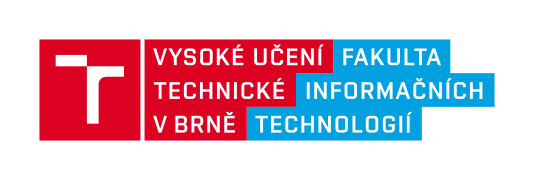
****

**IPMA - PODNIKOVÝ MANAGEMENT**

**SHRNUTÍ PREZENTACE**

**Téma**: Postava leadera, jeho úkoly a důležité vlastnosti

**Autoři:** Kateřina Fořtová

Kryštof Halmo

Obsah

[Aktivita na úvod 3](#_Toc23777469)

[Steve Jobs 3](#_Toc23777470)

[Linus Torvalds 4](#_Toc23777471)

[Guido van Rossum 4](#_Toc23777472)

[Trip Hawkins 4](#_Toc23777473)

[Aktivita na závěr 5](#_Toc23777474)

[Seznam použitých zdrojů 7](#_Toc23777475)

# Aktivita na úvod

Na tabuli napište do myšlenkové mapy důležité vlastnosti, úkoly a vzhled, které by podle vás měl leader mít

Doba vypracování 5 min

**Naše mapa pro porovnání**1

Obsah obrázku text, mapa

Popis byl vytvořen automaticky

# Steve Jobs

*„Je těžké vytvářet produkty na základě skupinové diskuze. Lidé většinou nevědí, co chtějí, dokud jim to neukážete.“*

**Klíčové vlastnosti**2

* perfekcionalista
* následovník Zenu - duchovního učení
* inovátor - nikdy nebyl úplně spokojen a stále hledal jak věci více vylepšít
* ve svém životě měl jasné a pevné cíle
* věřil, že vše co se v životě naučíme bude mít dopad na náš úspěch v budoucnosti

**Hlavní myšlenky Jobsovy práce podle knihy Tajemství inovací Steva Jobse:**3

1. Dělejte to, co máte rádi.
2. Udělejte díru do světa.
3. Nakopněte mozkové závity
4. Prodávejte sny, ne výrobky.
5. Řekněte tisíckrát ne.
6. Dbejte, aby měli zákazníci s výrobky tu nejlepší zkušenost.
7. Zvládněte předat svá sdělení.

# Linus Torvalds

*„Každý program je jen tak dobrý, jak je použitelný.“*

**K zamyšlení**

Na jisté konferenci Linus řekl:

„Nejsem moc milý člověk. Technologie a jádro - to je to, co je pro mě důležité.“4

* spíše proti ženám na pracovním poli
* žádná tolerance pro špatně napsaný kód
* jeho výbuchy vzteku odradili některé vývojaře, avšak on své chování léta obhajoval

**Z dopisu z roku 2018**

„Chci se omluvit těm, kterým moje chování ublížilo a možná úplně odradilo od vývoje jádra,“ napsal v dopise na fóru Linuxu. „Dávám si pauzu a začínám se učit, jak rozumět dobře lidským emocím.“

# Guido van Rossum

*„Co budete dělat? Vytvoříte demokracii? Anarchii? Diktaturu? Federaci? ... Stále tu budu, ale nechám vás, abyste na to přišli sami. Jsem unavený, potřebuji velmi dlouhou pauzu. “*5

* práce v Amsterdamu, nápad na vytvoření jazyka, co by zaplnil mezeru mezi jazyky typu C a shellem
* 1991 - Python - plnohodnotný skriptovací jazyk
* rozšiřitelnost
* tvorba celé rozličné a aktivní Python komunity
* podpora žen v oboru a ve vývoji
* mezi komunitou Pythonu označován jako Benevolent Dictator for Life (BDFL, čili benevolentní doživotní diktátor)
* otevřený novým nápadům

**odchod z největší pozice**

* v červenci 2018 adresoval, že již nechce být BDFL Pythonu
* nyní zaměstnán v Dropboxu
* nyní Python společně řídí rada 5 lidí, van Rossum je v ní stále členem, není teda pouze jeden jediný člověk, na kterého by byl vyvíjen nátlak

