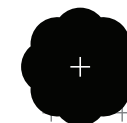


5P



life-netdesigning

rozvoj manažerských a prezentačních
dovedností designéra v praxi

design management

05. 12. 2012

autorské právo a licencování

24. 10. 2012

5 X PRAXE

cyklus přednášek
a workshopů
pro studenty designu

24.10.2012 — 27.3.2013

Fakulta umění a designu
UJEP v Ústí nad Labem

ochranné známky

07. 11. 2012

projektové řízení

27. 03. 2013

branding

13. 03. 2013



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

podpora

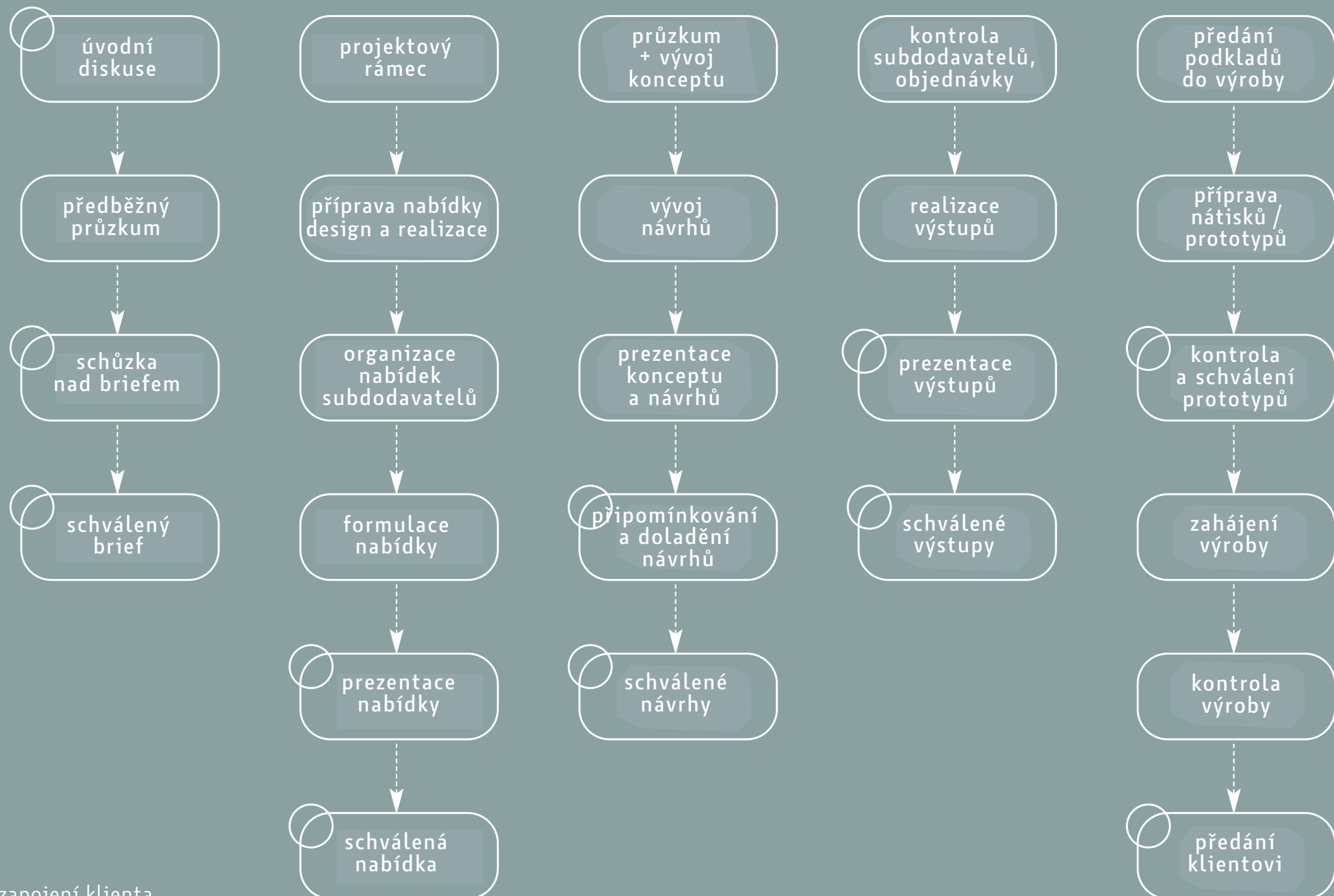
pro grafické designéry zahajující svou kariéru
pro podnikatele, kteří s nimi chtějí spolupracovat
pro designérské školy, rozhodnuté tuto spolupráci podporovat

