



# Jak rozdmuchiwane są innowacje?

[www.maciejczak.pl](http://www.maciejczak.pl)

- **Innowacja** to rozpoczęcie czegoś zupełnie nowego, podejmowanie rzeczy trudnej i skomplikowane kryjącej w sobie niebezpieczeństwo i konflikty
- **Innowatorem** jest twórca nowych pomysłów, konstrukcji i rozwiązań, ten , którego inteligencja, pomysłowość, inicjatywa i energia są wyższe niż u innych członków jego otoczenia i środowiska.
- **Innowacyjność** lub inaczej - zaangażowanie przedsiębiorstwa w procesy innowacyjne - określa częstotliwość innowacji dokonywanych w porównywalnym okresie w dziedzinie produktów i procesów technologicznych, a również korzyści ekonomiczne uzyskane dzięki innowacją.
- **Dyfuzja** to rozpowszechnianie innowacji w miejscu pierwszego wdrożenia i w innych miejscach obejmujących krajowych i zagranicznych nabywców. Powodzenie i rozmiary dyfuzji zależą od efektywności innowacji.

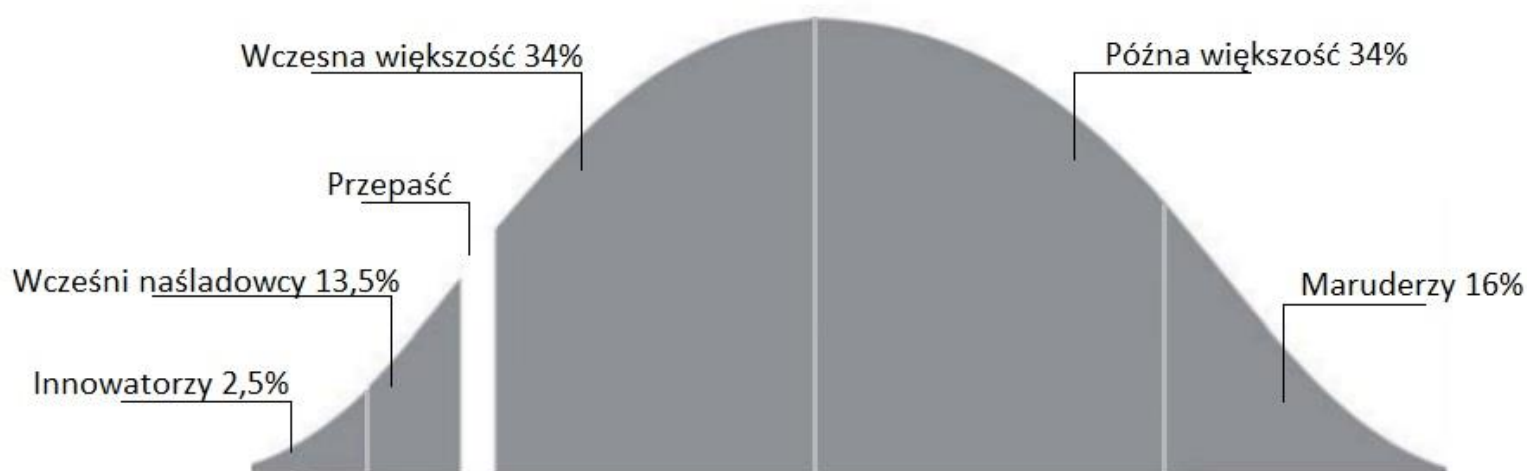
Etap realizowania innowacji wymaga:

1. Przeprowadzenia analizy dla wyeliminowania niewykonalnych pomysłów.
2. Konkretyzacji pomysłu polegającej na dokładnym opracowaniu sposobu wykonania produktu, a więc jego głównych cech, wyglądu itp.
3. Wykonania projektu dla przekształcenia pomysłu w produkt.
4. Przeprowadzenia testu rynkowego, który polega na sprawdzeniu prawdopodobieństwa powodzenia produktu na rynku docelowym przedsiębiorstwa, obserwacji postępowania klientów i zebraniu ich opinii odnoszących się do produktu, ceny, nazwy, opakowania, sposobu prezentacji itp.
5. Dokonania niezbędnych zmian, uzupełnień i udoskonaleń wynikających z przeprowadzonego testu i wprowadzenie produktu na rynek na podstawie programu marketingowego obejmującego sposób dystrybucji i promocji nowego produktu.

