

Sektorea: Jostailuak  
 Proiektuaren data: 2005  
 Erakunde kolaboratzaileak  
 Massachusetts Institute of Technology (MIT)



## Enpresaren deskripzioa

LEGO multinazional ospetsu bat da, bloke itxurako jostailuei esker arrakasta lortu zuena. 1932an Danimarkan sortu zen, eta handik aurrera 130 herrialde baino gehiagotara zabaldu da. Baita ere, erabiltzaileen komunitate asko sortu dira, zeinek Legok harreman estua mantentzen duen.



## Proiektuaren deskripzioa

LEGO Mindstorms programatu eta errobot bilakatu daitekeen pieza bat da. Erraztasun handiz personalizatu daitekeenez, oso ezaguna bilakatu da azken urteotan ez umeen artean soilik baizik eta teknologien zaleen artean batez ere.

## Zergatik erabiltzaileekin lan egin

Proiektu hau hastera zihoala, LEGO Mindstorms-eko taldekide batzuek enpresan lan egiteari utzi zioten. Legok, erabiltzaile aurreratu batzuek produktuen zenbait aspektutan diseinatzaileek beraiek baino ezagutza handiagoa dutela jakinik, lau Lead User aukeratu zituzten eurekin lan egiteko, aukeraketa prozesu zorrotz baten ondoren, erabiltzaile hauei esker diseinu aukera berriak aurkitzeko.



ROLA	ESPLORAZIOA	IDEAZIOA	GARAPENA	INPLEMENTAZIOA
Parte-hartzerik ez				
Informatzailea				
Ebaluatzailea				
Sortzailea	Elkarlana Mindstorms erabiltzaile-komunitatetako enbaxadoreekin.	Elkarlana Mindstorms erabiltzaile-komunitatetako enbaxadoreekin.		
Garatzailea		Lead User-ak berrikuntza taldean lanean.		Garapen personalizatua, Lead User-en eskutik.
<b>ERABILTZAILEA</b>	Mindstorms erabiltzaile-komunitatetako enbaxadoreak (ordezkariak)	Erabiltzaile-enbaxadoreak Lead User-ak		Lead User-ak
<b>TEKNIKAK</b>	On-line komunitatea	On-line komunitatea Sormena elkarlanean		Lead User-ekin elkarlana

## Emaitza

- ◆ Erabilgarritasun eta funtzio kopuru handiagoa produktu berriarentzat.
- ◆ Teknologia hobea eta erroboten funtzio errealistagoak, erabiltzaileen nahiekin bat eginez.
- ◆ Produktu berria birritan saritua izan zen merkaturatu eta zenbait hilabetetara

## Balorazioa

Argi dago proiektu honen arrakasta erabiltzaile aurreratu identifikazioan datzala, baita beraiekin mantentzeko elkarlan estuan ere, Legoren berrikuntza taldean sartuak ere izan baitziren.

Lead User-en esperientziari esker erabiltzaileenganako enpatia handia lortu dute, eta horrek Mindstorms produktuekiko dituzten beharrian eta nahi benetazkoenak identifikatzen ahalbidetu die.

### Informazio iturriak

\*T. Bisgaard, C. Høgenhaven, "Creating new concepts, products and services with user driven innovation", 2010. Lego official website, www.lego.com, kontsultatuta 05/04/2014.



Puntuazioa  
 proiektuan  
 zehar

Sektorea: Haur-parkeak  
 Proiektuaren data: 2005  
 Erakunde kolaboratzaileak:  
 Vejle-ko lehen hezkuntzako ikastola



## Enpresaren deskripzioa

Play Alive S/A, Spider proiektuarekin jaio zen. Enpresa hau teknologia inteligentez hornitutako haur-parkeak diseinatu eta garatzen ditu. Aurrerapen hauei esker, joku berriak asmatzen dituzte umeek ariketa fisikoa egin dezaten.



## Proiektuaren deskripzioa

Spider enpresaren izar-produktua da. Armiarma itxurako plataforma bat da, nondik umeak gora eta behera joan daitezke. Erdialdean, botoidun nukleo bat dago eta hauen bitartez umeek jokoak martxan jartzen dituzte. 3 joko edo gehiago izan ditzake eta hauek guztiek korrika egitea, salto egitea, gauzak ikutzea, etab. sustatzen dute, umeek ariketa fisikoa egin dezaten.