procesní mapa grafického designu

přehled



detail



fáze požadující zapojení klienta

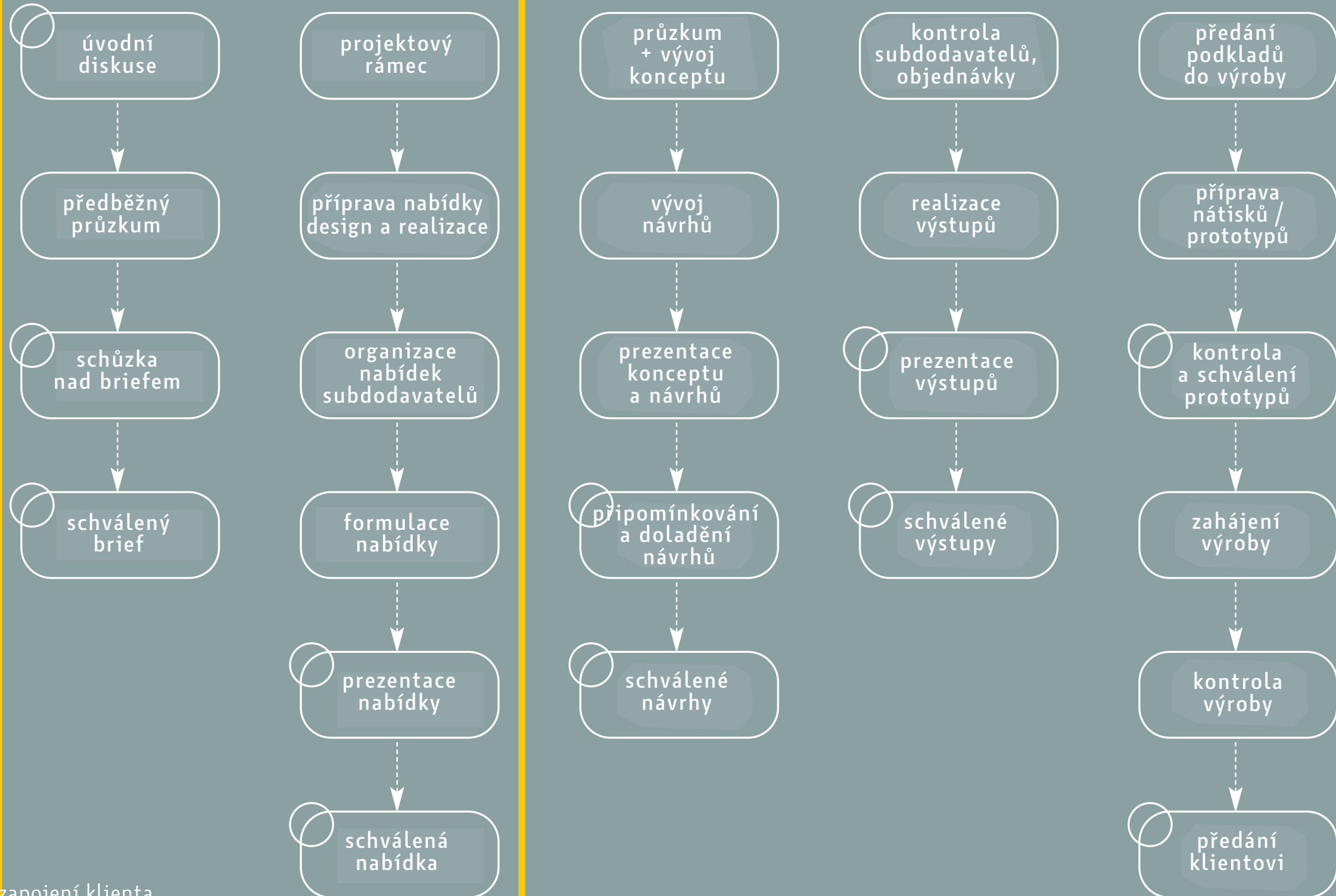
zdroj AGDA

procesní mapa grafického designu – design management / operativa

přehled



detail



1:

představení

design managementu

základní důležité pojmy



Design management



Lenka Novotná

Co bychom Vám rádi sdělili

- ▶ Na všechna témata se pokusím podívat Vašima očima..
- ▶ Můj „Brief“ zněl: pomoci Vám nahlédnout do praxe v komerční firmě a přinést ochutnávku DM
- ▶ Protože jsem však neměla možnost se ptát, řešení nemusí odpovídat zadání 😊
- ▶ Proto se PTEJTE
- ▶ V textu máte ihned odkazy, nelze zde vysvětlit vše



Co bychom Vám rádi sdělili

- ▶ Struktura: 3.části
- ▶ 1.Z jakého typu firmy pocházíme, co je pro ni specifické
- ▶ 2.Vysvětlíme Vám 10 důležitých pojmů týkajících se design managementu
- ▶ První tři budou pro Vaše rozhodování před začátkem spolupráce/typologie firem, typologie inovací, market driven vs.market driving/
- ▶ 3.FAQ



Prostředí z kterého pocházíme



- ▶ Hromadná výroba velkých sérií
- ▶ Metoda vstřikování a vyfukování plastů
- ▶ Export do 17 zemí, 60% celkového objemu
- ▶ 20 let existence
- ▶ V přechodové fázi mezi „production driven“ a „marketing driven“
- ▶ Věnujeme se PŘEDEVŠÍM produktovému designu
- ▶ Obchod probíhá především na platformě B to B



Prostředí, z kterého pocházíme



Corporate identity – jak vypadají věci kolem nás



Prostředí, z kterého pocházíme



Prostředí, z kterého pocházíme



Případová studie Ola, Luna, Calimera

Ola



Luna



Calimera



Vítáme hosta

- ▶ *Michal Kalousek, Direct People sro*
- ▶ *Podnikatel a konzultant se zaměřením na inovace. Jako business konzultant a produktový manažer vytvářel „go to market strategie“. Zodpovídal za výsledky produktů a jejich úspěšnost na trhu. Spoluzaložil a investoval několik úspěšných i neúspěšných start-up společností. Jako kouč staví na zkušenostech z účasti na inovačních a konzultačních projektech. Je spoluzakladatelem společnosti Direct People, která klientům poskytuje služby v oblasti inovací a business-designu.*



Odkazy

- ▶ <http://www.polaris-inc.com/index.php?action=resources.ArticleInfo&rowid=27>
- ▶ [http://sk.wikipedia.org/wiki/V%C3%BDroba_\(proces\)](http://sk.wikipedia.org/wiki/V%C3%BDroba_(proces))
- ▶ http://darmano.typepad.com/for_blog/bmw_case_study.pdf



Struktura

- ▶ 1.Z jakého typu firmy pocházíme, co je pro ni specifické
- ▶ 2.Vysvětlíme Vám 10 důležitých pojmů týkajících se design managementu
- ▶ 3.FAQ



10 důležitých pojmů

- ▶ 1. Typologie firem
- ▶ 2. Typologie inovací
- ▶ 3. Market driven vs. market driving
- ▶ 4. Design management
- ▶ 5. Design process- proces
- ▶ 6. Design brief - zadání
- ▶ 7. Design proposal- nabídka
- ▶ 8. Design tools- nástroje
- ▶ 9. Customer touchpoint
- ▶ 10. Design quality- kvalita



Potkávám zákazníka:co si ujasnit?

- ▶ I. Typologie firem:
- ▶ **Joan Woodward** – východisko - dle výrobních systémů
 - ▶ **Kusová a malosériová výroba**
 1. *Kusová výroba dle požadavků zákazníka*
 2. *Výroba prototypů*
 3. *Konstrukce velkého zařízení po etapách*
 4. *Výroba malých sérií na objednávku*
 - ▶ **Velkosériová a hromadná výroba**
 - ▶ 5. *Výroba velkých sérií*
 - ▶ 6. *Výroba velkých sérií na montážních linkách*
 - ▶ 7. *Hromadná výroba*
 - ▶ **Procesní výroba**
 - ▶ 8. *Přerušovaná výroba chemikálií*
 - ▶ 9. *Nepřetržitá výroba*



Potkávám zákazníka:co si ujasnit?

