

InnoWork

10 MODULIS: KITI KŪRYBIŠKUMO ĮRANKIAI

Projekto pavadinimas	“Inovatyvesnės darbo vietos link”
Projekto akronimas	InnoWork
Projekto nuorodos Nr.:	№: 2014-1-BG01-KA202-001634



Erasmus+

Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį šiame leidinyje pateiktos informacijos panaudojimą.

Turinys

I. Modulio apžvalga	3
II. Mokymosi turinys.....	4
Ivadas	4
1 dalis: Kūrybiškumas.....	4
2 dalis: Inovacijos	7
3 dalis: Kūrybiškumo ir inovacijų įrankiai.....	8
IV. Papildomi skaitiniai	15

I. Modulio apžvalga

Mokymosi tikslai	Šiame modulyje sužinosite apie praktinius kūrybiškumo įrankius, padedančius įvertinti savo būseną organizacijoje, vertinimo prielaidas būtinas klestėjimui, priemones kūrybiškų metodų pritaikymui, ir nuolatinio taikymo svarbą. Šis modulis supažindina su kūrybiškumu ir inovacijomis, jų skirtumais ir panašumais. Kai perskaitysite medžiagą, peržiūrėsite nuorodas, apmąstysite, žinosite daugiau apie inovacijų ir kūrybiškumo technikas ir kaip pritaikyti jas siekiant pagerinti darbo sąlygas, novatoriškus gebėjimus ir kūrybišką mąstymą jūsų įmonėje.
Mokymosi laikas	Jums gali prireikti 50 minučių šio modulio apžvalgai, tačiau tai priklauso nuo Jūsų mokymosi stiliaus. Perskaityti papildomą literatūrą pateiktą nuorodose jums prireiks papildomo laiko.
Struktūra	Šis modulis padalintas į 3 dalis: 1 dalis – Informacija apie kūrybiškumą ir organizacinį kūrybiškumą 2 dalis– Informacija apie inovacijas 3 dalis – Kūrybiškumo ir inovacijų įrankiai

II. Mokymosi turinys

Įvadas

Šis modulis, kaip įrankių rinkinys. Jame pateikiami kūrybiškumo ir inovacijų įrankiai, kurie gali būti naudojami darbo vietoje įvairioms užduotims atlikti. Taikyti ir valdyti kūrybiškumą ir inovacijas yra svarbu visoms organizacijoms ir kompanijoms, kuriose žinių kūrimas ir naudojimas yra dalis jų kasdienybės.

Šis modulis pirmiausia pristato įrankius ir mokomąją medžiagą inovatyviems produktams ir paslaugoms iš I-CREATE “Kūrybiškumo plėtra ir Inovacijos MVĮ” (tinklapis www.icreate-project.eu/), kadangi jis skirtas mikro, mažoms ir vidutinio dydžio įmonėms. Modulis taip pat pristato kitus sprendimų būdus, kurie gali įtakoti kūrybiškumą ir inovacijas darbo vietoje. Plati įrankių įvairovė, nuo kūrybiškumo vertinimo, žinių valdymo, kūrybiškumo bei inovacijų technikų iki inovacijų kultūros tęstinumo. Šis modulis gali padėti įgyvendinant kitus Innowork modulius darbo vietoje.

Prieš pereinant prie pačių įrankių, modulis paaiškina skirtumą tarp kūrybiškumo or inovacijų ir kokią naudą įrankiai teikia.

1 dalis: Kūrybiškumas

Kalbant apie kūrybiškumą darbe pateikiamos trys sąvokos:



Visos trys yra neatsiejamos: asmens kūrybiškumas gali įtakoti organizacijos kūrybiškumą, jei prielaidos yra tinkamos (žr. modulius 3, 4 ir 5) ir asmuo natūraliai naudoja kūrybišką mąstymą kasdien. Be to, organizacinis kūrybiškumas yra įtakojamas kūrybiško mąstymo (asmenų ir organizacijos) ir darbuotojų asmeninio kūrybiškumo bei požiūrio į tai. Kūrybiškas mąstymas yra mąstymo kelias, kuris yra pristatomas ir taikomas abiejuose kontekstuose. Skirtingi įrankiai gali būti naudojami siekiant sustiprinti kūrybiškumą ir mokantis bei naudojant kūrybiškumą vedantį į inovacijas. Išsamiau pažvelkime į tris kūrybiškumo sąvokas.

