

# The Art of Innovation

## Integrating Creativity in Organizations

Εργαστήριο για το Πανεπιστήμιο Κύπρου  
Ντίμης Μιχαηλίδης, 22 Οκτωβρίου 2012




---

---

---


---

---


---

---

---



- Διερεύνηση 12 στοιχείων που προωθούν τη καινοτομία σε οργανισμούς
- Διάγνωση του δικού σας οργανισμού και εντοπισμός των στοιχείων που στηρίζουν ή εμποδίζουν τη καινοτομία
- Σχεδιασμός ενεργειών για προώθηση της καινοτομίας στον οργανισμό σας
- Μάθηση και εξάσκηση βασικής δημιουργικής μεθοδολογίας
- Μάθηση και εξάσκηση βασικών στοιχείων καινοτόμου ομαδικής εργασίας
- Να περάσουμε ωραία!




---

---

---

---

---


---

---

---

### Agenda

9.15 - 10.15	• Εισαγωγή • ΠΗΓΕΣ Δημιουργικότητας
10.30 - 12.00	• ΔΟΜΗ για Καινοτομία
12.15 - 14.00	• ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ για Καινοτομία
14.15 - 16.15	• Σύνοψη - Συμπεράσματα




---

---

---

---

---

---

---

---

Humanoid Tec &  
Ο Απόλυτος  
Προσωπικός Βοηθός

Ποιος σκότωσε τον ΑΠΒ;  
Ποια άλλα εμπόδια στην  
καινοτομία υπάρχουν  
στους οργανισμούς;



 performa

---

---

---

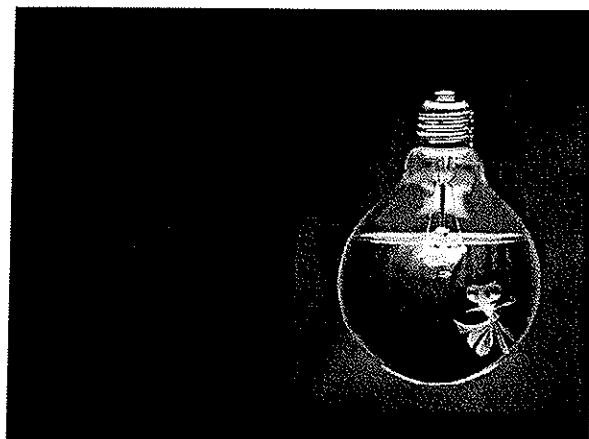
---

---

---

---

---



---

---

---

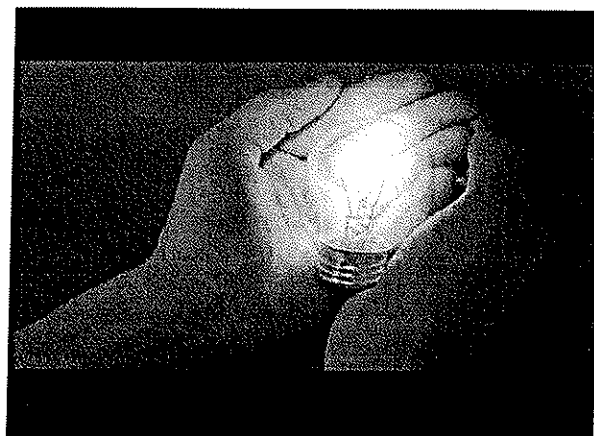
---

---

---

---

---



---

---

---

---

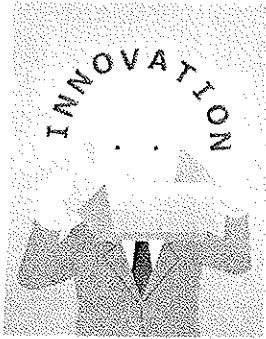
---

---

---

---

Η καινοτομία είναι αδύνατη χωρίς Δημιουργικότητα



---

---

---

---

---

---

---

---

Στους οργανισμούς, πως  
προωθούμε τη  
δημιουργικότητα και την  
καινοτομία;



---

---

---

---

---

---

---

---

Η Τέχνη της Καινοτομίας  
Πώς ενσωματώνεται η  
καινοτομία σε οργανισμούς;