# Dyfuzja innowacji

Dyfuzja innowacji jest procesem rozprzestrzeniania się, upowszechniania innowacji w firmie i gospodarce, występującym wówczas, gdy po pierwszym udanym zastosowaniu nowego rozwiązania technicznego lub organizacyjnego następuje jej przyswojenie przez inne przedsiębiorstwa

# Model dyfuzji Rogersa



<b>Innowatorzy</b> -Śmiali -Ryzykanci -Bogaci -Introwertycy	<b>Wcześni naśladowcy</b> -Zintegrowani ze społecznością -Liderzy opinii -Dobrze wykształceni	<b>Wczesna większość</b> -Przeciętne dochody -Przeciętne wykształcenie -Konserwatywni	<b>Późna większość</b> -Sceptycznie nastawieni -Niskie dochody -Gorzej wykształceni	<b>Maruderzy</b> -Niskie dochody -Starsi -Gorzej wykształceni -Mocno przywiązani do tradycji
---	--	--	--	--

# Pięć kroków dyfuzji innowacji według E.M. Rogersa

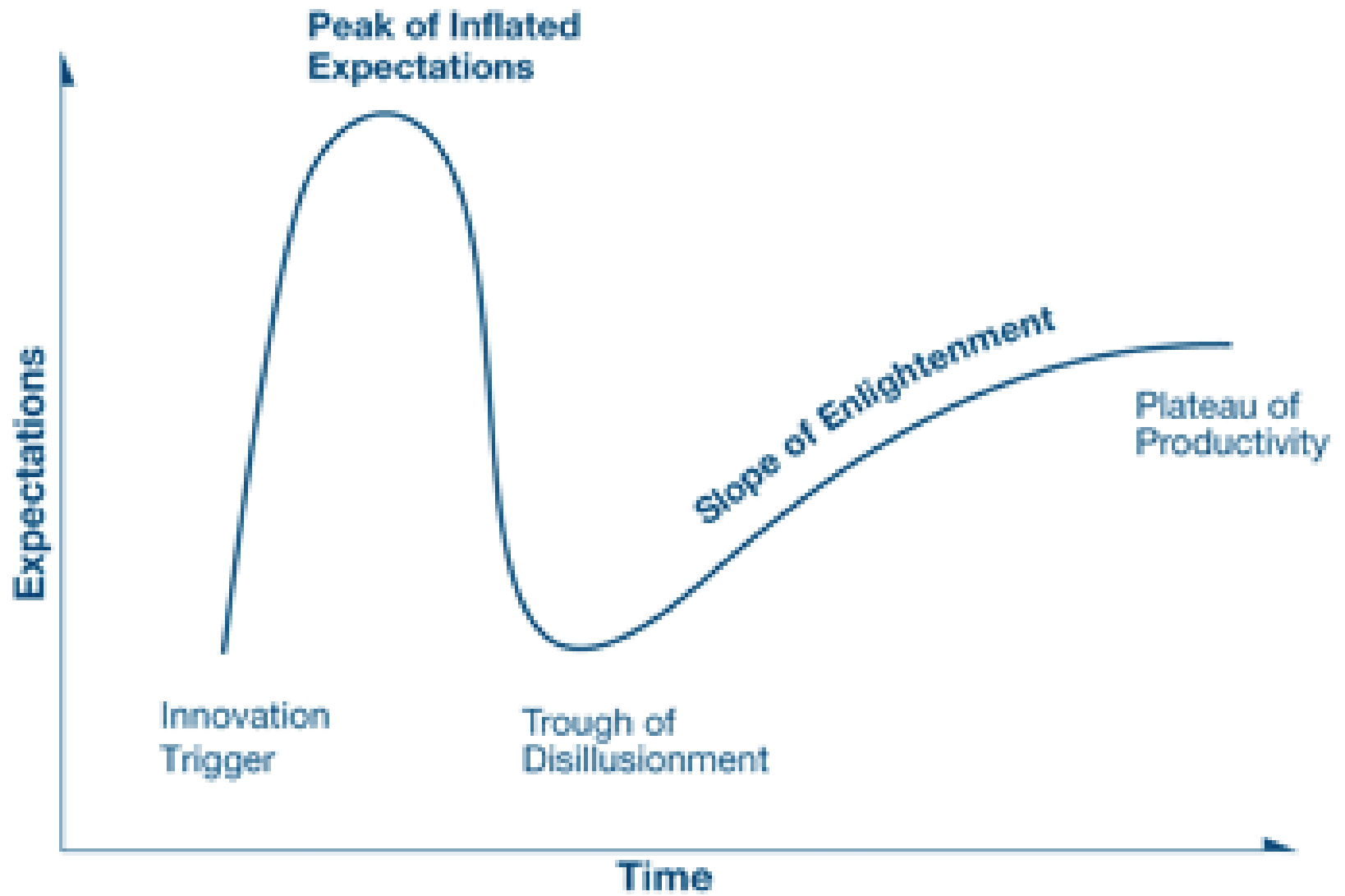
1. Wiedza (knowledge)- początkowo kiedy jednostka ma do czynienia z innowacją, nie ma na jej temat informacji, brakuje jej wiedzy. Podczas tego etapu, osoba nie ma potrzeby żeby szukać informacji na temat innowacji.
2. Perswazja (persuasion)- jednostka jest zainteresowana innowacją i szuka na jej temat informacji, szczegółów.
3. Decyzje (decision)- jednostka rozważa wady/zalety korzystania z danej innowacji i podejmuje decyzje o akceptacji lub odrzuceniu innowacji[8]. Rogers zauważa, że ten etap jest najtrudniejszy aby zbadać go w sposób empiryczny.
4. Wdrożenie (implementation)- po akceptacji innowacji, osoba wdraża innowację w stopniu zależnym od sytuacji. Podczas tego etapu, jednostka weryfikuje przydatność innowacji i może szukać dodatkowych informacji o niej.
5. Potwierdzenie (confirmation)- osoba podejmuje decyzję o kontynuowaniu używania innowacji. Etap ten ma charakter intrapersonalny (może powodować dysonans poznawczy) i interpersonalny, potwierdzający, że grupa podjęła właściwą decyzję.