## Zergatik erabiltzaileekin lan egin

Honelako produktu bat eraikitzerakoan zalantza handiak sor daitezke erabiltzaileen ikuspuntua jakin ezean. Umeek erabili nahi izango dute? Guraso eta irakasleei egokia irudituko zaie? Agente hauen guztien interesak kontsultatuz baiezkoa zihurra daiteke bi arrazoiengatik: lehena, erabiltzaileen nahiak identifikatu direlako, eta bigarrena, kontsultatuak izan direnez eurak ere proiektuaren garapeneren parte sentitzen direlako.



ROLA	ESPLORAZIOA	IDEAZIOA	GARAPENA	INPLEMENTAZIOA
<b>Parte-hartzerik ez</b>	Behaketa (bideoa, argazkiak, oharrrak) umei ikastolan jolasten duten bitartean.			
<b>Informatzailea</b>	Xehetasunezko elkarrizketak irakasle eta pegoagoeekin.			
<b>Ebaluatzailea</b>				Saiakerak 5 prototipo ezberdinekin.
<b>Sortzailea</b>	Focus group 24 umererkin, euren jolatokoi ideala margotu behar zutelarik, besteak beste.			
<b>Garatzailea</b>				
<b>ERABILTZAILEA</b>	- Umeak - Irakasle eta pegoagoak			- Umeak
<b>TEKNIKAK</b>	- Behaketa pasiboa - Elkarrizketak - Focus group			- Prototipo testak

## Emaitza

- ◆ Gaur egun 50 Spider baino gehiago jarri dira Europan.
- ◆ Proiektu honi esker, PlayAlive-ek 'Engineers product price' sari ospetsua lortu zuen 2006 urtean.
- ◆ Negozio aukera bat identifikatu zen, umeentzako parke inteligen-teak, eta horri esker PlayAlive enpresa berria sortu zen.

## Balorazioa

PlayAlive-ek badaki bere produktuen arrakasta erabiltzaile finalen, umeen, nahiak asebetetzen datzala. Bere kasuan, erabiltzaileak hobeto ezagutzeko oinarria kontestuko behaketak eta elkarrizketa dira. Gainera, beste zeharkako erabiltzaileei ere erreparatzen diete, irakasle eta pegoagoei alegia, proiektu honetarako ezinbesteko informazioa gehitu dutelarik.

### Informazio iturriak

T. Bisgaard, C. Hagenhaven, 'Creating new concepts, products and services with user driven innovation', 2010.  
 PlayAlive web oficial, playalive.dk, kontsultatuta 14/04/2014.



Puntuazioa proiektuan zehar

Sektorea: Zelulosazko ontziak  
 Proiektuaren data: 2011  
 Erakunde kolaboratzaileak:  
 Dakit Design, Kinaka Design



## Enpresaren deskripzioa

Celulosas Moldeadas, S.A. (Cemosa) nekazaritzako elikagaientzako zelulosazko ontziak fabrikatzen ditu, eta 180 langile baino gehiago ditu. Bere produktuak aurratzenzako ontzietara bideratuta daude gehienbat eta, nahiz eta kanpoan aritzen bada ere, Iberiar penintsulako enpresarik handiena da sektore honetan.



## Proiektuaren deskripzioa

Cemosak arrautz klase berri bat aurkitu zuen: landako arrautzak. Mota berri honek ontzi ezberdina behar zuen arrautz arrunten artean ezberdindu eta balio gehitua ikusgai egon zedin, eta horrela Soul proiektua jaio zen. Honen ondorioz, Soul ontzia enpresaren produkturik arrakastatsuen bilakatu zen eta aurrezte logistiko handia suposatu zuen gainera.

## Zergatik erabiltzaileekin lan egin

Cemosaren bezero finalak baserritarrak dira eta euren lan egiteko moduak eta erremintak oso anitzak dira. Bezeroek Cemosa produktuekin modu egokian lan egiteko aukera berriak aurkitzeko asmoz, enpresa euren lan-tokietara joan ohi da, bezero guztien nahiak asebetetzen dituzten soluzio komunak identifikatuz. Bestalde, erabiltzaile finalekin lan egiten duenez ezagutza baliotsua eskuratzen du kontsumitzaileen erreakzioen inguruan produktu ezberdinak dendetako apaletan ikusterako orduan.