---

---

---

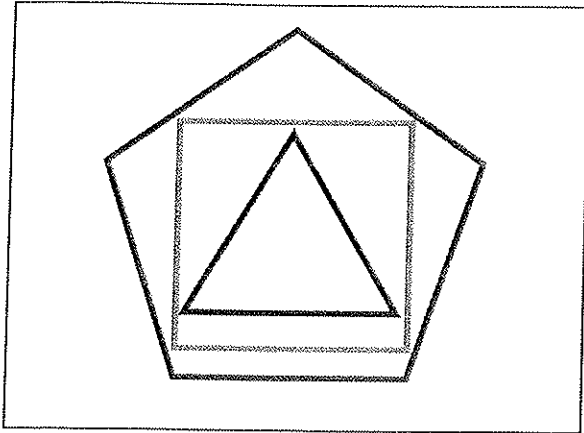
---

---

---

---

---



---

---

---

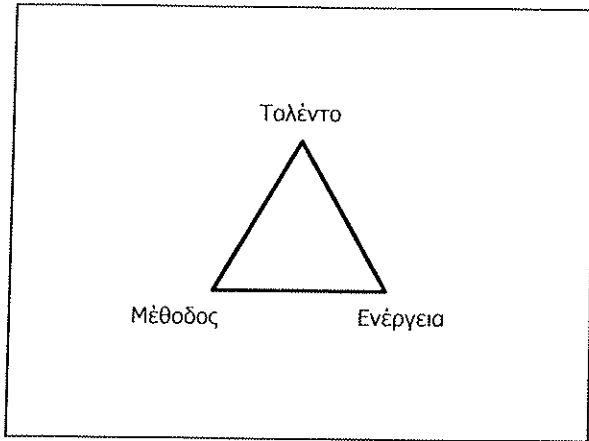
---

---

---

---

---



---

---

---

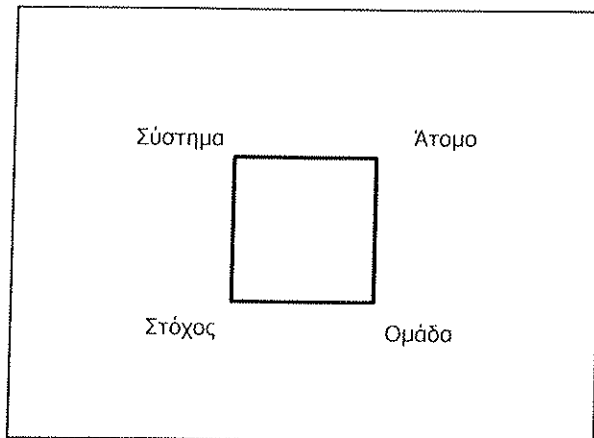
---

---

---

---

---



---

---

---

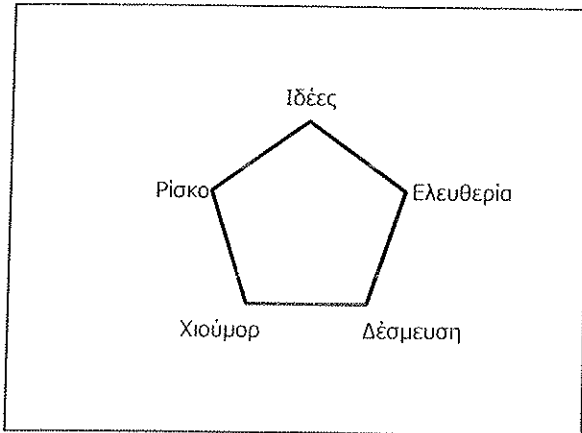
---

---

---

---

---




---

---

---

---

---

---

---

---

Καινοτομία πραγματοποιείται όταν:

Οι **ΠΗΓΕΣ** της δημιουργικότητας κινητοποιηθούν σε μια οργανωμένη ΔΟΜΗ

& ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΛΛΗΛΗ ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ

---

---

---

---

---

---

---

---

Η επιδέξια σύνθεση των 12 στοιχείων καθιστά ένα οργανισμό καινοτόμο

---

---

---

---

---

---

---

---



ΠΗΓΕΣ

Πηγές της Δημιουργικότητας αποτελούν τα στοιχεία που απαιτούνται για οποιαδήποτε σκόπιμη δημιουργική ενέργεια, ατομική ή ομαδική

---

---

---

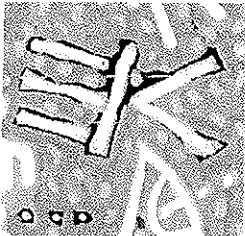
---

---

---

---

---



ΤΑΛΕΝΤΟ

---

---

---

---

---

---

---


---

### Δημιουργικότητα

Οι δεξιότητες που χρειάζονται για να φανταστούμε κάτι νέο και να το πραγματοποιήσουμε

Όλοι οι άνθρωποι είναι δημιουργικοί

Όλοι μπορούμε να αναπτύξουμε τις δημιουργικές μας δεξιότητες



Πηγές: J.P. Guilford, E. Paul Torrance

---

---

---

---

---

---

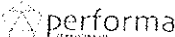
---

---

## Ταλέντο

Οι δημιουργικές δεξιότητες **δεν μπορούν** να αντικαταστήσουν την εξειδικευμένη γνώση ή ικανότητα σε ένα συγκεκριμένο τομέα

**Δημιουργικότητα + Εξειδικευμένη γνώση** προσφέρουν τα πλέον καινοτόμα αποτελέσματα



---

---

---

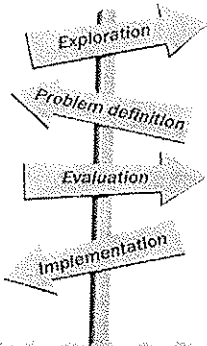
---

---

---

---

---



- Δημιουργικότητα δεν είναι μόνο η παραγωγή ιδεών. Είναι επίσης:
  - Διερεύνηση
  - Ορισμός προκλήσεων
  - Αξιολόγηση
  - Υλοποίηση
- Οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τις δημιουργικές τους δεξιότητες με ποικίλους τρόπους

---

---

---

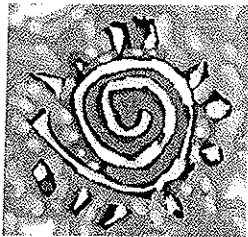
---

---

---

---

---



## Ενέργεια

---

---

---

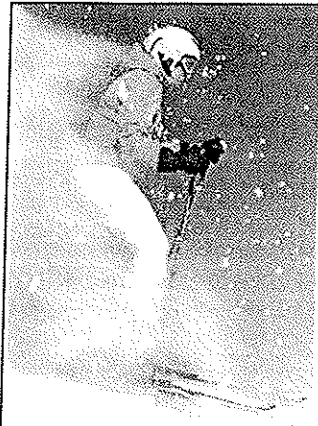
---

---

---

---

---



## Ενέργεια

Η προσοχή και οι  
προσωπικοί πόροι  
που διαθέτουμε για  
ένα θέμα

---

---

---

---

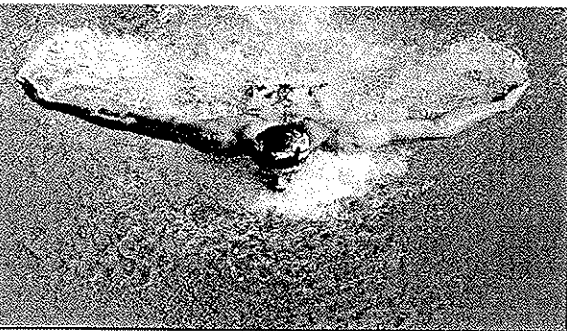
---

---

---

---

Η Ενέργεια είναι προσωπική – κατευθύνεται από τις  
ατομικές μας ανάγκες και προτιμήσεις