Asmens kūrybiškumas

Asmens kūrybiškumas reiškia individo gebėjimą kurti naujas, svarbias idėjas ir perspektyvas. Šiandien labai mažai dėmesio skiriama asmeninių kūrybiško mąstymo įgūdžių plėtojimui organizacijose. Plėtojant asmeninį kūrybiškumą reikalingi keturi elementai:

- ✓ Suprasti kūrybiško mąstymo procesą
- ✓ Identifikuoti kūrybiško mąstymo ir asmeninių įgūdžių kliūtis, kurios gali būti naudojamos didinant kūrybiškumo atsaką,
- ✓ Naudojant metodus dažniau gauti naujų idėjų ir sprendimų,
- ✓ Nustatyti asmens kūrybinį veržlumą ir visą gyvenimą trunkančią kūrybinę viziją, kuri padės asmenims pasiekti jų asmeninius ir profesinius tikslus.



Kūrybiškas mąstymas

Kūrybino mąstymo įgūdžiai yra požiūris ir pasitikėjimas, nes tai talentas. Kūrybiškumas yra daugiau organinis nei struktūrinis ar nuspėjamas. Kūrybinio mąstymo nauda kyla iš proto, vaizduotės, žaismo atvirumo, neįprastų elementų derinimo, disciplinų ir kitų sienų kirtimo ir mąstymo už ribų. Atpalaiduojanti būsena padeda kūrybiškam mąstymui tekėti. Daug kūrybiškų idėjų, kurios buvo pripažintos puikiomis ir novatoriškomis turi daug mažiau formalios istorijos. Tačiau kūrybinis mąstymas neatmeta ir nesėkmės galimybes. Kūrybinis mąstymas gali būti naudojamas iš naujo bandant po nesėkmių, kurios gali sukelti naujų inovatyvių sprendimų. Tik pagalvokite apie Tomą Edisoną ir šimtus jo bandymų, kai jis išradinėjo elektros lemputę. Kūrybinis mąstymas ir stilius motyvuoja. Geriausias to įrodymas, kaip mes reaguojame, kai kažkas juokingo nutinka mūsų akiratyje.



Sociologinių, psichologinių, fizinių ir elgesio veiksmų sąmokslas užgniaužia mūsų natūralų sugebėjimą originalioms mintims ir šių kliūčių įveikimas yra vienas iš svarbių žingsnių susigražinti kūrybiškumą.

Kūrybiškas mąstymas gali būti taikomas ir be finansinio ar organizacinio tikslo, bet inovatyvaus mąstymo įgūdžiai labiau linkę būti orientuoti į tikslą, leidžiantį organizacijoms kurti kažką naudingo ir pageidautino. Organizacinę situaciją supratimą jie perkelia ir atveria duris naujiems požiūriams ir sprendimams¹. Svarbiausia atrasti tai, kas nauja, kas geriau ir kas bus toliau naudojant novatorišką

mąstymą ir lyderio palaikymą.

Organizacinis kūrybiškumas¹

Kiekvienos organizacijos varomoji jėga yra žmogiškieji ištekliai. Taigi, jei vadovybė nori organizacijoje pagerinti kūrybiškumą jie turi pradėti nuo žmonių, vertingiausio įmonės turto. Pateikiame keletą patarimų kaip paskatinti darbuotojų kūrybiškumą:

- Pašalinti barjerus ir kliūtis, kurios trukdo kūrybiškumui;
- Skatinti komandinį darbą ir atkreipti dėmesį į socialinį organizacijos klimatą. Socialinė aplinka yra labai svarbi.
- Suteikti laisvę darbuotojams siekti žinių, eksperimentuoti ir improvizuoti;
- Kiekvieną naują užduotį pristatyti kaip labai įdomią ir iššaukiančią;
- Mokyti darbuotojus žiūrėti į kiekvieną problemą ar idėją iš skirtingų kampų. Svarbus žingsnis šia kryptimi yra suteikti darbuotojams tiesioginį kontaktą su galutiniais produkto ar paslaugos vartotojais;
- Pasistenkti vadovauti naudojant bendrą vadovavimo stilių;
- Apsvarstykite galimybę naudoti "Sokrato tyrimas"² reikšmę, kad galėtumėte užduoti klausimus, o ne teikti atsakymus. Duokite darbuotojams laiko apgalvoti hipotetines situacijas, pažvelgti į bendresnį vaizdą ir eksperimentuoti su galimybėmis;
- Kiekvienas darbuotojas turėtų žinoti, kad jo darbas yra svarbus. Darbuotojų užduočių keitimas gali atnešti gražių tempo pakeitimų, susiformavimo jausmą ir padidinti susidomėjimą ir motyvaciją.