# Gartner hype cycle model

## Modelu cyklu rozdmuchiwania Gartnera

Hype cycle jest graficzną prezentacją opracowaną i wykorzystywaną przez amerykańską firmę badawczą, doradczą i informatyczną Gartner do przedstawienia dojrzałości, adopcji i społecznego zastosowania określonych technologii.

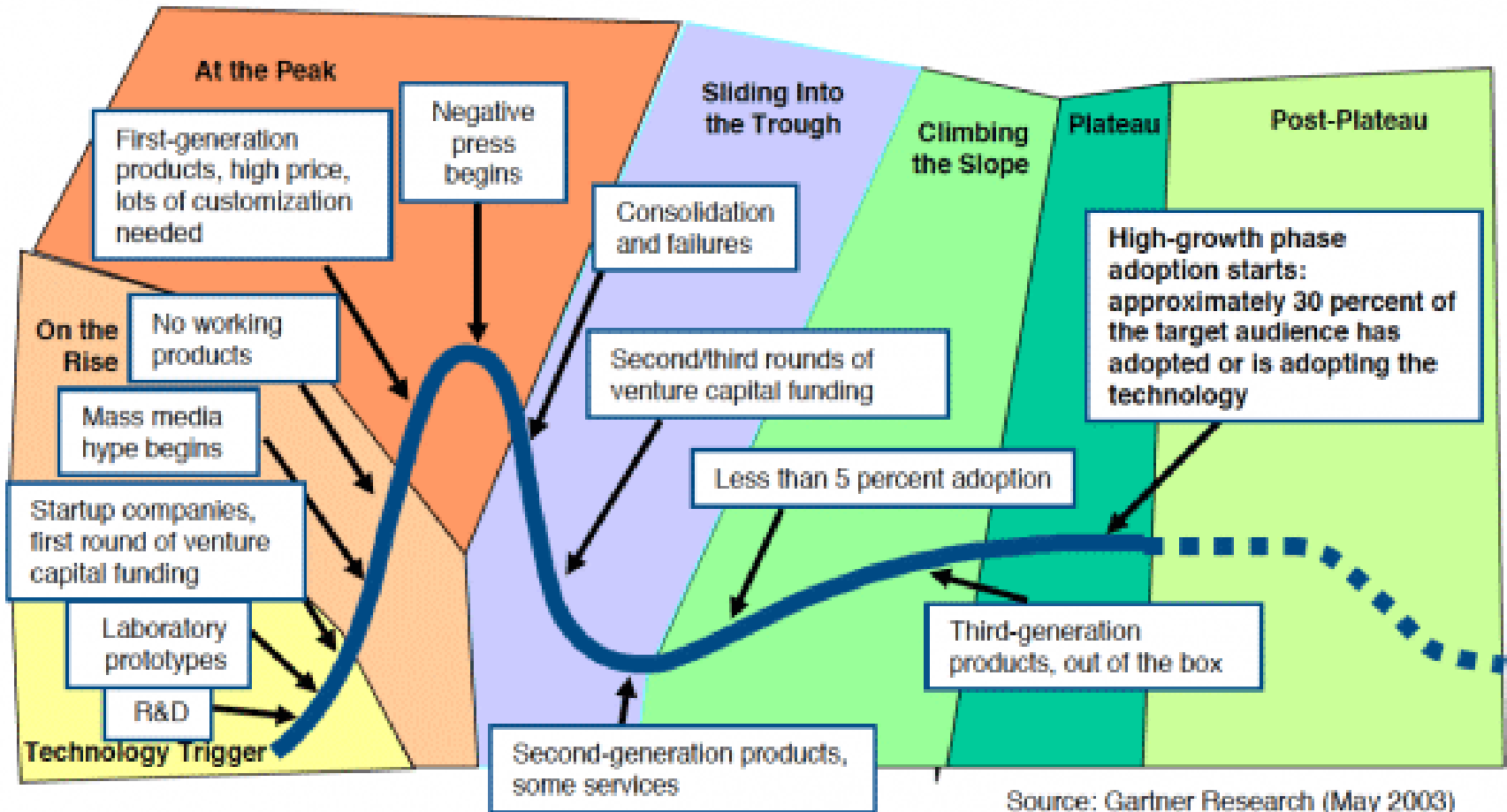
Hype cycle zapewnia graficzną i koncepcyjną prezentację dojrzałości nowych technologii w pięciu fazach.