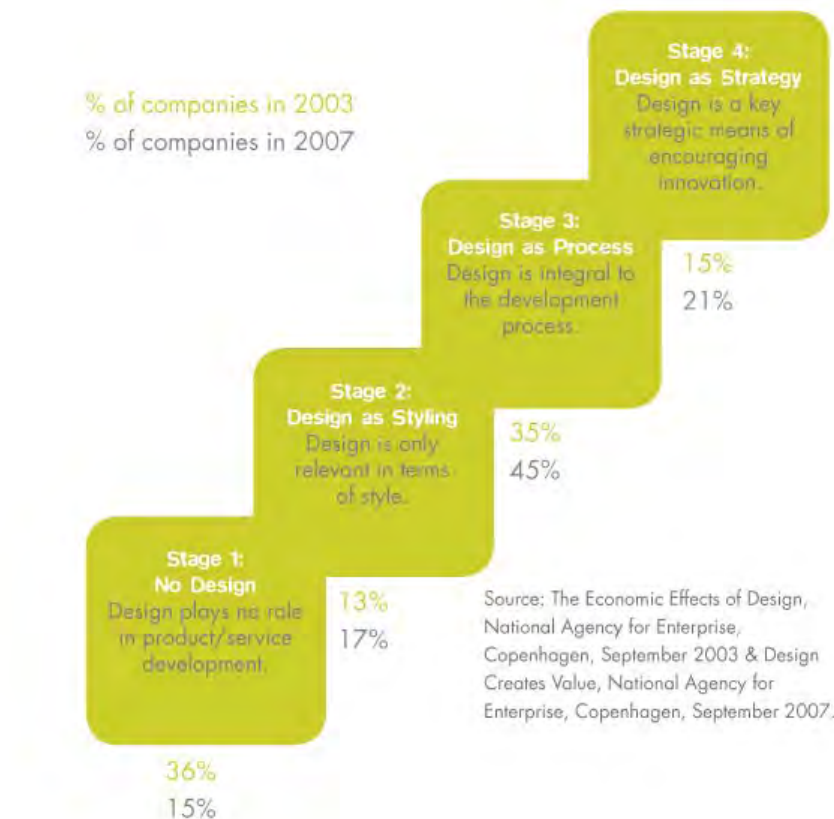
▶ 2. Typologie inovací /například/:

- ▶ Produktové inovace
- ▶ Inovace procesů
- ▶ Marketingové inovace
- ▶ Organizační inovace

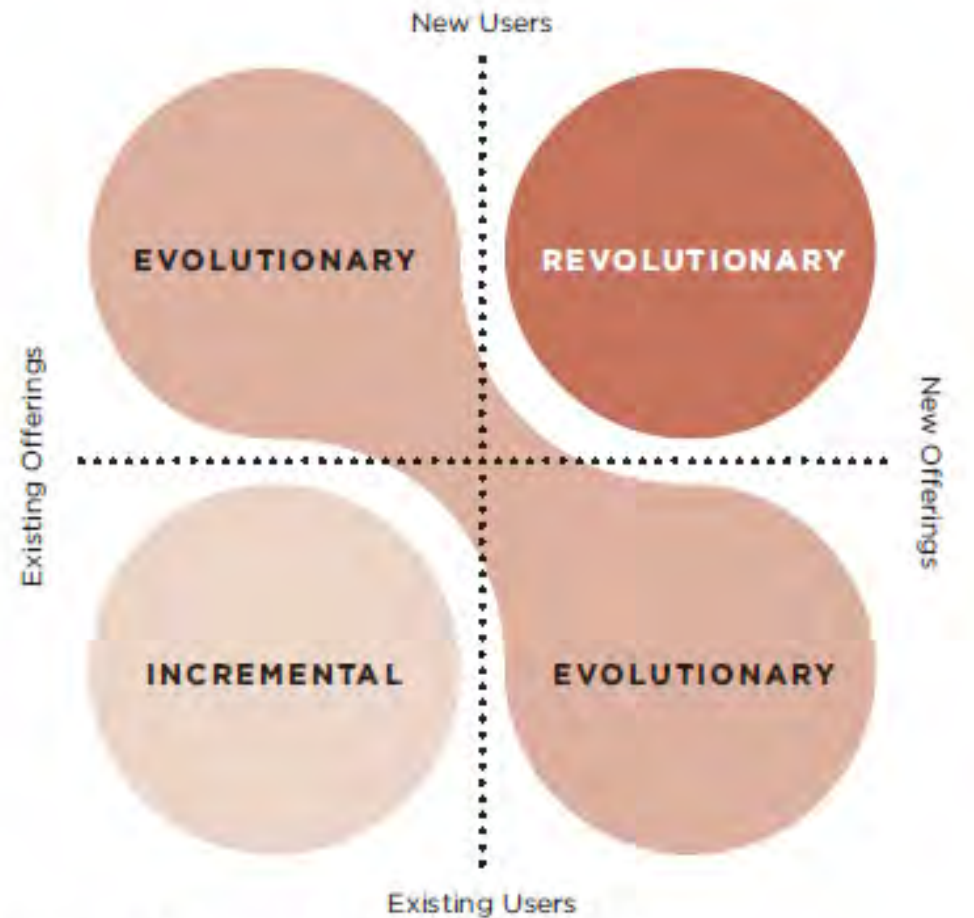


Potkávám zákazníka:co si ujasnit?

► Design ladder



Potkávám zákazníka:co si ujasnit?



From IDEO Human Centered Design Toolkit



Odkazy

- ▶ http://is.muni.cz/th/99782/esf_m/DP.pdf
- ▶ <http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit>



Market driven vs. market driving



Potkávám zákazníka:co si ujasnit?

- ▶ 3.Market driven vs. market driving přístup
- ▶ Jde o dva rozdílné přístupy firem ke vnímání trhu.
- ▶ Přístup „market driven“ (vedený trhem) představují firmy a organizace, které se snaží poznávat a chápat požadavky trhu a chování spotřebitelů. Své produkty a služby stejně jako rozvoj interních dovedností a systémů řízení orientují na uspokojování požadavků spotřebitelů.
- ▶ Přístup „market driving“ (vedoucí trh) představují firmy a organizace, které vytvářejí nové trhy, ovlivňují chování a požadavky spotřebitelů, navrhují zcela nové obchodní systémy, nové komunikační kanály. Charakteristické je pro ně to, že od základu mění pravidla hry. „Market driving“ firmy jsou známé pro své radikální inovace
- ▶ Zdroj:
- ▶ <http://delwinjoelmarketing.blog.com/2008/12/02/market-driven-vs-market-driving/>



4.Design management

- ▶ **Business Side of Design** /podnikatelský aspekt designu/
- ▶ Design management je metoda vyučovaná na vysokých školách, je to podnikatelská disciplína která využívá projektové řízení, procesní řízení, design a další metody a nástroje používané v managementu, a jejímž cílem je řídit a kontrolovat kreativní proces. Neméně důležitá je také role v podpoře inovativní a tvořivé firemní kultury, a ve vybudování struktury pro práci s designem.
- ▶ Původně se tato metoda týkala především řízení designových projektů, v dnešní době se tato disciplína široce rozvinula do všech oblastí řízení podniku, mj. do strategického managementu, a intenzivně diskutovaným pojmem ve světě je tzv. design thinking- designové myšlení jako nové paradigma v managementu.
- ▶ Zdroj:Wikipedia, autor: Park,Advanced Design Management



