

# Методология Living Labs

Ирина Ласкина, ЦСР «Северо-Запад»

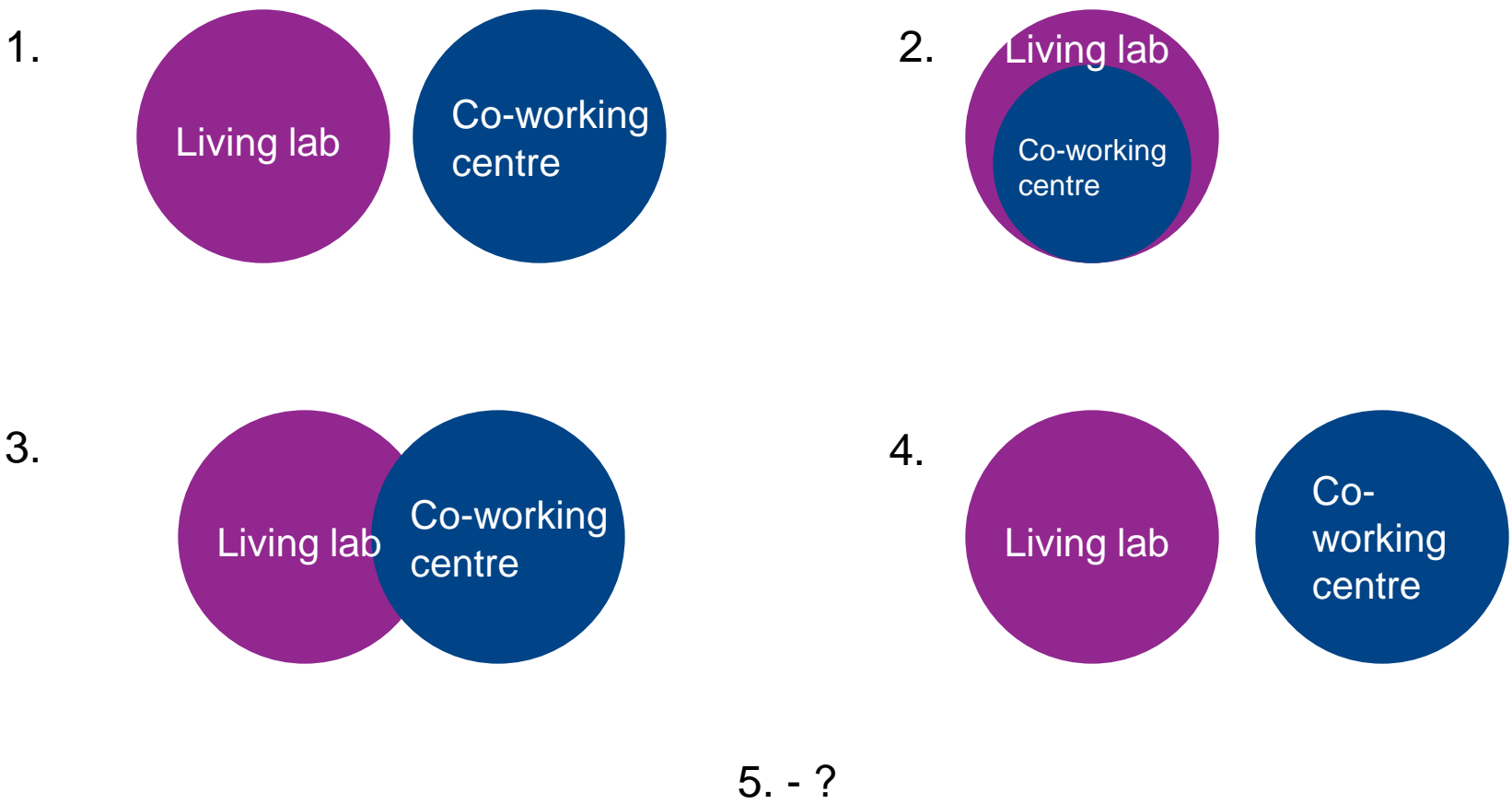
Июнь 2012г.

# Источниковедческая база исследования

1. Официальные сайты Living Labs
2. База данных European Network of Living Labs, в том числе методология Knowledge Centre
3. Отчеты, в том числе:
  - European Commission, 2009 / Living Labs for user-driven open innovation
  - University of Tampere, 2010 / Exploring Quadruple Helix. Outlining user-oriented innovation models
  - Alcotra, Alcotra Innovation / Overview of the Living Lab approach

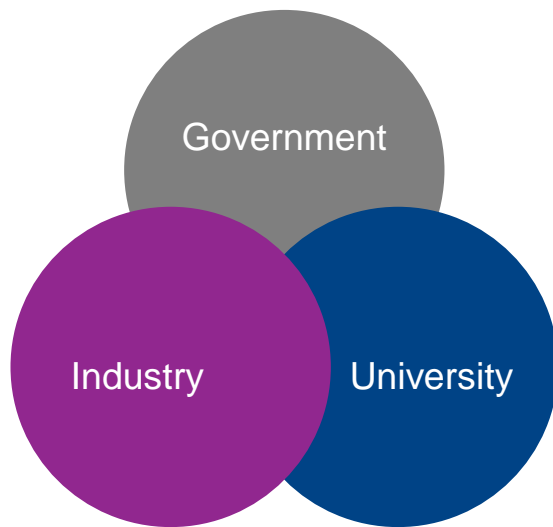
# Living Lab vs. Co-working Centre

Цель – ВЫЯСНИТЬ:

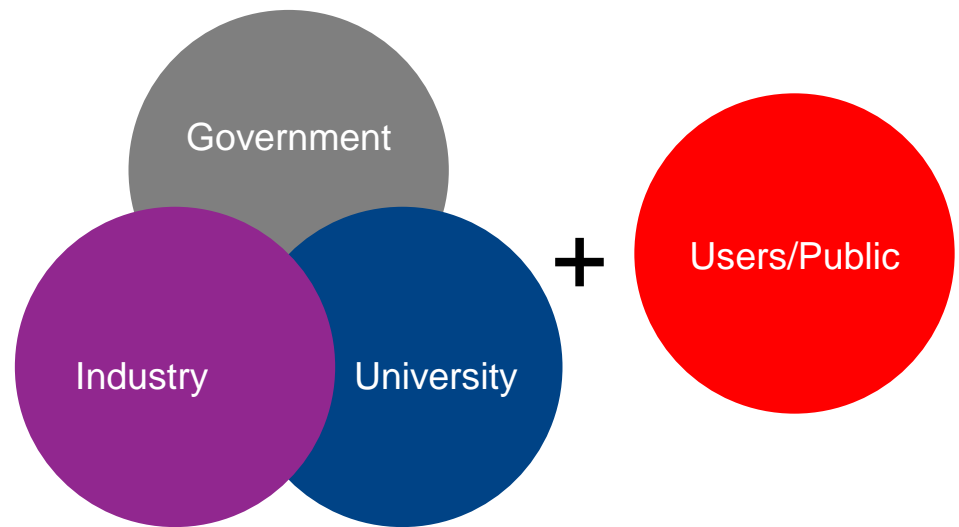


# Инновационная модель как методологическая основа деятельности Living lab

Triple Helix Innovation Model



Quadruple Helix Innovation Model



# Что такое Living Lab (LL)?

платформа для тестирования среда

сеть

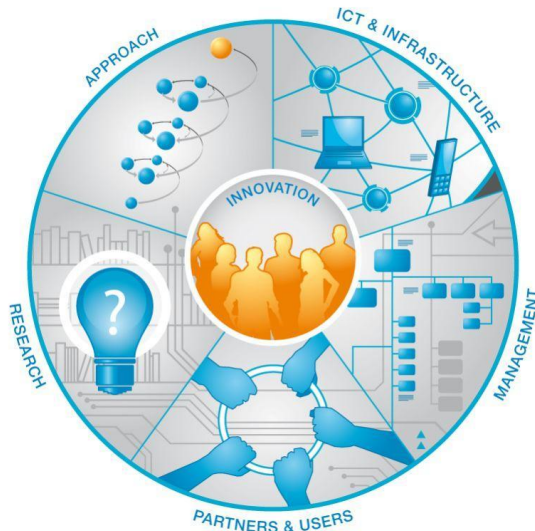
LL - это

организация

сообщество

проект

**ЭКОСИСТЕМА**, функционирующая на базе государственно-общественно-частного партнерства, в которой ведущая роль создания инноваций принадлежит пользователям посредством их участия в исследовании, разработке и создании нового продукта/услуги (European Commission, 2009)



## Компоненты LL:

### ИКТ и инфраструктура

как платформа для коммуникации и совместного создания инноваций стейкхолдерами

### Управление

в том числе организационное оформление и направления политики LL

### Партнеры и пользователи

а также их знания и участие в деятельности LL

### Исследование

в виде коллективного знания и совместной мыследеятельности для достижения конечного результата

### Подход

как совокупность методов и инструментов для сбора, оценки и интерпретации полученных данных

### Инновации

как результат

# Стейкхолдеры LL

Идеальная модель LL предполагает участие следующих акторов:

## Университеты и исследовательские центры

как источники знаний для инновационной деятельности LL ;  
как поставщики экспертов;  
как разработчики методологии деятельности LL

## Малые и средние компании

как получатели новых идей для масштабирования своего бизнеса

## Крупные компании

как основные участники рынка;  
как создатели новых продуктов/услуг на базе совместно созданных инноваций

## Пользователи/общественность

как основные участники процесса создания инноваций посредством обсуждения, тестирования, генерации идей

## Государственные органы и структуры

как инициаторы развития территории;  
как поддержка создания и функционирования LL посредством финансирования, привлечения пользователей и экспертов, маркетинга;  
как создатели услуг на базе инноваций

