



IDEJU VADĪBAS SISTĒMAS

KAD IR ĪSTAIS MIRKLIS RADĪT?

KAS IR IDEJU VADĪBA?

IDEJU VADĪBAS SISTĒMU NĀKOTNE...

PhD Elīna Miķelsone

Ideju un inovāciju
institūta
vadītāja

Profesionāli
Freelancer –
ideju un
projektu
vadītāja

Ideju galaktika

Lektore- vieslektore:
1) RTU, BA, RISEBA,
BVK, RSU, ZRKAC
2) Idea Fitness
trenere

RTU Dizaina fabrika

Akadēmiski

Zinātņu doktore



Ideju vadības izpēte

Hobiji

Ideju enciklopēdijas

Ātrā prototipēšana

Eksperimenti

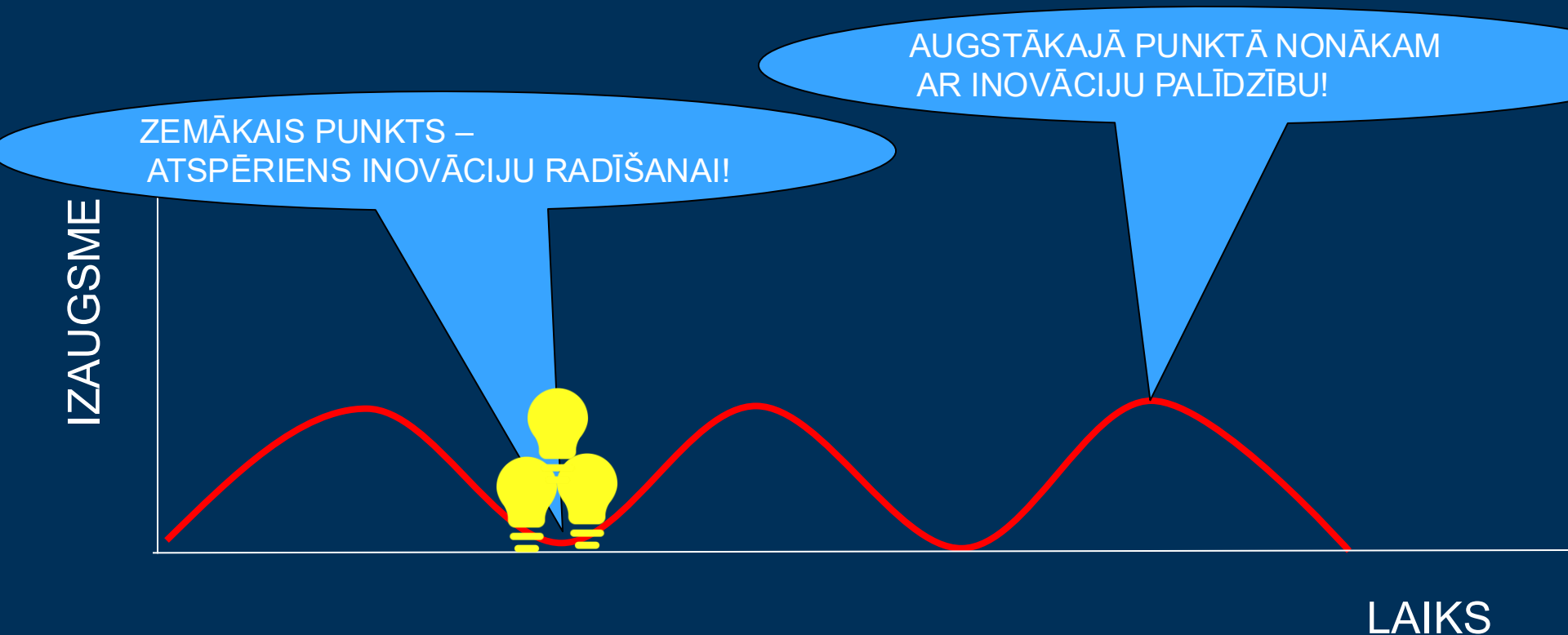
Kontakti: elina.mikelsone@rtu.lv

+371 26418258



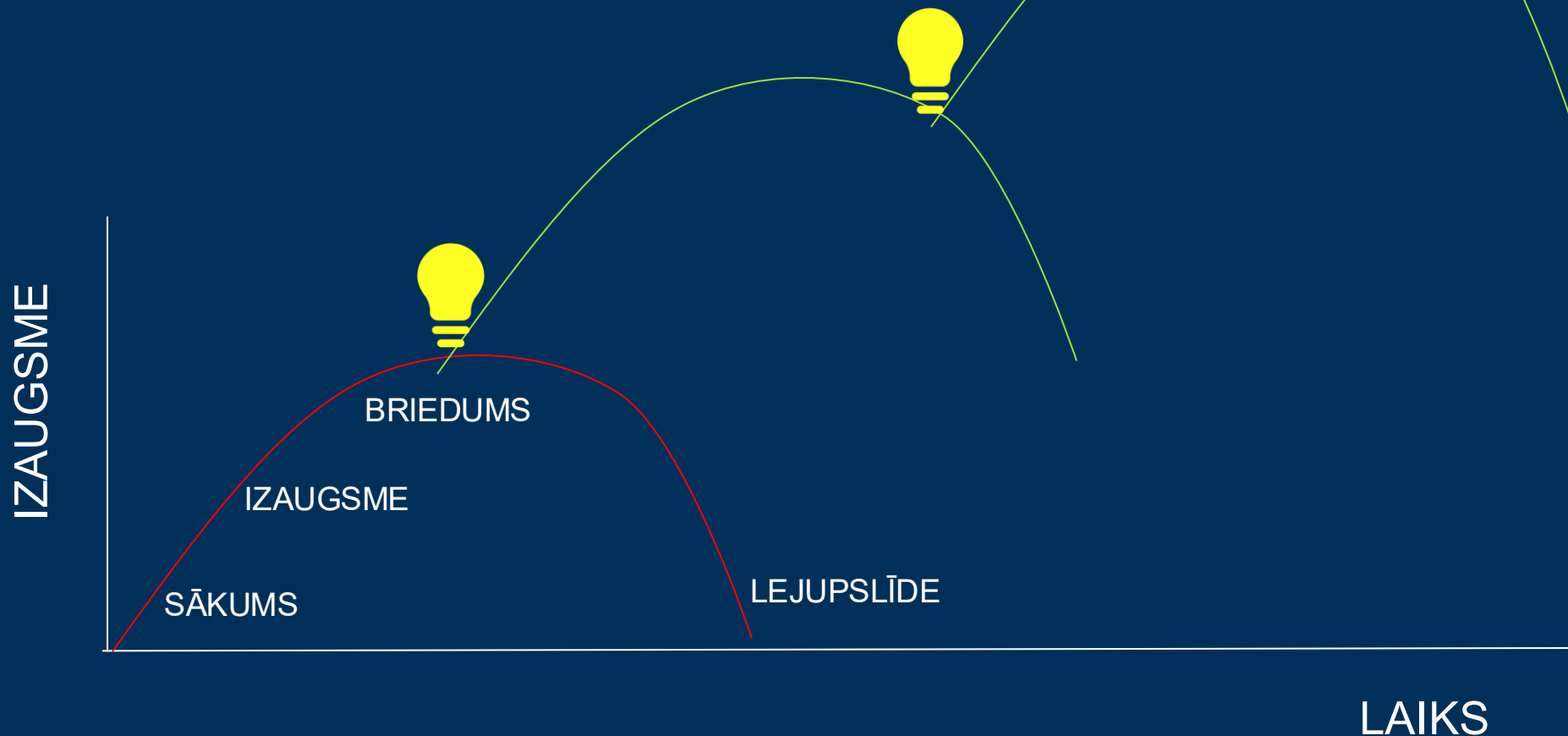
**1. KAD IR ĪSTAIS MIRKLIS
RADĪT?**

KĀPĒC TAGAD JĀDOMĀ PAR INOVĀCIJĀM?



(Makridis & McGuire, 2023)

KĀPĒC ORGANIZĀCIJAI TAS SVARĪGI?



(Murakami, 2024)

KĀPĒC AR IDEJĀM JĀBŪT UZMANĪGIEM?



! SISTEMĀTISKA PIEEJA IDEJU VADĪBAI

! IDEJA NAV INOVĀCIJA

2. KAS IR SISTEMĀTISKA IDEJU VADĪBA?

Situācija un tendences

Izmantojums un ietekme

Tendences

Prioritāte-
zināšanu un
informācijas
un
komunikāciju
tehnoloģiju
izmantošana

Praktiskā aktualitāte

Plašs
izmantojums
IVS potenciāls
netiek pilnībā
izmantots,
rezultāti
neviennozīmīgi

Akadēmiskā aktualitāte

Pieaugoša
akadēmiskā
interese
Maz pētījumu

**Kas ietekmē
IVS rezultātus?**

Aktualitāte

Informācijas sabiedrība/ zināšanu
ekonomika

Nozīmīgi iegūt pēc iespējas lielākus
ieguvumus, izmantojot IT un zināšanas

Atvērtās inovācijas/ koinovācijas/
crowdsourcing

Nosaka iekšējo un ārējo zināšanu
izmantošanu

Rīks, kas
nodrošina

IVS interneta vidē

Rīks, kas
nodrošina

(Mikelsone, 2020)

IV/IVS

IV – sistemātisks un vadāms ideju ģenerēšanas, novērtēšanas un šī procesa turpinājums

