

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.