---

---

---

---

---

---

---

---

Η Ενέργεια είναι  
κοινωνική –  
τρέφεται από  
άλλους που  
μπορούν  
βοηθήσουν να  
αναπτυχθεί



---

---

---

---

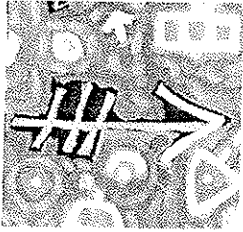
---

---


---

---





# Μέθοδος



---

---

---

---

---

---

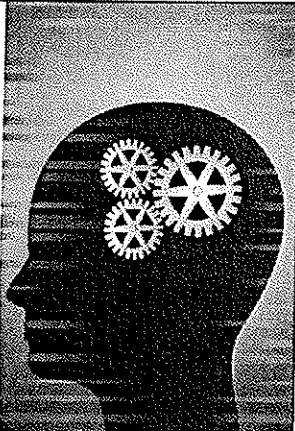
---

---

Μέθοδος είναι ο τρόπος που αντιμετωπίζουμε τις προκλήσεις

Η Μεθοδολογία κάνει τη δημιουργικότητα πιο αποτελεσματική, γιατί βοηθά

- Την ανάπτυξη του **Ταλέντου**, και
- Τη αξιοποίηση της **Ενέργειας** σε συγκεκριμένους στόχους



---

---

---

---

---

---


---

---

## Δημιουργική Μεθοδολογία

Η Δημιουργικότητα μπορεί να είναι σκόπιμη και μεθοδική

- Ο Alex Osborn, του Διαφημιστικού Γραφείου BBDO, επινόησε τον όρο ιδεοθύελλα ή "brainstorming".
- Με τον Sidney Parnes του University of Buffalo ανέπτυξαν το Osborn-Parnes μοντέλο "Δημιουργικής Επίλυσης Προβλημάτων"



Φωτογραφίες με άδεια του Ιδρύματος Creative Education, Inc.

---

---

---

---

---

---

---

---

### Η μέθοδος I.D.E.A.S!

Μοντέλο δημιουργικής αντιμετώπισης προκλήσεων σε 5 στάδια

**I** NVESTIGATE - ΕΡΕΥΝΑ: Συλλογή δεδωμένων, πληροφοριών, συναισθημάτων, κατανόηση της πρόκλησης

**D** EFINE - ΟΡΙΣΜΟΣ: Διάρθρωση της πρόκλησης σε μικρότερα, διαχειρίσιμα θέματα και σαφής επανακαθορισμός της.

**E** NVISION - ΟΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ: Παραγωγή και επεξεργασία διαφόρων τρόπων αντιμετώπισης της πρόκλησης

**A** PPRAISE - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: Αξιολόγηση των ιδεών, ταξινόμησή και επιλογή των καλύτερων.

**S** TART! - ΔΡΑΣΗ!: Εξασφάλιση αποδοχής της/των πρότασης-προτάσεων λύσης, κινητοποίηση για δράση

---

---

---

---

---

---

---

---

### Σε κάθε στάδιο

**ΠΡΩΤΑ: ΑΠΟΚΛΙΣΗ**

**ΜΕΤΑ: ΣΥΓΚΛΙΣΗ**

performa

---

---

---

---

---

---

---

---

### Κανόνες Δημιουργικότητας

Φάση Απόκλισης

**ΑΝΑΣΤΟΛΗ ΚΡΙΤΙΚΗΣ**

**ΠΟΣΟΤΗΤΑ**

**ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΗ ΛΟΓΙΚΗ**

**ΟΙΚΟΔΟΜΗΣΗ ΣΕ ΥΦΙΣΤΑΜΕΝΕΣ ΙΔΕΕΣ**

performa

---

---

---


---

---

---

---

---

**Κανόνες Δημιουργικότητας**   
Φάση Σύγκλισης

- ❖ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ
- ❖ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ
- ❖ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΠΟΙΗΣΗ
- ❖ ΕΠΙΛΟΓΗ

Η σύγκλιση να γίνεται με θετικό πνεύμα,  
διατηρώντας πάντα ζωντανή τη καινοτομία

performa

---

---

---


---

---

---

---

---



**ΠΗΓΕΣ:** Προσωπικές σκέψεις / σημειώσεις

- Πώς θα μπορούσε ο οργανισμός σας να αναπτύξει το δημιουργικό Ταλέντο των ανθρώπων του;
- Πώς θα μπορούσατε να κινητοποιήσετε τη δημιουργική Ενέργεια των στενών σας συναδέλφων;
- Τι χρειάζεται για να εξασκείτε ενεργά δημιουργική Μέθοδο στη δουλειά σας;

---

---

---

---

---

---

---

---

**ΔΟΜΗ**

Η ΔΟΜΗ της Καινοτομίας είναι το οργανωμένο πλαίσιο στο οποίο πραγματοποιείται η καινοτομία

---

---

---


---

---

---

---

---



Άτομο

---

---

---

---

---

---

---

---

Δημοφιλείς Μύθοι....



Γουρίδα αυτό που παρακινεί εμένα, γιατί γουρίδα η παρακινεί τους υπαλλήλους μου

Είμαι τσιγκ να υποκίνω τους άλλους

Δεν μπορώ να καταλάβω τι είναι κέντρο για τον υπάλληλο - είναι επαίστητη

Ο φόβος είναι ένα πάρα πολύ καλό κίνητρο

Το λεφτό είναι καλό κίνητρο

---

---

---

---

---

---

---

---

Μια δουλειά μπορεί να είναι...