IV dimensijas

Ideju ģenerēšana (sagatavošanās, ideju radīšana un apkopošana, saglabāšana, uzlabošana)	Ideju novērtēšana (atlase, izvēle, saglabāšana)	Procesa turpinājums (ideju ģenerēšana un novērtēšana, lai izveidotu konceptu (konkrētu ideju uzlabošana), ideju izplatīšana, saglabāšana, atalgošana)
---	---	---

IVS - rīks, rīku kopums vai kompleksa sistēma, kas nodrošina sistemātisku un vadāmu IV

IVS tipi

Pasīva IVS(dominācija 1910 – 2000)			Aktīva IVS (dominācija – 2000 - līdz šim)		
<i>Funkcija</i>	<i>Fokusa tips</i>	<i>Realizācija</i>	<i>Funkcija</i>	<i>Fokusa tips</i>	<i>Realizācija</i>
Fokuss uz ideju ģenerēšanu	Nefokusēts process	Ieteikumu e-pasti, reālās dzīves aktivitātes	Fokuss uz visām IV dimensijām	Fokusēts process	IVS internetā, kompleksas reālās dzīves IVS

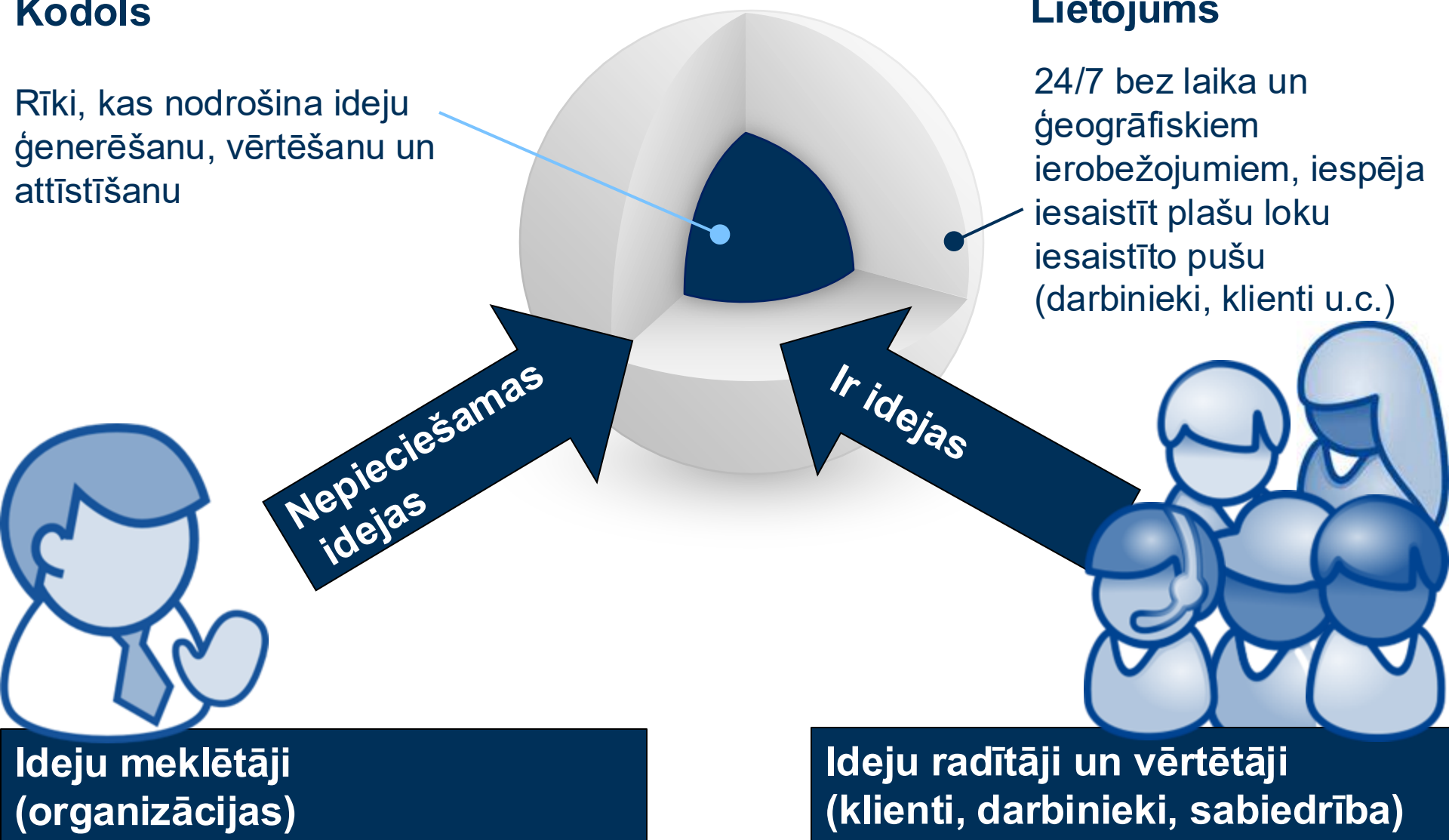
Ideju vadības sistēmas internetā

Kodols

Rīki, kas nodrošina ideju ģenerēšanu, vērtēšanu un attīstīšanu

Lietojums

24/7 bez laika un ģeogrāfiskiem ierobežojumiem, iespēja iesaistīt plašu loku iesaistīto pušu (darbinieki, klienti u.c.)