Zavedené „značky“ na poli DM



PARK advanced design management





□ Zdroj : Wikipedia, autor : Park Advanced Design Management



Design management

Design management - druhy

1. Product design management – Produktový design
2. Brand design management- Design značky
3. Service design management – Design služeb
4. Business design management- Design podnikání
5. Engineering design management
6. Urban design management
7. Architectural management

Zdroj: Wikipedia, Autor: Park, Advanced Design Management



Design management

- ▶ Design management je nástrojem, který pomáhá dosahovat podnikatelské cíle.
- ▶ Většinou se budete potkávat s design managementem na operativní či taktické úrovni



Literatura a odkazy

Kathryn Best : Design Management

Brigitte Borja de Mozota: Design Management

Brenda Laurel: Design Research: Methods and Perspectives

Nigel Cross: Designerly Ways of Knowing

John Chris Jones: Design Methods

www.dmi.org

<http://www.park-design-management.com>

<http://www.dmnetwork.nl/>

<http://www.designmanagementeuropa.com>

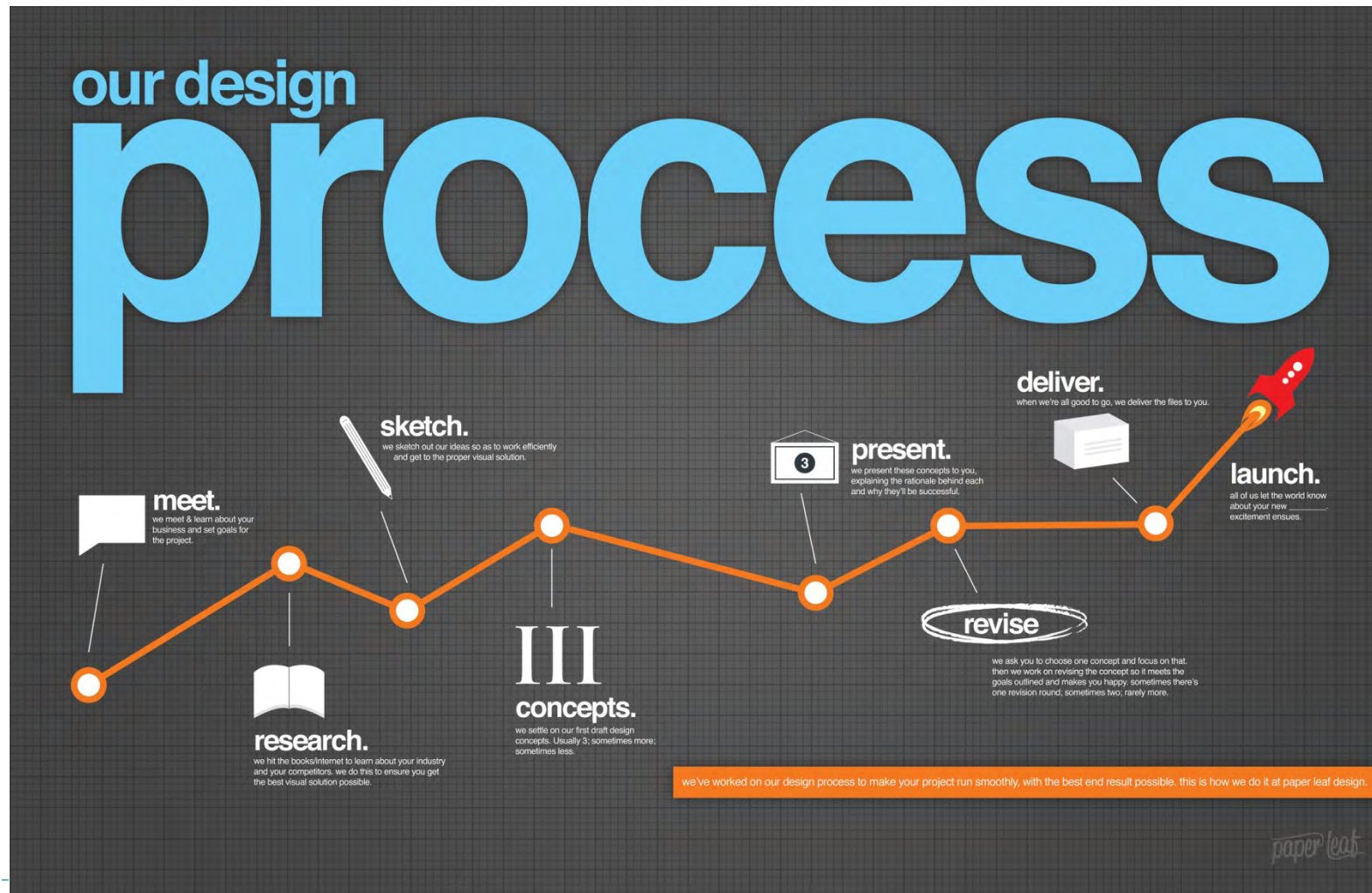


5.Design process- proces

- ▶ Definice:
- ▶ Strukturovaný a opakovatelný přístup, sloužící k vytvoření nového, žádaného, funkčního a realizovatelného produktu, grafického zpracování atd.. s danými komerčními cíly a definovanými omezeními.
- ▶ Zdroj: Wikipedia



Proces



Proces

- ▶ Např. tzv. racionální model může mít tyto fáze:
- ▶ Zadání
- ▶ Analýza cílů
- ▶ Výzkum /podobných řešení/
- ▶ Specifikace
- ▶ Koncepty řešení
- ▶ Prezentace atd...

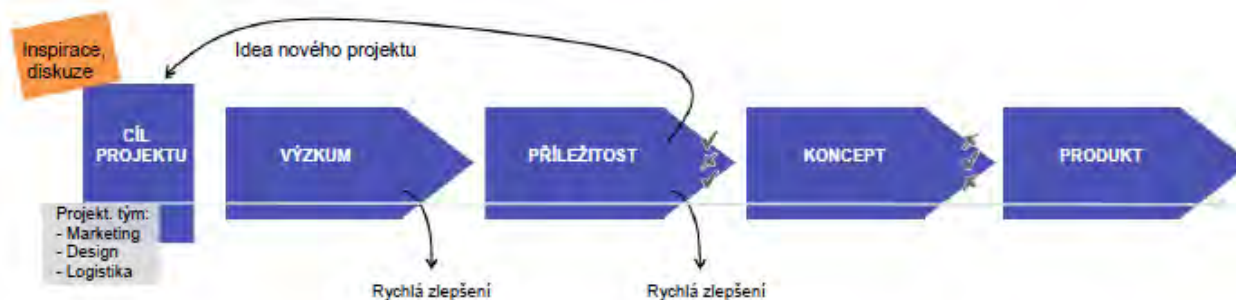


Proces



Proces vývoje produktu

Toto je náš proces, jakým je opakovaně možné vyvíjet produkty a koncepty.