**Αγγαρεία**

- Δεν μας αρέσει αλλά είμαστε υποχρεωμένοι να την κάνουμε

**Σταδιοδρομία**

- Είμαστε OK αλλά την θεωρούμε ως σκαλοπάτι για κάτι καλύτερο

**Κάλεσμα**

- Την εκτελούμε γιατί μας αρέσει και την αγαπούμε



---

---

---

---

---

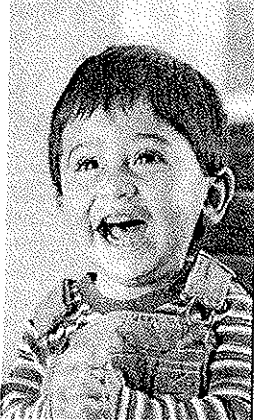
---

---

---

Οι άνθρωποι γίνονται πιο δημιουργικοί όταν νιώθουν ότι έχουν βασικά ως κίνητρο το ενδιαφέρον, την απόλαυση, την ικανοποίηση και την πρόκληση της ίδιας της εργασίας... Και όχι εξωτερικές πιέσεις

Teresa Amabile (1983)



---

---

---

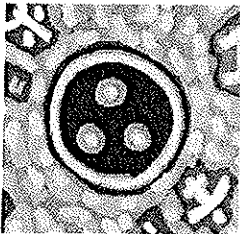
---

---

---

---

---



Ομάδα

---

---

---

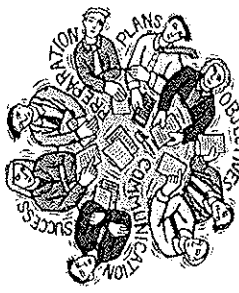
---

---


---

---

---



Σκεφτείτε μια περίπτωση όπου που αποτελούσατε μέρος μιας καλής ομάδας. Και σκεφτείτε μια περίπτωση όπου είσατε μέρος μιας αναποτελεσματικής ομάδας; Ποια η διαφορά;



---

---

---

---

---

---

---

---




---

---

---


---

---

---

---

---



**Εφεύρετε ένα νέο προϊόν για το σπίτι**

- Φανταστείτε ένα εντελώς νέο προϊόν ή κάποια παραλλαγή υφιστάμενου προϊόντος
- Δώστε του όνομα, σχεδιάστε αφίσα, σλόγκαν και jingle & ετοιμάστε παρουσίαση (μέχρι 1 λεπτό)

---

---

---

---

---

---

---

---

**Εφεύρετε ένα νέο προϊόν**

- Ποιες συμπεριφορές καλής ομάδας επιδείξατε;
- Ποιες συμπεριφορές καινοτομίας εξασκήσατε;
- Γιατί μια καλή ομάδα μπορεί να μην εφαρμόζει δημιουργική μέθοδο;





---

---

---

---

---

---

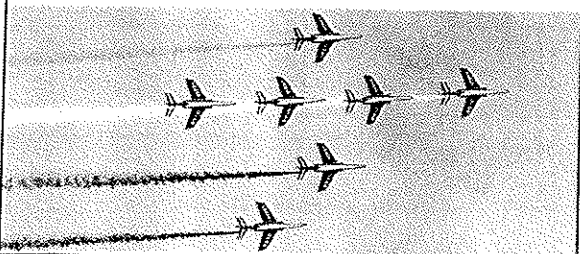
---

---

**Καινοτόμες Ομάδες**

**Καλές Ομάδες** – επαναλαμβανόμενη συμπεριφορά

**Καινοτόμες Ομάδες** – ενεργούν με νέους τρόπους, είναι προσανατολισμένες προς την αλλαγή




---

---

---

---

---


---

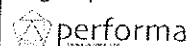
---

---

**Innovative Teams**

- There is no I in "TEAM" but there are least two I's in "INNOVATIVE TEAM!"
- Η ατομική έκφραση είναι απαραίτητη! Όχι σε συμπεριφορές υπερβολικής συμμόρφωσης - groupthink!



 performa

---

---

---

---

---

---


---

---

**Καινοτόμος Ομάδα**

Ομάδα ανθρώπων που συνεργάζονται σε ψηλό επίπεδο ωριμότητας για δημιουργία νέων και χρήσιμων λύσεων σε σημαντικές προκλήσεις

Η δημιουργικότητα τους είναι σκόπιμη όχι τυχαία, καθώς και διαχρονική



Bob Eckert

---

---

---

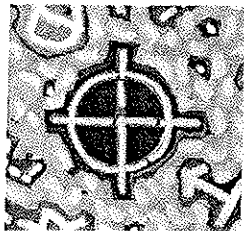
---

---

---

---

---



ΣΤΟΧΟΣ

---

---

---

---

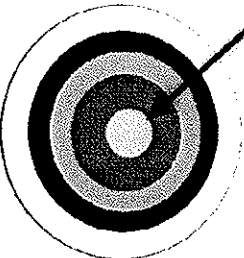
---

---

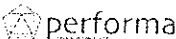
---

---

ΣΤΟΧΟΣ



- Εξέκθαρος ορισμός στόχων εστιάζει και προσδίδει σκοπό στην καινοτομία
- Η καινοτομία μπορεί να αφορά **νέα** ή **βελτιωμένα προϊόντα** ή **υπηρεσίες** ή **νέες διαδικασίες** και **τρόπους εργασίας** ή **νέα επιχειρηματικά μοντέλα**

 performa

---

---

---

---

---


---

---

---

Ριζοσπαστική καινοτομία

- Η δημιουργία ενός ουσιαστικά νέου τομέα
  - Νέα αγορά (ές)
  - Νέο Προϊόν(τα)
  - Νέα λειτουργία(ες)
- Απαιτεί την ικανότητα αξιοποίησης νέας εφεύρεσης
- Αφορά μεγάλα συμφέροντα και (συχνά) συνεργασία με άλλες επιχειρήσεις

 performa

---

---

---

---

---

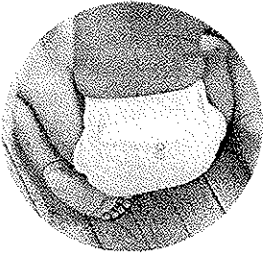
---

---

---



### Ριζοσπαστική Καινοτομία



- Τουρισμός στο διάστημα
- Συστήματα εντοπισμού (GPS)
- MP3 (Apple & others)
- Προσωπικοί υπολογιστές (IBM, Apple)
- Κινητή τηλεφωνία
- ATMs (IBM, NCR)
- Πάνες μιας χρήσης (Procter & Gamble)