IVS koncepta apraksts un klasifikācijas apraksti

Klasifikācija

Klasifikācijas kritērijs: pamatojoties uz potenciāli piesaistāmajiem IV avotiem

Iekšēja IVS		Ārēja IVS		Jaukta IVS	
Apraksts: ļauj iesaistīt iekšējus IV avotus	Galvenie IV avoti: darbinieki	Apraksts: ļauj iesaistīt tikai ārējus IV avotus	Galvenie IV avoti: pūlis, eksperti, klienti u.c. ārēji avoti	Apraksts: ļauj iesaistīt gan iekšējus, gan ārējus IV avotus	Galvenie IV avoti: klienti, darbinieki, eksperti u.c. iekšēji, ārēji avoti

IVS praktisks piemērs (1)



IVS praktisks piemērs (2)



IVS praktisks piemērs (3)



Pasaulē dažādos sektoros, jomās un jautājumos izmanto IVS



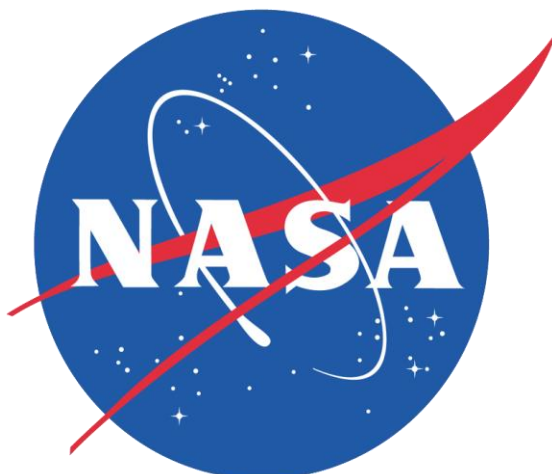
Panasonic
ideas for life



PENTAX

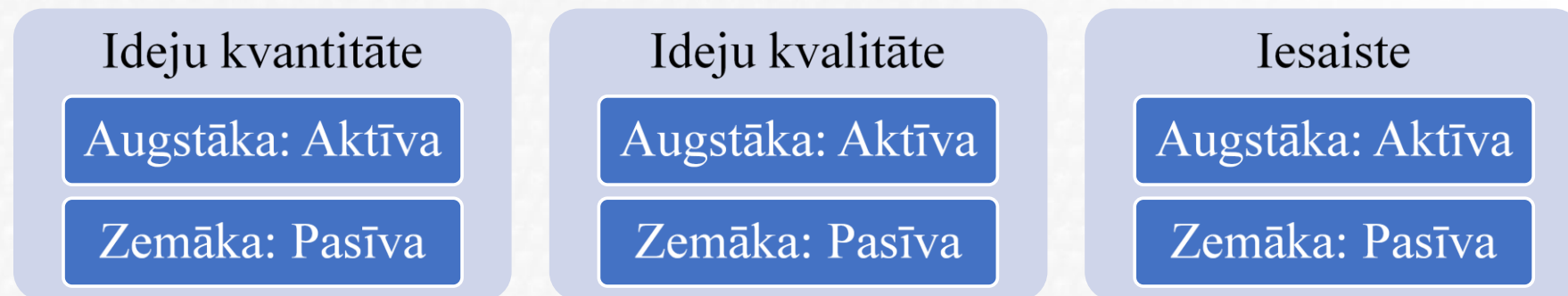
P&G

ORIFLAME
— SWEDEN —

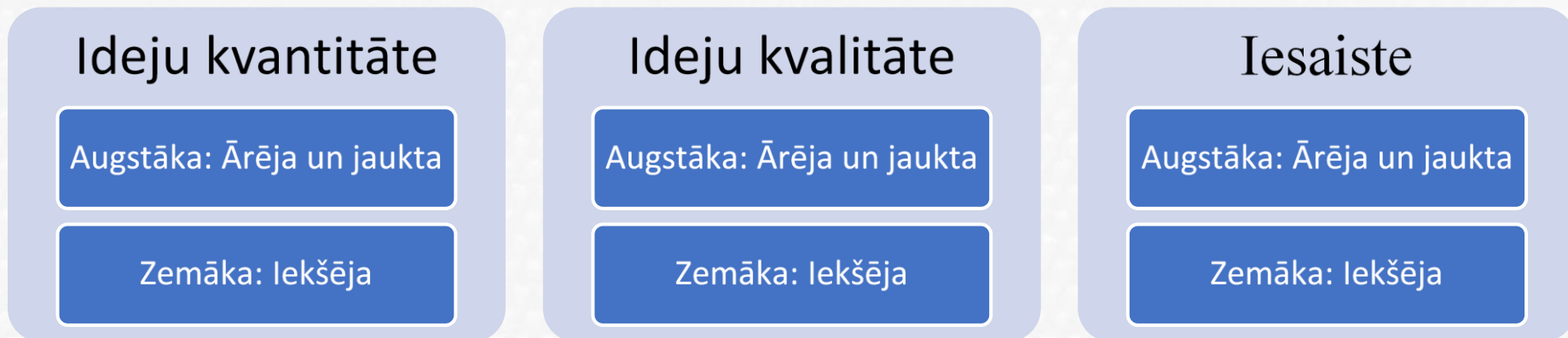


IVS izmantošanas tipu salīdzinājums

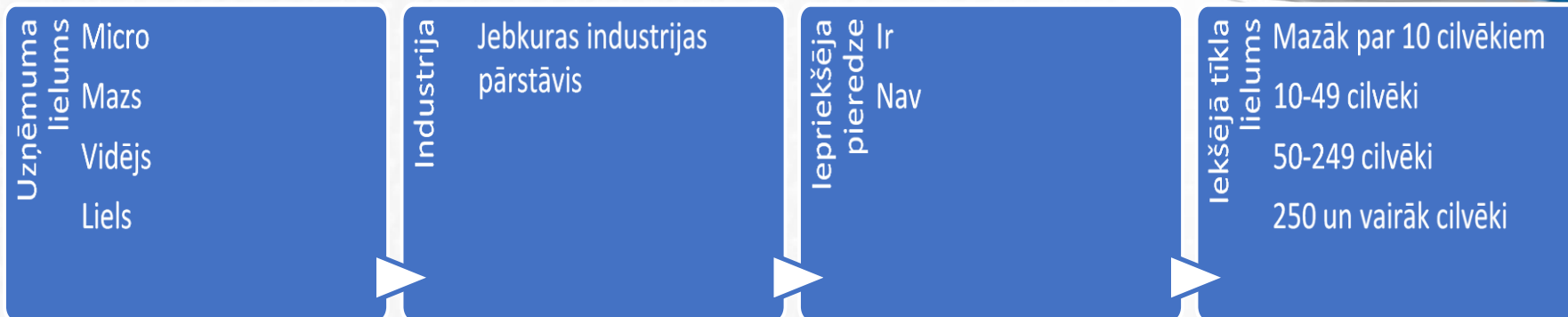
Izmantojuma potenciāla salīdzinājums, balstoties uz IVS fokusu:



Izmantojuma potenciāla salīdzinājums, balstoties uz IV avotiem:



