



Co-funded by  
the European Union



# Umění Agile

Jedinou jistotou je neustálá změna...





## **Volatility- Proměnlivost**

Dynamika změn:  
Změna je častější,  
rychlejší a  
extrémnější



## **Uncertainty- Nejistota**

Je stále těžší  
předpovídat



## **Complexity- Složitost**

Velká propojenost a  
nelineární souvislosti  
brání snadnému  
pochopení a jednoduchým  
řešením



## **Ambiguity- Dvoznačnost**

Neexistuje jednoduché  
"správně" nebo „špatně“,  
fakta mohou mít různé  
významy, mohou být  
posuzována různými  
způsoby

# Jak pracujete se změnami ve škole?

# Jak se stavíte ve vaší sborovně k resistanci na změnu?

# Co si představujete po pojmem “kontinuální zlepšování” a jak ho ve škole naplňujete?

# Simulace - projekt galerie



Radovan

Vlastníci galerie umění

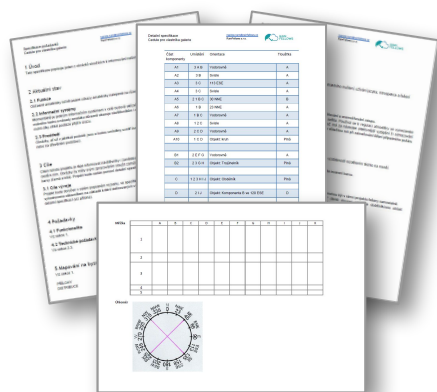


Jirka

- Otevíráme galerii SCMA umění (Square & Circle Modern Art)
- Potřebujeme navigační cedule ← **váš jednoduchý úkol**
- Vše musí být kreslené ručně, i navigační cedule

# Pojďme na to!

- Vyzkoušíme si spolupráci s vámi na jednoduché ceduli.
- Zadání jsme připravili se všemi potřebnými detaily tak, aby bylo vše maximálně jasné a mohli jste začít hned pracovat.



Analýza dokumentů  
(10 minut)

09:59



Tvorba cedule  
(10 minut)

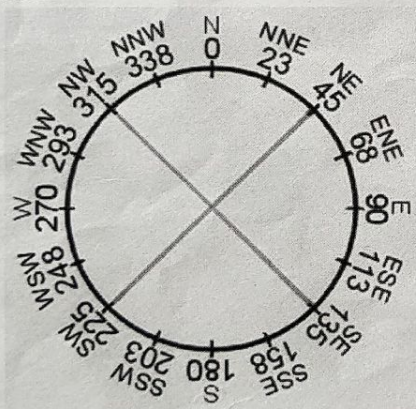
09:59



Reflexe

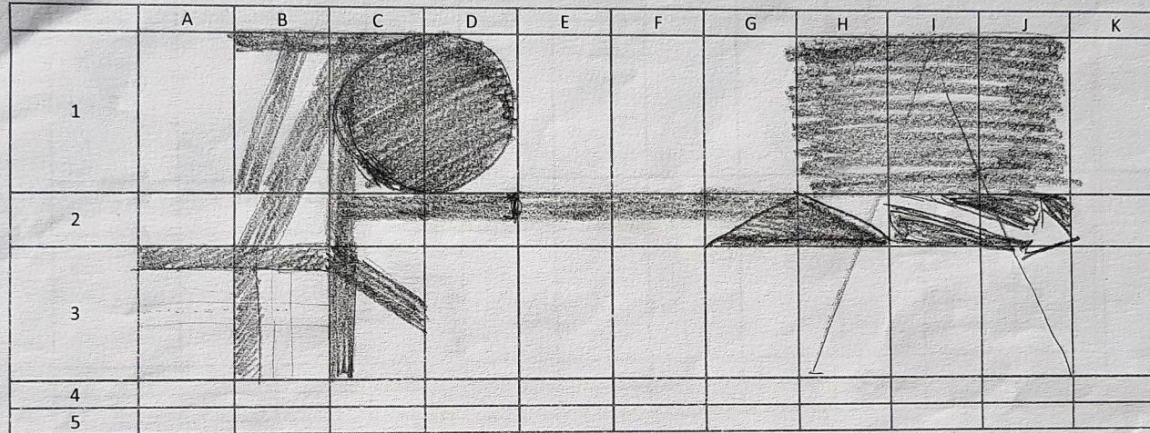
**Grid**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											

