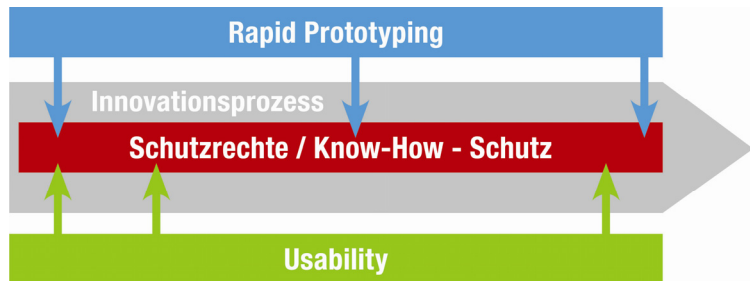


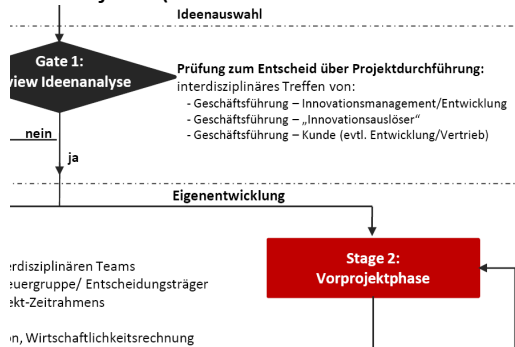
SINNETpro.

Steigerung der Innovationskraft durch Schutzrechte im Innovationsprozess kombiniert mit Rapid Prototyping und Usability

Ziel dieses Projektes ist die Steigerung der Innovationskraft von Unternehmen durch Schutzrechte im Innovationsprozess kombiniert mit Rapid Prototyping und Usability. Entlang des gesamten Prozesses werden die Anwendungsmöglichkeiten von Schutzrechten und informellem Know-how-Schutz eingebracht. Anschließend werden Rapid Prototyping und Usability in geeigneten Phasen zur Erzeugung eines Mehrwerts eingeflochten.



Im Projekt (Laufzeit: 01.10.2008 - 31.03.2010) werden konkrete, leicht handhabbare Tools erstellt, die es Unternehmen ermöglichen,



erstellt, die es Unternehmen ermöglichen,

- Innovationen durch den richtigen Umgang mit Schutzrechten und informellen Schutzmaßnahmen zu sichern
- Innovationen durch zeitlichen Vorsprung zu schützen
- Innovationen durch Produktgestaltung zu schützen
- die Innovationskosten zu senken

Die Entwicklung erfolgt nicht „am Schreibtisch“, sondern praxisnah bei den Projektpartnern vor Ort. Damit ist sichergestellt, dass Tools entstehen, die sich nahtlos in den unternehmerischen Alltag einbinden lassen und dort konkreten, messbaren Erfolg bringen. Die Ergebnisse des Projektes werden öffentlich zugänglich gemacht und stehen damit allen Unternehmen zur Verfügung!



Projektpartner



Dieses Projekt wird von der österreichischen Forschungsförderungsgesellschaft (FFG) im Rahmen des Programms „protecNET in COIN“ gefördert. COIN ist ein Programm des BMVIT und des BMWA.



SINNETpro. \\ Tech_Info

Rapid Prototyping und Usability

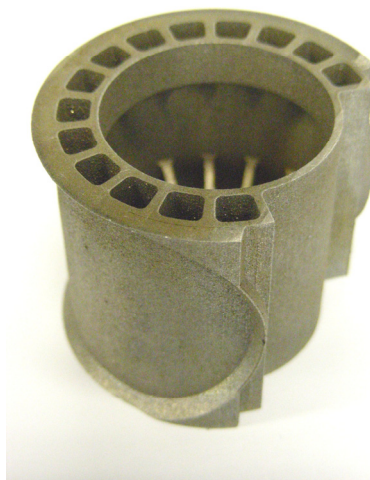
Rapid Prototyping

Rapid Prototyping sind Verfahren zur schnellen Herstellung von Musterbauteilen ausgehend von Konstruktionsdaten. Sie setzen vorhandene CAD-Daten möglichst ohne manuelle Umwege oder Formen direkt und schnell in Werkstücke um. Die Objekte können in unterschiedlichen Phasen des Innovationsprozesses eingesetzt werden, z.B. als Konzeptmodelle zur Visualisierung oder auch als Funktionsmuster für erste Tests.

Es gibt unterschiedliche Verfahren und Materialien, im Rahmen des Projektes kommen Modelle aus Gips (färbig), Metall und dem Kunststoff ABS zum Einsatz.



Gips färbig



Metall



Kunststoff ABS

Usability

Usability ist „das Ausmaß, in dem ein Produkt durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen.“

Usability Engineering ist ein „Werkzeugkasten“, um die Eigenschaft Usability zu erzeugen/erreichen. Folgende Aktivitäten werden dazu beispielsweise angewendet:

- Benutzer-, Funktions- und Aufgabenanalyse
- Analyse von existierenden Altsystemen
- Definition von Usability-Zielen
- Generieren paralleler Gestaltungsvarianten
- Benutzerbeteiligung
- Anwendung vorhandener Gestaltungsregeln
- Prototyping
- Evaluationen wie z.B. Usability-Tests des Endprodukts
- Abfrage von Benutzerfeedback

Damit schafft Usability Erfolgssicherheit und Planbarkeit, spart Zeit und Kosten, generiert neue Ideen und reduziert das Risiko in Entwicklungsprojekten.