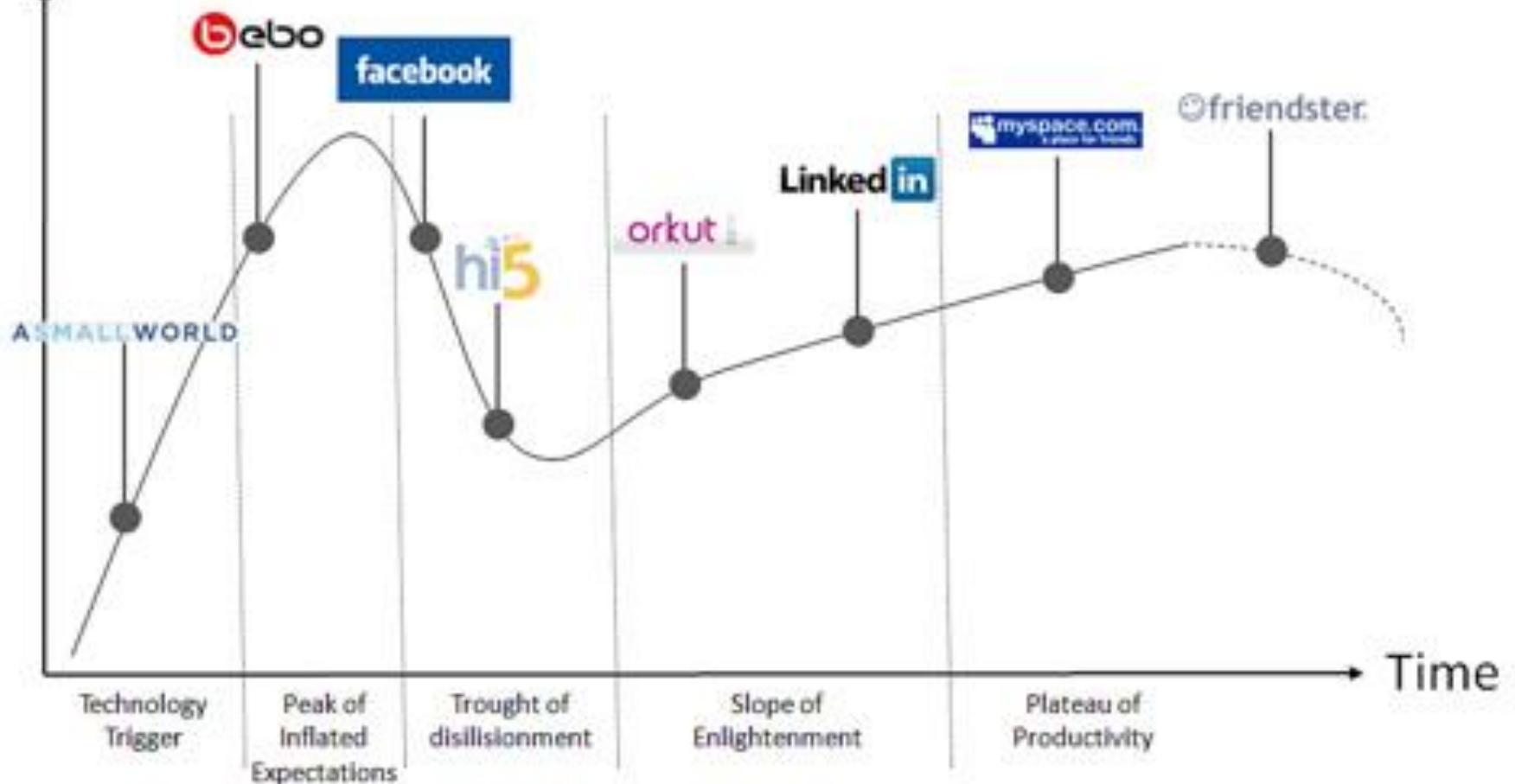
# Wyjaśnienie modelu

Model „cyklu rozdmuchiwania” jest stosowany do opisu procesu wprowadzania na rynek nowej technologii informatycznej. Początek cyklu (faza „**Technology Trigger**”) to wprowadzenie produktu na rynek i związany z nim marketingowy szum. Kolejna faza („**Peak of Inflated Expectations**”) to nadmierny rozrost oczekiwań i pierwsze wdrożenia, zazwyczaj w największych firmach, które mają duże budżety IT i chętnie testują najnowsze rozwiązania. Jednak użytkowanie rozwiązania obarczonego w początkowej fazie rozwoju błędami zderzające się z nadmiernymi oczekiwaniami użytkowników, co powoduje rozczarowanie (faza „**Trough of Disillusionment**”). Krzywa zainteresowania technologią w mediach gwałtownie spada, natomiast wśród dostawców następuje selekcja i konsolidacja (faza „**Slope of Enlightenment**”). Jednak dokonane poprawki powodują, że technologia osiąga dojrzałość, która pozwala na zbudowanie solidnej bazy rynkowej (faza „**Plateau of Productivity**”).