ROLA	ESPLORAZIOA	IDEAZIOA	GARAPENA	INPLEMENTAZIOA
Parte-hartzerik ez				
Informatzailea	Xehetasunezko elkarrizketak erabiltzaile finalekin nahi eta arazoak aurkeztu zezaten.			
Ebaluatzailea	Proiektuaren bieragarritasunaren eta aurrera eramateko interesaren ebaluazioa bezeroen aldetik.	Batzar dinamikoak bezeroekin, ideiak ebaluatzeko eta erabakiak hartzeko.		Produktu pilotoarekin testa erabiltzaileekin, produktuaren kalitatea eta erabilgarritasuna baieztatzeko.
Sortzailea		Berrikuntza Jardunaldiak erabiltzaileekin funtzio berriak asmatzeko.	Fabrikazio eta erabilerarako hobekuntza ideien proposamenak barne-erabiltzaile eta bezeroen eskutik.	
Garatzailea				
<b>ERABILTZAILEA</b>	Erabiltzaile finala Bezero finala Distribuzio katea	Bezero finala eta Distribuzio katea Erabiltzaile finala eta barne-erabiltzailea	Barne-erabiltzaileak eta bezero finala	Bezero finala eta Distribuzio katea
<b>TEKNIKAK</b>	Xehetasunezko elkarrizketak Ebaluazio batzarrak	Focus group eta elkarrizketak Barne-Berrikuntza Jardunaldiak	Elkarrizketa	Produktu pilotoarekin testa

## Emaita

- ◆ Salmenten gorakada eta sarrera atzerriko merkatu berrietara.
- ◆ Logistikan eta ontzi eta produktuen distribuzioan hobekuntzak.
- ◆ Proiektu berriak aurrera eramateko hobekuntza ideiak.
- ◆ Ingurumenarekiko hobekuntzak materialen erabileran eta produktuen fabrikazioan.
- ◆ Bezeroen fidelizazioa, proiektuan parte hartu dutenez sortzaile sentitzen direlako.

Informazio iturriak

Elkarrizketa Cemosako I+D+B-ko Zuzendariarekin, 2014aren maiatzean.

## Balorazioa

Alde batetik, Cemosak erabiltzaile finalean duen arreta eruduzkoa dela esan daiteke, horniketa katean hainbat mailatan aldentuta baitago. Bezeroen 'target'-a kontuan izanda, bezeroen beraien poza ere haunditzen ohi da.

Bestalde, Cemosak bere bezeroak bere produktuen erabiltzaile moduan kontuan hartzen dituenez, berrikuntzaren gehiengoa bere bezeroen lan egiteko moduetara egokitzean datza. Gainera, hori lortzeko proiektu osoan zehar egoten da bezeroekin elkarlanean.



Puntuazioa proiektuan zehar

Sektorea: Zelulosazko ontziak  
 Proiektuaren data: 2013-2014  
 Erakunde kolaboratzaileak: -



## Enpresaren deskripzioa

Celulosas Moldeadas, S.A. (Cemosa) nekazaritzako elikagaientzako zelulosazko ontziak fabrikatzen ditu, eta 180 langile baino gehiago ditu. Bere produktuak aurratzentzako ontzietara bideratuta daude gehienbat eta, nahiz eta kanpoan aritzen bada ere, Iberiar penintsulako enpresarik handiena da sektore honetan.



## Proiektuaren deskripzioa

Proiektu hau familia gamako ontzien logistika hobetzeko hasi zen. Helburua produktuaren fabrikazio eta distribuzio kosteak txikitzea da. Gainera, prezioak larregi jaitsi behar ez izateko bezeroari balio erantsia eskaintzen saiatzen dira, non bai Cemosak, bai bezeroak, biek irabaz dezaketen.

## Zergatik erabiltzaileekin lan egin

Proiektu honetan, erabiltzaileak Cemosako bezeroak izan dira. Alde batetik, distribuzio kateak daude, non logistikaren optimizazioa garrantzi handia duen. Beste alde batetik, bezero finalak daude, baserritarrak hain zuzen ere, zeinek bere arrautzak Cemosak saldutako ontzietan kokatu behar dituzten. Argi dago baserritar bakoitzak bere lan egiteko modua eta erreminta zehatzak dituela eta horregatik bakoitza ondo ezagutzea garrantzitsua da, baita bere beharrianak eta arazoak identifikatzea ere. Horrela, Cemosak bezero guztiei moldatu daitezkeen ontziak fabrika dezake, arazo teknikoak eta diru eta denbora gastuak ekidinez.