---

---

---

---

---

---

---

---

### Διαφοροποίηση



- Αλλαγή των κανόνων – ένας ουσιαστικά καινούργιος τρόπος λειτουργίας σε υφιστάμενο τομέα
- Η Διαφοροποίηση βολεύει νεοεισερχόμενες εταιρείες και είναι πιο δύσκολη για τους μεγαλύτερους, παλαιότερους παίκτες

---

---

---

---

---

---

---

---

### Διαφοροποίηση



---

---

---

---

---


---

---

---

**Ιαπωνική Μέθοδος Kaizen ή Συνεχής Βελτίωση**

- Μικρές, συστηματικές αλλαγές σε
  - Προϊόντα
  - Υπηρεσίες
  - Διαδικασίες
  - Οργάνωση
- Η μέθοδος ή φιλοσοφική προσέγγιση Kaizen μπορεί να εφαρμόζεται συνεχώς από όλους τους οργανισμούς



---

---

---

---

---

---

---

---

**Kaizen**



HONDA  
FABER-CASTELL  
Gillette  
HSBC The world's local bank  
TOYOTA

---

---

---

---

---

---

---

---



**Σύστημα**

---

---

---

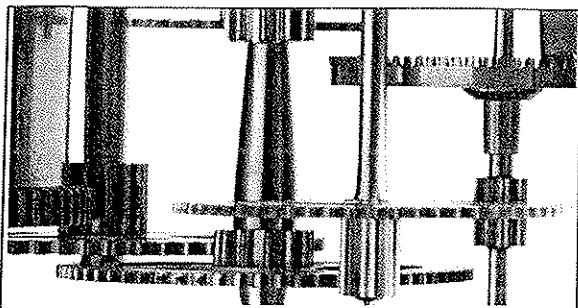
---

---

---

---

---



Σύστημα είναι ο μηχανισμός με τον οποίο αξιοποιούνται νέες ιδέες

---

---

---

---

---

---

---

---

Τα συστήματα πρέπει να ασχοληθούν με:

**Παράδοση  
Ιδεών**

• Πως συλλέγονται οι πληροφορίες, ποιος μπορεί να συμβάλει, σε ποιο τομέα, σε ποιο βάθος.

**Αξιολόγηση  
Ιδεών**

• Πως αξιολογούνται οι ιδέες και από ποιους

**Εφαρμογή  
Ιδεών**

• Πως μετατρέπονται οι ιδέες σε δράση και με τι πόρους



---

---

---

---

---

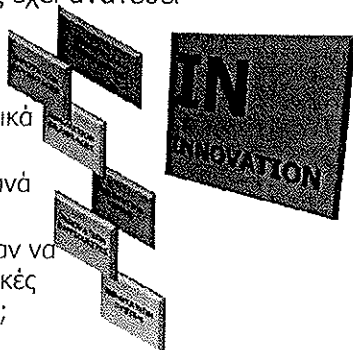
---

---

---

Συζητήστε το σύστημα καινοτομίας που σας έχει ανατεθεί

- Ποια είναι τα βασικά πλεονεκτήματα;
- Ποια είναι τα πιθανά μειονεκτήματα;
- Πως θα μπορούσαν να ξεπεραστούν μερικές από τις δυσκολίες;



---

---

---

---

---

---

---

---

### Δημιουργικότητα και Διαχείριση Απόδοσης

Όταν τίθενται επίσημα ατομικοί στόχοι και αξιολογείται η απόδοση, νέες ιδέες προτείνονται καταγράφονται και συζητούνται

Οι προϊστάμενοι μπορεί να συγκατατεθούν στην εφαρμογή μερικών από αυτές



---

---

---

---

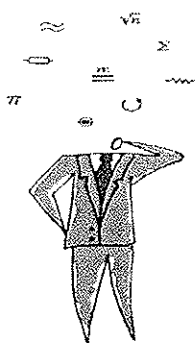
---

---

---

---

### Σχέδια Εισηγήσεων από το Προσωπικό



- Νέες ιδέες συλλέγονται από όλους, αξιολογούνται από ειδική επιτροπή που αποφασίζει ή όχι στην υλοποίηση
- Τηρούνται στατιστικά στοιχεία για άτομα, ομάδες, τμήματα, για ιδέες που παράγονται, ιδέες που αξιολογούνται, ιδέες που εφαρμόζονται κ.λπ.