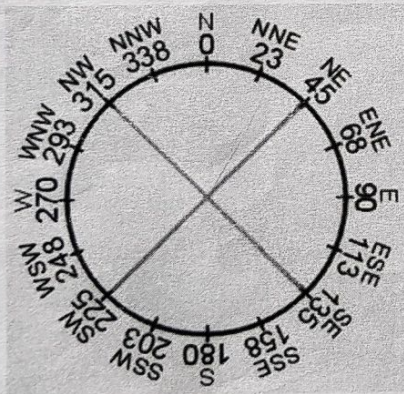
**Measurement tool**




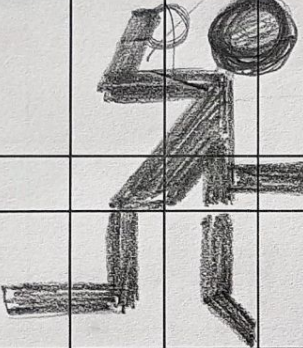

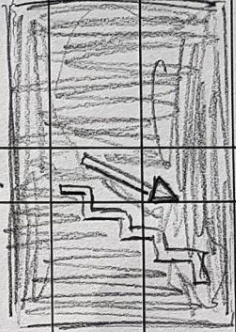
Grid

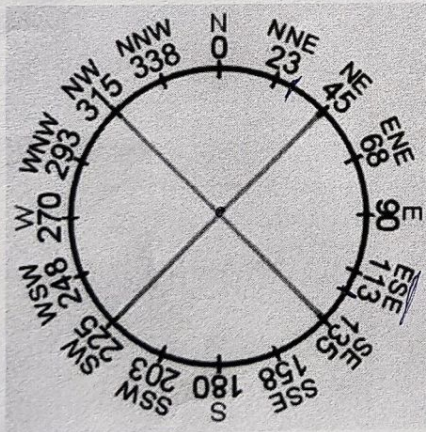


Measurement tool

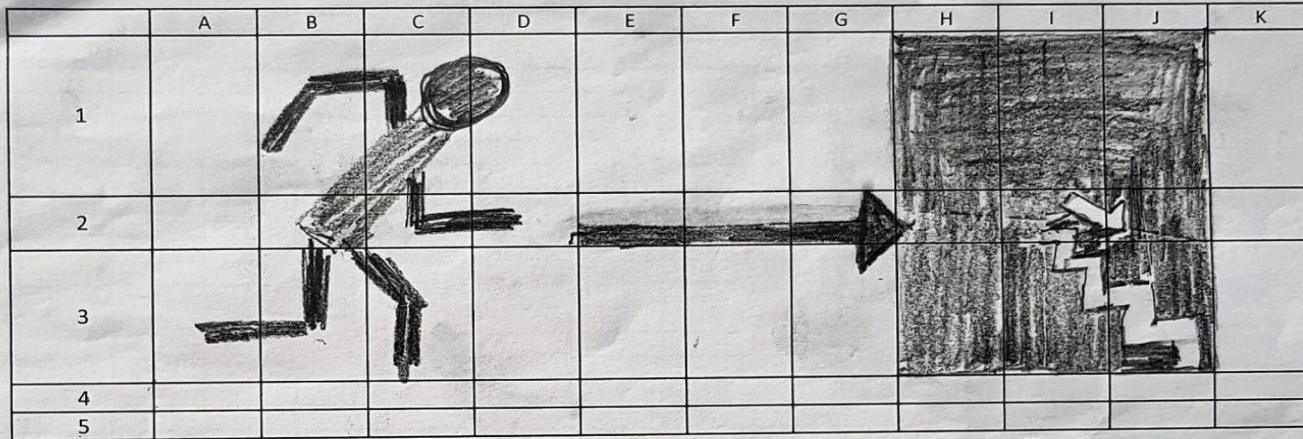


**Mřížka**

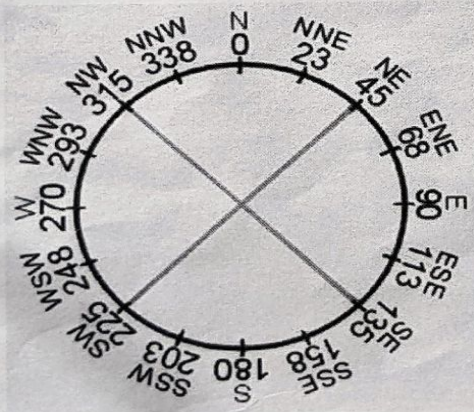
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											

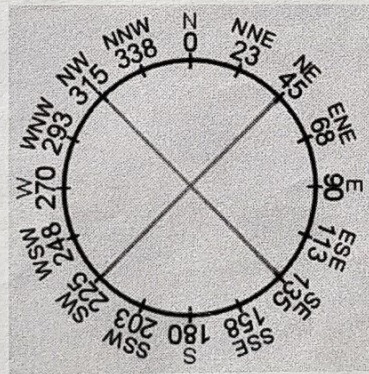
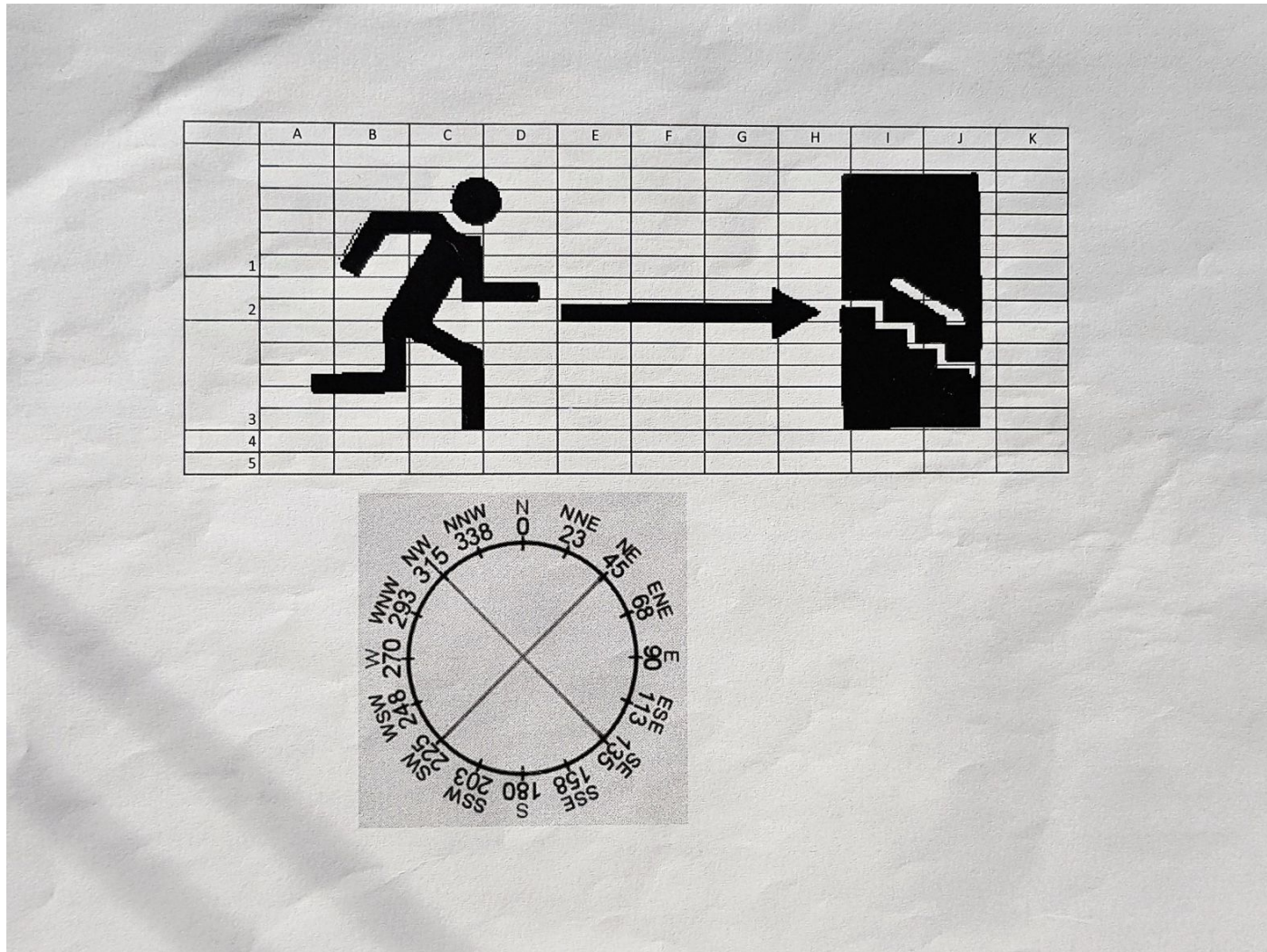
**Úhломěr**


Mřížka



Úhloměr



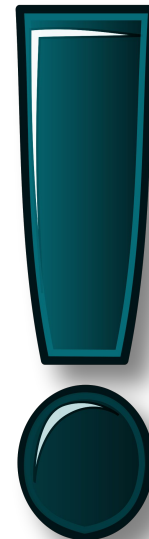


# Co zákazníci opravdu potřebují?

## Vědět

1. že pracujeme vždy na té **nejdůležitější** věci
2. že pracujeme **efektivně** a ještě se **zlepšujeme**
3. **hrubý odhad** do budoucna

- 
1. že naše **dohody platí**
  2. že je **respektujeme**



# Vyhodnocení

## Emoce

- Jak jste se při tom cítili?
- Co myslíte, že měl obrázek vyjadřovat?
- Jste s tím výsledkem spokojeni? Jak je spokojen zákazník?

