

Σχεδιασμός & Ανάπτυξη Προϊόντος

ΔΟΚΙΜΗ ΙΔΕΑΣ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ

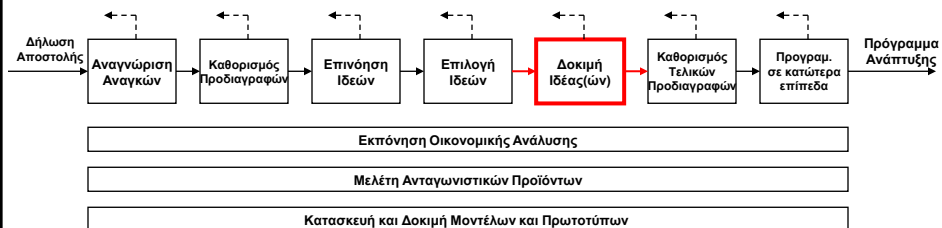


Διαφάνειες Διαλέξεων
Διδάσκων: Καθ. Δ. Καραλέκας

1

1

Η Διαδικασία Ανάπτυξης Προϊόντων



2

2

Η Δοκιμή μίας Ιδέας Χρησιμοποιείται για Πολλούς Λόγους

- Για αποφάσεις συνέχισης ή μη
- Σε ποια αγορά στοχεύει το προϊόν
- Επιλογής μεταξύ διαφορετικών ιδεών
- Υποστήριξης αποφάσεων επιλογής της ιδέας
- Σύγκρισης με ανταγωνιστικά προϊόντα
- Άντλησης Ιδεών Βελτίωσης
- Πρόβλεψης ζήτησης προϊόντος
- Διερεύνησης ετοιμότητας έναρξης της παραγωγής

3

3

Η Διαδικασία της Δοκιμής Ιδεών

- Προσδιορισμός του σκοπού της δοκιμής
- Επιλογή πληθυσμού έρευνας
- Επιλογή μορφής έρευνας
- Μετάδοση της ιδέας
- Μέτρηση ανταπόκρισης πελατών/χρηστών
- Ερμηνεία αποτελεσμάτων
- Διεξαγωγή συμπερασμάτων ως προς τα αποτελέσματα και τη διαδικασία

4

4

Παράδειγμα Δοκιμής Ιδέας: emPower Electric Scooter



Ulrich K.T. and Eppinger Steven D., Product Design and Development, 2nd Edition, Irwin McGraw-Hill, 2000

5

5

Παράδειγμα Δοκιμής Ιδέας: emPower Electric Scooter

- **Σκοπός Δοκιμής:** Σε ποια αγορά?
- **Δείγμα Πληθυσμού:** α) φοιτητές που κατοικούν σε απόσταση έως 5 χιλιόμετρα από το πανεπιστήμιο, και β) μετακίνηση εργαζομένων εντός εργοστασίων
- **Μορφή έρευνας:** προσωπικές συνεντεύξεις

6

6

Μετάδοση της Ιδέας του Προϊόντος

- Περιγραφή με λόγια
- Χρήση σκίτσου
- Χρήση φωτογραφιών και φωτορεαλιστικών σχεδίων
- Χρήση Πόστερ Εξιστόρησης
- Χρήση βίντεο
- Προσομοίωση
- Διαδραστικά πολυμέσα
- Λειτουργικό πρωτότυπο

7

7

Περιγραφή με Λόγια

- Πρόκειται για ένα ελαφρύ σκούτερ ηλεκτρικής κίνησης, το οποίο διπλώνεται εύκολα και δύναται να μεταφερθεί εντός ενός κτιρίου ή κάποιου μεταφορικού μέσου
- Ζυγίζει περίπου 11 κιλά και δύναται να κινείται με τη ταχύτητα των 24 χιλιομέτρων την ώρα, ενώ είναι σε θέση να ταξιδέψει σε απόσταση 19 χιλιομέτρων με μία ώρα φόρτισης
- Το σκούτερ φορτίζεται σε περίπου δύο ώρες από μία απλή πρίζα
- Το σκούτερ είναι εύκολο στην οδήγηση και διαθέτει απλά χειριστήρια ελέγχου