---

---

---

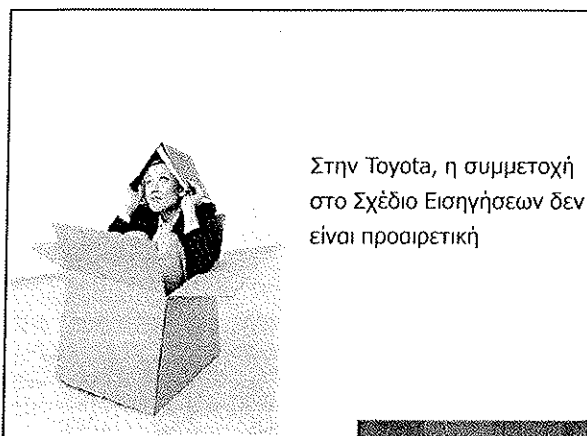
---

---

---

---

---



Στην Toyota, η συμμετοχή στο Σχέδιο Εισηγήσεων δεν είναι προαιρετική

---

---

---

---

---



---

---

---

**Ομάδες Καινοτομίας**

Συντονίζονται από άτομα εκπαιδευμένα στη δημιουργική μέθοδο και εστιάζονται στην επίλυση συγκεκριμένων προκλήσεων



---

---

---

---

---

---

---

---

**Πιστοποιήσεις Ποιότητας (ISO ή EFQM)**

Για ορισμένα συστήματα, που υπόκεινται σε εξωτερικό έλεγχο, χρειάζεται επίσημη διαδικασία καινοτομίας



---

---

---

---

---

---



---

---

**Skunkworks**

Μια ομάδα ανθρώπων εξουσιοδοτημένη να αναπτύξει προϊόντα, υπηρεσίες ή διαδικασίες που δυνατό να αποτελέσουν σοβαρή πρόκληση σε υφιστάμενα/ες προϊόντα ή υπηρεσίες.

Η ομάδα δεν εργάζεται βάσει των ισχυόντων κανονισμών της εταιρείας.



---

---

---

---

---

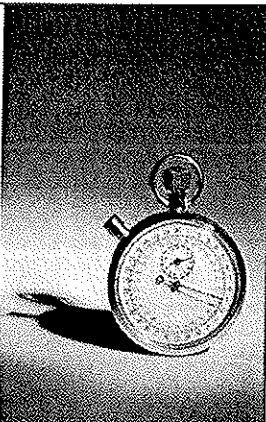
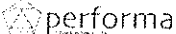
---

---

---

### Χρόνος για Ιδέες

Ένας οργανισμός παραχωρεί ένα ποσοστό χρόνου σε όλους τους υπαλλήλους για να εργαστούν σε νέες ιδέες


---

---

---


---

---

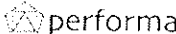
---

---

---



Η εταιρεία 3M απαιτεί από όλο το προσωπικό της να αφιερώνει 15% του χρόνου τους για να σχεδιάζουν νέα προϊόντα, και τους επιτρέπει να κάνουν ότι θέλουν τα απογεύματα της Παρασκευής




---

---

---

---

---

---

---

---

### Εκτεταμένα Συστήματα Καινοτομίας

Το σύστημα Innovation Jam της IBM επεκτείνεται εκτός του οργανισμού.

Επιδιώκεται η παραγωγή ιδεών σε συγκεκριμένα θέματα από το προσωπικό, τους προμηθευτές, τους εταίρους, τους πελάτες και τις οικογένειές τους.

Η IBM αξιολογεί και αποφασίζει την υλοποίησή.




---

---

---

---

---

---

---

---

### Εκτεταμένα Συστήματα Καινοτομίας

Η Λέσχη Δημιουργικότητας της Ferrari προσκαλεί τακτικό διάσημα δημιουργικά άτομα εκτός αυτοκινητιστικής βιομηχανίας (μαγείρους, DJs, αρχιτέκτονες, στατιστικολόγους) να αναμιχθούν με το προσωπικό



---

---

---

---

---

---

---

---

### Εκτεταμένα Συστήματα Καινοτομίας



Το σύστημα Connect & Develop της Procter & Gamble, συνδέει τις ομάδες Έρευνας & Ανάπτυξης τους με κέντρα έρευνας, ανάπτυξης και μάθησης σε όλο τον κόσμο



---

---

---

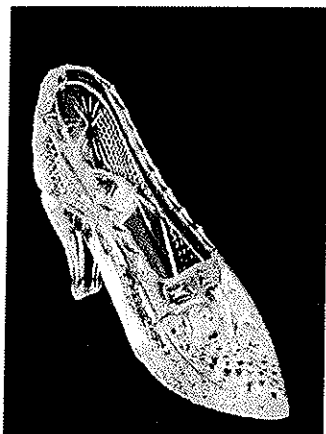
---

---

---

---

---



Δεν υπάρχει σύστημα που να ταιριάζει σε όλους. Κάθε οργανισμός θα πρέπει να σχεδιάσει ή να χρησιμοποιήσει το/τα σύστημα/τα που είναι πιο κατάλληλο για τις δικές του ειδικές συνθήκες

---

---

---

---

---

---

---

---



**ΔΟΜΗ: Προσωπικές σκέψεις / σημειώσεις**

- Πώς θα μπορούσες να υποκινήσεις ένα συνάδελφο σου;
- Πώς θα μπορούσες να κάνεις πιο δημιουργική μια Ομάδα στην οποία ανήκεις;
- Τι είδος καινοτομίας αρμόζει πιο πολύ στο τμήμα σου; Στον οργανισμό σου;
- Ποιο σύστημα αξιοποίησης ιδεών θα ταίριαζε καλύτερα στον οργανισμό σου;

---

---

---

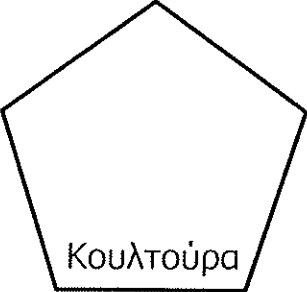
---

---

---

---

---



**Κουλτούρα**

- Κουλτούρα Καινοτομίας είναι οι συμπεριφορές, νοοτροπίες και αξίες που ευνοούν τη καινοτομία

---

---

---

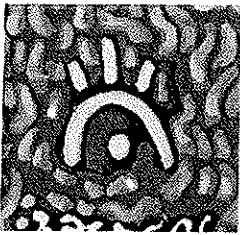
---

---

---

---

---



**Ιδέες**

---

---

---

---

---

---

---

---



Πότε κατεβάζετε τις καλύτερες ιδέες;




---

---

---

---


---


---

---

---

Ο Αρχιμήδης ανακάλυψε την ονομαστή αρχή της μετατόπισης του νερού, που φέρει το όνομά του, όταν συνέδεσε – στο μυαλό του – το μέταλλο του στέμματος του Βασιλιά με το επίπεδο του νερού στο μπάνιο του



 performa

---

---

---


---

---

---

---

---



**Ο Αϊνστάϊν** ανακάλυψε τη σχετικότητα όταν φαντάστηκε ότι ταξίδευε σε μια αχτίδα φωτός

---

---

---

---

---

---

---

---

Ο **Salvador Dali** καθόταν σε μια πολυθρόνα κρατώντας ένα ασημένιο κουτάλι πάνω από ένα ασημένιο δίσκο. Όταν αποκοιμόταν το κουτάλι χτυπούσε το δίσκο και τον ξημνούσε – τότε είναι που απεικόνισε τις καλύτερές του εικόνες!