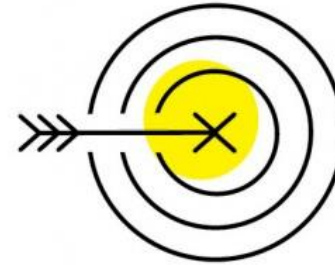


# Social Networks Hype Cycle

Visibility



# Top 10 Strategic Technology Trends for 2018



## Intelligent



AI Foundations



Intelligent Apps and Analytics



Intelligent Things



## Digital



Digital Twins



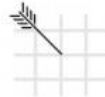
Cloud to the Edge



Conversational Platform



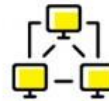
Immersive Experience



## Mesh



Blockchain



Event-Driven



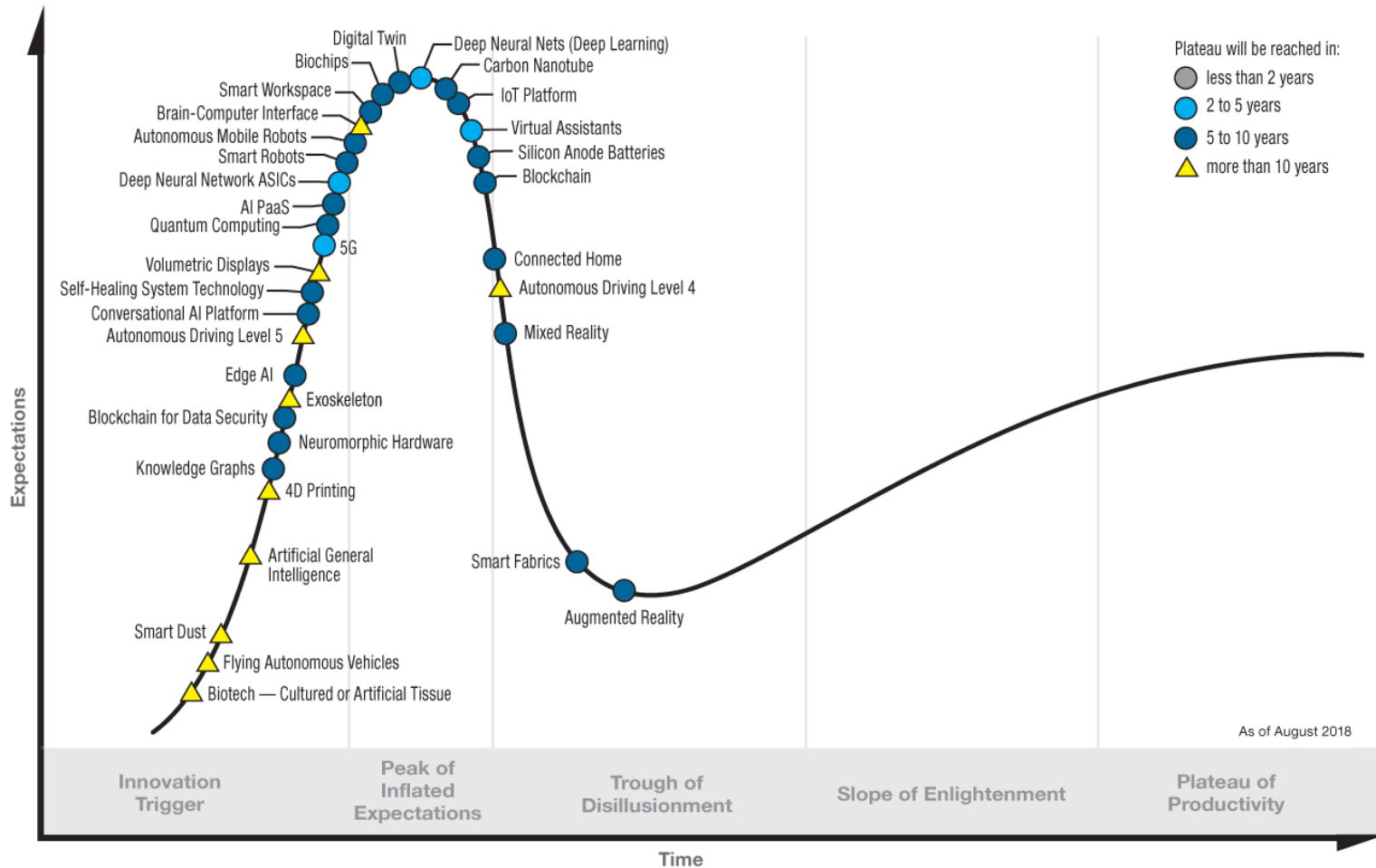
Continuous Adaptive Risk and Trust

[gartner.com/SmarterWithGartner](https://gartner.com/SmarterWithGartner)

Source: Gartner  
© 2017 Gartner, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved. Gartner is a registered trademark of Gartner, Inc. or its affiliates. PR\_312654

**Gartner**

# Hype Cycle for Emerging Technologies, 2018



[gartner.com/SmarterWithGartner](http://gartner.com/SmarterWithGartner)

Source: Gartner (August 2018)  
 © 2018 Gartner, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved.