# Trip Hawkins

*„Musíte dělat něco velmi odlišného od toho, co dělají ostatní, možná odlišného od všeho, co kdy někdo udělal, o čem nikdo jiný zatím ani nepřemýšlel.“*

**Klíčové vlastnosti**

* zájem o hry již od dětství
* jeho první hra byla komerční propadák
* práce pro Apple (ředitel pro strategii a marketing)
* Steve Jobs jeho mentorem, vliv na jeho osobnost
* sen založit vlastní společnost
* zakladatel herní společnosti EA
* tvorba efektivních plánů
* systematický a sebevědomý

**O svém prvním neúspěchu**

„Byla to pro mě velká obchodní zkušenost, musel jsem navrhnout výrobu, mít marketingový plán. Pomohlo mi to zjistit, že chci být podnikatelem, ale zároveň mě zklamalo, že jsem neuspěl. Byl jsem pak mnohem opatrnější před tím, když jsem zakládal EA.“ 6

# Aktivita na závěr

Tato aktivita byla vytvořené za účelem, aby si studenti zkusili vést svoji skupinku lidí a rozhodovat se na základě jejich schopností, ale jaké zaujetí k danému úkolu zábavnou formou.

Na začátku se studenti rozdělí povolaní, tedy předvytvořené postavy uvedené níže, a to buď na základě náhody (losovaní lístků) nebo si studenti mohou vybrat sami, co se jim líbí.

Každá z těchto postav má nějakou silnou stránku a nějaký zájem (ten je uveden v závorkách u postavy), na začátku dobrodružství je určen jeden leader, který se rozhoduje, do jakého člena bude chtít investovat na základě jeho silných stránek a úkolů, který mají řešit, ale také musí dávat pozor na zájmy jednotlivce. Každé dobrodružství vyhovuje zájmům nějaké postavy, ale taky může negativně působit na zájmy jiné postavy, a tedy postavy mají za úkol projevovat větší zájem o dobrodružství, které vyhovuje jejich zájmům.

Ork barbarian (Boj) silný proti mnoha nepřátelům

Hobit zloděj (Peníze) silný při krádeži

Člověk čaroděj (Magie) silný proti jednomu nepřáteli

Trpaslík mnich (Lidi) silný při léčení

Elf bard (Hudba) silný při společenských aktivitách

Člověk paladin (Božstva) silný proti nemrtvým

Základní kapitál je 30 zlatých

1) Litch

Tato skupina dobrodruhů se sešla v hospodě jménem Kachnička za úkol najít řešení k projektu ISA, které je schované někde v království FIT VUT. Po chvíli posedávaní a pití dobrého piva za nimi přijde postava schovaná pod kápí a nabídne jim úkol zabít zlého nekromancerera schovaného v té nejhlubší jeskyni tohoto království. Také bylo řečeno, že tento nekromancer by mohl mít řešení k projektu ISA. Skupina se musí dobře připravit, pokud chce v tomto dobrodružství uspět. Tento úkol slibuje velké množství peněz a také znalostí magie, ovšem v této jeskyní na ně čeká spousta pastí a několik lidí z vaší skupiny by mohlo zemřít. Co budete dělat?

Plusy pro toto dobrodružství - Peníze, Magie

Minusy pro toto dobrodružství - Lidi, Boj

Šance na úspěch u tohoto dobrodružství je 70% pokud budou investovat po 5 zlatých do paladina nebo mnicha, tak se tato šance zvyšuje.

50%

5 zlatých Paladin 15% +

5 zlatých Paladin 10% +

5 Zlatých Paladin 5% +

5 Zlatých mnich 10% +

5 Zlatých mnich 3% +

Pokud upějí, tak je očekává odměna ve 30 zlatých.

Pokud ne, tak nedostávají nic a jedna postava z této skupinky umírá, to, kdo umře je určeno hodem kostky.

