

מטרה:

זרם בלתי פוסק של חדשנות בארגון

ההיגיון שבשיגעון

הדבר האחרון שאנו יודעים הוא... מהיכן להתחיל.  
בלייס פאסקל (1623-1662)

Nadie puede volver atrás y empezar de nuevo, pero cualquiera puede empezar hoy y crear un nuevo final.

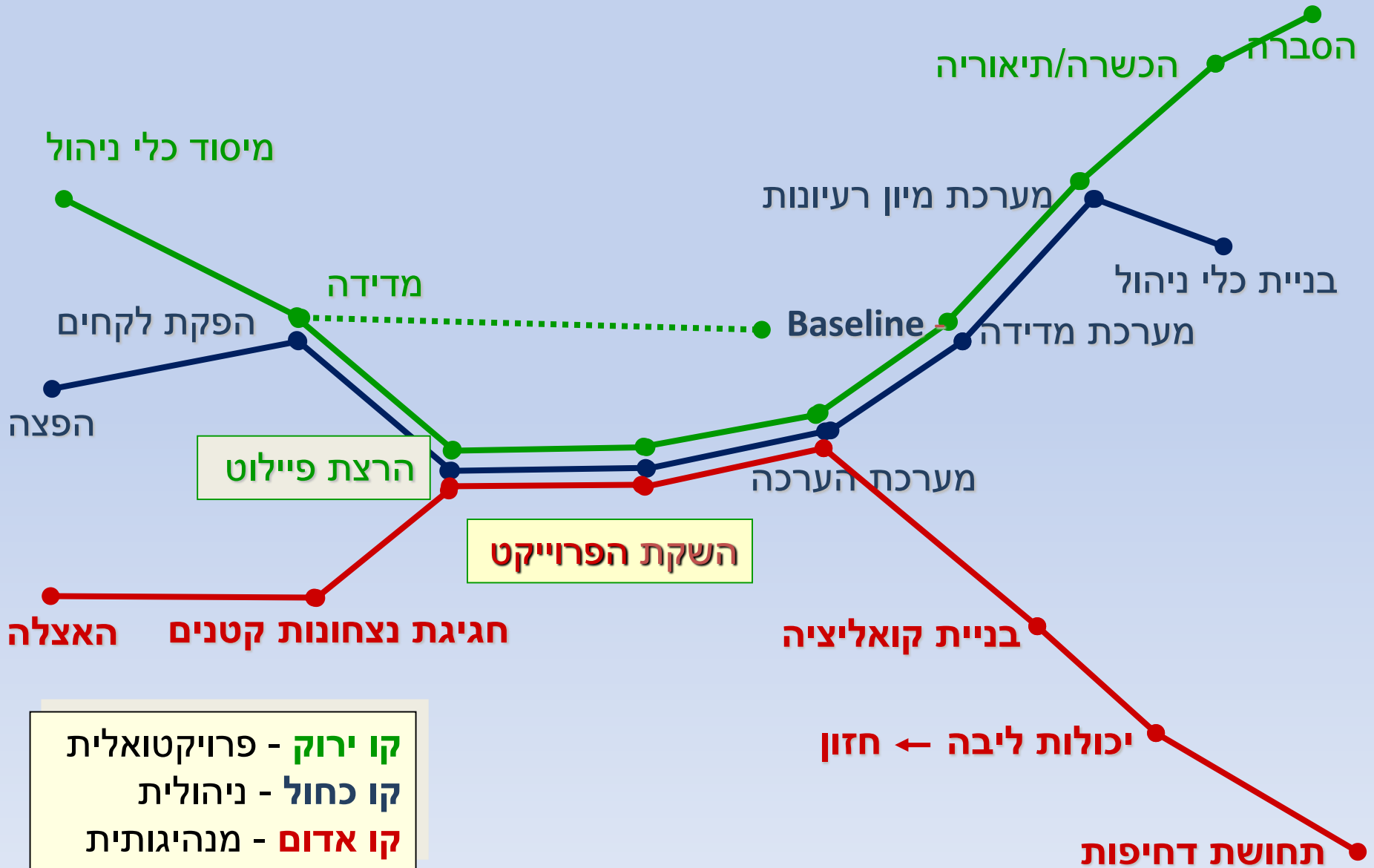
María Robinson.



© hebill's estudio gráfico

אף אחד אינו יכול  
לחזור אחורה  
ולהתחיל מחדש, כל  
אחד יכול להתחיל  
היום וליצור סוף חדש  
מריה רובינסון

# מפת רכבת חתרנית לניהול חדשנות



**קו ירוק** - פרויקטואלית  
**קו כחול** - ניהולית  
**קו אדום** - מנהיגותית

# צעד 1: תשתית

1. מחוייבות הנהלה בכירה
  - א- יכולות ליבה
  - ב- אסטרטגיה של חדשנות
  - ג- יצירת קונצנזוס
  - ד- ראייה דו-מוקדית *ambidextrousness*
2. בסיס נתונים של רעיונות (אקסל פשוט).
3. 2 צוותים:
  - א- בחירת רעיונות
  - ב- למידה
4. תחרויות: מציגים ופרסים.
5. מדידת תוצאות.