Šis modulis orientuotas priemonių rinkinio pateikimui, bet jūs galite skaityti plačiau apie tai, kaip pritaikyti ir išlaikyti aukščiau pateiktus pasiūlymus ir kituose moduluose.

¹ <http://icreate-project.eu/index.php?t=81>

² <http://www.ecoliteracy.org/strategies/socratic-inquiry>

2 dalis: Inovacijos

Šiandien kūrybiškumas ir inovacijos yra plačiai naudojamos sąvokos. Nors kūrybiškumas palaiko ir įgalina naujoves, tačiau tai ne tas pats dalykas. Be to, gali skirtis jų taikymo aplinkybės, mąstymas ir naudojami įrankiai.

Priešingai nei kūrybiškumas, inovacijos dažnai siejamos su kūrybiškų idėjų įgyvendinimu organizaciniame kontekste, tokiu būdu individualus ar komandinis kūrybiškumas tarnauja kaip organizacijos inovacijos. Kūrybiškumas paprastai naudojamas siekiant kurti naujas idėjas, požiūrius ar veiksmus, o inovacijos yra



procesas abiejų, kūrybiškų idėjų kūrimo ir pritaikymo ypatingose situacijose. Organizaciniame kontekste terminas inovacijos dažnai naudojamas visam procesui apibūdinti, kurio metu organizacija generuoja naujas kūrybiškas idėjas ir paverčia jas į originalius, naudingus ir perspektyvius komercinius produktus, paslaugas ar verslo praktikas. Terminas kūrybiškumas konkrečiai skirtas taikyti asmenų ar grupių naujų idėjų kūrimui, kaip būtinas žingsnis inovacijų procese.

“Inovacijos darbo vietoje” gana dažnas išsireiškimas. Jis atspindi procesą, paremtą atsiliepimais, mokymusi ir tobulinimu. Inovacijos turėtų skatinti darbuotojus ir vadovus visuose lygiuose ir visose darbo srityse.

3 dalis: Kūrybiškumo ir inovacijų įrankiai

Nors kūrybiškumas yra kognityvinis požiūris, dažnai grindžiamas vaizduote, skirtingais įrankiais (pavyzdžiui, idėjų generavimo sesijos), gali būti naudojamas siekiant sustiprinti ir padėti jam. Tačiau įrankiai turėtų sutelkti dėmesį ne tik idėjos generavimui – matavimui, kūrybiškumo ir inovacijų stebėjimas ir tolesnis įgyvendinimas taip pat turėtų turėti savo įrankius.

3 dalyje susipažinsite su parinktais įrankiais visiems šiems tikslams. Jūs galite juos naudoti ir atrasti daugiau literatūroje, pateikiamoje kartu su bendrasiais moksliniais tyrimais.

Audito įrankiai

Supratimas apie kūrybiškumo būseną, kūrybinį personalo ir organizacijos potencialą yra būtinas, kai planuojama kurį kūrybiškumo įrankį taikyti ir kokia apimtimi. Audio įrankiai gali būti naudojami palaikant tai pačioje proceso pradžioje tarpiniam stebėjimui ir proceso pabaigoje (ar ciklo, kadangi turime prisiminti, kad kūrybiškumas nėra vienkartinis veiksmas, jis reguliarus). Todėl galutinis vertinimas (auditas) yra veikiau ciklo vertinimo pabaiga, kuri kartoja su kitais kūrybiškumo įrankių aprašymais šiame ciklo procese. Čia pristatomas I-CREATE audito įrankis.