Potenciālo izmantotāju profils



IVS moderācija

- automātiska
- manuāla
- gan automātiska, manuāla

Ģeogrāfiskais izmantojums

- lokāls
- starptautisks

Īpašumtiesības uz idejām

- uzņēmumam
- idejas radītājam

IV stratēģijas, treniņi, komunikācija

- nav
- neitrāli
- izteikti

Ieguvumi

IV procesa ieguvumi

Jaunu ideju noteikšana

Jaunu ideju attīstība

Ideju uzglabāšana

Ideju strukturizēšana

IV kontrole

Visaptverošs IV process

Laika ekonomija

IV izmantošana bez ģeogrāfiskajām barjerām

IV izmantošana neierobežotā laikā

IV izmantošana bez iesaistes barjerām

Inovāciju procesa ieguvumi

Inovāciju ieviešana

Inovāciju kultūras attīstība

Attīsta radošumu

Nodrošina inovāciju paātrinātu attīstību-laika perspektīvā

Palielina inovāciju potenciālu

Nodrošina idejas jauniem produktiem

Nodrošina idejas procesa inovācijām

Nodrošina idejas mārketinga inovācijām

Nodrošina idejas organizācijas uzlabojumiem

Stimulē atvērto inovāciju attīstību

Ietekmē patentu skaita pieaugumu

Vispārēji vadības ieguvumi

Palīdz sasniegt mērķus

Efektīvāka lēmumu pieņemšana

Palielina produktivitāti

Attīsta informācijas vadību

Uzlabo visaptveroša menedžmenta efektivitāti

Uzlabo kvalitāti

Samazina izmaksas

Pieaug ieņēmumi

