

# QaDIM (Quick and Dirty Method)

- [Prijava](#) ali [Registracija](#) za objavo komentarjev

## **Vrsta metode**

Ustvarjalne tehnike

## **Kratek povzetek**

Metoda QaDIM je v prvi vrsti namenjena prepoznavanju priložnosti za dodatne inovacije na že obstoječem izdelku.

## **Opis**

"Quick and dirty" metoda sledi vzorcu, kjer se lastnosti izdelka ali storitve sistematično/hipotetično spreminjajo na podlagi enega ali več parov operaterjev. Včasih za vsak izdelek ali storitev ni mogoče uporabiti vsakega operaterja, vendar je na splošno mogoče določiti vsaj eno dodatno inovacijo v vzorcu. (Narashimalu 2010).

Posameznik ali skupina izbere izdelek (izdelek ali storitev), ki je problematičen ali ga je treba izboljšati ali preoblikovati. Preoblikovanje tega izdelka poteka v osmih korakih ali štirih parih dejavnosti, pri čemer je vsak par praviloma sestavljen iz dveh nasprotnih dejavnosti(npr. dodati lastnost – odstraniti lastnost):

1. dodajanje funkcije(obstoječemu izdelku dodamo novo funkcijo, npr. mobilnemu telefonu dodamo pregledovalnik e-pošte, kar omogoča razlikovanje od konkurence in s tem poveča ceno ali tržni delež);
2. odstranitev nepotrebne ali redko uporabljene lastnosti ali funkcije (poenostavimo zapleten izdelek in s tem povečamo njegovo privlačnost);
3. vgraditev obstoječega izdelka v drug izdelek ali storitev;
4. izdelek ali storitev ločimo v dve neodvisni enoti;
5. združitev z drugim izdelkom ali storitvijo;
6. zmanjšamo velikost ali obseg storitve;
7. zamenjava določenih delov z lažjimi, cenejšimi in bolj trajnostnimi;
8. razviti dopolnilni izdelek ali storitev kot dopolnilo k osnovnemu izdelku ali storitvi.

Povečaj velikost (1, 1)	Dodajanje funkcije (1, 2)	Vdelati obstoječi izdelek v drugi izdelek (1, 3)
Združiti dva izdelka v enega (2, 1)	Obstoječi izdelek (2, 2)	Razdeliti obstoječi izdelek na dva izdelka (2, 3)
Vdelati drugi izdelek v obstoječi izdelek (3, 1)	Odstranitev funkcije (3, 2)	Zmanjšaj velikost (3, 3)

*Osnovni vzorec metode "Quick and dirty".*

Glede na zahtevnost /kompleksnost produkta lahko vzorcu dodamo nove dimenzije, vendar vedno v parih, da bi ohranili kvadratno obliko vzorca oz. matrice. Ko dodamo vse zamisli in možnosti, preverimo, katere od njih izpolnjujejo naslednje tri pogoje: inovacija nima ovir pri uvajanju, inovacija ni lahka za kopiranje (takšne so neustrezne), vsi viri-sredstva, potrebna za razvoj, uvajanje in distribucijo inovacije so zlahka dostopna, in podobno.

Spodaj sta dva primera za izvajanje metode "quick and dirty": za izdelek in za storitev.

*Primer: inovacija izdelka: Podjetje, ki proizvaja mobilne telefone, je razmišljalo o izzivih industrije v prihodnosti, ko mobilni telefoni ne bodo več le sredstvo za neposredno medosebno komunikacijo, temveč bodo morali uporabniku ponuditi veliko več. V eni od faz inovacijskega procesa so se odločili, da bodo izpolnili matriko QaDIM. Uporabili so osem operaterjev.*

1. DODAJTE možnost navigacije (zemljevid) GIS.
2. ODSTRANITE neroden pladenj za kartico SIM. Prestavite ga drugam.
3. VGRADITE svetilko v telefon.
4. ZMANJŠAJTE dolžino telefona, tako da se odločite za obliko školjke ("flip telefon").

5. ZAMENJAJTE kovinsko ohišje z lažjim ohišjem iz trdne plastike.
6. ZDRUŽITE telefon s predvajalnikom MP3.
7. LOČITE pomnilniški prostor telefona od telefona; prenesite ga na pomnilniško kartico.
8. DODATNI IZDELEK - slušalke za prostoročno telefoniranje.

<i>ZAMENJAJ</i> <i>Kovinsko ohišje s</i> <i>s plastičnim ohišjem</i>	<i>DODAJ</i> <i>Navigacijski zemljevid</i> <i>(možnost navigacije)</i>	<i>VGRADI</i> <i>Funkcijo svetilke</i>
<i>ZDRUŽI</i> <i>Z MP3 predvajalnikom</i>	<i>MOBILNI TELEFON</i>	<i>LOČENO</i> <i>telefon in spominska</i> <i>kartica</i>
<i>ZMANJŠANJE</i> <i>velikosti z "clam shell</i> <i>chasing"</i>	<i>ODSTRANI</i> <i>neroden pladenj za SIM</i> <i>kartico</i>	<i>DOPOLNILNI</i> <i>IZDELEK/PRODUKT</i> <i>slušalke</i>

*Primer metode QaDIM za izdelek (povzeto po Narashimalu 2010)*

## **Izzivi in pasti metode ter načini, kako se z njimi spopasti**

Trajanje izvedbe je odvisno od velikosti vzorca oz. matrike, vendar je metoda hitra in matriko je mogoče izdelati v manj kot eni uri. Zaželeno je, da so udeleženci dobro seznanjeni z obstoječim izdelkom.

## **Praktični nasveti za uporabo**

Matriko lahko izpolni posameznik ali skupina.

## **Prednosti metode**

Hitra metoda, ki prinaša nove priložnosti. Uporablja se lahko za različne vrste problemov, npr. izdelke, storitve, procese v šoli itd. Čeprav je metoda namenjena predvsem ugotavljanju priložnosti za postopne inovacije na že obstoječem izdelku, pa se v procesu odkrivanja problemov in priložnosti lahko pojavi tudi ideja

za prebojno inovacijo.