8

8

Χρήση Σκίτσου



Ulrich K.T. and Eppinger Steven D., Product Design and Development, 2nd Edition, Irwin McGraw-Hill, 2000

9

9

Χρήση Φωτορεαλιστικού Σχεδίου



Ulrich K.T. and Eppinger Steven D., Product Design and Development, 2nd Edition, Irwin McGraw-Hill, 2000

10

10

Χρήση Πόστερ Εξιστόρησης



Ulrich K.T. and Eppinger Steven D., *Product Design and Development, 2nd Edition, Irwin McGraw-Hill, 2000*

11

11

Χρήση Πρωτοτύπου



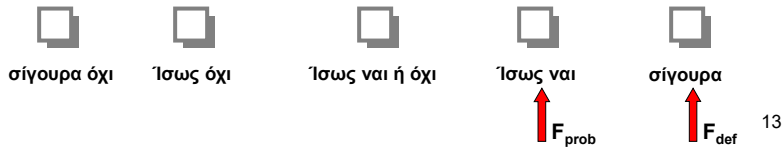
Ulrich K.T. and Eppinger Steven D., *Product Design and Development, 2nd Edition, Irwin McGraw-Hill, 2000*

12

12

Μορφή Έρευνας

- **ΜΕΡΟΣ 1ο: Καταλληλότητα**
Πόσο μακριά μένετε από το πανεπιστήμιο?
Πώς μετακινήστε μέχρι σήμερα προς το πανεπιστήμιο?
Πώς μετακινήστε μέχρι σήμερα εντός του πανεπιστημίου?
- **ΜΕΡΟΣ 2ο: Περιγραφή Προϊόντος**
- **ΜΕΡΟΣ 3ο: Διερεύνηση Πρόθεσης Αγοράς**
Εάν η τιμή του συμφωνεί με τις ανάγκες και επιθυμίες σας,
ποια είναι η πιθανότητα αγοράς του τον επόμενο χρόνο?



13

Μορφή Έρευνας

- **ΜΕΡΟΣ 4ο: Σχόλια**
Ποια θα αναμένετε ότι θα είναι η τιμή του?
Τι σας προβληματίζει με το προϊόν?
Μπορείτε να προτείνετε βελτιώσεις επί της ιδέας του προϊόντος?

14

14

Ερμηνεία Αποτελεσμάτων: Πρόβλεψη Πωλήσεων

$$Q = N \times A \times P$$

- Q = οι πωλήσεις ανά χρονική περίοδο
- N = ο αριθμός των εν δυνάμει αγοραστών σε μία χρονική περίοδο
- A = ποσοστό γνώσης προϊόντος x ποσοστό διαθεσιμότητας
- P = πιθανότητα αγοράς προϊόντος (από την έρευνα)
= $C_{def} \times F_{def} + C_{prob} \times F_{prob}$

15

15

Παράδειγμα Πρόβλεψης Πωλήσεων: Η Αγορά των Φοιτητών

$$Q = N \times A \times P$$

- N = μεταπτυχιακοί φοιτητές (200.000)
- A = 0,2 (ρεαλιστικό) έως 0,8 (κάθε καταστήματα πώλησης ποδηλάτων)
- P = $0,4 \times F_{def} + 0,2 \times F_{prob}$
- **Q = 200.000 x 0,20 x [0,4 x 0,3 + 0,2 x 0,2]**
= 6.400 μονάδες/χρόνο

16

16

Πηγές Λάθους στις Προβλέψεις

- Η **προφορική σύσταση** του προϊόντος δεν αναδεικνύεται από τη δοκιμή της ιδέας
- Η **πιστότητα και ποιότητα** της περιγραφής του προϊόντος
- Η **τιμολόγηση** του προϊόντος
- Ο **βαθμός προώθησης** του προϊόντος στην αγορά

17

17

Τελικό Προϊόν



18

18