Palielinās apgrozījums

Pieaug klientu apmierinātība

Lielāka tirgus daļa

Pieaug jaunu produktu ieviešana tirgū

Palīdz sasniegt mērķus

Palielinās spēja reaģēt uz pārmaiņām

Sadarbības ieguvumi

Stimulē līdzradi

Uzlabo iekšējo sadarbību

Uzlabo ārējo sadarbību

Pieaug iesaiste

Pieaug komandas darba nozīmīgums

Pieaug iesaistīto motivācija

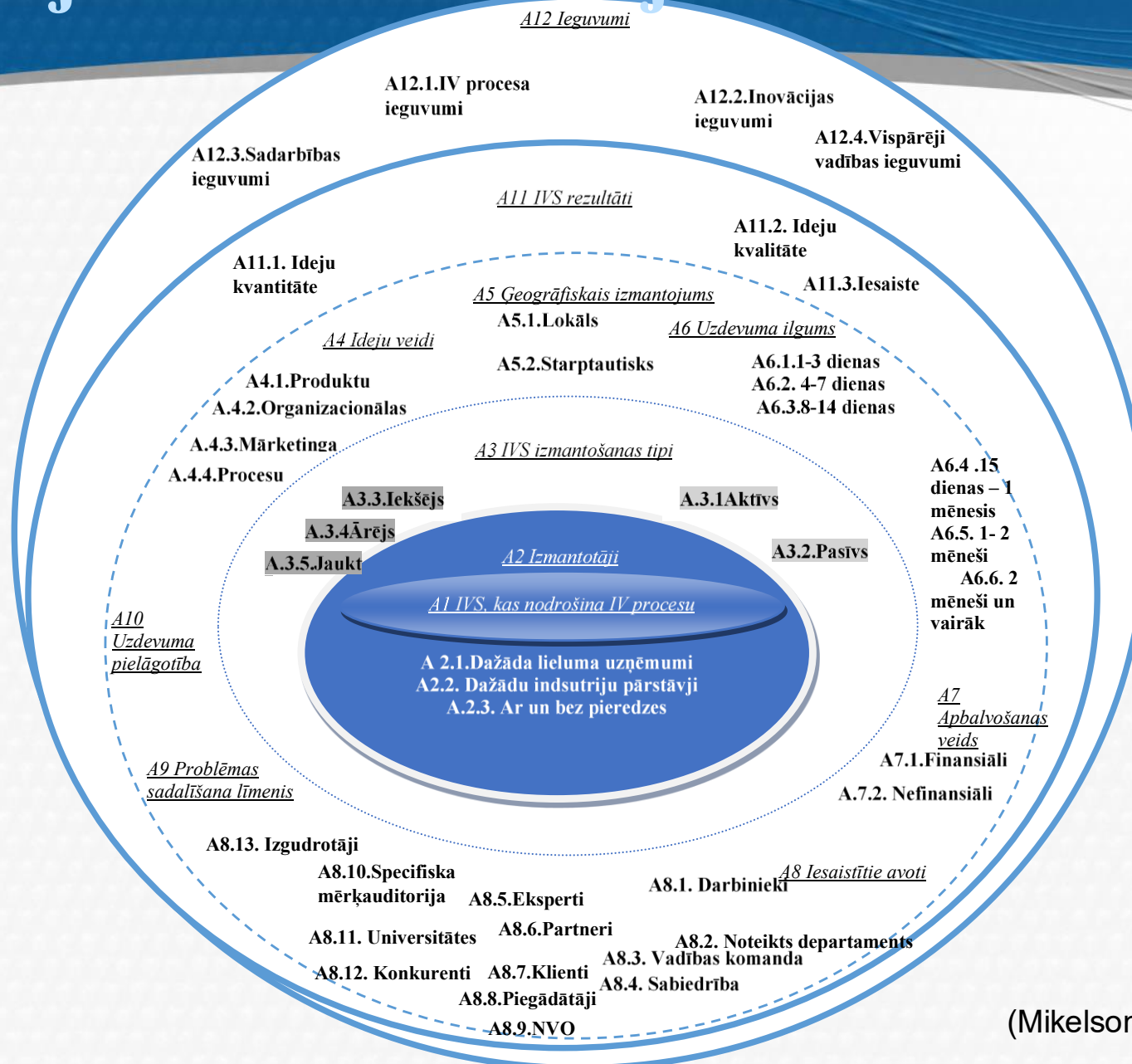
Tīklošanās

Palielina apmierinātību ar darbu

Stiprinātas attiecības uzņēmumā

Palielinās iesaiste, stiprinās uzticība uzņēmumam

Kopējā IVS izmantojuma shēma



(Mikelsone, 2020)

Potenciālie ieguvumi no IVS internetā izmantošanas

**IVS
internetā
izmantošana**

Inovāciju līmeņa
pieaugums

Augstāks
sadarbības
līmenis

Iespēja iegūt
lielāku tirgus
daļu

Iespējams jauna
konkurētspējīgā
priekšrocība

Efektīvs un universāls
ideju menedžmenta rīks

Klientu un darbinieku
lojalitātes pieaugums

Ienākumu palielināšana

Iespēja piesaistīt
ārejos ideju
radīšanas resursus

Ideju radīšana
bez laika
un
ģeogrāfiskām
robežām

Izmaksu
samazināšana

Priekšlikumi IVS izmantotājiem un potenciālajiem IVS izmantotājiem:

Izvēlēties atbilstošu IVS, izmantojot izveidoto IVS klasifikāciju vai sevis izstrādātus kritērijus, kā arī vadīt IVS izmantojumu.

