

# Kreativní myšlení

## Úvod

Úvod do kreativního myšlení



**SLEZSKÁ  
UNIVERZITA**

OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ  
FAKULTA V KARVINĚ

**Ing. Martin Klepek, Ph.D.**

**Ing. Dalibor Šimek, Ph.D.**

Kreativní myšlení

## Co je kreativita?

---



SLEZSKÁ  
UNIVERZITA  
OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ  
FAKULTA V KARVINĚ

- Kreativita má mnoho definic.
- Jedna z těch všeobecně nejuznávanějších je:

**Produkce nových (originálních) nápadů,  
které jsou hodnotné nebo užitečné.**

---

# Co je kreativita?

---



- Produktem kreativity mohou být hmotné statky:
    - Obraz
    - Fotografie
    - Výrobek
  - Nebo také nehmotné statky:
    - Divadlo
    - Řešení krize
    - Služba
  - Tyto výstupy mohou být užitečné jednotlivci, skupinám, organizacím nebo společnosti jako celku.
-

# Co je kreativita?

---



SLEZSKÁ  
UNIVERZITA  
OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ  
FAKULTA V KARVINĚ

- Kreativitu můžeme rozdělit na dvě základní oblasti:
  - Kreativita s velkým „K“ jejímž výstupem jsou zcela nová řešení pro celou společnost.
  - kreativita s malým „k“ představuje každodenní činnosti, při kterých člověk vytváří nové hodnotné výstupy.



- V publikaci *Nástroje inovátora* (The Innovator's toolkit) hovoří Richard Luecke o řadě vědeckých studií, které boří některé mýty o kreativitě.
- Je dobré si je v předmětu, který se kreativity týká připomenout, jelikož se řada lidí ve své kreativitě podceňuje, což vede k tomu, že se **kreativní ani nesnaží být, čímž paradoxně snižují svou šanci se kreativitě naučit.**
- Pojd'me si ale nyní projít některé z těchto mýtů a postupně je vyvrátit.

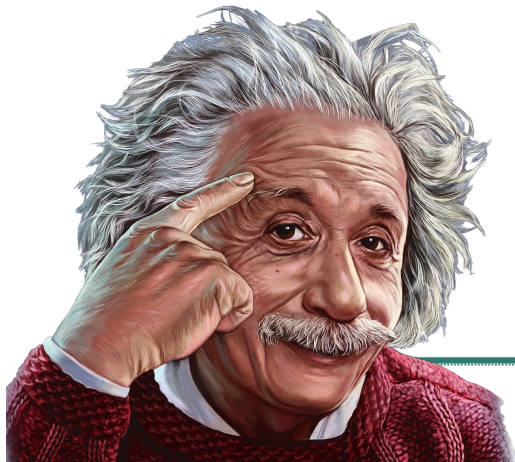
(Luecke, 2009)

---



---

## Mýtus číslo 1: Čím chytřejší jste, tím jste kreativnější



## Mýtus číslo 1: Čím chytřejší jste, tím jste kreativnější

---

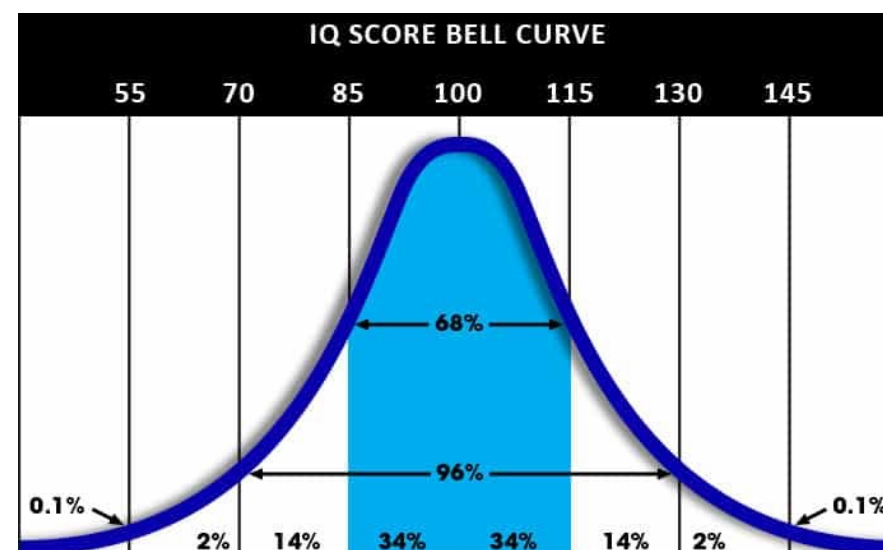
- **Realita: Inteligence souvisí (koreluje) s kreativitou pouze do jisté míry.**
- Jakmile dosáhnete určité úrovně inteligence, která je nutná pro zvládnutí vaší práce, souvislost s kreativitou se vytratí.
- Výzkumy ukazují, že se jedná o IQ okolo 120.
- Za touto hranicí již mezi inteligencí a kreativitou nevidíme souvislost.