## Ukázka správného řešení

### Co tedy s tím?

- Myslíte si, že to můžeme použít v naší galerii?
- Myslíte si, že to našim návštěvníkům pomůže v okamžiku požáru?
- Byla tato spolupráce úspěšná?

## Jsou nějaké případy, za kterých by to takto mohlo fungovat?

## Co byste potřebovali změnit, aby byl výsledek lepší?

Pozn.: Budoucí PO zapisuje diskusi do tabuli, budoucí AC facilituje a udělá shrnutí na konci  
-> zkusíme změnit po přestávce

# Dobrý výsledek spolupráce

1. Otevřít galerii v termínu (za 5 týdnů).
2. Mít co největší množství prioritních cedulí.

Po 1. říj	Út 2	St 3	Čt 4	Pá 5	So 6	Ne 7
Dnes	1. iterace					
8	9	10	11	12	13	14
2. iterace						
15	16	17	18	19	20	21
3. iterace						
22	23	24	25	26	27	28
4. iterace						
29	30	31	1. lis	2	3	4
5. iterace						

# Půjdeme na to jinak - Agilně

Iterativně místo detailní specifikace všech obrázků předem...



Iterace, Sprint, Běh, ...  
typicky 1-6 týdnů





# Dobrý výsledek spolupráce

1. Otevřít galerii v termínu (za 5 týdnů).
2. Mít co největší množství prioritních cedulí.

Po 1. říj	Út 2	St 3	Čt 4	Pá 5	So 6	Ne 7
Dnes		1. iterace				
8	9	10	11	12	13	14
		2. iterace				
15	16	17	18	19	20	21
		3. iterace				
22	23	24	25	26	27	28
		4. iterace				
29	30	31	1. lis	2	3	4
		5. iterace				



# Požadavek - Uživatelský příběh (User story)

**US ID:** US#3 – Ukazatel k „Lo“ sekci

Jako	Návštěvník galerie
potřebuji	navigaci k sekci s „Lo“ uměním
abych	věděl, kde naleznu umění začínajících umělců

Poznámky:

- Písmena „L“ a „o“

Priorita: **3** Hrubý odhad: **2** (násobek složitosti)

**Kdo co potřebuje a proč?**

**Detaily**

**Jak je to důležité?**

Zezadu:  
Akceptační kritéria:  
  
Kdy máme **splněno?**

Jak je to **náročné vytvořit?**  
Vzájemně porovnáváme US mezi sebou

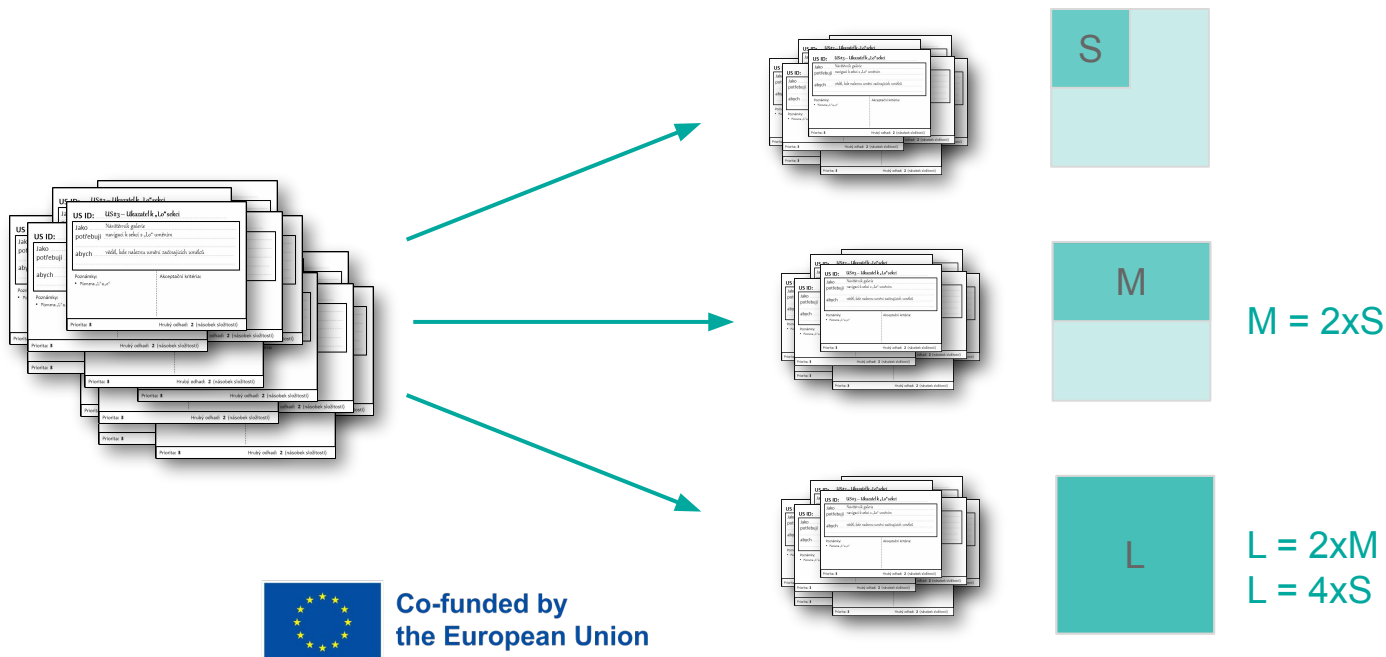
A vs A vs A



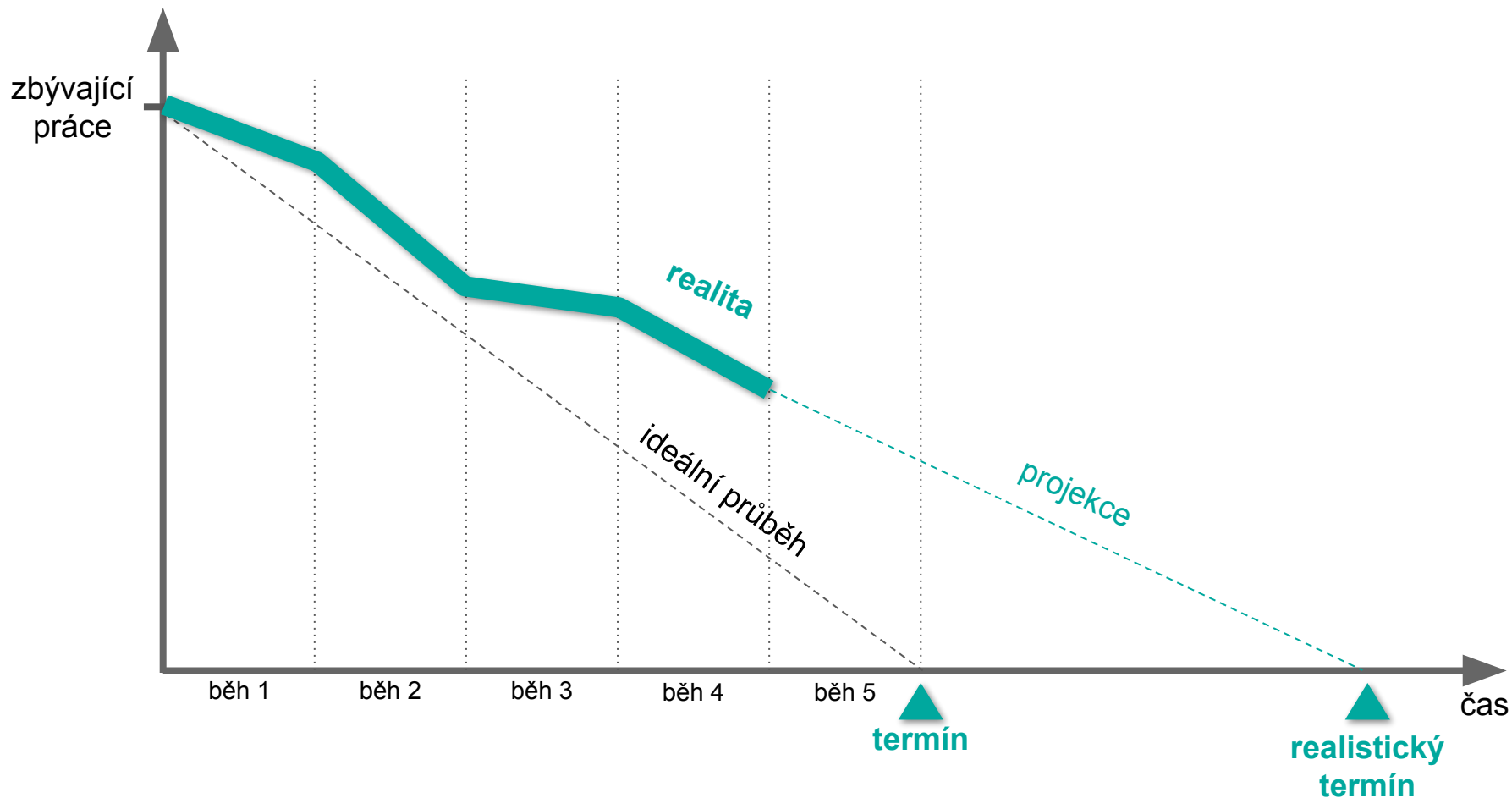
User story (US) je **balkónový pohled** na požadavek **v kontextu potřeby** za ním.  
**Samotná US nestačí k tvoření!!!** - je to *“poukázka”* na pozdější diskuzi.

# Hrubý odhad - složitost S-M-L

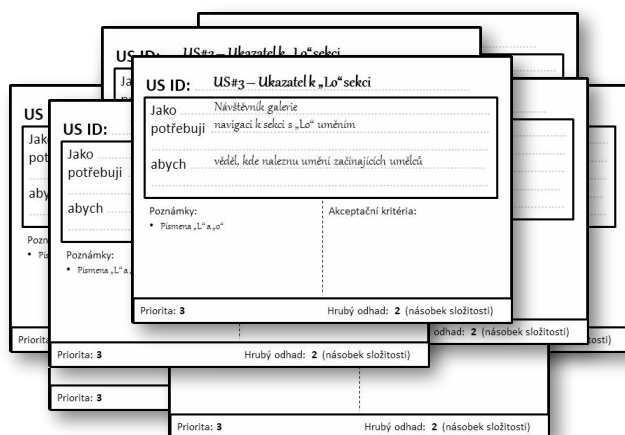
- **Složitost:** jak **náročné** je potřebu realizovat?
- **Odhad:** vzájemně **porovnááme** potřeby
  - Najděte **nejjednodušší** potřebu - **S**
  - Ostatní porovnejte relativně s ní
  - Nakonec porovnejte kupky, zda jsou potřeby stejně složité



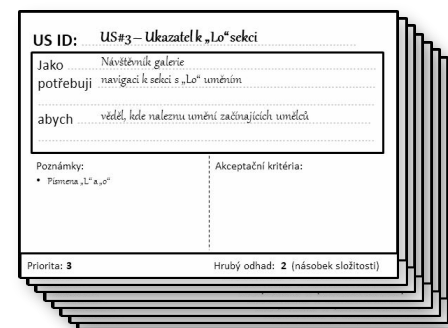
# Burn-down chart



# Prioritizovaný seznam potřeb (Backlog)



- Hodnota pro zákazníka
- Potřeba v čase
- Závislosti mezi User stories
- Rizika
- ...



**Úkol:** vytvořte před sebou na stole svůj backlog:



# Iterativně tvoříme výsledek

Podle priorit domluvíme detaily a vytvoříme malý kousek řešení

1. Výběr obrázků (3-4)
2. Akceptační kritéria
3. Závazek doručení

**Domluvíme**  
detaily několika  
obrázků dle priority

**Vytvoříme**  
obrázky dle domluvy

**Zhodnotíme**  
obrázky zda jsme se  
dobře pochopili

**Poučíme se**  
z neúspěchů a chyb

1. Představení obrázků
2. Přijetí/odmítnutí obrázků
3. Důvody přijetí/odmítnutí
4. Měření

Tým tvoří (90 sekund)

- Společné ohlédnutí (Retrospektiva)
1. Co šlo dobře?
  2. Co je třeba zlepšit?
  3. Výběr a realizace zlepšení

90



Co-funded by  
the European Union



# Iterativně tvoříme výsledek

Podle priorit domluvíme detaily a vytvoříme malý kousek řešení

1. Výběr obrázků (3-4)
2. Akceptační kritéria
3. Závazek doručení

## Domluvíme

detaily několika  
obrázků dle priority

1. Představení obrázků
2. Přijetí/odmítnutí obrázků
3. Důvody přijetí/odmítnutí
4. Měření

## Vytvoříme

obrázky dle domluvy

## Zhodnotíme

obrázky zda jsme se  
dobře pochopili

## Poučíme se

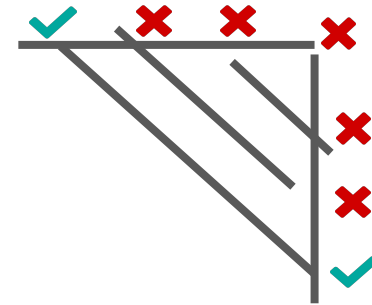
z neúspěchů a chyb

Tým tvoří (90 sekund)