Čeho chceme dosáhnout?

Definujte důvod vzniku tohoto projektu a cíl, kterého chceme dosáhnout.

Co potřebujeme znát, abychom dosáhli stanoveného cíle?

1. Zjistěte cílovou skupinu, prozkoumejte trh, technologii. Kombinujte výzkum „od stolu“ i „v terénu“.
2. Výsledky výzkumu stručně shrňte.

Co z výzkumu víme a co můžeme nabídnout naší cílové skupině?

1. Vytvořte produktové příležitosti a přizpůsobte je pro trh, jehož popis navazuje na výsledky z výzkumu.
2. Oddělte významné příležitosti dle firemně nastavených kritérií.

Jaké koncepty můžeme nabídnout naší cílové skupině?

1. Vytvořte koncepty, které pokrývají potřeby cílové skupiny a současně jsou založeny na příležitostech.
2. Zvolte finální koncepty dle firemně nastavených kritérií.

Jak posunout produkt do fáze „připraven pro výrobu“

Při vývoji se řiďte výrobními možnostmi a dalšími specifikacemi spjatými s výrobou.



Proces

- ▶ A Compendium of Models, Hugh Dubberly

Everyone designs.

The teacher
arranging desks
for a discussion.

The entrepreneur
planning a business.

The team
building a rocket.



Odkazy

- ▶ <http://interactiondesign.sva.edu/classes/fall10/designmanagement/files/2010/08/How-Do-You-Design.pdf>
- ▶ http://en.wikipedia.org/wiki/Design#Process_design



6.Design brief- zadání

- ▶ Definice č.1: Zadání pro designéra je klíčový dokument projektového plánování, který specifikuje čeho se v projektu má dosáhnout, jakými prostředky a v jakém časovém rámci./ zdroj: www.businessdictionary.com/
- ▶ Definice č.2:Psaný dokument, který popisuje problém který je potřeba vyřešit designérem nebo týmem designérů.Může se primárně zaměřovat na požadované výstupy práce designéra a obchodní záměry projektu. Nemusí se zabývat estetikou designového řešení.To může být zodpovědnost designéra.
- ▶ zdroj: www.designcouncil.org.uk/.



Design brief- zadání pro designéra

- Pierre Boulanger, CEO Citroen : to auto musí být deštník na čtyřech kolech se sedačkami a musí uvést 50 kilo zavazadel s rychlostí 60 km. Pérování musí umožnit jet na pole s košem vajíček na zadním sedadle, aniž by se jedno rozbilo, a musí mít maximální spotřebu 3 L/100 km



Design brief: zadání pro designéra

- ▶ <http://www.youtube.com/watch?v=Wac3aGn5twc>



Design brief – zadání pro designéra



"I WANT A LOGO THAT'S SERIOUS BUT FUN,
DETAILED BUT SIMPLE, LARGE BUT SMALL,
TECHNICAL BUT LOOKS HAND-DRAWN AND
LOOKS EXPENSIVE, BUT COSTS VERY LITTLE."

Design brief- zadání pro designéra

Název projektu :

Zadání pro produktového designéra.

1. Popis charakteristických a žádoucích rysů produktu

2. Technická charakteristika

3. Tvarosloví

4. Emoční zážitek uživatele

5. Profil uživatele

6. Začlenění do produktové řady Plastia

7. Grafická a další komunikace produktu

7. Logistické a obalové požadavky

|





Design brief- zadání pro designéra

- ▶ 1. zadání musí být jasné a jednoduché /delší neznamená lepší/
- ▶ 2. obsah /co, proč, kdo-cílová skupina/ a projektovou část /za kolik a kdy/
- ▶ 3. zadání nenabízí řešení !
- ▶ 4. zadání je živý dokument
- ▶ <http://www.youtube.com/watch?v=Wac3aGn5twc>



Odkazy

- ▶ http://en.wikipedia.org/wiki/Design_brief
- ▶ <http://www.cleardesignuk.com/design-brief.html>
- ▶ <http://www.designcouncil.org.uk/resources-and-events/business-and-public-sector/guides/briefing/>



7.Design proposal - nabídka

- ▶ Definice:
- ▶ Vyžádaný nebo nevyžádaný návrh jedné strany na dodání designového návrhu druhé straně. Nabídka není závazná do té doby, pokud není akceptována oběma stranami, a je podepsána smlouva nebo vystavena objednávka. Nabídka by měla obsahovat věcnou část, ve které obvykle bývají popsány navrhované metody k dosažení řešení, a jednotlivé fáze řešení. Dále by měla obsahovat finanční a časový rámec.



Design proposal- nabídka

- ▶ V našem případě je reakcí na Design brief, zadání pro designéra, tvoří s ním párový dokument
- ▶ Před napsáním nabídky je dobré se ujistit, že dobře rozumím zadání
- ▶ Pokud je zadání neúplné, pokuste se zákazníka přivést systémem otázek k upřesnění



Design proposal: nabídka pro zákazníka

PLASTIA Akademie – rámcový popis programu

Východiska

Smysl a cíle programu – co program účastníkům umožní

Účastníci - pro koho je program určen

Organizace programu

- Formát programu – série mikrokurzů (13 jednodenních výcvikových modulů)
- Místo a termíny realizace
- Samostudium a dílčí manažerské analýzy a návrhy
- Podklady a certifikát
 - Po skončení programu „Osvědčení o absolvování programu“ |

Lektor

Použité metodické přístupy

Tematické zaměření programových modulů

Obchodně – ekonomické aspekty programu



Design proposal, nabídka pro zákazníka

- ▶ Může být jenom na část z celého úseku vývoje/ grafický design, produktový design, web, služba, výzkum/ nebo na větší vývojový projekt/velká studia/
- ▶ Zkuste požádat o všechny ostatní zadání /např. pro grafické designéry/
- ▶ Protože optimálního výsledku je obvykle dosaženo, máte-li komplexní pohled



Design proposal, nabídka pro zákazníka

Ptejte se po výzkumech, chtějte insight

V úvodu můžete rekapitulovat obchodní záměry projektu, nebo popsat problém klienta, aby bylo jasné, že jste jim opravdu porozuměli

Ptejte se po očekáváních a preferencích klienta /ne vždy je dobré nabídnout moderní design konzervativnímu klientovi/