2) Armáda, která chce napadnout FIT VUT

Po tom, co byl poražen nekromancer, si může skupina na pár týdnů (zasloužile pokud uspěli) odpočinout, avšak tento odpočinek nebude na dlouhou dobu. Spor mezi dvěma královstvími FIT ČVUT a FIT VUT tuto skupinku povolá znovu do zbraně. Tento souboj bude bitva spousty lidí a úžasných soubojů a také je možné zachránit spoustu rodin před tímto útokem, ale neplyne z toho moc velký zisk, tedy se těžko hledá důvod bojovat, když v tom nejsou nějaký peníze nebo magické předměty.

Plusy pro toto dobrodružství Boj, Dobrodružství

Minusy pro toto dobrodružství Peníze, Magie

60% na úspěch pokud se rozhodnou zúčastnit

20 % pokud se nerozhodnou zúčastnit

5 zlatých bojovník 15%

5 zlatých bojovník 10%

5 zlatých bojovník 5%

5 zlatých Bard 5%

5 zlatých Bard 3%

Při úspěchu dostávají 10 zlatých a vděk lidí a přičítá se 5% k poslednímu souboji (souboji s drakem)

3) Oslava

Jak tak plnou dny týdny, tak skupinka zjistí, že se chystá oslava zasvěcena nevyššímu božstvu toho království Jaroslavu Dytrychovi a také koluje, že se této oslavy má zúčastnit velmi známá osoba v tomto království, která má svitek o poloze dokumentu, který obsahuje řešení ISA projektu. Úkolem této skupiny bude získat tuto informaci a pokud se to nepovede, tak mají ještě možnosti tento svitek ukrást. Tato oslava bud plná kulturních zážitků jako je hudba tanec a spoustu jiných a také je to oslava bohů.

Plusy pro toto dobrodružství hudba, božstva

Minusy pro toto dobrodružství Boj

Možnost na úspěch 30 % získání těchto informaci

5 zlatých Bard 20 %

5 zlatých Bard 10 %

Ukradení informaci 40%

Pokud neuspěje vyjednávání tak se mohou pokusit danou informaci ukrást

5 zlatých zloděj 20 %

5 zlatých zloděj 10 %

4) souboj s drakem

informace získané od této osoby vedly k poznatku, že se v nedalekých horách nachází obrovský bílý drak, který drží klíč k řešení projektu z ISA. Na získání toho klíče musí tohoto draka porazit. Je řečeno, že v těchto horách je nenachází žádní jiní nepřátelé kromě tohoto draka.

Toto dobrodružství nemá žádné výhody či nevýhody

Šance na úspěch je 35% ale pokud se zúčastnili hrdinové bitvy tak je tato šance 40%

5 zlatých čaroděj 10% jen 2x

5 zlatých čaroděj 10%

5 Kdokoliv jiní 5% pouze jednou

# Seznam použitých zdrojů

[1] Makovský. Jak se stát úspěšným leaderem aneb Leadership v 15 bodech (1/2) [online]. [cit. 2019-11-02]. Dostupné z: <https://www.managementnews.cz/manazer/vedeni-lidi-id-147960/jak-se-stat-uspesnym-leaderem-aneb-leadership-v-15-bodech-1-id-3424961>

[2] Singh. 11 Personality Traits of Steve Jobs [online]. [cit. 2019-11-02]. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/pulse/11-personality-traits-steve-jobs-navrajvir-singh>

[3] Gallo, Tajemství inovací Steva Jobse. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3444-3.

[4] Purtill. Can you teach a jerk how to be a nice person? [online]. [cit. 2019-11-02]. Dostupné z: <https://qz.com/work/1392782/can-adults-learn-empathy-linus-torvalds-of-linux-wants-to-try/>

[5] van Rossum. [python-committers] Transfer of power [online]. [cit. 2019-11-02]. Dostupné z: <https://mail.python.org/pipermail/python-committers/2018-July/005664.html>

[6] Tice. What Trip Hawkins Learned from His First Startup Failure That Helped Him Create Electronic Arts [online]. [cit. 2019-11-02]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/caroltice/2012/06/04/what-trip-hawkins-learned-from-his-first-startup-failure-helped-create-electronic-arts/#7d189e5e1ee4>