



Legetøjsproducenten dantoy har åbnet deres innovationsproces op og fået adgang til viden, nye idéer til legekoncepter og konkrete forslag til produktdesigns, som tilsammen sætter dem i stand til bedre at nå en specifik målgruppe med deres plastlegetøj

Udfordring

Plastlegetøjsproducenten dantoy A/S oplever udfordringer med innovationsprocessen, som hidtil har været centreret omkring virksomhedens administrerende direktør. Udfordringerne består dels i den høje innovationshastighed på legetøjsmarkedet, dels i vanskeligheder med at implementere de produktidéer, som eksterne designere ellers ofte henvender sig med. Vanskelighederne skyldes typisk, at designerne ikke tager højde for dantoys kernekompetencer og ikke har tilstrækkeligt kendskab til markedets behov. Aktuelt ønsker dantoy fx at vækste på daginstitutionsmarkedet, men de mangler også selv viden om, hvad der har størst betydning for købsbeslutningen på dette marked.

Løsning

For at imødegå udfordringerne har konsulenter fra Teknologisk Institut foreslået og afprøvet en mere struktureret innovationsproces, som involverer flere eksterne aktører i form af slutkunder, legetøjsgrossister og en virksomhed, der fungerer som mellemmand for dantoy og internationale designere. Konkret mundede det ud i en crowdsourcingkampagne via virksomheden Boblr®, hvor brugerindsigt og information om dantoys produktionsteknik blev inkorporeret i et designbrief, som designere har leveret i forhold til. Målet med crowdsourcingen var at få nye produkt-designs af plastlegetøj, som er målrettet børnehaver og ligger i naturlig forlængelse af dantoys sortiment. I december og januar 2012-2013 kom der 66 forslag ind, hvoraf to var så gode, at de blev valgt som vindere. Til gengæld for præmier på hver 3000 Euro har de vindende bidragydere overdraget deres IP-rettigheder til dantoy, som vil gå videre med idéerne.

Proces

På baggrund af desk research har konsulenter fra Teknologisk Institut interviewet udvalgte ledere og medarbejdere fra fire forskellige børnehaver i Danmark. Dette er sket med henblik på at få beskrevet legekonteksten "børnehave" og afdækket, hvilke legekoncepter der fungerer bedst her. Ydermere har det været målet at få indsigt i daginstitutionernes indkøbsproces og i de parametre, som afgør købsbeslutningen. Derudover har to legetøjsleverandører svaret på spørgsmål angående aktuelle tendenser på legetøjsmarkedet. Indsigerne fra disse brugerstudier er blevet formidlet til dantoy, og efterfølgende har Teknologisk Institut sat dantoy og Boblr® i kontakt med hinanden og faciliteret en proces, hvor der er blevet udarbejdet et designbrief. Efter den første deadline for indlevering af designforslag blev alle input evalueret og de fem mest lovende bidragydere blev bedt om at besvare nogle spørgsmål og uddybe deres idéer og skitser yderligere. Derefter valgte dantoy ikke blot én, men to vindere.

Værktøjer

Der er i forløbet brugt kvalitative interviews, en skabelon for designbriefs og crowdsourcing, hvilket er innovationsmetoder, som det giver rigtig god mening at anvende i sammenhæng.



**TEKNOLOGISK
INSTITUT**

Fakta om Next Practice

Projektet 'Next Practice - nye innovationsformer i mindre virksomheder' udvikler en række hjælp-til-selvhjælpsinnovationskoncepter, cases og papers om innovation.

Materialet skal sikre, at flere små og mellemstore virksomheder succesfuldt gør brug af innovationsmetoder til at udvikle konkurrencedygtige services, produkter og processer.

Projektet fokuserer særligt på 3 spor inden for innovation:

- Bruger- og medarbejderdrevet innovation
 - Co-creation med fokus på involvering af aktive brugere vha. web 2.0 teknologier
 - Åben innovation fokuseret på komplekse innovationsalliancer
- Next Practice udvikler ny viden bl.a. via 15 praktiske innovationsforløb med virksomheder. Vidensspredning og -deling sker gennem kurser, netværksmøder, artikler, foredrag og projektets hjemmeside.

Kontakt

Kristina Nielsen, projektleder og innovationskonsulent
E-mail: krn@teknologisk.dk
Tlf. 7220 2916



Next practice

www.next-practice.dk