Aplikacje mobilne to jeden z powodów, dla których smartfony są dziś tak popularne. To aplikacje sprawiają, że telefony i tablety są inteligentne pod względem funkcjonalności i funkcji. Rynek aplikacji przechodzi pozytywną rewolucję, wprowadzając codziennie setki nowych aplikacji.

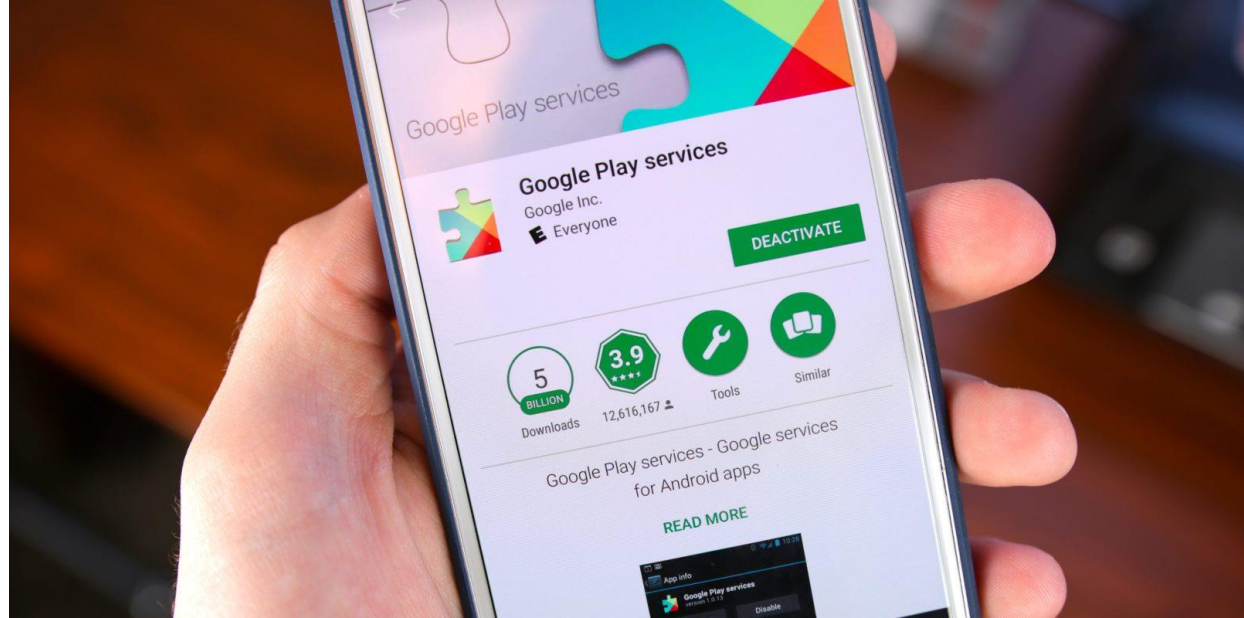
Rozwój aplikacji jest korzystny nie tylko dla celów pieniężnych, ale także dla zwiększenia zasięgu firmy / strony internetowej dla użytkowników mobilnych. Miliardy ludzi na całym świecie używają teraz smartfonów, a jednym ze sposobów dotarcia do nich jest stworzenie aplikacji mobilnej.



#### Top 20 Most Used (and downloaded) Mobile Apps

- WhatsApp
- Facebook
- Facebook Messenger
- Instagram
- Snapchat
- UC Browser
- Uber
- YouTube
- SHAREit
- Bitmoji
- Google Search
- Google Play
- Google Maps
- Gmail
- iCloud
- Amazon Mobile
- Twitter
- Netflix app
- Google+
- Pinterest

# Zadanie



- Korzystając z serwisu Google Play w swoim smartfonie wybierz jeden z rodzajów aplikacji (technologii) i sporządź dla niej analizę hype cycle.



z

z

zarządzanie

dr hab. Mariusz Maciejczak