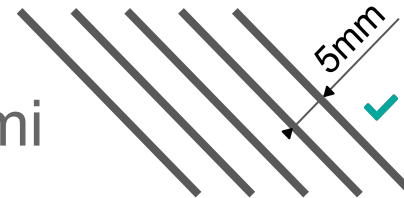
- Společné ohlédnutí (Retrospektiva)
1. Co šlo dobře?
  2. Co je třeba zlepšit?
  3. Výběr a realizace zlepšení

# Co znamená “splněno”? (Definition of Done)

- Čáry musí začínat a končit na čarách



- Max. 5mm mezera mezi šrafami

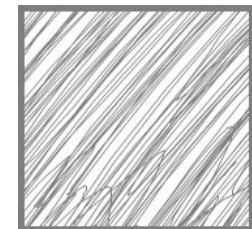


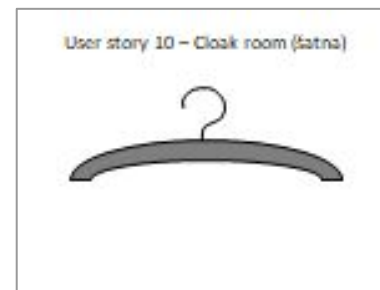
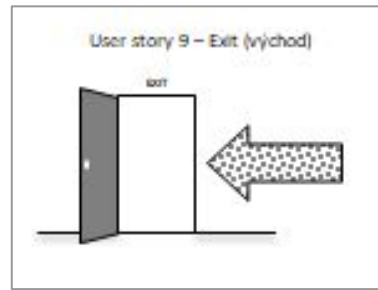
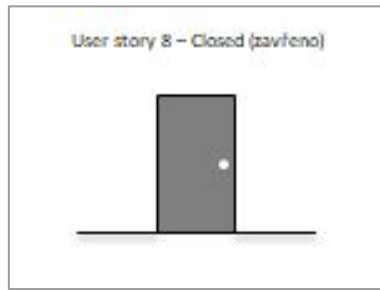
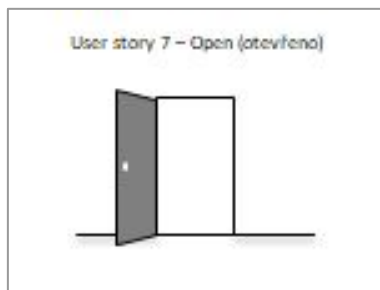
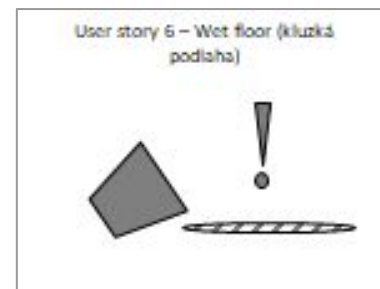
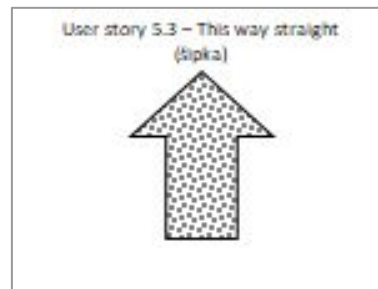
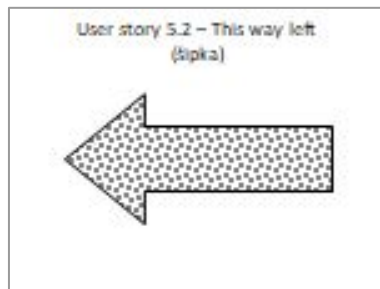
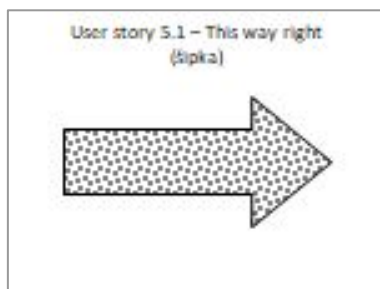
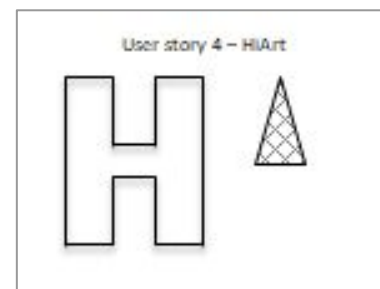
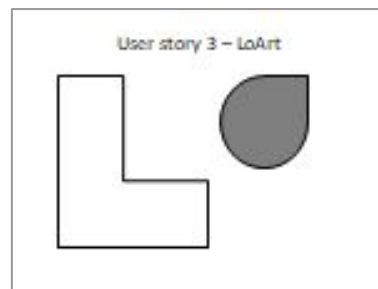
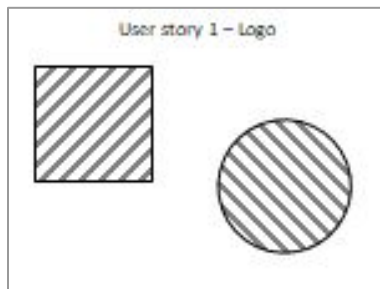
- Obrysy objektů (a čáry obecně) jsou jedna čára



- Bílý okraj stránky alespoň 1 cm

- Výplně objektů jsou dotaženy až ke krajům





# Náčrty obrázků

# Pojďme na to podruhé!

1. Stejně obrázky (dotažení)
2. Akceptační kritéria
3. Závazek doručení

1. Představení obrázků
2. Přijetí/odmítnutí obrázků
3. Důvody přijetí/odmítnutí
4. Měření

## Domluvíme

detaily několika  
obrázků dle priority

## Vytvoříme

obrázky dle domluvy

## Zhodnotíme

obrázky zda jsme se  
dobře pochopili

## Poučíme se

z neúspěchů a chyb

Tým tvoří (90 sekund)

- Společné ohlédnutí (Retrospektiva)
1. Co šlo dobře?
  2. Co je třeba zlepšit?
  3. Výběr a realizace zlepšení

90



Co-funded by  
the European Union

# Pojďme na to podruhé!

1. Stejně obrázky (dotažení)
2. Akceptační kritéria
3. Závazek doručení

1. Představení obrázků
2. Přijetí/odmítnutí obrázků
3. Důvody přijetí/odmítnutí
4. Měření

## Domluvíme

detaily několika obrázků dle priority

## Vytvoříme

obrázky dle domluvy

## Zhodnotíme

obrázky zda jsme se dobře pochopili

## Poučíme se

z neúspěchů a chyb

Tým tvoří (90 sekund)