---

---

---

---

---

---

---

---

Οι επαναστατικές ιδέες του **Richard Feynman**, που του χάρισαν ένα Βραβείο Νόμπελ στη Φυσική, του κατέβηκαν όταν για αυτόν η εργασία και το παιχνίδι είχαν γίνει ένα και το αυτό



---

---

---

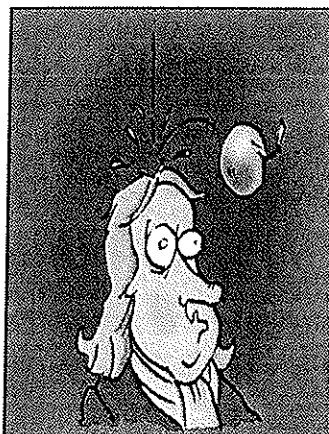
---

---

---

---

---



...ύστερα υπάρχει και το περίφημο μήλο του **Νεύτωνα** και οι Νόμοι της Βαρύτητας...

---

---

---

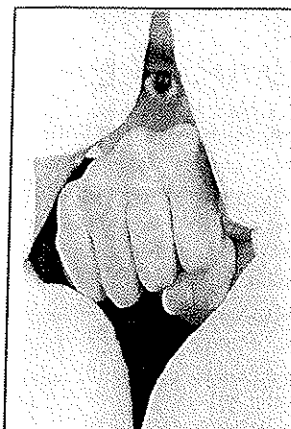
---

---

---

---

---



Ο Edward de Bono σε συνεντεύξεις με 13 κατόχους Βραβείου Νόμπελ ανέφερε ότι μόνο ένας πέτυχε την επαναστατική ανακάλυψή του με λογική, αναλυτική σκέψη

---

---

---

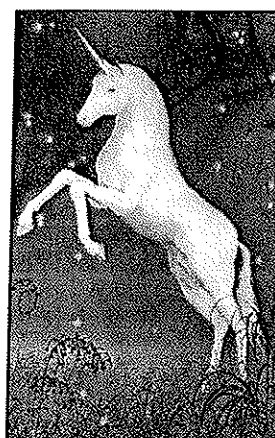
---

---

---

---


---



Μαγική Ιδέα: τεχνική παραγωγής ιδεών σε 2 φάσεις

Για μια **καθαρά διατυπωμένη πρόκληση:**

1. Φανταστείτε **Μαγικές Ιδέες:** Φανταστικούς και ανέφικτους τρόπους αντιμετώπισης της πρόκλησης!
2. Σχηματίστε **Δημιουργικές Λύσεις:** μεταμορφώστε, τροποποιήστε τις Μαγικές Ιδέες ώστε να γίνουν εφικτές λύσεις




---

---

---

---

---


---

---

---

**Η πρόκληση** (για ιδιοκτήτες καταστημάτων αποικιακών προϊόντων ΗΠΑ, 1910): Πώς να κάνουμε πιο γρήγορη τα ψώνια;

- **Μαγική Ιδέα** (Michael Cullen): Οι πελάτες έρχονται όποτε θέλουν και παίρνουν ότι θέλουν
- **Δημιουργική Λύση** (King Kullen, New Jersey): Η πρώτη υπεραγορά Self-serve όπου οι πελάτες πληρώνουν στο τέλος




---

---

---


---

---

---

---

---



- Μια δημιουργική ιδέα είναι πάντοτε λογική εκ των υστέρων, αλλά μπορεί να μην είναι λογική εκ των προτέρων
- Για να βρεθεί μια καλή ιδέα χρειάζονται πολλές ιδέες
- Οι ιδέες ευδοκιμούν με την αποδοχή και την επικρότηση

---

---

---

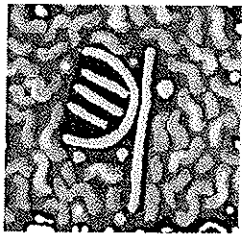
---

---

---

---

---



Ελευθερία

---

---

---

---


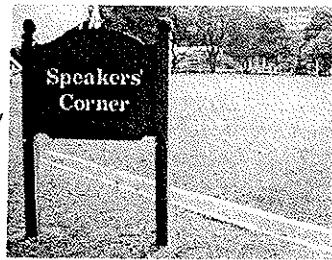
---

---

---

---

- Οι οργανισμοί συχνά έχουν σε ισχύ ξεπερασμένους κανονισμούς
- Οι περιγραφές θέσεων εργασίας είναι συχνά πολύ περιοριστικές
- Η προώθηση συζήτησης είναι ουσιώδους σημασίας για την καινοτομία



---

---

---

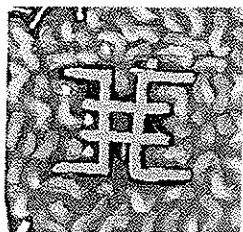
---

---

---

---

---



## Δέσμευση

---

---

---

---

---

---

---

---

Δέσμευση είναι το έγγραφο συμβόλαιο μεταξύ του εργοδότη και του υπαλλήλου για να βοηθήσει ο ένας τον άλλο να αναπτυχθούν.