Izmantot IVS arī starptautiskā līmenī miksētai un ārējai IV.

Pielāgot IV, izvērtējot visatbilstošākos ideju radītājus un vērtētājus.

IDEJU VADĪBAS SISTĒMAS + METAVERSE UN MĀKSLĪGAIS INTELEKTS

IVS nākotne?!

Metaverse

- Metaverse ļauj IVS sistēmu pārcelt 3D interaktīvā vidē, kur idejas tiek attēlotas vizuāli:
- Virtuāli “ideju tirgi” vai 3D ideju sienas.
- Avataru sadarbība – komandas reāllaikā attīsta prototipus.
- Hakatonu telpas – cilvēki satiekas metaversā, lai radītu risinājumus.

**2026.gadā Bērklījas
Universitāte kopā ar
Henry Chesbrough
pētījums: Kā IVS
procesus realizēt
metaverse ar dažādiem
MI ego?**

IVS?!

MI ego

- MI ar konkrētiem ego, piemēram, konverģentā domāšana vs. diverģentā domāšana
- Virtuālie mentori metaversā: MI avatari konsultē lietotājus, sniedz atbalstu, ģenerē prototipus.
- Automātiska vizualizācija: MI pārvērš idejas skicēs, 3D modeļos vai simulācijās.

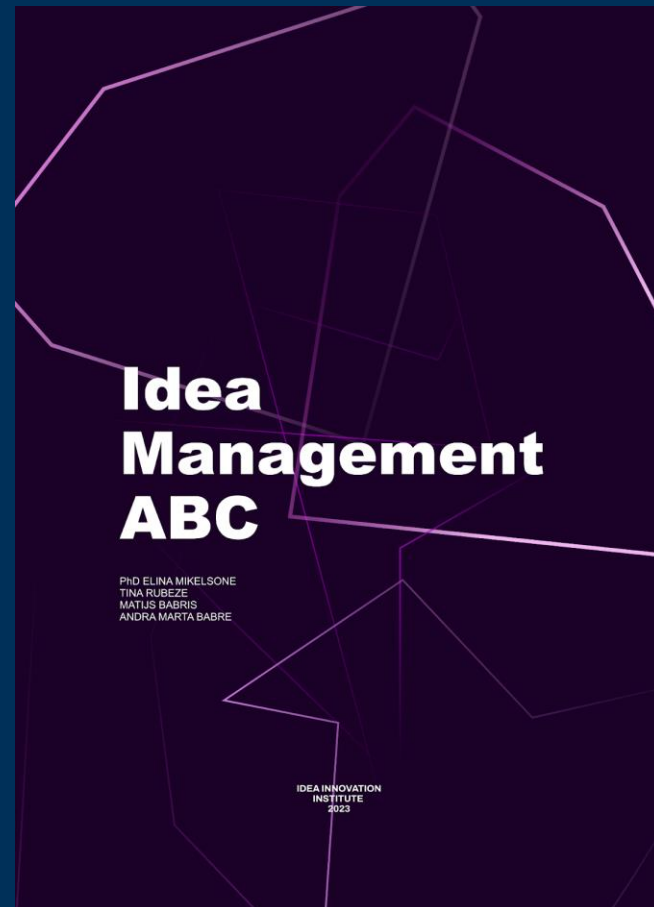
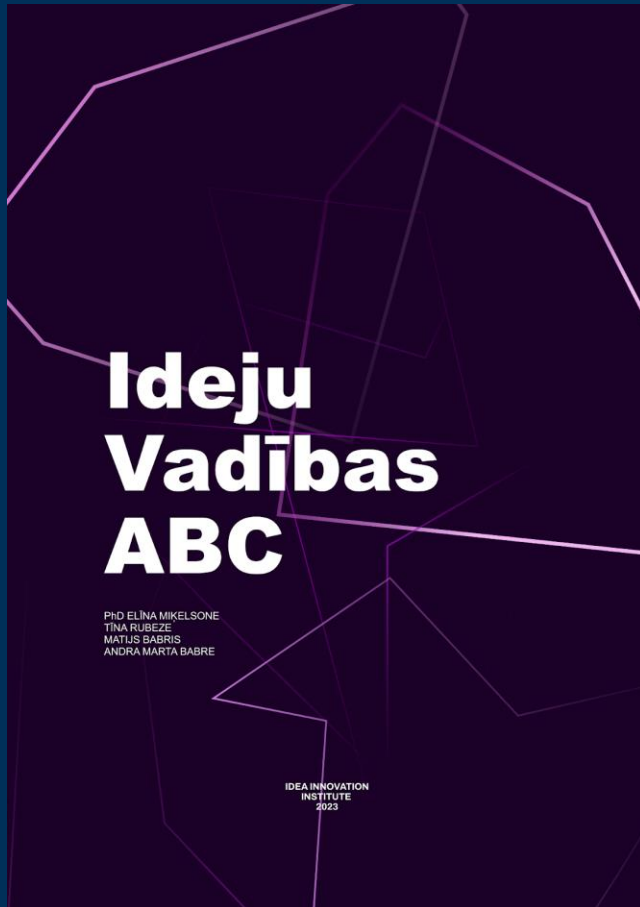
(e.g. Fidalgo et al., 2023; Yang et al., 2022; Xing et al., 2024)