Design proposal, nabídka pro zákazníka

- ▶ Vysvětlete pojmy /html, jpg/. Ne každý jim musí rozumět.
- ▶ Vysvětlete jak budete pracovat. Popište proces od zadání, návrhy až po implementaci návrhu
- ▶ Ne každá inovace Vámi navržená se musí nutně setkat s nadšeným přijetím
- ▶ Obzvláště dobře působí použití Design tools, pokud je umíte dobře používat



Odkazy

- ▶ <http://navolnenoze.cz/blog/stanoveni-ceny/>
- ▶ http://creativepublic.com/write_winning_proposal.php
- ▶ Literatura:
- ▶ Robert J. Hamper & L. Sue Baugh – *Handbook for Writing Proposals*. NTS Business Books, USA 1995





Design tools- nástroje

- ▶ Nástroj je prostředek, který může být použit k vytvoření věci nebo dosažení cíle.
- ▶ Je určen k tomu, aby ulehčil splnění úkolu.
- ▶ Nástroje designéra mohou být mentální a fyzické povahy.
- ▶ Mentální: brainstorming, personas metoda“, budoucí scénáře atd...
- ▶ Fyzické: značkovače, lístečky, flipchart atd
- ▶ Mentální se také nazývají techniky, fyzické se nazývají nástroje.



Ideo- Method Cards



Focus Group



Mind mapping



Design tools- nástroje

The screenshot displays the 'ideas for ideas' website. The header features the logo 'ideas for ideas' and a section titled 'SORT TO SEARCH METHODS:'. Below this are four dropdown menus for filtering: 'PROJECT PHASE' (set to '<Any>'), 'LEVEL' (set to '<Any>'), 'PARTICIPANTS' (set to '<Any>'), and 'PREPARATION' (set to '<Any>'). To the right of these filters are buttons for 'REGISTER' and 'LOGIN', accompanied by a speech bubble saying 'it's free!'. A banner below the filters states 'THIS SITE IS FACILITATED, THOUGHT AND MADE BY MAKERS - THE TEAM IS: MADE BY MAKERS' with social media icons for Facebook and Twitter.

The main content area is a grid of 13 design methods, each with a number and a title:

- 01 PERSONAS METHOD
- 02 FUTURE SCENARIOS
- 03 ONLINE ETHNOGRAPHY
- 04 REVERSE BRAINSTORMING
- 05 DIVERSITY IN THE GROUP
- 06 ADAPTING ABSTRACT PRINCIPLES
- 07 MODELLING
- 08 LOTUS BLOSSOM
- 09 DRAW EXPERIENCES
- 10 CULTURAL PROBES
- 11 COLLECT THE NATURE
- 12 CHANGING A KEY ELEMENT
- 13 MOVE

The bottom of the screenshot shows a Windows taskbar with various open applications like 'Odesla...', 'kľúčové...', 'Re: De...', 'č. 3. - v...', 'Ideas f...', 'Micros...', 'Skype...', 'Vývoj...', 'WinZi...', 'IMG_9...', 'CS', and a system clock showing 23:57.

Odkazy

- ▶ <http://www.ideo.com/work/method-cards>
- ▶ <http://en.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>
- ▶ http://www.thinkbuzan.com/intl/?utm_nooverride=1&gclid=Cjvi_ZikgLQCFUmN3god5HgAAg
- ▶ http://en.wikipedia.org/wiki/Mind_map
- ▶ <http://www.ideasforideas.com/>
- ▶ <http://www.servicedesigntools.org/taxonomy/term/2>



9.Customer touchpoint

- ▶ Customer touch points are all of the physical, communication and human interactions that your company's customers experience over their relationship lifecycle with your company
- ▶ Zdroj: <http://www.collinsonlatitude.com>
- ▶ Zákaznickova cesta službou-jsou to všechny fyzické, komunikační a osobní interakce, které učiní zákazník během celého životního cyklu výrobku nebo služby s Vaší firmou.



Customer touchpoint

DESIGN SLUŽEB NA OBZORU

ADAM HAZDRA



DESIGN SLUŽEB NA OBZORU

Na poli managementu se profiluje nový obor, který se zabývá vývojem služeb z pohledu zákaznické zkušenosti. Co je design služeb, proč by vás měl zajímat a jaké metody používá?

Struktura moderní ekonomiky se během posledních desetiletí významně proměnila od výroby produktů k poskytování služeb. Odvětví služeb dnes tvoří v rozvinutých zemích až 70% HDP, v ČR se podíl služeb za posledních dvacet let zvýšil o více než 11% na současných 62%¹. Trhy jsou přesyceny produkty a zákazník denně čelí tisícům komerčních sdělení, takže firmy se brání komoditizaci a rozšiřují portfolia směrem k poskytování unikátních komplexních služeb.

Prioritami marketingových oddělení se stalo udržování vysoké kvality a prohlubování loajality ke značce a mezi předními experty se hovoří o zcela novém pohledu na marketing, podle kterého i veškeré produkty vlastně poskytují služby a mělo by se s jejich marketingem tak nakládat.