ROLA	ESPLORAZIOA	IDEAZIOA	GARAPENA	INPLEMENTAZIOA
Parte-hartzerik ez				
Informatzailea	Bisita eta solasaldiak hainbat bezeroen instalazioetan (baserrietan).	Elkarrizketak bezeroekin arazoak eta soluzioak bilatzeko.		
Ebaluatzailea		Proposamen ezberindien ebaluazioa bezero anitzen eskutik.	Proposamen ezberindien ebaluazioa bezero anitzen eskutik.	Produktu pilotoreen testa bezeroen eskutik.
Sortzailea			Hainbat bezeroekin elkarlana, eta hobekuntzarako proposamenak.	
Garatzailea				
<b>ERABILTZAILA</b>	Bezero finalak	Bezero finalak Distribuzio katea	Bezero finala Distribuzio katea	Distribuzio katea
<b>TEKNIKAK</b>	Behaketak Elkarrizketak	Elkarrizketak Ebaluazio batzarrak	Ebaluazioa, elkarrizketa Elkarlana	Produktu pilotoa

## Emaitza

- ◆ Familia formatuko bandeja berria, prezio lehiakorrean eta bezeroarentzako balio erantsiarekin.
- ◆ Efizientzia ekologikoa eta aurrezpena ingurumen tasetan.
- ◆ Efizientzia logistikoa.

## Balorazioa

Arrakasta bermatzeko, Cemosak bezeroekin elkarlanean aritzen da proiektuaren hasieratik merkaturatzera arte. Bezeroek erabiltzaile moduan eskeintzen duten ezagutzak errore tekniko eta logistikoak ekiditen ditu, beste modu batean Cemosak ezingo litzuzkenak aurreikusi. Kontran, esan beharra dago erabiltzaileak proiektuaren lehenengo fasean parte-hartze handiagoa izan balute, berrikuntza esanguratsuagoa lortzeko aukera izango zuketeela.

Informazio iturriak

Elkarrizketa Cemosako I+G+B-ko Zuzendariarekin, 2014aren maiatzean.



Puntuazioa proiektuan zehar

Sektorea: Zelulosazko ontziak  
 Proiektuaren data: 2013-2014  
 Erakunde kolaboratzaileak: Roca, JRG



## Enpresaren deskripzioa

Celulosas Moldeadas, S.A. (Cemosa) nekazaritzako elikagaientzako zelulosazko ontziak fabrikatzen ditu, eta 180 langile baino gehiago ditu. Bere produktuak aurrutzentzako ontzietara bideratuta daude gehienbat eta, nahiz eta kanpoan aritzen bada ere, Iberiar penintsulako enpresarik handiena da sektore honetan.



## Proiektuaren deskripzioa

Merkatuan prezio lehiakorrek eskeintzea gero eta zailagoa dela ikusita, Cemosa bere produktuei balio emateko beste modu bat bilatzen du. Proiektu honen helburua bezeroei bidalitako bandeja-multzoak automatikoki askatzeko makina bat eskeintzea da. Aparatu honek pertsonal gastuak txikituko dizkio bezeroari, eta Cemosari, ostera, bere produktuei balio erantsiko die.

## Zergatik erabiltzaileekin lan egin

Cemosaren bezeroak baseritarrak dira, lan metodo eta erreminta anitzekin. Bezeroek Cemosaren produktuekin modu egokian lan egin ahal izateko, enpresa hau baseritarren lan-tokietara gerturatzen da maiz hauen beharrianak soluzio komun batekin nola asebate ditzakeen jakiteko. Bestalde, Cemosako langileak, hauek ere barne-erabiltzailetzat hartuta, noizean behin Berrikuntza Jardunaldietara bidaltzen dituzte beraien ezagutzari esker berrikuntza proiektuen aukerak identifikatu eta aurrera eramateko.



