



Artikel

Nyhedsbrev Nr. 8
2. kvartal - Juni 2009

NÅR DESIGN SKAL BLIVE TIL VIRKELIGHED

NÅR DESIGN SKAL BLIVE TIL VIRKELIGHED

I dag har vi ikke råd til gætterier, når vi udvikler produkter. Vi har brug for sikkerhed i forhold til produkt, firma, marked, produktfunktioner og ikke mindst tid. Det er en sikkerhed, som mange desværre ikke evner at give plastindustrien.

Så kontant lød bedømmelsen fra Creative Director Søren X. Frahm, Artlinco A/S, da han den 21. april holdt et oplæg på Plastindustriens Designdag, som blev afholdt på Teknologisk Institut i Århus for godt 90 tilhørende.

Mange plastproducenter har oplevet at få leveret et produktkoncept fra en designer, som efterfølgende har vist sig umulig at producere. Ligeledes slipper mange designere plastproducenterne alt for tidligt i udviklingsprocessen, oftest efter en designtegning er afleveret. Konsekvensen er, at mange udviklingsprojekter har svært ved at komme i mål og blive til reelle salgbare produkter.

Succesfulde udviklingsprojekter kræver professionelt industrielt design og projektstyring. Man kan ikke kalde sig for industriel designer, hvis man ikke tager højde for industrien og produktionsprocesser i sine designs. Godt industrielt design kræver solidt kendskab til produktionsmetoder, så designeren ved, hvad der kan lade sig gøre produktionsmæssigt. Samtidig er det vigtigt, at samarbejdet mellem den industrielle designer og producenten forbliver tæt gennem hele udviklingsforløbet.

Det er med produktudvikling som med fodbold. Spiller du fodbold flere gange om ugen, så bliver du bedre, lærer teknikkerne og oparbejder en lang række rutiner. Spiller du kun fodbold én gang om året, så er du lidt rusten i benene, formen er ikke helt i top, du får skader og dit hold taber. På samme måde er det med produktudvikling. Udviklingsprojekterne går ofte galt, fordi man internt i virksomhederne alt for sjældent udvikler nye produkter, og det derfor skrider tidsmæssigt eller glipper i kommunikationen.

Produktudvikling er ligesom
fodbold

NÅR DESIGN SKAL BLIVE TIL VIRKELIGHED

Hvilket hold vil du helst spille på?



Billeder fra www.uefa.com

Proces- og ressourcestyring

For den nye Boxxser serie fra raaco International, som Artlinco har designet og konstrueret i samarbejde med raaco International, var det afgørende for udviklingsprocessen, at Artlinco havde kendskab til støbeværktøjer, flowanalyser og slipvinkler. Der var mange tekniske detaljer, der skulle løses i fællesskab, for at det form- og overfladeresultat, som raaco International ønskede, kunne opnås.

Et godt kendskab til materialet og dets muligheder er også en vigtig faktor i forhold til at kunne spare penge og tid både på udviklingsiden og ikke mindst i produktionen. Det er tit muligt i et produkt at udskifte metaldelene med plastikelementer og dermed spare på kostprisen. Eksempelvis arbejder Artlinco i øjeblikket på en pumpe, hvor væsentlige dele er udskiftet med plastikelementer, hvilket sparer virksomheden omkring 60 % på materialeomkostningerne. Et andet eksempel er en autolift, hvor alle metallejer blev udskiftet med plastelementer med en betydelig omkostningsreducing til følge.

Succesfuld produktudvikling er bl.a. afhængig af en stram projekt- og tidsstyring. Derfor kan længerevarende brugerundersøgelser og alt for besværlige designs blive et problem for udviklingsprocessen i stedet for et aktiv. Bruger man f.eks. fire måneder på at undersøge en brugergruppe eller gøre designet producerbart, betyder det, at produktet kommer fire måneder senere på markedet, og det er fire måneders mistet indtjening. Sådan som markedet ser ud i dag, kan fire måneders ekstra indtjening betyde overlevelse for mange danske virksomheder.

De sidste mange års fokusering på brugerdreven innovation, har betydet, at virksomhederne bruger alt for meget tid på at analysere brugerne og inddrage dem i udviklingsprocessen og alt for lidt tid på at analysere interne ressourcer. Der skal være en god balancegang mellem 1) at få en forståelse for brugerne og det marked, man udvikler produkter til, 2) den tid man bruger på undersøgelsen og 3) styringen af de interne ressourcer.

NÅR DESIGN SKAL BLIVE TIL VIRKELIGHED

Virksomhederne bør bruge tid på at analysere deres interne ressourcer og forhold. Et kig på egen produktionslinje, om de ansatte laver det, de er bedst til, og om processerne er fuldt optimerede etc., vil som regel betyde langt bedre salgsmæssige resultater. Det er alt det interne, der har betydning for, om produktet bliver til virkelighed og giver return on investment.

Innovation er ikke højteknologi

Innovation handler ikke nødvendigvis om "smart materials" og højteknologi, men ofte om at gentænke og optimere produktet. Igen handler det om tid og træfsikkerhed. Som markedet ser ud i øjeblikket, anbefales de danske plastproducenter at bruge gennemprøvede og velkendte materialer og teknologier, da der kun på denne måde skabes sikkerhed for produktet eller profitten. Man skal ikke bare bruge "smart materials", fordi man kan, men man skal bruge de rigtige materialer og teknologier på de rigtige steder. Husk: En god idé eller et godt design er intet værd, hvis det ikke bliver til virkelighed.

Af Stine Jylov, Artlinco A/S

Kontaktdata

Artlinco A/S
Jessensgade 1,3
DK-8700 Horsens, Denmark
+45 70 20 80 36 / www.artlinco.com