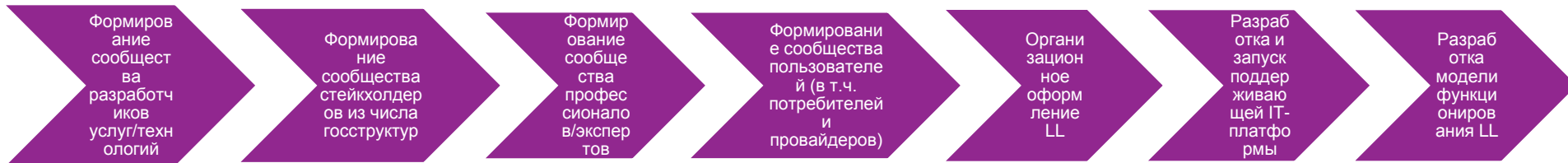
## ИКТ-профессионалы

как создатели технической платформы LL

# Этапы создания и функционирования LL

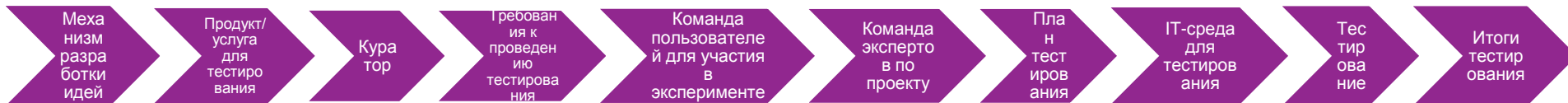
## Living lab set-up

Фаза создания LL состоит из 7 этапов:



## Living lab operation

Для успешной реализации проекта LL необходимо:



# Финский опыт создания LLs

25 LLs (2009г.)

## Сферы деятельности:

- Здравоохранение и well-being
- Строительство и среда обитания
- ИКТ и медиа
- Туризм и гостиничный бизнес
- Государственные услуги

Большинство как **проекты** 

отсутствие структуры и стратегии;  
нет выраженного лидера, руководство – менеджер проекта, координатор, группа руководителей;  
решения принимаются теми, кто финансирует;  
штат сотрудников – не более 10 человек.

**Финансирование:** из средств бюджета (города, муниципалитета, Finnish Funding Agency for Technology and Innovation ), частно-государственное, частное

**Среда:** естественная (открытое пространство, отель, кампус, технопарки и инновационные центры), виртуальная

**Характеристики:** автономность, обособленность, слабые международные связи

## Услуги, предоставляемые LLs:

- разработка и ведение проекта
- услуги фирмам в области инноваций и девелопмента
- проведение кейс-анализа при помощи инструментария LLs
- среда для запуска продукта/услуги
- административные услуги по ведению проектов
- финансовые услуги
- услуги сопровождения бизнеса
- оценка востребованности потребителем
- выявление потребительского спроса
- платформа для тестирования IT-продуктов и услуг
- обсуждения в формате online focus group
- прототипирование
- тестирование прототипов
- оценка сценариев
- оценка продуктов и услуг
- создание продуктов/услуг

## Общие проблемы LLs Финляндии:

- Участники и стейкхолдеры по-разному трактовали понятие LL, что приводило к непониманию и осложняло взаимодействие.
- Компании неохотно внедряли новые методы развития и вступали в коммуникацию с новыми партнерами (переход к Quadruple Helix model).
- Стейкхолдеры рассчитывали на слишком быстрый результат.
- Подбор и мотивация пользователей требовали определенных усилий



# Сравнение территориальных инновационных моделей

← Реальное взаимодействие	→		Взаимодействие на базе ИКТ	Открытые инновации	Интеграция общественности (пользователей)	Общественно-частное партнерство
		←	→	Инновационные среды (Innovative Milieux, Auydalot 1986)	-	-
		Промышленные округа (Industrial Districts, Becattini 1987)	-	+/-	-	-
		Индустриальные кластеры (Enterprise Clusters, Porter 1990)	-	+/-	-	+/-
		Научные и технологические парки (Science and Technology Parks, OECD 1997, Cooke 2001)	+/-	-	-	-
		Бизнес экосистемы (Business Ecosystems, Moore 1996, Nachira et al. 2007)	+/-	+/-	-	+/-
		Инновационные кластеры (Research Driven Clusters – the “Triple Helix” model)	+/-	-	-	+
		Living Labs (Almirall and Wareham 2008)	+	+	+	+

# Выводы:

- Living Labs в большинстве своем являются не материальными объектами, а формой активности или инструментом для создания инноваций.
- Основной вид взаимодействия – виртуальное (на базе ИКТ).
- Реальное взаимодействие участников LL не исключается (распространенными формами такого взаимодействия являются workshop, конференции, фокус-группы и т.д.), но оно не является постоянным и не требует наличия специально оборудованного для этого объекта/помещения, а может происходить в любой подходящей для этого среде, в том числе на открытом воздухе, на площадке стейкхолдеров и т.д.
- LL является платформой для коммуникации имеющихся проектировщиков и потребителей (потребитель высказывает идею, проектировщик ее реализует или проектировщик предлагает продукт/услугу, потребитель его/ее тестирует), а не специально сформированной командой проектировщиков.
- Потребитель – ключевой элемент LL. Отсутствие потребителя в качестве участника LL ставит под сомнение само существование LL.

# Living Lab vs. Co-working Centre

Общая цель Living lab и Co-working Centre – генерация идей и инкубирование инноваций, но:

