

1. úkol: 2_Behaviorální kompetence**Předmět: Projektový manažer**

akademický rok: 2024/2025

Termín odevzdání: **10. 3. 2025**Max. počet dosažitelných bodů: **15**Minimální počet bodů pro zápočet: **1****Příjmení a jméno:** Do Erika

Login: xdoeri00

Datum: 06.03.2025

Nevyplňujte - vyplní učitel:

Test	Otevřené otázky	Celkem

Zde vyplňte řešení testu:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
C	C	B	B	A	A	A	C	A	D

Hodnocení testu: Otázek je 10. Na každou otázku je pouze 1 správná odpověď. Za každou správnou odpověď je 1 bod. Chybná odpověď bude hodnocena -0,5 bodu. Uvedení 2 a více odpovědí na jednu otázku bude hodnoceno -0,5 bodu, bez ohledu na to, zda některá volba byla správná. Neuvedení odpovědi na otázku bude hodnoceno 0 body. Minimální počet bodů, který je možno získat za jednu otázku, je -0,5 bodu. Minimální počet bodů, které lze získat za celý test, je 0 bodů.

Test (uzavřené otázky):

- Co je konflikt a krize?
 - Krize je střet zájmů nebo osobností, konflikt je období závažných potíží.
 - Oba pojmy znamenají střet zájmů nebo osobností.
 - Konflikt je střet zájmů nebo osobností, krize je období závažných potíží.
 - Oba pojmy znamenají období závažných potíží.
- Peníze:
 - Nefungují jako motivace, pouze jako faktor hygieny, tedy stimulace.
 - Jsou stimulantem, protože nemohou vyvolat pocit motivace.
 - Mohou motivovat i stimulovat, byť je schopnost motivace omezena.
 - Fungují jako nejsilnější faktor motivace i stimulace zároveň.
- U stresových situací musí manažer projektu:
 - Zaujmout pasivní postoj, situace předvídat pouze proto, aby nebyly nečekané.
 - Zaujmout proaktivní postoj, situace předvídat a minimalizovat dopad.
 - Situace předvídat, aby mohl zvolit aktivní nebo pasivní postoj.
 - Reagovat až v případě nastalé stresové situace a minimalizovat její dopady.
- Čtyři faktory vyjednávání jsou:
 - Síla, čas, informace, důslednost.
 - Síla, čas, informace, dovednosti.
 - Čas, informace, dovednosti, odměna.
 - Síla, čas, dovednosti, náklady.
- Která možnost nepatří mezi výhody facilitované firemní porady?
 - Utlumení případných osobních konfliktů ve skupině.
 - Zvýšení produktivity a efektivnosti diskutující skupiny.
 - Zlepšení komunikace v rámci dané skupiny.
 - Zvýšení sounáležitosti se skupinou.

6. Spolehlivost:
 - A. Je důležitou vlastností projektového manažera.
 - B. Je důležitá jen u pracovníků na nižších pozicích.
 - C. Váže se jen na fyzickou práci, nikoliv duševní.
 - D. Netýká se lidí, ale pouze zařízení (strojů, počítačů, apod.).
7. Porozumění hodnotám znamená:
 - A. Vnímat vnitřní kvality ostatních a rozumět jejich úhlu pohledu.
 - B. Umět určit, které projekty jsou přínosné.
 - C. Znat cenu odborných znalostí lidí ve svém týmu.
 - D. Umět správně určit cenu práce svého týmu.
8. Ke které behaviorální kompetenci se vztahuje následující chování? "Kritika ho uráží anebo pobuřuje, na útoky reaguje agresivně, často reaguje emocionálně a nekontroluje se, proti ostatním je zaujatý."?
 - A. Diskuze.
 - B. Asertivita.
 - C. Sebekontrola.
 - D. Otevřenost.
9. Které dvě hlavní součásti má holistický management?
 - A. Řízení a vedení.
 - B. Plánování a vedení.
 - C. Komunikace a plánování.
 - D. Řízení a plánování.
10. Výkonnost:
 - A. Ovlivňuje projekt, ale nelze ji řídit.
 - B. Má smysl řídit až u velkých týmů (nad 24 osob).
 - C. Je jednou z metodik kvality projektu.
 - D. Je základní komponentou řízení projektů.

Otevřené otázky:

1. Uveďte jednotlivé úrovně (osmiúrovňový model) Maslowovy hierarchické pyramidy lidských potřeb. Pro každou úroveň uveďte minimálně jeden příklad určité potřeby a charakterizujte vlastní pocity při jejím nenaplnění.

3 body

Řešení:

1. Sebetranscendence
 - a. *Příklad:* Dosáhnutí osvícení v buddhismu, věnování života charitě
 - b. *Pocity při nenaplnění:* Pocit ztráty smyslu života, neuspokojení z vlastního konání
2. Seberealizace, sebenaplnění
 - a. *Příklad:* Vytvoření uměleckého díla, dosažení profesního vrcholu
 - b. *Pocity při nenaplnění:* Frustrace, pocit nenaplněného života
3. Estetické potřeby
 - a. *Příklad:* Vnímání krásy v umění, estetické úpravy vzhledu pro vlastní uspokojení
 - b. *Pocity při nenaplnění:* Pocit chaosu, neklidu, nepohody
4. Poznávací (kognitivní) potřeby
 - a. *Příklad:* Rozvoj znalostí pomocí kurzů, čtení knih
 - b. *Pocity při nenaplnění:* Nuda, frustrace, pocit stagnace
5. Potřeba úcty a uznání
 - a. *Příklad:* Získání ocenění ve svém oboru
 - b. *Pocity při nenaplnění:* Nízké sebevědomí, pocit méněcennosti
6. Sociální potřeby

- a. *Příklad:* Mít stálou skupinu přátel, zdravé rodinné vztahy
- b. *Pocity při nenaplnění:* Osamělost, smutek, izolace
- 7. Potřeby jistoty a bezpečí
 - a. *Příklad:* Mít stabilní zaměstnání, bezpečné bydlení
 - b. *Pocity při nenaplnění:* Strach, úzkost, stres
- 8. Biologické a fyziologické potřeby
 - a. *Příklad:* Hlad → potřeba se najíst, žízeň → potřeba se napít
 - b. *Pocity při nenaplnění:* Slabost, vyčerpání, frustrace

2. Jste členem projektového týmu. V týmu vážne komunikace. Projektový manažer se snaží na poradě týmu, pomocí brainstormingu, získat nápady od členů týmu, jak komunikaci zlepšit.

Uveďte minimálně 6 nápadů jako podklad pro vytvoření zásad efektivní komunikace v týmu.

Řešení:

1. **Pravidelné meetingy** – jasně stanovené a efektivně vedené porady, kde se sdílí důležitá informace. 2 body
2. **Zapojení všech členů** – aktivně se ptát na názor každého člena týmu a zajistit, že všichni mají prostor se vyjádřit.
3. **Týmové aktivity mimo práci** – teambuildingové akce nebo neformální setkání pro lepší vztahy mezi členy týmu.
4. **Podpora a spolupráce** – pokud někdo bojuje s komunikací nebo úkolem, nabídnout mu pomoc a hledat společné řešení.
5. **Okamžité řešení konfliktů** – konflikty nenechávat nevyřešené, všímat si nesouhlasu členů a aktivně se mu věnovat.
6. **Jasně a otevřeně sdílení informací** – využívání vhodných nástrojů (např. Teamsy, Discord, e-mail) pro zajištění transparentní komunikace v týmu.