ROLA	ESPLORAZIOA	IDEAZIOA	GARAPENA	INPLEMENTAZIOA
Parte-hartzerik ez				
Informatzailea		Batzarrak bezeroekin diseinu zehaztapenak finkatzeko.		
Ebaluatzailea	Elkarriketak bezeroekin proiektuaren bideragarritasuna ebaluatu dezaten.		Bi prototiporen ebaluzioa bezeroen eskutik.	
Sortzailea	Berrikuntza Jardunaldiak barne-erabiltzaileekin. Proiektuaren ideia bertan jaio zen.			
Garatzailea				
ERABILTZAILEA	Bezeroak Barne-erabiltzaileak (langileak, adituak, elab.)	Bezero finalak Distribuzio katea	Bezeroak	
TEKNIKAK	Elkarriketa Berrikuntza Jardunaldiak	Elkarriketa	Prototipo testak	

## Emaizta

- ◆ Bezeroak fidelizatzea lortzen da.
- ◆ Bezeroek prezioaz gain bere produktuentzat balio erantsia bilatzea lortzen da. Horrela, kompetenziaren prezio baxuen aurrean lehiakorrek izatea lortzen da.
- ◆ Eskuzko prozesu bat automatizatu egiten da, bezeroari abantia ekonomikoa eskeinin.
- ◆ Ez da produktuan bakarrik aurrezten, baizik eta zerbitzuan ere.

## Balorazioa

Proiektu honen ideia Cemosa noizean behin antolatzen dituen Berrikuntza Jardunaldi batean sortu zen. Langileek sortutako proposamenei esker, bezeroei bandeja-multzoak askatzeko zerbitzua eskeintzeko ideira heldu ziren.

Gainera, Cemosa bezeroekin elkarlanean aritu da proiektu osoan zehar, produktu finala beraien makina eta lan egiteko moduarekin bateragarria izan dadin, beraien onespena eskuratuz.

Informazio iturriak

Elkarriketa Cemosa I+G+B-ko Zuzendariarekin, 2014aren maiatzean.



Puntuazioa zehar

Sektorea: Elektronika

Proiektuaren data: 2004

Erakunde kolaboratzaileak:

Advocate Lutheran General Children's Hospital (Chicago, EEUU)

## Enpresaren deskripzioa

Philips munduko gailu elektronikoko markarik handi eta ezagunetarikoa bat da. Herberetar jatorria du eta hainbat azpidibisio ditu. Horien artean Philips Healthcare dago, medikuntza sektorerako gailu elektronikokoak garatzen dituena.

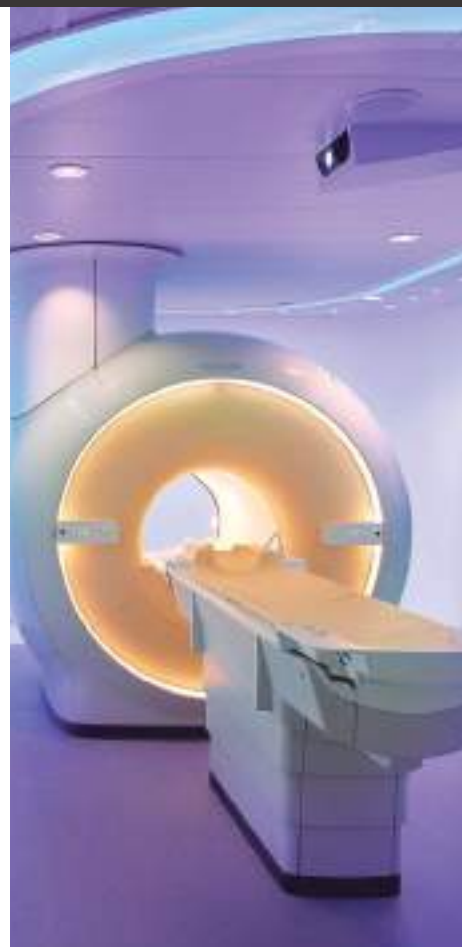


## Proiektuaren deskripzioa

Askotan, mediku eta erizaiek eskaneatze onkologikoak errepikatu egin behar izaten dituzte pazienteak mugitu edo deseroso sentitzen direlako. Arazo hau konpontzeko, Philips-ek Ambient Experience Suite sortu du, prozesuan zehar pazienteari ingurugiro erlaxatua eskeintzen dion eskanerra, hain zuzen ere.

