

# Az innováció és az ember

Németh Zsolt

ELTE IK

2008. március 28-29.



# Tartalom

- 1 Bevezetés
- 2 A kutatók és fejlesztők szemszöge
- 3 A felhasználók szemszöge
- 4 A befektetők szemszöge
- 5 A tudós, mint bonyolult lény
- 6 A felhasználó, mint bonyolult lény
- 7 Egyensúly és játéktér

# Tartalom

- 1 Bevezetés
- 2 A kutatók és fejlesztők szemszöge
- 3 A felhasználók szemszöge
- 4 A befektetők szemszöge
- 5 A tudós, mint bonyolult lény
- 6 A felhasználó, mint bonyolult lény
- 7 Egyensúly és játéktér

# Az innováció fogalma

## Schumpeter, Oslo Manuel

- Új vagy jelentősen javított termék
- Új vagy jelentősen javított eljárás
- Új piac megnyitása
- Új marketing módszer
- Új szervezési, szervezeti mód

# Az innováció fogalma

## Gábor Dénes

"Az innováció több mint pusztán egy eredményes K+F tevékenység. Sikeres innovációnak csak az a kutatás-fejlesztési eredmény tekinthető, amely megvalósul, és hasznot hajt mind a megvalósítói, mind a felhasználói, mind az alkalmazói részére."

## Az innováció

- nem új tudás, hanem
- a tudás alkalmazásának folyamata.

# Szereplők a gépezetben

## Kutató, fejlesztő

- A folyamat elindítója.
- Tudást termel.

## Befektető

- A döntéshozó.
- Tudásból terméket állít elő.

## Felhasználó

- A mérleg nyelve.
- Használja a terméket.

# A vizsgálat tárgya

- Motivációk, célok
- Taktikák
- Az egyensúly keresése



# Tartalom

- 1 Bevezetés
- 2 A kutatók és fejlesztők szemszöge
- 3 A felhasználók szemszöge
- 4 A befektetők szemszöge
- 5 A tudós, mint bonyolult lény
- 6 A felhasználó, mint bonyolult lény
- 7 Egyensúly és játéktér



# Kik ők?

- Az innovációs törekvések alapját szolgáltatják.
- Alap kutatás, alkalmazott kutatás, fejlesztés.
- Egyetemek, intézetek, cégek, ...
- Emberek (!)



Science

# A tudós, mint egyszerű lény



- Ehhez ért.
- Ezt szereti csinálni.
- Ebből szeretne megélni.
- Mint akármelyik másik ember.. (?)

# Tartalom

- 1 Bevezetés
- 2 A kutatók és fejlesztők szemszöge
- 3 A felhasználók szemszöge**
- 4 A befektetők szemszöge
- 5 A tudós, mint bonyolult lény
- 6 A felhasználó, mint bonyolult lény
- 7 Egyensúly és játéktér

# Kik ők?

- Mi vagyunk, mindannyian.
- Lehetnek még cégek, intézmények, ...
- Értük zajlik le a folyamat, az eredmény megítélése a fő szerepük.



# A felhasználó, mint egyszerű lény

- Új, ötletes és hasznos dolgokra vágyik.
- A meglévőknél jobb vagy olcsóbb dolgokra vágyik.
- A kész terméket bírálja el, tulajdonképp saját akaratán kívül:
  - Ha teljesültek az igényei, venni fogja.
  - Ha nem, akkor nem fogja megvenni.

# Tartalom

- 1 Bevezetés
- 2 A kutatók és fejlesztők szemszöge
- 3 A felhasználók szemszöge
- 4 A befektetők szemszöge**
- 5 A tudós, mint bonyolult lény
- 6 A felhasználó, mint bonyolult lény
- 7 Egyensúly és játéktér

# Kik ők?

- Tudásból terméket állít elő.
- A másik két szereplő között helyezkedik el.
- A döntéseket neki kell meghoznia.
- Kockázatot vállal a nyereség reményében.



## Kapcsolata a kutatókkal

- Az alapkutatással nem törődik, de eredményeit alkalmazza.
- Alkalmazott kutatást és fejlesztést végeztet.
- Teljesíti az egyszerű lény igényeit és építkezik az eredményeire.
- Menedzsment



## Kapcsolata a felhasználókkal

- Folyamatos vizsgálat alatt tartja ezt az egyszerű lényt.
- Kifigyeli az igényeit.
- Kifigyeli a reakcióit.
- Alkalmazkodik hozzá.
- Marketing

## Akkor mi a probléma?

Döntési helyzetek sorozatát kell helyesen megoldani a sikeres innovációhoz

- Sokrétű tudomány, nehéz válogatni.
- Az ötlet piaci értéke: mit old meg, mennyivel jobban, mennyivel olcsóbban?
- Alkalmazhatóság kérdései, beépíthetőség, ergonómia.
- Mire van igazán igény, mennyit ér meg a felhasználónak, hogy az adott problémájára megoldást nyújtsunk?
- Konkurencia

# Tartalom

- 1 Bevezetés
- 2 A kutatók és fejlesztők szemszöge
- 3 A felhasználók szemszöge
- 4 A befektetők szemszöge
- 5 A tudós, mint bonyolult lény**
- 6 A felhasználó, mint bonyolult lény
- 7 Egyensúly és játéktér

## Egyedi jellemzők - Öntudatra ébredés

- Az innováció alapköveként részvétele nyilvánvaló és megkerülhetetlen.
- Ritka és pótolhatatlan? Kedvező előjelek!
- Mi van, ha nem fedezik fel az innovatív eredményeit?
- Szerezhetne esetleg több profitot az eredményiből?

# Alkalmazkodás az új helyzethez

Egyszerre könnyíti és nehezíti a befektető helyzetét

- Egyetemek részvétele
- Spin-off
- Publikáció vs Szabadalom
- Technológiai transzfer

**Következmény:** Beleszólás a befektető játékába, részben a kutató is játékosá válik/válhat.

# Tartalom

- 1 Bevezetés
- 2 A kutatók és fejlesztők szemszöge
- 3 A felhasználók szemszöge
- 4 A befektetők szemszöge
- 5 A tudós, mint bonyolult lény
- 6 A felhasználó, mint bonyolult lény**
- 7 Egyensúly és játéktér

# Az emberi lélek rejtelsei

Ígéretes innovációk bukása előre nem látható piaci fogadtatás miatt

- Hiedelmek, megfélemlítés, környezetvédelem
- Vallás, kultúra, elvek
- Egyéb okok ...

Nem kaotikus a helyzet, de figyelembe kell venni az eshetőségét.

# Tartalom

- 1 Bevezetés
- 2 A kutatók és fejlesztők szemszöge
- 3 A felhasználók szemszöge
- 4 A befektetők szemszöge
- 5 A tudós, mint bonyolult lény
- 6 A felhasználó, mint bonyolult lény
- 7 Egyensúly és játéktér



## Akkor működik az innováció?

- Működik, sőt kifejezetten hasznos.
- Minden résztvevőjének előnyt jelent.
- Alapvetően kiegyensúlyozott, jól működő rendszer.

**Vegyük észre,** hogy az elmondottak a folyamat belső szerkezetét jellemzik.

# Lehetőségek és körülmények

Az innováció jól működik, ha adottak a külső körülmények:

- Kutatás támogatása
- Életképes, innovatív vállalkozások
- Megfelelő közeg, igény és érdek fűződjön hozzá

A társasjátékhoz is kell a tábla..

Vége

Köszönöm a figyelmet!