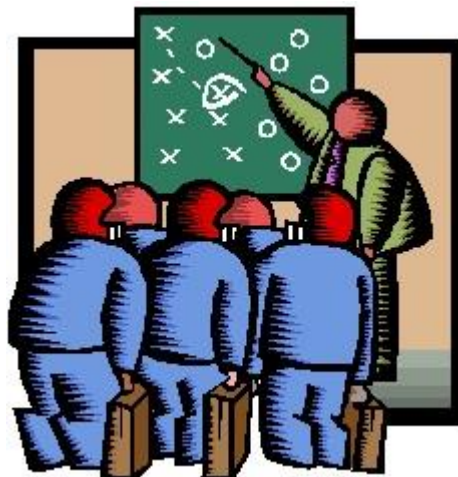
I-CREATE Audito įrankis

Daugelis organizacijų reagavo į konkurencingą ekonominį spaudimą su įsitikinimu, kad kūrybiškumas ir inovacijos yra raktai į sėkmę. Siekiant geriau pasiekti inovacijų tikslus jie turėtų plėtoti asmeninius kūrybiškumo įgūdžius atskirai kiekvieno organizacijos nario.

I-CREATE įrankių dėžutėje yra ir audito įrankis. Jį galima rasti <http://icreate-project.eu/index.php?t=81>.

Audito įrankio tikslas ištirti organizacijos kūrybiškumo ir inovacijų „sveikatą“, nustatyti veiksmus ir kintamuosius įtakojančius darbuotojų kūrybinį potencialą, organizacijos, vadovavimo ir komandos lygyje. Analitinis įrankis (paprastai klausimynas)

gali būti sukurtas pritaikant prie, pavyzdžiui, poreikių, personalo, kultūros, darbo pobūdžio ir organizacijos veiklų. Įprastai jis apima visus anksčiau minėtus 1 ir 2 dalies veiksmus su visais papildomais kintamaisiais. Su audito įrankiu Jūs galite pabandyti vertinti organizacijos kūrybiškumą ir inovacijų „sveikatą“ ir potencialą kuriant tinkamas matavimo ir kvalifikavimo skales duomenų analizavimui siekiant identifikuoti problematiškas, reikalaujančias patobulinimo sritis. Galiausiai, po diskusijų su valdančiąja komanda, gali būti pasiūlytas pradinis rinkinys ir organizacija gali imtis veiksmų plano bei žengti pirmuosius žingsnius kūrybiškumo darbe puoselėjimui.



Žinių valdymas inovacijų ir žmogiškųjų išteklių kompetencijoms

Kūrybiškumas yra taikomas tam tikram tikslui, kuriuo siekiama sukurti naujoves. Kitas svarbus elementas, prieš pasirenkant įrankius, yra apibrėžti, **kodėl** inovacijos ir kūrybiškumas yra reikalingi. Žinių valdymas ir suvokimas, iš žmogiškųjų išteklių pusės, yra labai svarbus.

Žinių valdymas (ŽV) inovacijoms taikomas inovacijų procese. Jis taikomas kiekviename proceso etape. Pavyzdžiui, žemiau pateiktame grafike pirmieji trys ŽV žingsniai inovacijų grandinėje yra paryškinti:

Poreikio inovacijoms analizė - informacijos rinkimas įmonės viduje ir už jos ribų, informacijos pasidalinimas organizacijoje.

Idėjų generavimas - idėjų pirkimas iš išorės, inovatyvių vidinių pasiūlymų valdymas, kūrybiškumo technikos, dalinimasis informacija.

Galimų sprendimų vertinimas - Sprendimų priėmimas ir sprendimų informacijos perdavimas, lyginamoji analizė...

InnoSupport, <http://www.innosupport.net/index.php?id=5988,teikia> pagalbą žinių valdymui. Jis numato priemones, kurios padeda nustatyti pagrindinius taškus jūsų žinių valdymui.

Jūsų organizacija gali turėti naujausias ir tobuliausias technologijas bet jai reikia kvalifikuotų ir kūrybingų darbuotojų, kad įveikintų ir užtikrintų konkurencinį pranašumą šiuo pagrindu. Žmogiškieji ištekliai (ŽI) padeda šiai užduočiai. Trys pagrindiniai **Žmogiškųjų išteklių (ŽI) kompetencijos** elementai reikalingi inovacijoms, nukreipiantys į svarbiausius inovatyvių darbuotojų valdymo aspektus:

(A) VERBAVIMAS IR ATRANKA

(B) ŽI PLĖTRA

(C) MOTYVACIJA

Daugiau apie žmogiškuosius išteklius ir inovacijas skaitykite

<http://www.innosupport.net/index.php?id=2312> . Šiame tinklapyje rasite sėkmės istoriją, kuri gali būti atskaitos taškas jums.