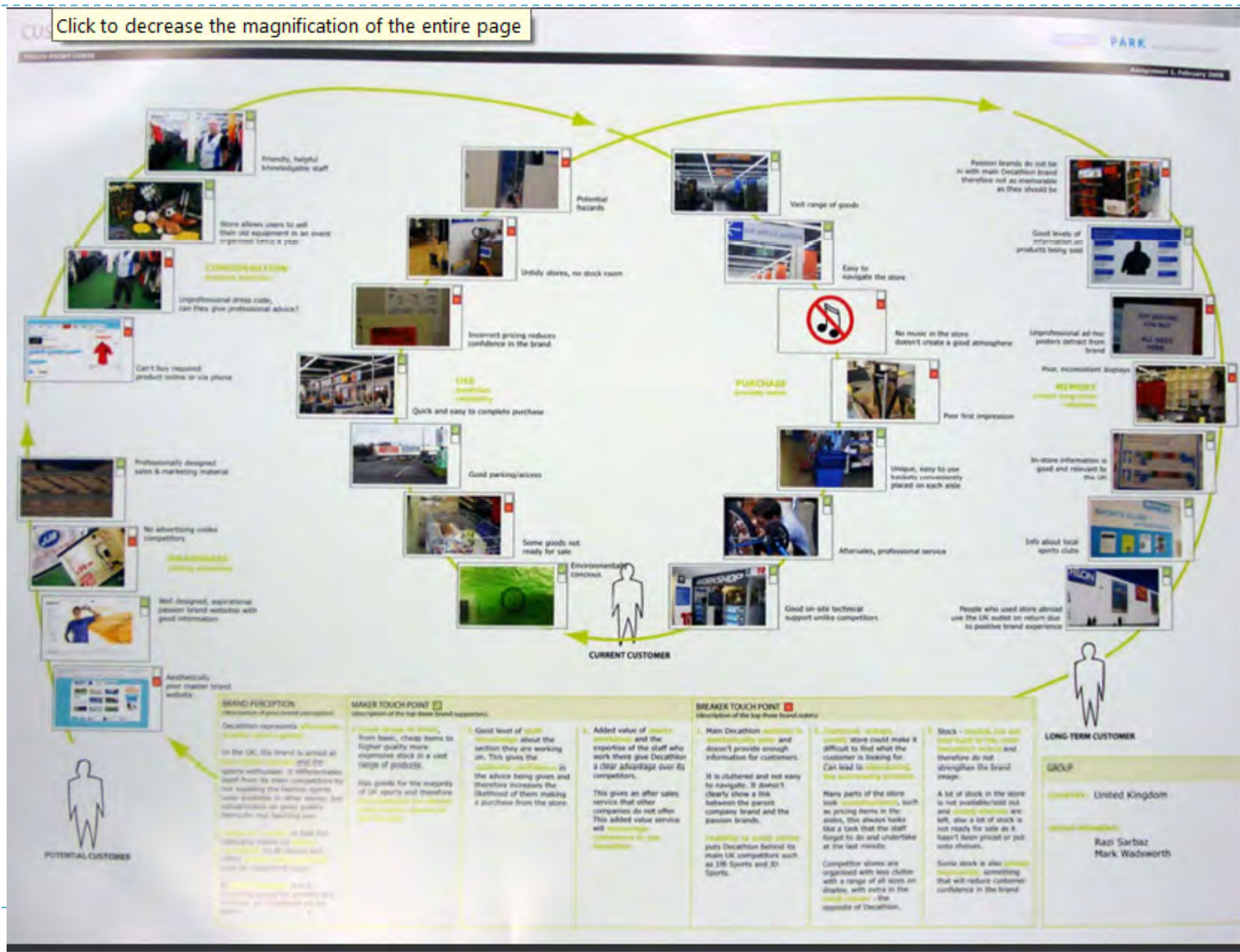
I přes nesporný nárůst významu služeb nebyla ale prozatím jejich managementu věnována zdaleka taková pozornost, které se dostalo produktovému řízení. Cílem tohoto článku je tudíž prozkoumat některá zajímavá témata kolem vývoje nových služeb a to zejména design služeb, který začínají používat agentury ve Velké Británii a USA.

Customer touchpoint

- ▶ Customer touchpoint- zákaznickova cesta službou
- ▶ Podstatou designu služeb je **ucelený přístup k vývoji služby z pohledu zákazníka, aby se vytvořila pozitivní zkušenost po celou dobu jejího trvání. Často zmiňovaným termínem je „zákaznickova cesta službou“, při které jsou zmapovány všechny kontaktní body, které zákazník s firmou učiní, a je navržena zkušenost, kterou by si zákazník měl odnést**
- ▶ Adam Hazdra: Design služeb na obzoru, 2010



Customer touchpoint



Customer touchpoint

- ▶ Struktura moderní ekonomiky se během posledních desetiletí významně proměnila od výroby produktů k poskytování služeb. Odvětví služeb dnes tvoří v rozvinutých zemích až 70% HDP, v ČR se podíl služeb za posledních dvacet let zvýšil o více než 11% na současných 62%. Trhy jsou přesyceny produkty a zákazník denně čelí tisícům komerčních sdělení, takže firmy se brání komoditizaci a rozšiřují portfolia směrem k poskytování **unikátních komplexních služeb**.
- ▶ Prioritami marketingových oddělení se stalo udržování vysoké kvality a prohlubování loajality ke značce a mezi předními experty se hovoří o zcela **novém pohledu na marketing, podle kterého i veškeré produkty vlastně poskytují služby a mělo by se s jejich marketingem tak nakládat**.
- ▶ **Adam Hazdra: Design služeb na obzoru, 2010**