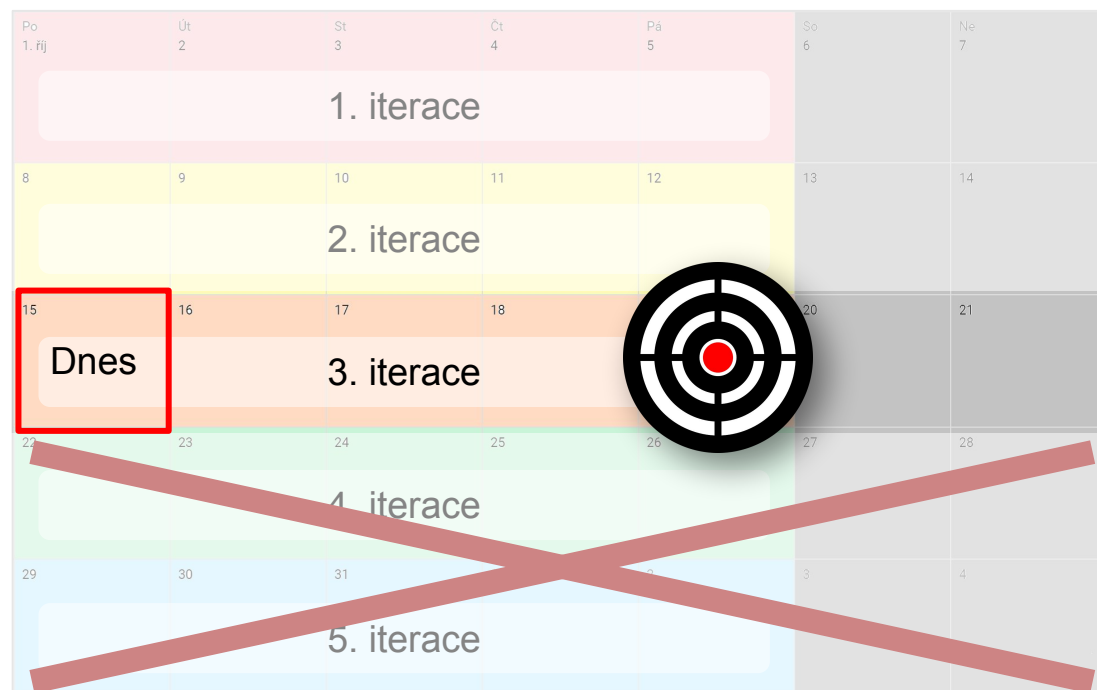
Společné ohlédnutí (Retrospektiva)

1. Co šlo dobře?
2. Co je třeba zlepšit?
3. Výběr a realizace zlepšení

# Nové okolnosti!

Stack of User Stories (US) for fire safety:

- US ID: US#12.5 – Požární cedule – První pomoc**  
 Jako návštěvník galerie označím stanoviště první pomoci abych ...  
 Poznámky: Kříž první  
 Priorita: 12.2
- US ID: US#12.4 – Požární cedule – Zákaz kouření**  
 Jako návštěvník galerie abych ...  
 Poznámky: První  
 Priorita: 12.1
- US ID: US#12.3 – Požární cedule – Hlásič požárního poplachu**  
 Jako návštěvník galerie potřebuji označení hlásiče požárního poplachu abych ...  
 Poznámky: První  
 Priorita: 12.2
- US ID: US#12.2 – Požární cedule – Hasící přístroj**  
 Jako potřebuji abych ...  
 Poznámky: Zveničení  
 Priorita: 12.2
- US ID: US#12.1 – Požární cedule – Únikový východ**  
 Jako návštěvník galerie potřebuji navigaci k požárnímu/únikovému schodišti abych věděl, kudy opustit galerii v případě požáru.  
 Poznámky: 4 vzhledupné schody a šipka nahoru  
 Akceptační kritéria:  
 Priorita: 12.1  
 Hrubý odhad: 4 (násobek složitosti)



Požární cedule!

Dřívější otevření galerie!

# Strategie, jak se vyrovnat se změnou

- ✓ Redukovat obsah projektu → 5 obrázků
- ✗ Více lidí
- ✗ Posunout **deadline**
- ✗ Více času
- ✗ Snížit **kvalitu**
- ✓ Snížit **složitost**
- ✗ Použít **existující řešení**
- ✗ **Zrušit** projekt
- ✗ **Sabotáž**





# Pojďme na to potřetí!

1. Požární cedule
2. Akceptační kritéria
3. Závazek doručení

## Domluvíme

detaily několika  
obrázků dle priority

1. Představení obrázků
2. Přijetí/odmítnutí obrázků
3. Důvody přijetí/odmítnutí
4. Uzavření projektu

## Vytvoříme

obrázky dle domluvy

## Zhodnotíme

obrázky zda jsme se  
dobře pochopili

## Poučíme se

z neúspěchů a chyb

Tým tvoří (90 sekund)

Společné ohlédnutí za celým projektem  
(Retrospektiva)

1. Co šlo dobře?
2. Co je třeba zlepšit?
3. Realizace zlepšení ostatních projektů

90



Co-funded by  
the European Union

# Dokončili jste, gratulujeme!

Pojmenujte klíčové principy  
(retrospektiva celé hry)



# Hlavní výstupy

## Prototypujte

plán - krok - vyhodnocení - zapracování změn - další krok

## Kontinuální zlepšování

retrospektiva (jsem na jedné lodi = angažovanost)

## Rychlá reakce na změnu



změna není Bigbang - mám severku - společně řešíme

problémy, není to jen o lídrovi

# Agile manifesto

**Jednotlivci a interakce** před procesy a nástroji

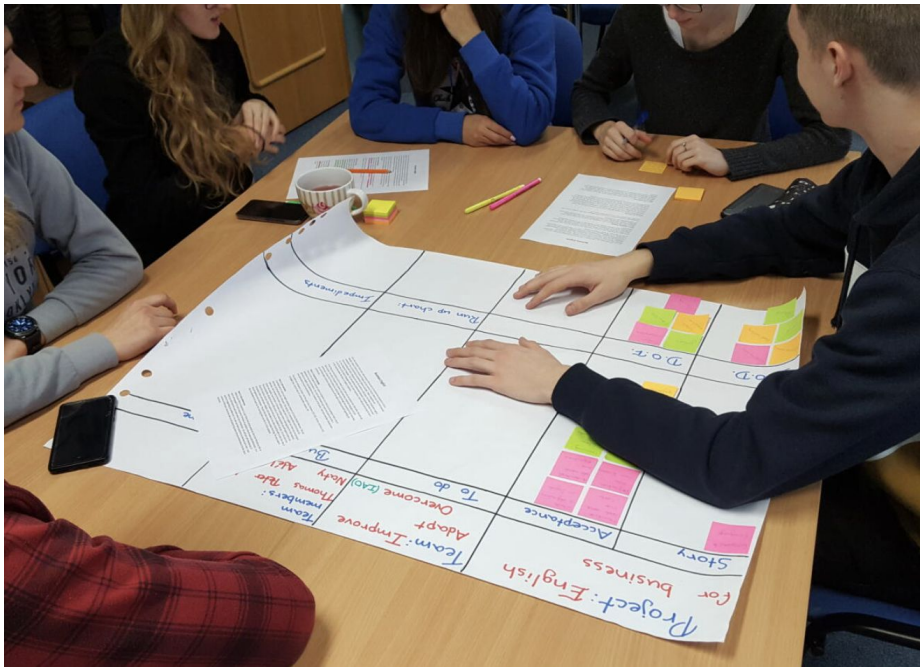
**Fungující produkt** před vyčerpávající dokumentací