(Luecke, 2009)

---

## Mýtus číslo 1: Čím chytřejší jste, tím jste kreativnější

- Navíc zatím stále neexistuje ucelený test kreativity, který by nám pomohl determinovat kreativní sílu jednotlivce.
- Test IQ tedy od určité hranice nemůže sloužit k tomu, abychom například do týmu vybrali kreativnějšího člověka.
- V České republice je podle serveru iq-research.info v populaci průměr 98 bodů. To znamená, že by se vysokoškolsky vzdělaný člověk měl snadno dostat k hranici 120 bodů.







---

## Mýtus číslo 2: Mladí lidé jsou kreativnější než ti starší



## Mýtus číslo 2: Mladí lidé jsou kreativnější než ti starší

---

- **Realita: Věk není jasný determinant kreativního potenciálu.**
- Výzkumy ukazují, že stát se expertem v jakékoliv oblasti trvá 7 až 10 let.
- Jde o takovou úroveň expertízy, která umožňuje vidět souvislosti, které nováčci přehlédnou.
- Proto je možné v businessu nalézt kreativitu u lidí v jakémkoliv věku.

(Luecke, 2009)

---

## Mýtus číslo 2: Mladí lidé jsou kreativnější než ti starší

---

- Stejně tak ale může expertíza kreativitu potlačovat tím, že vzniká určitá **provozní slepota**, kdy zkušení pracovníci nevidí nebo nepřemýšlí mimo svou komfortní zónu.
- Doporučení pro sestavování týmů je pak kombinace expertů a nováčků.
- Veteráni mají zkušenosti a nováčkovská mysl není svázána konvenčním myšlením.

(Luecke, 2009)

---



## Mýtus číslo 3: Kreativita je pro okázalé riskující lidi.



## Mýtus číslo 3: Kreativita je pro okázalé riskující lidi.

---

- **Realita: Ochota přijmout dobře propočítané riziko souvisí s kreativitou.**
- Koneckonců inovátor vstupuje do neznámého území a využívá podnikové zdroje pro řešení situací, které by mohly být využity na méně riskantní projekty.
- Dá se říct, že také vkládá svou „hlavu na špalek“ a ohrožuje svou kariéru, pokud tyto zdroje přijdou vniveč.
- Být kreativní ale určitě neznamená bezhlavě riskovat. Neznamená to ani být odlišný od ostatních či být extravagantní.
- Kreativita není výsadou okázalých riskujících.

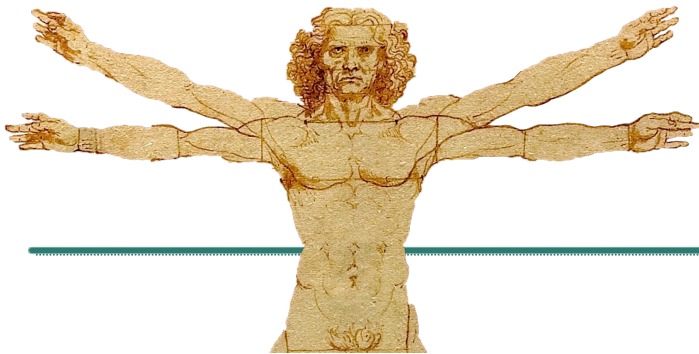
(Luecke, 2009)

---



---

## Mýtus číslo 4: Kreativita je výsadou jednotlivců



## Mýtus číslo 4: Kreativita je výsadou jednotlivců

---



SLEZSKÁ  
UNIVERZITA  
OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ  
FAKULTA V KARVINĚ

- **Realita: Ano, mnoho kreativních řešení problémů jsou produktem jedné mysli, jednoho člověka pracujícím v ústraní.**
- Newton například vyvinul své nejznámější teorie optiky, gravitace a počtů během dvou let, kdy žil v ústraní na rodinné farmě kvůli morové epidemii, která způsobila dočasné uzavření Cambridžské univerzity. Určitě tyto dva krátké roky strávené na venkově patřily k jeho nejproduktivnějším