# צעד 1:

1. הכשרה לתפקידם בניהול חדשנות

א- כיוון

ב- מוטיבציה

ג- ניהול קצוות של יצירתיות

ד- חשיבת שפע (לעומת סכום 0)

ה- חיכוך יצירתי

ו- קונצנזוס

ז- ראייה דו-מוקדית

<https://www.youtube.com/watch?v=zVMRCxaM5VA>

## צעד 2: יחידים

1. כיוון
2. מוטיבציה
3. ניהול קצוות של יצירתיות

# צעד 3: צוותים

1. הרכבה "כמעט" עצמית

2. מיון

א- מיומנויות חותם

ב- שונות

ג- השלמת יכולות

3. הכשרה

א- חיכוך יצירתית

ב- חשיבת שפע

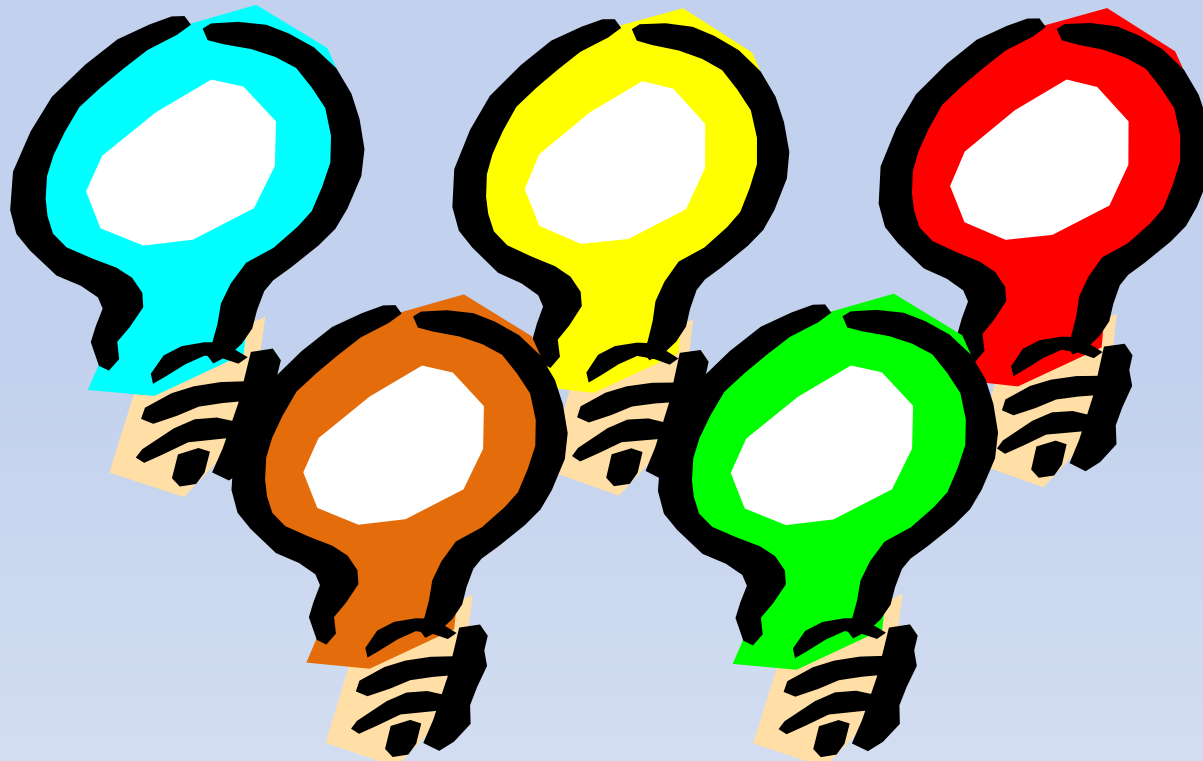
ג- טכניקות יצירתיות

ד- coopetition

**4. אתגר**



# משחקים חדשנולימפיים





# צעד 4: משחקים חדשנוליימפיים

1. קביעת אתגר/ים

2. יצירת צוותי עבודה (ראה שקף 7)

3. תחרות

4. פרסים

5. הערכת תוצאות

6. למידה – הפקת לקחים

7. שתף/י את כל העולם



# כיצד מוכרים רעיון!?



1. כותרת (מושכת, מסקרנת, פשוטה)
2. נאום המעלית
3. הצוות: יכולותיהם/ן
4. מיהו הלקוח / מה הצורך?
5. חזון + דמיון
6. פתרון + פשוט
7. מודל "עסקי"
8. כיצד ישווק / יוכנס לשימוש?
9. מצב עכשוי, צעדים באים
10. מה אנו צריכים מכם?