**Spolupráce se zákazníkem** před vyjednáváním o smlouvě

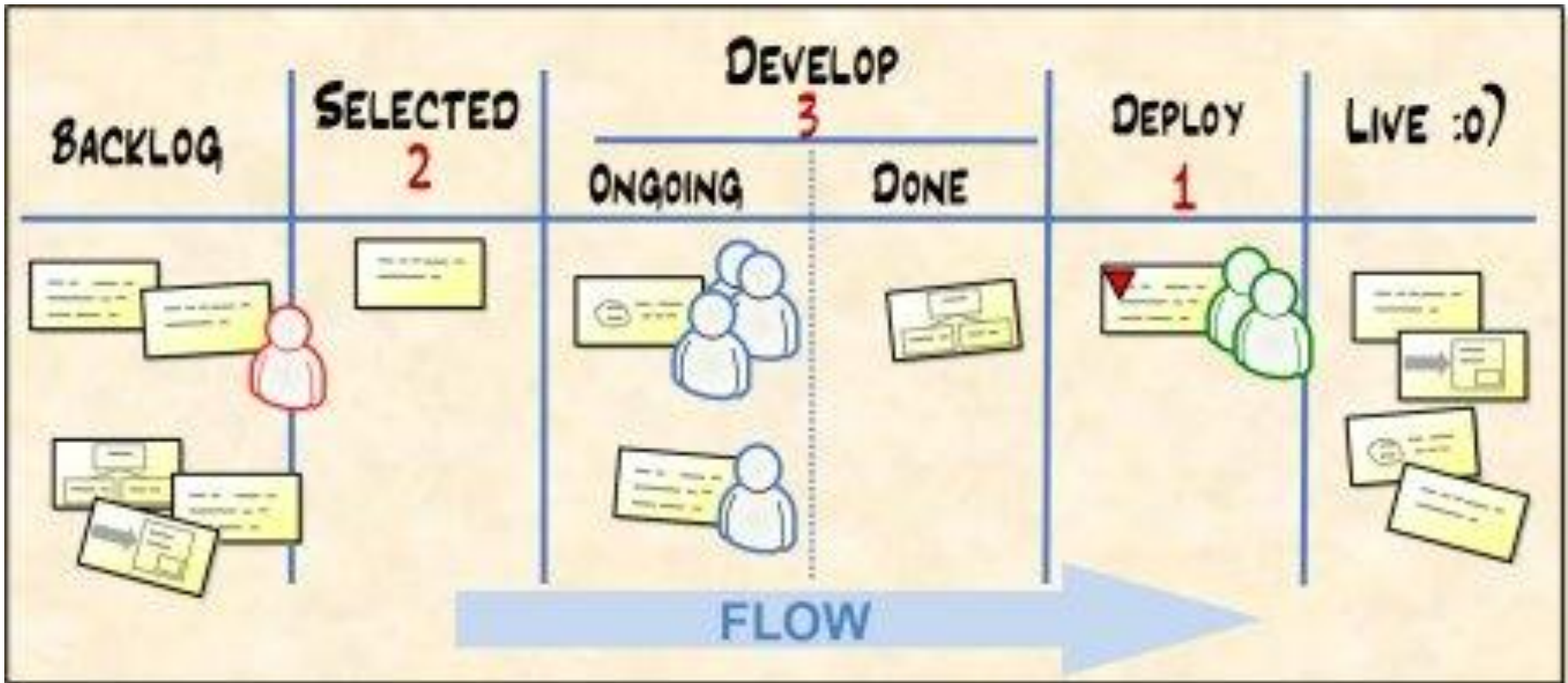
**Reagování na změny** před dodržováním plánu



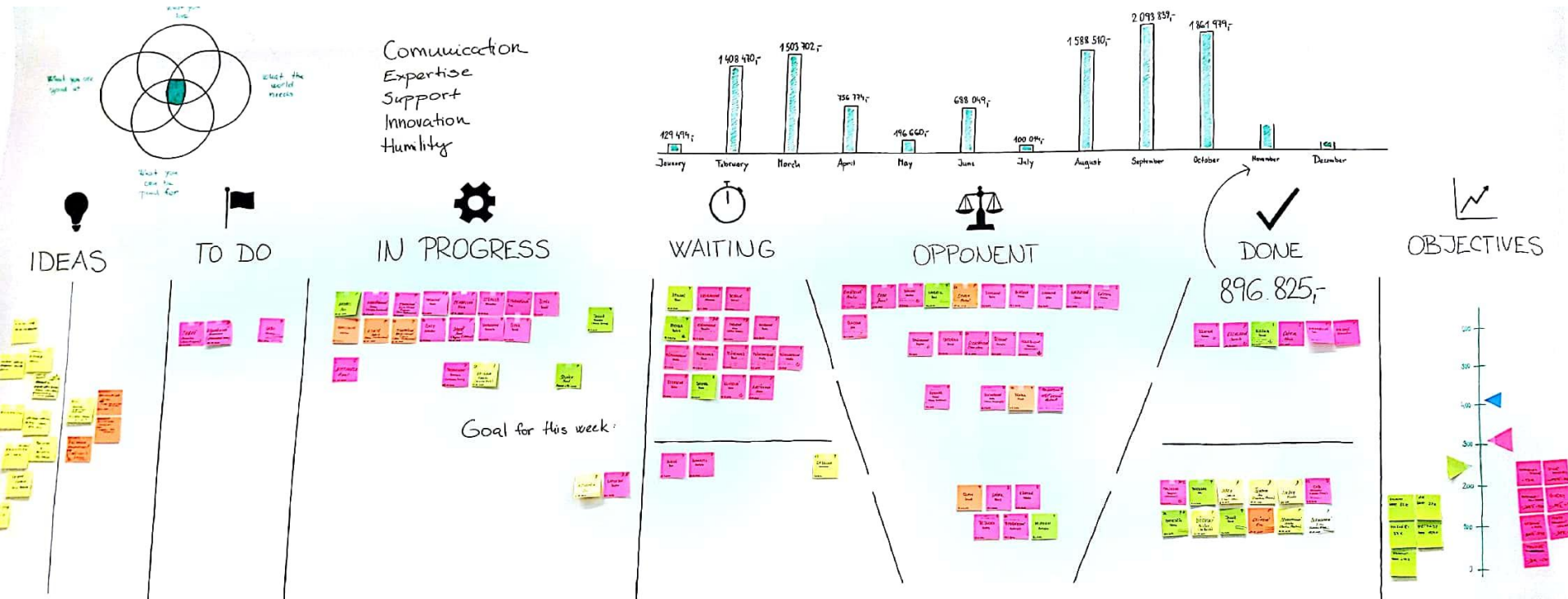
# EDUSCRUM.CZ



# Kanban



# Kanban



Příklad použití mimo IT: Avogado Legal Services (<https://avogado.cz/>)