VAI IVS UN AI NOGALINĀS RADOŠUMU?

AI AR EGO



IDEJU VADĪBAS ABC



<https://ej.uz/abcidejas>

Bravo Jums!

Elīna Miķelsone

26418258

elina.mikelsone@rtu.lv

RTU Dizaina fabrikas vadītāja

- Beaty, R. E., & Kenett, Y. N. (2023). Associative thinking at the core of creativity. *Trends in Cognitive Sciences*, 27(7), 671–683. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2023.04.004>
- Bowman, S. L. (2005). *The ten-minute trainer: 150 ways to teach it quick and make it stick!* San Francisco, CA: Pfeiffer. Retrieved from Internet Archive: <https://archive.org/details/tenminutetrainer0000bowmde>
- Bono, E. (1970). *Lateral thinking: Creativity step by step*. New York, NY: Harper & Row.
- Chukwuma, E. C., & Zondo, R. W. D. (2024). The role of intellectual stimulation on students' creativity improvement in higher education: A systematic literature review. *International Journal of Business Ecosystem and Strategy*, 6(5), 116–122. <https://doi.org/10.36096/ijbes.v6i5.671>
- Eberle, B. (1971). *SCAMPER: Games for imagination development*. New York, NY: D.O.K. Publishers.
- Fidalgo, C. G., Sousa, M., Mendes, D., Kuffner dos Anjos, R., Medeiros, D., Singh, K., & Jorge, J. (2023). MAGIC: Manipulating Avatars and Gestures to Improve Remote Collaboration [Preprint]. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2302.07909>
- Fink, M. C., Robinson, S. A., & Ertl, B. (2024). AI-based avatars are changing the way we learn and teach: Benefits and challenges. *Frontiers in Education*, 9, 1416307. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1416307>
- Hou, Z., Tian, J., Li, N., Ren, F., & Liu, C. (2025). EchoLadder: Progressive AI-assisted design of immersive VR scenes [Preprint]. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2508.02173>
- IDEO. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. IDEO.org.
- Makridis, C. A., & McGuire, E. (2023). The quality of innovation “Booms” during “Busts”. *Research Policy*, 52(1), 104657. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2022.104657>
- Miķelsone, E. (2020). Ideju vadības sistēmu izmantošanas veidu ietekme uz ideju vadības rezultātiem uzņēmumos (Promocijas darbs, RISEBA, Rīga, Latvija). BA School of Business and Finance.
- Miķelsone, E., Uvarova, I., & Segers, J.-P. (2022). Four-step approach to idea management sequencing: Redefining or reinventing values in a business model. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 11(1), 49. <https://doi.org/10.1186/s13731-022-00236-1>
- Murakami, H. (2024). Product life cycles, product innovation and firm growth. *Annals of Operations Research*, 337(3), 873–890. <https://doi.org/10.1007/s10479-023-05605-x>
- Rominger, C., Fink, A., Perchtold-Stefan, C. M., Weiss, E. M., Papousek, I., & Benedek, M. (2024). Habitual physical activity is related to more creative activities and achievements. *Scientific Reports*, 14, 29768. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-80714-6>
- Xing, Y., Ban, J., Hubbard, T. D., Villano, M., & Gomez-Zara, D. (2024). Immersed in my Ideas: Using Virtual Reality and Multimodal Interactions to Visualize Users' Ideas and Thoughts [Preprint]. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2409.15033>
- Yang, Y., Dwyer, T., Wybrow, M., Lee, B., Cordeil, M., Billingham, M., & Thomas, B. H. (2022). Towards Immersive Collaborative Sensemaking [Preprint]. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2210.07784>
- Zhang, L., Pan, J., Gettig, J., Oney, S., & Guo, A. (2024). VRCopilot: Authoring 3D layouts with generative AI models in VR [Preprint]. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2408.09382>
- Zhou, X., Zhai, H. K., Delidabieke, B., Zeng, H., Cui, Y. X., & Cao, X. (2019). Exposure to ideas, evaluation apprehension, and incubation intervals in collaborative idea generation. *Frontiers in Psychology*, 10, 1459. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01459>