Kūrybiškumo ir inovacijų įrankiai

Siekiant suprasti kokius įrankius naudoti ir kaip vadovautis išvadomis iš kūrybiškumo ir inovacijų bendrai, svarbu suprasti skirtumą ir koreliaciją tarp abiejų. Svarbiausia yra konvertuoti savo kūrybines idėjas į tikras inovacijas.

Kūrybiškumas ir inovacijos gali būti sustiprinami įvairiais būdais. Ši modulio dalis pateikia pasiūlymus, tačiau kūrybiškumo ir inovacijų didinimas organizacijoje ne tik įrankiai – kiti elementai turi būti taikomi ir prisimenami taip pat. Ugdant naujoves ir kūrybiškumą darbe, turėtų būti praktikuojamas tam tikras vadovavimo elgesys:

- ✓ Dėmesys nuolatiniam mokymuisi
- ✓ Atviras požiūris į rizikos priėmimą
- ✓ Žinių ir informacijos naudojimas ir dalinimasis
- ✓ Sąžiningai atlikti ir informaciniai vertinimai
- ✓ Altygis už kūrybinę veiklą

Inovacijos yra procesas, kuris gauna naudos iš valdymo ir kitų disciplinų, kurios taikomos pagrindinėms verslo funkcijoms. Nors daug žmonių tiki, kad inovacijos yra viena iš kūrybinių pastangų kuri negali būti valdoma, tiesa yra ta, kad veiksmingos inovacijos reikalauja kryžminio funkcinio bendradarbiavimo ir atskaitomybės viso proceso metu.

I-CREATE

I-CREATE biblioteka siūlo naudotis pilnu komplektu kūrybiškumo įrankių, įskaitant **kūrybiškumo technikų paiešką** <http://www.icreate-project.eu/index.php?t=40> su keletu galimybių, kurios padeda apibrėžti savo sąvokas, tikslus ir paskirtį siekiant surasti vieną ar daugiau kūrybiškumo įrankių, kurie geriausiai atitinka jūsų galimybes ir poreikius.

Kūrybiškumo technikos gali būti filtruojamos pagal trukmę, įrenginius ir galimus įrankius, sudėtingumo lygius, inovacijų tipą ir pagal grupės dydį (žr. paveikslėlį žemiau). Taigi I-Create pateikia platų galimybių spektrą mikro, mažoms ir vidutinėms įmonėms.

Find a creativity technique

Classification of techniques					
Group size - people needed	Approximate duration	Type of innovation	Web tools	Required equipment	Level of difficulty
☐ 1 ☐ 2 to 3 ☐ 4 to 7 ☐ more than 7	☐ up to 15 minutes ☐ up to 30 minutes ☐ up to 45 minutes ☐ up to 1 hour ☐ more than 1 hour	☐ Product ☐ Process ☐ Service ☐ Technology ☐ Idea	☐ Blogs ☐ Chat rooms ☐ E-mail communication ☐ Forums and blogs ☐ Online surveys ☐ Skype conferences ☐ Social networks ☐ Team building games	☐ Paper / Pen ☐ Flipchart / Whiteboard ☐ PC / Beamer ☐ Internet Access	☐ High ☐ Medium ☐ Low

Creative Thinking.net

Creativethinking.net yra svetainė kurioje pateikiamos **kūrybiško mąstymo** užduotys. Jas galite rasti <http://creativethinking.net/exercises/>.

Mycoted

Mycoted siūlo platų **Kūrybiškumo ir inovacijų technikų** pasirinkimą nuo A iki Z. Jas galite rasti https://www.mycoted.com/Category:Creativity_Techniques.

Šis kūrybiškumo technikomis turtingas fondas pateikia įvadą į spektrą įrankių ir technikų abiem idėjų generavimui (kūrybiškumas) ir verčiant idėjas realybe (inovacijos). Jos yra labai naudingos, parenka jums tinkamą įrankį (kūrybiškumo/inovacijų techniką) kiekvienam darbui.

Mąstymo modeliavimas(Design Thinking)

Minčių modeliavimas siūlo metodą ir mąstymo kelią, kuris gali būti naudojamas idėjų kūrimui ir jų įgyvendinimui praktikoje, realiais produktais. Kadangi tai ne kūrybiškumo įrankis, jis gali naudoti kūrybiškumo įrankius ypač pirmųjų proceso fazių metu.