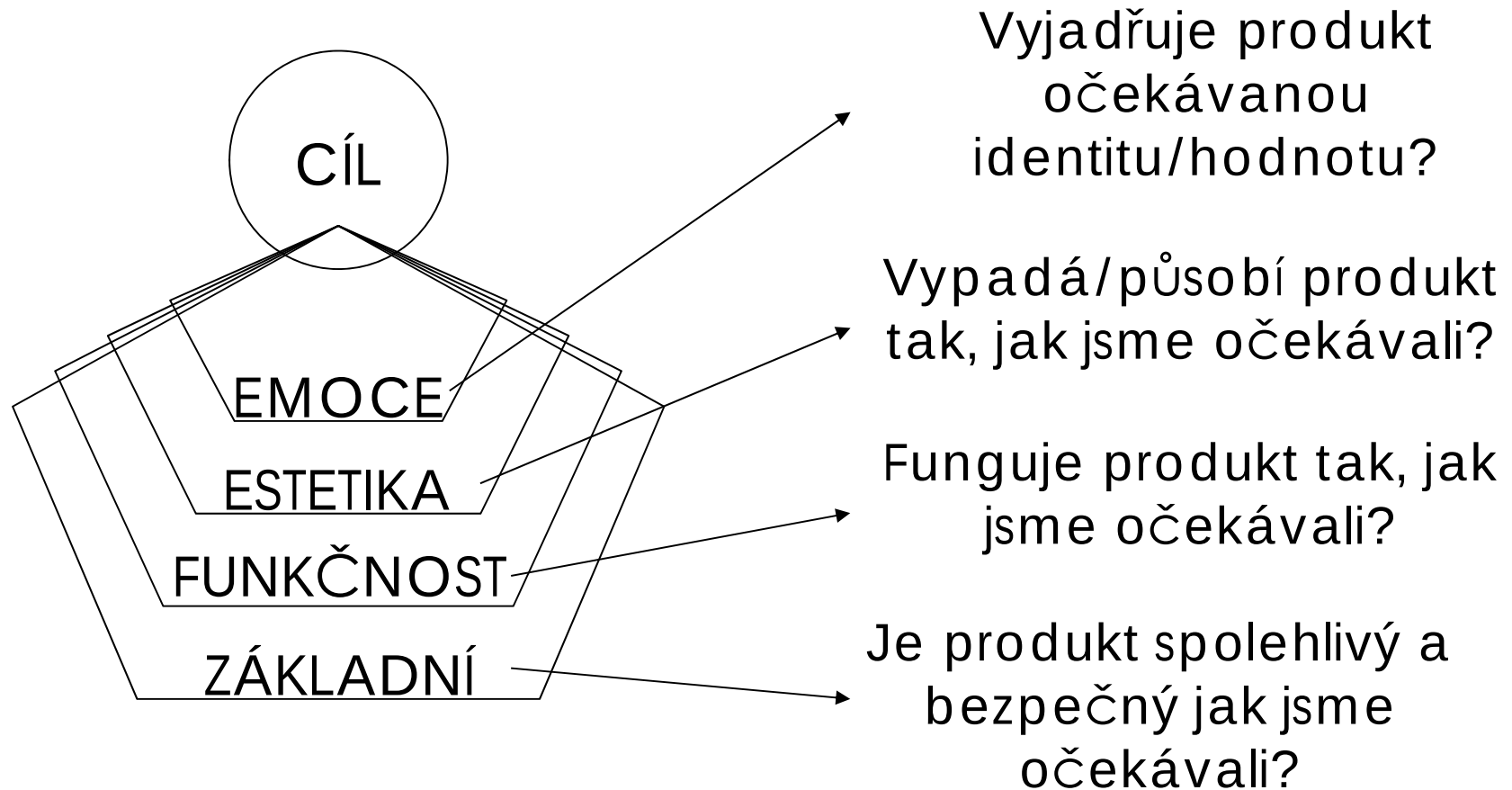
10.Design quality- kvalita designu

Definice:

Je souborem znaků designu, které splňují jeho cíl, a jež může uživatel objektivně měřit a/nebo subjektivně vnímat



Úrovně kvality designu



Zdroj: Park, Advanced Design Management



Aspekty kvality designu

Kvalitní design $\neq$ vysoká cena.

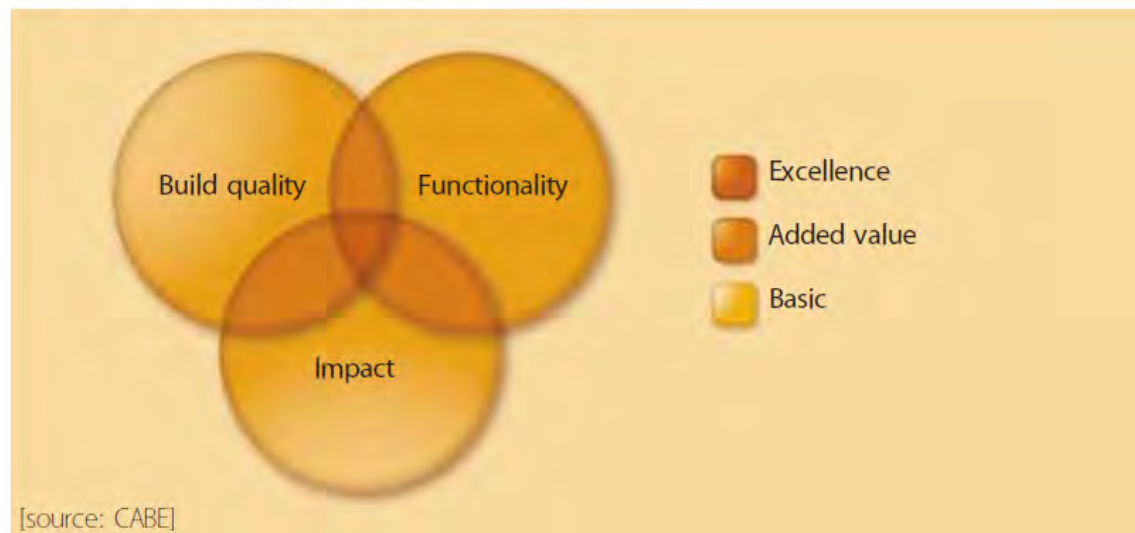
Kvalitní design $\neq$ estetická kvalita.

1. FUNKČNOST

2. ÚČINEK

3. PROVEDENÍ

1 Key aspects of design quality



Nezaměňujte „kvalitu designu“ za „styl designu“



► Kuchyně značky „Miele“ jsou obecně považovány za vysoce kvalitní design, a to jak v moderním tak rustikálním stylu

Design quality- kvalita designu

- ▶ Lidé se rozhodují emocionálně, ne racionálně.
- ▶ Jakýkoliv nákup se děje pouze díky specifické a superiorní výhodě, kterou nakupovaný produkt přinese svému klientovi.

Např.:V čem produkt/služba usnadní můj život,

- ▶ když si ho/ji koupím?



Odkazy:

- ▶ <http://www.levne-weby.cz/jak-se-pozna-kvalitni-web/>
- ▶ http://en.wikipedia.org/wiki/Design_quality_indicator



Naše přesvědčení

- ▶ My v Plastii jsme přesvědčeni, že lze vyrábět výrobky s vysokou estetickou hodnotou, které jsou kvalitní a funkční, a které přinášejí svým uživatelům radost a uspokojení.



Víte že..

- ▶ V současné době se formuje síť lidí, kteří se zajímají o DM
- ▶ Inspirace v holandském Design Management Network
- ▶ Sdílení, zajímavé diskuse..

- ▶ Přidej se i Ty !



2: FAQ

nejčastěji kladené otázky
designéra

Co přináší design management designérům?

- Možnost podívat se na svoji práci komplexněji.
- Používat profesionální metody, nástroje a procesy, které odpovídají současné situaci v podnikání.
- Možnost porozumět lépe svému zadavateli.

Co přináší design management klientům?

- Naplňování obchodních cílů prostřednictvím designu.
- Pomáhá ujasnit si kam jdeme a proč, a jak se tam dostaneme.
- Možnost lépe porozumět designérovi.

Jak a podle čeho poznám dobrého klienta?

- Rozumí nebo se snaží porozumět svým zákazníkům.
- Má strategii a filosofii.
- Projevuje respekt vůči designérovi
- Designér se musí ptát hlavně po strategii – kam a proč klient směřuje.

Jak a podle čeho pozná klient dobrého designéra?

- Zajímá se o zákazníka, a to jak zadavatele, tak konečného spotřebitele
- Snaží se mu porozumět.
- Ptá se po firemní strategii a filosofii.
- Dobré reference.

Co firma očekává od designéra/designérského studia kromě návrhů?

- 1. návrhy:
Předpokládá hotové přesně zpracované zadání ze strany firmy.
- 2 komplexní službu:
mezioborová spolupráce
spolupráce v přípravné fázi vývoje např. s výzkumem
zákaznického chování nebo přípravou zadání.

Co považuje firma za profesionální přístup designéra/designérského studia?

- Profesionální komunikaci při sestavení zadání (pokud je to potřeba)
- Příprava jasné a přehledné nabídky.
- Respekt a naslouchání, empatie.
- Systematická práce a vnímání designu jako procesu.

děkuji za pozornost