## Zergatik erabiltzaileekin lan egin

Berrikuntza teknologikoa ez da berrikuntzarako dagoen bide bakarra. Batzuetan berrikuntza teknologia erabiltzen den moduan datza, edota dagoeneko existitzen diren hainbat teknologia pertsonentzako produktu eta zerbitzu berriak garatzeko konbinatzen diren moduan. Philips-ek badaki, eta bai erabiltzaileekin zein adituekin (kasu honetan medikuekin) lan egiten du, beraien benetazko beharrianak zeintzuk diren jakin ahal izateko, produktu eta zerbitzu arrakastatsuek sortzeko asmoz.



ROLA	ESPLORAZIOA	IDEAZIOA	GARAPENA	INPLEMENTAZIOA
Parte-hartzerik ez				
Informatzailea	Benetazko eskaner prozesu baten sumulazioa hainbat erabiltzaileekin.			
Ebaluatzailea				
Sortzailea				
Garatzailea	Medikuek Philips-ekin lan egiten dute pazienteen deserosotasunaren jatorria eskanerretan aurkitzeko.			
ERABILTZAILEA	Pazienteak eta senideak (umeak eta nagusiak) Medikuek			
TEKNIKAK	Eszenatokiaren birsormena Sormena elkarlanean.			

## Emaita

- Philips Ambient Experience eskanerra munduko 50 ospitaletan ezarri zen 2005 eta 2009 urteetan zehar.
- Planifikazioaren efizientzia %15-20ean hobetu da.
- Umeentzako gaman, 'Kitten Scanner' alegia, lasaigarrien erabilera %30-40ean murriztu da 3-7 urte bitarteko umeetan, hauen segurtasuna handituz.

## Balorazioa

Antzeman daitekeenez, proiektu honetan berrikuntza giza faktoretan datza. Erabiltzaileen beharrianak proiektuaren hasieran aurkitzea garrantzitsua da, esplorazio fasean alegia, beharrian horiek asebetetzera zentratu ahal izateko Philips-ek egin duen moduan hain zuzen ere.

Bestalde, erabiltzaileak proiektuko fase guztietan sartzea gomendagarria da, nahiz eta beti beharrezkoa ez den arazoak murriztu eta arrakastarako aukerak handitu egiten baititu.

## Informazio iturriak

Lekshmy Parameswaran, Jeroen Rajmakers (Koninklijke Philips Electronics N.V.), 'People-focused innovation in healthcare', 2010.  
FORA, 'New Nature of Innovation', 2009.



Puntuazioa proiektuan zehar

**Sektorea:** Sarrailegileak  
**Proiektuaren data:** 2014  
**Erakunde kolaboratzaileak:** Mondragon Unibertsitatea, Iturbide Egoitza, Casa de Misericordia Egoitza



## Enpresaren deskripzioa

Cerrajera Valle de Léniz (CVL) ateentzako ixte-sistemak fabrikatzen ditu. Ia 80 urtetan zehar merkatuaren beharrianetara egokitzea lortu du, eta aluminiozko eta altzairuzko zurgintzan da aditua, baita ebakuaziorako bideetan ere. Gaur egun atzerrian zabaltzeko estrategia batean dabil lanean.

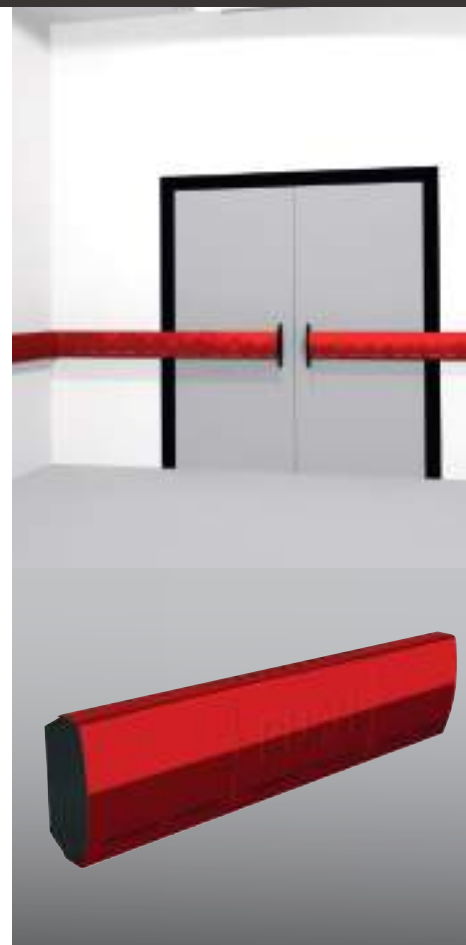


## Proiektuaren deskripzioa

Proiektu hau Mondragon Unibertsitateko Diseinu Estrategikoko ikasleek eraman zuten aurrera. Lau ikasleko talde batek Fluid Escape diseinatu zuen, nagusien egoitzetan dauden pertsonen beharrianak asebetetzen dituen ebakuazio soluzioa. Emaizta izuaren aurkako sarraileen berdiseinua da, irisgarritasun handiagoa eta erabilgarritasun hobea duena, hau guztia ingurunearekin elkartzen den itxurarekin.