Στηρίζεται στην εμπιστοσύνη και ευθυγραμμίζει τις τύχες του ενός με τις τύχες του άλλου



---

---

---

---

---

---

---

---



Προκλήσεις για αμοιβαία ανάπτυξη:

- Ο υπάλληλος δεσμεύεται στην επιτυχία του οργανισμού και αναλαμβάνει την ευθύνη της δικής του απόδοσης
- Ο εργοδότης προσφέρει αμοιβές και δια βίου μάθηση

---

---

---

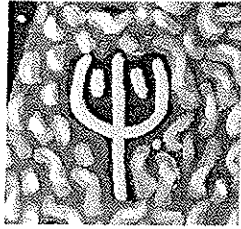
---

---

---

---

---



Χιούμορ

---

---

---

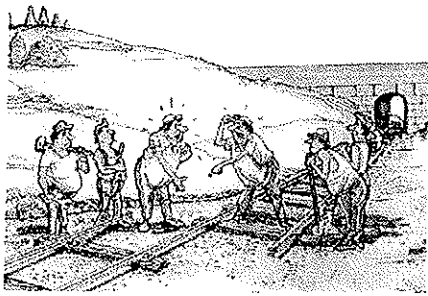
---

---

---

---

---



Χιούμορ

---

---

---

---

---

---

---

---



Χιούμορ

---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

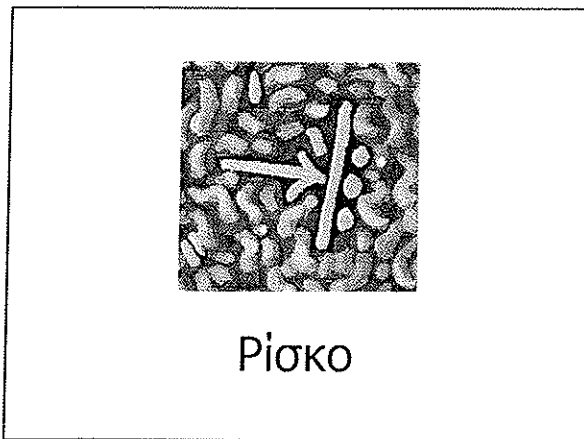
---

---

---

---

---



Ρίσκο

---

---

---

---

---

---

---

---

Ένας Οργανισμός πρέπει να  
Ενθαρρύνει τους ανθρώπους  
του να Αναλαμβάνουν  
Κινδύνους & να Κάνουν Λάθη



**DEBATE**



---

---

---

---

---

---

---

---

Οι οργανισμοί είναι πιο καινοτόμοι όταν δημιουργούν περιβάλλον όπου οι υπάλληλοι να μπορούν να αναλαμβάνουν λογικά ρίσκα




---

---

---

---

---

---

---

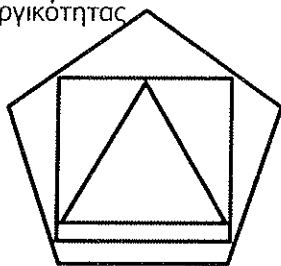
---

Η καινοτομία γίνεται όταν:

Οι **ΠΗΓΕΣ** της δημιουργικότητας κινητοποιούνται

σε οργανωμένη **ΔΟΜΗ**

& σε πλαίσια αρμόζουσας **ΚΟΥΛΤΟΥΡΑΣ**




---

---

---

---

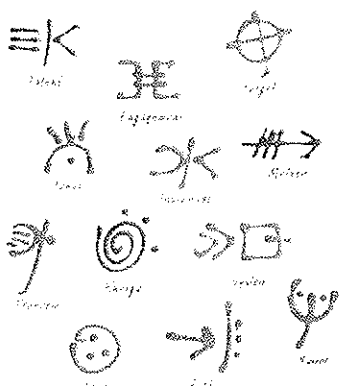
---

---

---

---

Είναι η επιδέξια σύνθεση των δώδεκα στοιχείων που καθιστά ένα οργανισμό καινοτόμο




---

---

---

---

---

---

---

---



Art of Innovation Organization Audit			
Min 1, Max 5, Median 3 Unit of Cyprus Oct 12	Average of 5 responses	Min	Max
Talent	2.5	1.0	4.0
Energy	2.7	1.6	3.3
Method	2.4	1.5	3.0
Individual	2.1	1.2	2.8
Team	2.8	1.9	3.7
Target	2.8	1.9	3.3

---

---

---

---

---

---

---

---

Art of Innovation Organization Audit			
Min 1, Max 5, Median 3 Unit of Cyprus Oct 12	Average of 5 responses	Min	Max
System	2.0	1.0	2.8
Ideas	2.3	1.8	2.6
Freedom	2.2	1.4	3.3
Engagement	2.8	2.1	3.4
Humor	2.9	2.0	4.0
Risk	2.4	2.2	2.6

---

---

---

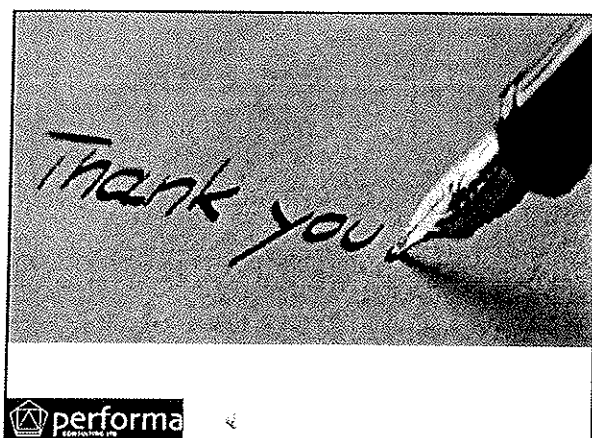
---

---

---

---

---




---

---

---

---

---

---

---

---

