Od nápadu k releasu: Snílek – Realista – Kritik v praxi IT týmu

Kód kurzu: KORSRK

Zastavte konflikty a brainstorming, který nikam nevede! Osvojte si jednu z nejefektivnějších technik (Walt Disney), jak proměnit i tu nejodvážnější vizi v konkrétní, bezpečný a úspěšný release. Metoda tří rolí (Snílek – Realista – Kritik) vnáší systém do kreativity i kritického myšlení: naučíte se generovat odvážná řešení, převést je do jasného akčního plánu a bezpečně je „rozbít" kritickými otázkami ještě dříve, než to udělá zákazník nebo produkce. Díky tomu ubude zbytečných konfliktů, zrychlí se rozhodování a změny se rychleji dostanou do praxe.

Pro koho je kurz určen

Pro všechny, kteří v IT projektech proměňují myšlenku ve funkční kód a produkt: pro IT lídry, produktové a projektové manažery a specialisty (vývoj, QA, data, UX), kteří potřebují efektivně propojit kreativitu s realizací a snižovat rizika ještě před dodáním.

Co Vás naučíme

Cíl tréninku:

Osvojit si techniku „Walt Disney" – postup ve třech krocích (Snílek–Realista–Kritik), aby IT týmy dokázaly generovat nápady, proměnit je v realizovatelný plán a včas odhalit rizika a slabá místa – bez potlačování kreativity. A uměly ji používat na každodenních poradách i při důležitých rozhodnutích v projektech.

Klíčové přínosy pro IT tým

- Strukturovaná kreativita: Každý nápad dostane prostor pro rozvoj (Snílek), následně se promění v reálný plán (Realista) a projde bezpečným ověřením (Kritik).
- Každý hlas (Snílek, Realista, Kritik) je vyslyšen ve správné fázi; prostor dostanou i tišší členové týmu. Jasné oddělení rolí eliminuje napětí.
- Realista převádí vizi do konkrétních kroků; Kritik pomáhá najít slabiny a rizika ještě před spuštěním, čímž snížíte přepracování a technický dluh.
- Role Kritika je vnímána jako pojistka kvality, nikoli jako „ničitel nápadů".
- Účastníci rozpoznají svou preferovanou roli a naučí se vědomě přepínat perspektivy podle aktuálních potřeb týmu nebo projektu.
- Praktické využití v náročných situacích, jako jsou stagnující projekty, napětí v týmu, pokles motivace, potřeba aktualizace strategie či uvedení nového produktu.

Studijní materiály

Studijní materiál GOPAS, a.s.

Osnova kurzu

- Úvod: Proč často selháváme mezi nápadem a realizací
- Typické slepé uličky týmů a co je způsobuje
- Kdy stačí změna způsobu vedení diskuse
- Nastavení očekávání: co si odnesete už dnes
- Tři role, které vyvažují tým
- Snílek: jak bezpečně rozšířit možnosti bez autocenzury
- Realista: jak sestavit jednoduchý plán, který lze hned spustit
- Kritik: jak zachytit slabá místa dříve, než stojí peníze
- Diagnostika: co se stane, když některá role chybí
- Výklad techniky krok za krokem
- Respekt k různým stylům myšlení a správné načasování
- Pravidla tří fází – co je v každé fázi povoleno a co ne
- Jak z plánu udělat první krok „zítra" a domluvit kontrolu

GOPAS Praha
Na Strži 2097/63
140 00 Praha 4 - Krč
Tel.: +420 226 201 390
info@gopas.cz

GOPAS Brno
Nové sady 996/25
602 00 Brno
Tel.: +420 530 513 590
info@gopas.cz

GOPAS Bratislava
Dr. Vladimíra Clementisa 10
Bratislava, 821 02
Tel.: +421 902 903 132
info@gopas.sk

Copyright © 2026 GOPAS, a.s.,
All rights reserved

Od nápadu k releasu: Snílek – Realista – Kritik v praxi IT týmu

- Proč je Walt Disney v IT nepostradatelný
- Skripty a taháky do praxe
- Přesné věty, které fungují v každé fázi
- Otázky, které posouvají věci dopředu
- Triky, které řeší nejčastější problémy
- Cvičení pro rychlý přenos do praxe
- Preferovaná role, personalizace konceptu rolí
- Projekt ve slepé uličce
- Týmové role-play
- Aplikace v praxi IT týmu
- Příklady situací a témat, kde metodu použít (nový produkt, konkurence, klesající angažovanost, lokální kontext kampaně, work-life balance apod.)
- Simulace na vašem use case – týmová práce
- Od vize k akčnímu plánu
- Rozpad na kroky, odpovědnosti, načasování, zdroje; nastavení metriky úspěchu
- Konstruktivní „crash test" řešení. Návrhy zlepšení
- Přenos do týmové praxe
- Jak z techniky udělat návyk
- Jak vést setkání v praxi, uhlídat fáze, pracovat s hlasitými i tišími účastníky a zvládat konflikty

Trénink „Od nápadu k releasu: Snílek–Realista–Kritik v praxi IT týmu" je zážitkový a interaktivní program. Čekají vás diskuse, týmové aktivity, modelové situace i sebereflexe — minimum teorie, maximum praxe a nástroje, které můžete použít hned následující den.

- Text2
- ...

GOPAS Praha
Na Strži 2097/63
140 00 Praha 4 - Krč
Tel.: +420 226 201 390
info@gopas.cz

GOPAS Brno
Nové sady 996/25
602 00 Brno
Tel.: +420 530 513 590
info@gopas.cz

GOPAS Bratislava
Dr. Vladimíra Clementisa 10
Bratislava, 821 02
Tel.: +421 902 903 132
info@gopas.sk

Copyright © 2026 GOPAS, a.s.,
All rights reserved