## Zergatik erabiltzaileekin lan egin

Erabiltzaileak proiektuan murgiltzeaz gain (Iturbide egoitzako egoiliar eta laguntzaileak) proiektu taldea ere erabiltzaileen egunez egunean murgildu zen. Behaketek, batzarrek eta focus group-ek, hauek denak *in situ* egin ziren, erabiltzaileekin enpatizatzen eta euren beharrianak ulertzen laguntzen dute. Gainera, pista edo aukera berriak aurkitzeko elkarrizketa soilek baino gaitasun handiagoa dute.



ROLA	ESPLORAZIOA	IDEAZIOA	GARAPENA	INPLEMENTAZIOA
<b>Parte-hartzerik ez</b>	Erabiltzaileak identifikatu eta beharrianak, ohiturak eta jokabideak aztertzeko erremintak.	Ahalmenean analisia eta aukeren bilaketa. Esperientzia osoko Storyboard-ak.	Bideo-prototipo baten sorrera produktuarekiko interakzioa eta erabilera esperientzia erakusteko.	
<b>Informatzailea</b>	Elkarrizketak stakeholder ezberindekin: suhiltzaile-burua, mantenimendua, ingeniaria, etab.	Elkarrizketa egoitzako laguntzaileekin eta ideia berrien bilketa.		
<b>Ebaluatzailea</b>	Ebakuaziorako elementuen testea Testeo mantenimenduko arduradunarekin.			LANEAN
<b>Sortzailea</b>	Bisita eta elkarrizketa, arazoak aurkituz, prebentzio-teknikariarekin eta egoitzako koordinatzailearekin.	Focus Group 13 egoiliarrekin larrialdi egoerarako euren ahalmenean aprobetxatzeko moduak aurkitzeko xedez.		
<b>Garatzailea</b>				
<b>ERABILTZAILEA</b>	Prebentzio-teknikaria, laguntzaileak, egoiliarak, suhiltzaile-burua, mantenimenduko arduraduna, etab.	Egoitzako laguntzaile eta egoiliarak		
<b>TEKNIKAK</b>	Stakeholder Map, Personas, Elkarrizketak, Testa, Behaketa, Arazoen Identifikazioa, etab.	Focus group Ahalmenean analisisa Storyboard	Esperientziaren prototipoa, bideo formatoan	

## Emaitza

- ◆ Edozein pertsonarentzat erabilgarria den produktua ospitale-izaera duten eraikinetara bideratuta zein bestetara.
- ◆ Balio erantsidun produktua, ez bakarrik erabiltzailearentzat baizik eta bezeroarentzat ere.
- ◆ Proiektu berriak aurrera eramateko aukeren identifikazioa eta produktuak hobetzeko aukerak.
- ◆ Beharrianak identifikatu eta aukera berriak aurkitzeko ezagutza berria.

### Informazio iturriak

A. Antúnez, A. Iglesias, I. Legarda, H. Sola (2014). Diseño de rutas de escape controladas eléctricamente. Memoria. Mondragon Unibertsitatea.

## Balorazioa

CVL-k pertsona nagusien beharrianetara egokituta dagoen produktu bat bezeroarentzako balio erantsiarekin asmatzea lortu du, merkatuan desberdintzeko aukera paregabea, alegia.

Ordea, CVL-rentzat proiektu honen balio nagusia erabiltzaileen nahi eta beharrianen identifikaziorako UDI teknika berriak ezagutzea izan da, etorkizuanen berrikuntza gehiago aurrera eramateko aukera ematen baitiote.