Mąstymo modeliavimas padeda sprendžiant sudėtingas ir blogai apibrėžtas problemas kūrybiškais būdais ir tai yra sritys leidžiančios bendradarbiauti su kitais sektoriais. Modeliavimo būseną buvo nurodyta kaip vieną iš ateities mąstymo metodų.

Yra daug mąstymo modeliavimo įrankių ir jie taip pat naudojami paslaugų modeliavimui. Čia yra pateikta keletas iš jų:

Centruotas Žmogaus Dizainas pagal Ideo	Centruotas Žmogaus Dizainas(CŽD)rinkinys yra vienas iš Ideo design thinking paremtas rinkinys kūrybiškų problemų sprendimui. Procesas susideda iš trijų pagrindinių fazių: įkvėpimas, mintys ir įgyvendinimas. Žmogus, suprantantis žmones yra proceso centre. CŽD yra vienas iš egzistuojančių Design Thinking ir problemų sprendimo rinkinių. Design Thinking yra ypač naudingas kai sprendžiamos blogai apibrėžtos problemos ir jis naudoja bei stiprina kūrybinį mąstymą. Daugiau skaitykite: http://www.designkit.org/
Kolektyvinių veiksmų rinkinys pagal Frog Design	Frog Design's kolektyvinių veiksmų rinkinys yra dar vienas iš Mąstymo modeliavimo rinkinio. Jis kviečia žmones į tikslines bendruomenės problemų grupes, bendradarbiauti ieškant skirtingų sprendimų. Mąstymo modeliavimas yra ypač naudingas, kai sprendžiamos blogai apibrėžtos problemos ir jis naudoja

	bei stiprina kūrybinį mąstymą. Daugiau skaitykite: http://www.frogdesign.com/work/frog-collective-action-toolkit.html and http://www.frogdesign.com/sites/default/files/pdf/frog_collective action toolkit.pdf
Paslaugų modeliavimo rinkinys	Paslaugų modeliavimo rinkinys padeda kurti ir tobulinti aptarnavimo procesus kūrybišku ir centruotu žmogaus būdu. Modeliavimo perspektyva gali plėtoti paslaugas inovatyviu būdu. Daugiau apie Paslaugų modeliavimo rinkinį galite rasti: http://www.servicedesigntoolkit.org/index.html

Daugiau informacijos apie kūrybiškumo technikas jūs galite rasti internete ir knygos.

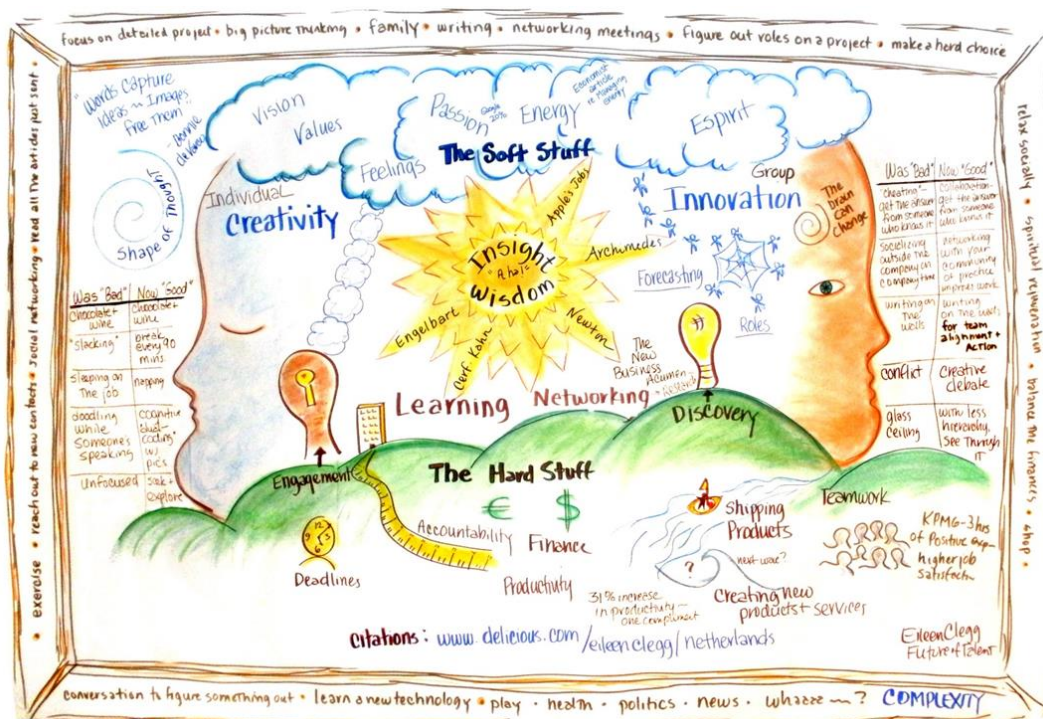
Nepaisant kūrybiškumo technikų, galiausiai, yra svarbu prisiminti, kad vien technologijos nepakanka. Organizacijoms dažnai reikia aktyviai sudaryti palankesnių sąlygų klimatą, kuris palaiko kūrybiškumą ir inovacijas. Tai gali būti sudėtingas procesas kai kurioms organizacijoms, bet skirtingi kūrybiškumo modeliai siūlo keletą svarbių sąvokų, kurias organizacijų vadovai turėtų apsvarstyti kuriant socialinį-psichologinį klimatą, kuris skatina kūrybines pastangas. Naudingus modelius galima rasti I-CREATE projekto³ tinklapyje: <http://www.icreate-project.eu/index.php>.