# 4. ročník občanka

## TO DO

**Pracovní  
právo**

**Ústavní  
právo -  
Tomáš,  
Kačka**

**Občanské  
právo**

**Trestní  
právo**

## IN PROGRESS

**Rodinné  
právo -  
Julča,  
Klára**

## DONE

**Obchodní  
právo -  
Šimon**

## Komplexní

Poznatelné až zpětně



Následek příčiny nelze určit předem, až retrospektivně



Zkusím - Vidím - Jednám (v cyklech)



Experimentování, ověřování

## Komplikované

Potenciálně poznatelné



Následek následuje dlouho po příčině, vztah je nejasný



Vidím - Analyzuji - Jednám



Analýza nebo názor experta

Zmatek

## Chaotické

Nepoznatelné



Nelze jednoznačně určit příčinu následku



Zasáhnu - Vidím stabilitu - Jednám



Omezení složitosti, akce vedoucí ke stabilitě

## Jednoduché

Známe, víme



Jasná příčina následek



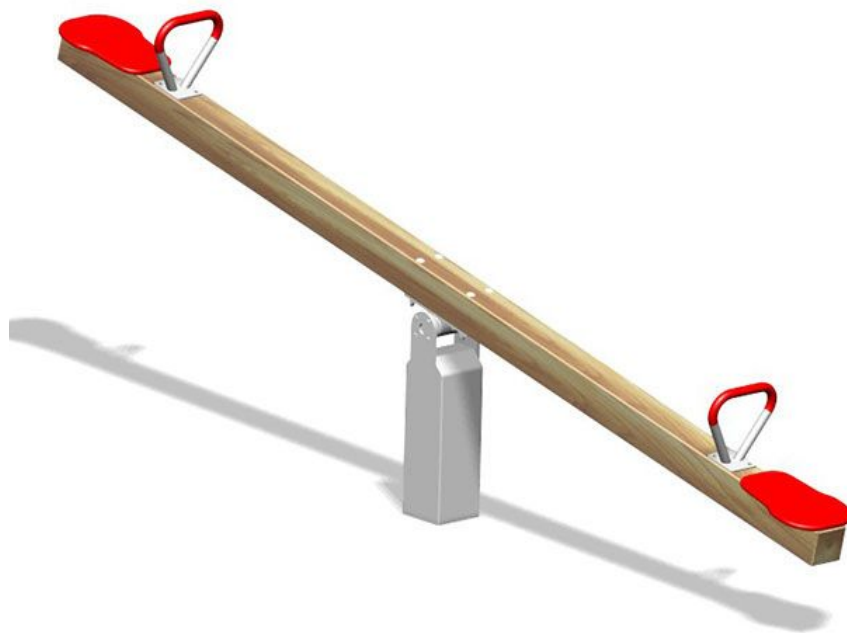
Vidím - Zařadím - Jednám



Postupy, znalostní báze

# Změna ve škole

Školení  
Metodika  
Směrnice  
ŠVP  
Organizační  
struktura



*“Mindset lidí  
si dá změnu ve  
škole k snídani”*

změna myšlení = změna kultury = **skutečná změna**

# Úroveň kultury



Stupeň	Vztah s ostatními	Jazyk	Vizualizace vztahů
5	Altruismus	“Život je skvělý”	A complex network diagram with many interconnected nodes and a central black node.
4	Spolupráce	“My jsme skvělí”	A network diagram with a small cluster of interconnected nodes and a central black node.
3	Soupeření	“Já jsem skvělý”	A network diagram with a central black node and several surrounding nodes.
2	Apatie	“Můj život je na prd”	A network diagram with a central black node and several scattered nodes.
1	Nepřátelství	“Život je na prd”	A network diagram with a dashed line and several scattered nodes.



# Retrospektiva

# Proč?

- Mluvení o problémech/aktuálních tématech kterými sborovna/tým žije
- Zpětná vazba
- Angažovanost, samoorganizace  
*“Někoho zajímá můj názor?!”*
- Budování bezpečí a otevřené kultury
- Kontinuální zlepšování (vyvarování chyb, efektivita)
- Sdílení vize, “severka” - kam jdeme

# Jak začít?

- Dobře vyberte skupinu (sborovna, předmětová komise, thp, vedení)
- Princip dobrovolnosti
- Pokud více než 15 lidí - práce s triádami
- Dopředu agendu (jaké je téma, dobrý výsledek)  
“Tak trochu jiná porada”
- Zkuste kruh (pokud resistance - s lavicemi)
- Max. 90 minut



# Co udělat před

- Dělejte ve dvojici ředitel/zástupce.
- Domluvte si role, kdo vede, facilituje, zapisuje, měří čas, pozoruje proces.
- Připravte si lístečky a flipchart, tabuli
- Vyberte formát a připravte si flipcharty
  - Start, stop, continue
  - “Co se povedlo”, “Co je potřeba zlepšit”, “Akční kroky”





# Co udělat na Retro

- “Proč jsme tady” a “dobrý výsledek”
- Generování témat - každý za sebe - brainstorming (5 - 10 minut)
- Představení lístečků ve skupině a nalepení na příslušný flipchart
- Seskupení podobných témat
- Hlasování (prioritizace) tématu - každý 5 čárek
- Odbavování dle priorit - timebox 10 min. - akční kroky
- Posledních 15 minut - reflexe - “S čím odcházím”

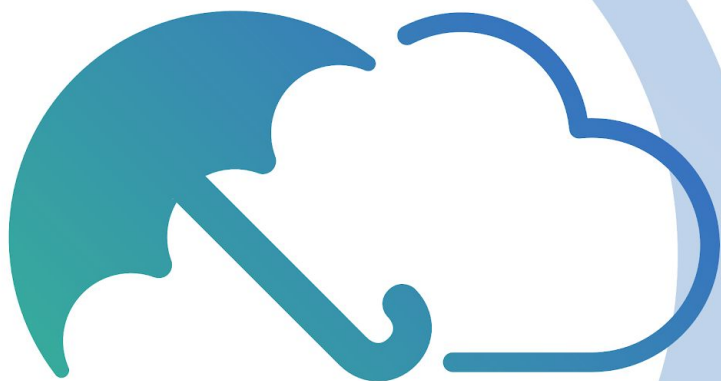
# Quest - Retrospektiva

**Které myšlenky mě nejvíce zaujaly?**

**S čím začnu? S čím skončím?  
V čem budu pokračovat?**

**Co konkrétně udělám a kdy?**

# Co z dnešního dne zkusíme přenést do školní praxe?



# RAIN FELLOWS

BUDUJEME ÚSPĚŠNÉ FIRMY A TÝMY



Mrkněte na náš web



Sledujte nás na 



Co-funded by  
the European Union