Puntuazioa proiektuan zehar

Sektorea: Ikaskuntzarako hornikuntza, ikaskuntza  
 Proiektuaren data: 2013  
 Erakunde kolaboradoreak: DBZ-MU



## Enpresaren deskripzioa

Alecop S. Coop. unibertsitate ikasleei lanaldi eteneko beharrak eskeintzeagatik ezaguna da, lana eta ikasketak partekatu ahal izan dezaten. Hiru arlo nagusitara zuzenduta dago: ikaskuntzarako hornikuntza, ikaskuntza soluzioak eta lan-ikaste partekatzea.



## Proiektuaren deskripzioa

Proiektu honen helburua etorkizuneko ikasgelak diseinatzea da. Etorgai programari esker jaioa, Eusko Jaurlaritzaren eskutik, ikerketa sektore estrategikoetan sustatu nahi da autonomi erkidegoaren ekonomian trazio-efektua eragin dezaten. Programa honen barruan Alecopek unibertsitate ikasleei ikasturte osoan zehar lagunduko dien web plataforma bat diseinatu nahi du.

## Zergatik erabiltzaileekin lan egin

Proiektu honetan erabiltzaile zuzenenak unibertsitateak eta bertako ikasleak dira. Horregatik, Alecopek Mondragon Unibertsitatearekin elkarlanean aritzen da, Industri Diseinuko bi ikasleren Gradu Bukaerako Proiektu bilakatuz, irakasle baten tutoretzaren laguntzaz. Hortaz, proiektuaren garapena hiru erabiltzailearen eskutan geratzen da, zeinek beraien esperientziari esker inguruko beharrianak eta hauentzako soluzioak aurkitzeko gaitasuna duten.



ROLA	ESPLORAZIOA	IDEAZIOA	GARAPENA	INPLEMENTAZIOA
Parte-hartzerik ez				
Informatzailea	Elkarrizketak ikasleekin.			
Ebaluatzailea		Prototipoaren testa (paperean eta digitalean) zenbait ikasle eta irakasleren eskutik.		
Sortzailea		Sormena elkarlanean proiektu taldetik kanpoko ikasle eta irakasle batzuekin.		
Garatzailea	Bi ikasle proiektu taldean lanean.	Bi ikasle proiektu taldean lanean.	Bi ikasle proiektu taldean lanean.	
<b>ERABILTZAILEA</b>	Kanpo- eta barne- erabiltzaile finalak: unibertsitate ikasleak	Kanpo- eta barne- erabiltzaile finalak: unibertsitate ikasle eta irakasleak	Kanpo- eta barne- erabiltzaile finalak: unibertsitate ikasleak	
<b>TEKNIKAK</b>	Elkarrizketak/galdeketa Proiektu taldean lanean	Prototipoaren testa (paperean eta digitalean), Ko-sormen saioa, Proiektu taldean lanean	Proiektu taldean lanean	

## Emaizta

Proiektu hau prototipo egoeran jarraitzen du oraindik. Hala ere, DBZ-MUko proiektuko tutoreak ziurtatzen du ikasleen parte-hartze aktiboa proiektuan zehar:

- ◆ funtzio baliogarriak identifikatzen balio diela.
- ◆ emaitzari balioa gehitu diola, emandako ideiei esker.
- ◆ erabiltzaileen jokabidea, erabilera kontestuak eta beraien balorazioa hobeto ulertzen lagundu diela.

## Balorazioa

Proiektuaren hasieratik erabiltzaileen parte-hartze aktiboa egon da Alecop eta Mondragon Unibertsitatea eta bere ikasleen arteko elkarlanarengatik. Honi esker, proiektuaren fase ezberdinak erabiltzaile ikuspututik garatzea lortu da. Horrez gain, beste zenbait ikasle eta irakaslerengana jo da, proiektu taldetik kanpokoak, lanagatik 'kutsaturik ez dauden' ideia berriak eskuratzeko, eta horregatik User-Driven Innovation-eko baloraziorik altuena lortu da Seko UDI mailarekin.

### Informazio iturriak

DBZ-MUko proiektuko tutorearekin elkarrizketa, 2014ko ekaina.  
 Eusko Jaurlaritzaren Elorgai. [http://www.euskadi.net/33-2288/es/contenidos/ayuda\\_subvencion/etorgai\\_2014/es\\_etorga/es\\_arch.html](http://www.euskadi.net/33-2288/es/contenidos/ayuda_subvencion/etorgai_2014/es_etorga/es_arch.html). Kontsultatuta 17/07/2014.



Puntuazioa proiektuan zehar