³ <http://www.icreate-project.eu/index.php>

III. Išvados

Supratimas, kokius įrankius pasirinkti kūrybiškumo ir inovacijų veikloms yra paremtas žinojimu, kokie jie yra, kaip juos naudoti organizacijoje, kokie įrankiai yra galimi, kaip juos pasirinkti ir kaip naudoti, taip pat kokie įrankiai turi įtakos įgyvendinimo procese, kaip išlaikyti kūrybiškumo ir inovacijų veiklas veiksmingai, stebėsenoje ir nuolat jas atnaujinti.

Bendrieji organizacijos tikslai yra labai svarbūs. Dauguma žmonių ir organizacijų turi panašius tikslus susijusius su kūrybiškumu. Organizacijos žino, kad jų gebėjimas atsinaujinti priklauso nuo žmonių ir jų įgūdžių bei kūrybinių gebėjimų. Žmonės turi suprasti ir pritaikyti vidaus mąstymo procesus, kurie padidina naujo mąstymo potencialą. Organizacijos turi padaryti tą patį, bet be to, turi atpažinti kūrybinius narius tarp darbuotojų ir suteikti reikalingą aplinką ir sąlygas kūrybiškumui. Tai gali lemti organizacijos inovacijų potencialo padidėjimą.



IV. Papildomi skaitiniai

I-CREATE e-biblioteka

I-CREATE e-biblioteka pateikia daug informacijos ir įrankių kūrybiškumo organizacijoje didinimui. Kūrybiškumo plėtros ir inovacijų vadovas bei Audito įrankiai yra ypač naudingi. Juos galite rasti: <http://icreate-project.eu/index.php?t=25>.

I-CREATE įrankiai ir produktai gali padėti mikro, mažoms ir vidutinio dydžio įmonėms plėtoti naujas metodus sistemingai valdyti jų kūrybiškumo ir inovacijų potencialą. Per praktinius patarimus MVĮ vadovai bei kitos organizacijos sugebės identifikuoti, vertinti, iššaukti, dalintis ir pasirinkti geriausias priemones vystyti vertingiausią turtą: kūrybiškumą.

Visa medžiaga galima anglų, bulgarų, ispanų, vokiečių ir slovākų kalbomis.

Nuolatinių naujovių kultūra

Inovacijos (ir kūrybiškumas) neturi būti vienkartinis veiksmas. Labai svarbu išlaikyti šias veiklas nuolat. Pavyzdžiui, InnoSupport platform pateikia įrankius šiam tikslui.

InnoSupport yra apie Kompanijos kultūros kūrimą nuolatinėms naujovėms.



Šiame, gerai struktūrizuotame

šaltinyje(<http://www.innosupport.net/index.php?id=2321>), jūs rasite daugiau apie kūrybiškumą ir inovacijas, iš jau įgyvendintų projektų, tokių kaip:

- ❖ InnoSupport
- ❖ InnoSupport Transfer
- ❖ InnoSkills
- ❖ VET-in Tech
- ❖ InnoLocalSupp
- ❖ InnoCase

Dėl kitų kūrybiškumo taikymo darbe programų, prašome žvilgtelti į kitus InnoWork modulius.