(Luecke, 2009)

---

## Mýtus číslo 4: Kreativita je výsadou jednotlivců

---

- **Přesto je ale obrovské procento nejdůležitějších vynálezů a převratných technických objevů produktem spolupráce skupiny, ve které se jedinci vhodně doplňují.**
- Za všechny je to například projekt Apollo, který dostal člověka na povrch měsíce.
- Thomas Edison, nejplodnější vynálezce a inovátor své doby, nepracoval sám. Byl v centru skupiny techniků, mechaniků a asistentů, kterým se říkalo „tým nespavců“ podle jejich zvyku pracovat do brzkých ranních hodin.
- Chytří manažeři, kteří vědí, jak silná je skupinová kreativita, spojují lidi do týmů tak, aby se vzájemně doplňovali.

(Luecke, 2009)

---





---

## Mýtus číslo 5: Kreativita se nedá řídit



## Mýtus číslo 5: Kreativita se nedá řídit

---



SLEZSKÁ  
UNIVERZITA  
OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ  
FAKULTA V KARVINĚ

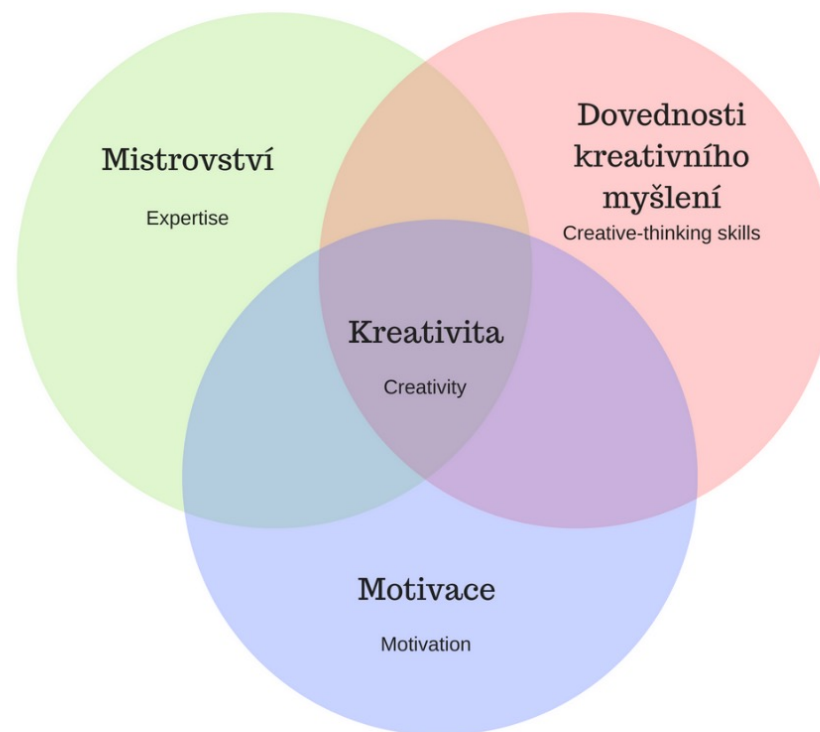
- **Realita: Nikdy nemůžeme vědět dopředu, kdo z lidí okolo nás přijde s kreativní myšlenkou. V tomto ohledu skutečně nelze kreativitu řídit, vynutit, zapnout.**
- Manažeři ale mohou vytvářet podmínky pro to, aby k těmto momentům docházelo častěji (odměny, zdroje, prostředí, procesy).
- Kreativitě tedy lze pomoci a manažer má v rukou množství nástrojů, kterými tohoto cíle může dosáhnout.

(Luecke, 2009)

---

# Komponenty kreativity

---



Zdroj: Webový portál Harvard Business School [online] [vid. 8. března 2019]. Dostupné z: <https://www.hbs.edu/faculty/Publication%20Files/12-096.pdf>

---



- **Mistrovství** je soubor znalostí, které jsou oborově relevantní k řešenému problému. Jedná se o technické, procedurální a intelektuální dovednosti.
  - Dále jsou pro kreativitu důležité samotné **dovednosti** kreativního myšlení. Zde je ukazatelem kvality myšlení to jak flexibilně a s jakou představivostí přistupují lidé k řešení problémů.
  - **Motivace** je popsána jako vnitřní nadšení řešit problém a vede k mnohem kreativnějším řešením než stimulace.
-



**SLEZSKÁ  
UNIVERZITA**

OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ  
FAKULTA V KARVINĚ

**Děkuji za pozornost**