

INOVATIVNOST

Tehnologija ni dovolj. Poznati moramo ljudi.

Razmislek ob prihajajočem dnevu inovativnosti

Miha Klinar, partner v design studiu Sito in ustanovitelj Kompetenčnega centra za design management

GZS bo letos že dvajsetič podelila nacionalna priznanja za najboljše inovacije. Ob tej priložnosti **Kompetenčni center za design management (KCDM)** pred podelitvijo nagrad pripravlja konferenco o vlogi in spodbujanju design inovacij. Med prijavljenimi projekti namreč še vedno močno prevladujejo tehnološke inovacije. In to kljub temu, da je vedno bolj jasno, da z osredotočanjem le na tehnološke inovacije zanemarjamo velik inovacijski potencial, ki ga ob hitro spreminjajočih se potrebah okolja s trajnostnimi cilji in digitalizacijo predstavljajo potrebe ljudi.

Dan inovativnosti 2022 bo potekal v torek, 20. septembra, v Kongresnem centru Brdo pri Kranju.

Da bi bili kos gospodarskim in družbenim izzivom prihodnosti, moramo razviti celovite inovacijske ekosisteme, ki za iskane odgovore uporabljajo in povezujejo različne vire inovativnosti. Prav design inovacije namreč na vseh treh področjih: pri inoviranju produktov in storitev, pri inovacijah procesov in inovacijah poslovnih modelov, z osredotočenostjo na uporabnikovo izkušnjo predstavljajo nepogrešljiv del ustvarjene in prepoznane vrednosti. Potenciali tehnoloških inovacij se močno povečajo s prepletom v uporabnika usmerjenih design inovacij. Pomislimo samo na pametne telefone in razlike v percepciji in zaželenosti

različnih znamk, ki v osnovi uporabljajo iste tehnologije.

Osredotočanje na še neizražene potrebe uporabnikov

Glavna razlika med njimi je, kako dobro jim je uspelo ugotoviti, kaj ljudje v svojem žepu in dlani resnično potrebujemo. Vpoglede v to ponuja prav design. Ta namreč v središče svojih prizadevanj vedno postavlja uporabnika; z design raziskavami zagotavlja poglobljene vpoglede v njegove še nezavedne želje in pričakovanja in se z design razmišljanjem vživlja v njegova doživetja in izkušnje. Vse to so dragocene inovacijske smernice, na podlagi katerih se vodstva podjetij bolj samozavestno odločajo, katere tehnološke inovacije uporabiti in kako jih nadgraditi v tržno zanimive izdelke. Podobno velja za skupnosti in politike, ki si lahko z designom pomagajo pri določanju prednostnih razvojnih področij.

Iz »tega, kar znamo danes narediti« do »tega, kar uporabniki potrebujejo«

Namen vključevanja designa v inovacijske projekte je humanizacija tehnologij; sposobnost, da v »tem, kar znamo in zmoremo narediti« prepozna uporabno vrednost in znanstveni ali tehnološki izum pomaga nadgraditi v »to, kar kupci potrebujejo in si želijo in je lahko uporabljati«. Design inovacije so namreč vedno kontekstualne. Ob funkcionalnih

naslavljajo tudi čustvene in estetske potrebe. Design, vključen v jedro inovacije, nadgradi izkušnjo z izdelkom ali storitvijo v zapomnljivo doživetje, s tem pa znamkam omogoča višjo stopnjo razlikovanja, razširjanje prodaje in razvoj v tržne ali nišne voditelje.

Orodje zmagovalcev v času sprememb

Design torej v inovacijskem ekosistemu deluje kot nekakšen ambasador uporabnikov, saj zaradi svoje vgrajene empatičnosti deluje kot posrednik med tehnologijami in ljudmi. Ta vloga je še posebej dragocena ob večjih gospodarskih ali družbenih prelomnicah, kakršne preživljamo danes. Te s seboj vedno prinašajo hitre, težko predvidljive in pogosto korenite spremembe v potrebah, vedenjih in posledično pričakovanih ljudi in podjetij. Design pristopi takšne spremembe hitro zaznajo in uspešno prevedejo v priložnosti za podjetja; tisti, ki bodo na nove okoliščine s prilagojeno ponudbo, pa najsi bo to v B2B ali B2C segmentu, odgovorili prvi, bodo iz kriz izšli kot zmagovalci.

Obenem so design pristopi v krizah uporabni tudi v drugi smeri: podjetjem in družbi nasploh pomagajo najti načine, kako ljudem približati in prilagoditi nove tehnologije. S tem design inovacije pospešujejo spremembe v vedenju uporabnikov in njihovo prilagajanje korenitim družbenim spremembam. Ker prevajajo tehnološke inovacije v

Kaj v inovacijski proces prinaša design?

- **vpogled:** odkrivanje in tolmačenje nenaslovljenih potreb uporabnikov;
- **humanizacija:** prevajanje tehnoloških odkritij v uporabne, zaželenne in prodajljive izdelke in storitve;
- **posredovanje:** prepletanje znanj in odkritij znanosti in tehnologije s potrebami kupcev.

uporabniku razumljive rešitve, so design inovacije ključni pogoj za uspešno digitalizacijo in trajnostni prehod. Ta se bosta namreč lahko zgodila le, ko jih bodo pripravljene sprejeti uporabniki oziroma skupnosti.

Cilj: nadgraditi ekosistem inovacij

V KCDM si že 10 let prizadevamo za promocijo inovacijskega potenciala designa, ki jih ponuja njegova sistemska vključenost in tesna povezava s tehnološkimi inovacijami. Prvi pogoj za to seveda je, da podjetja in organizacije razumejo design in ga pričnejo strateško vključevati. Naših mednarodnih programov, namenjenih učinkovitemu upravljanju designa, se je do danes udeležilo več kot 3000 zaposlenih iz več kot 70 podjetij. Upamo si torej upati, da s svojim delom že vplivamo na premike v slovenskem gospodarskem okolju.

A to je le košček v sestavljanju. Da bo krog sklenjen, je nujno razširiti razumevanje prepleta netehnoloških in tehnoloških inovacij na področju izobraževanja, kjer vzgajamo bodoče kadre,

ter med odločevalce, ki s sprejemanjem ustreznih politik spodbujajo razvoj kompetenc delovnih mest prihodnosti. ■

Sledite QR kodi in spoznajte 7 primerov dobrih praks uporabe designa za inoviranje v Sloveniji

