



14. dodjela nagrada HUOJ-a: Grand Prix 2021.

Grand Prix za društveno odgovorno poslovanje

2. mjesto

Komunikacijski laboratorij za Rukoplastiku

Komunikacijske aktivnosti za startup Rukoplastika

Projekt je realiziran u razdoblju od siječnja do srpnja 2020.

OPIS PROJEKTA

Analiza situacije: Gaming je jedna od najbrže rastućih svjetskih industrija, a procjene govore da je svijetu 30 milijuna gamera s nekim oblikom invaliditeta. Upravo na tom tragu, startup Rukoplastika proizvodi specijalizirana rješenja koja omogućuju osobama s invaliditetom igranje video igrara. Za izradu proizvoda koriste postojeće medicinske podatke (CT ili MRE) slike na osnovi kojih putem 3D printera od reciklirane plastike izrađuju anatomske kalupe specijalizirane za svakog pojedinog korisnika uz pomoć kojih može igrati video igre. Na taj način osobama s invaliditetom omogućuje viši stupanj socijalizacije u društvo i podižu kvalitetu života. Imajući u vidu demografske trendove i razvoj tehnologije procjene su da će potrebe za ovakvim rješenjima biti sve veće. Zadatak agencije i klijenta bio je osmisлити komunikacijske aktivnosti koje će informirati javnost o postojanju specijaliziranog rješenja koje omogućuju osobama s invaliditetom igranje video igara te okupiti potencijalne korisnike proizvoda Rukoplastike s ciljem razvoja i širenja proizvoda. Ovo će postići kroz dvije faze: kontinuiranim aktivnostima odnosa s medijima te podržati organizaciju i komunicirati događanje koje će potaknuti razvoj proizvoda.

Ciljevi: Podići svijest javnosti o važnosti ravnopravnog sudjelovanja osoba s invaliditetom u svakodnevnom životu zajednice na primjeru gamanja. Specifični ciljevi : informirati širu javnost o postojanju specijaliziranog rješenja uz medijske objave, informirati gamere s invaliditetom o postojanju tog istog rješenja, okupiti minimalno dva gamera s invaliditetom kojima rješenja Rukoplastike mogu omogućiti igranje igara te podržati nastavak razvoja Rukoplastike suradnjom s gamerima s invaliditetom kojima su takvi proizvodi potrebni.

Provedba: Analiza, planiranje i razvoj komunikacijske strategije počeli su nakon pobjede Rukoplastike na startup natjecanju Good Game Liftoff u organizaciji B2B gaming branda Good Game. Uz priznanje, nagrada je uključivala šest mjeseci korištenja uredskog prostora u Algebi te 14. 000 eura za razvoj proizvoda. Nakon što su zadovoljene osnovne poslovne potrebe pristupili smo razvoju komunikacijske strategije pro bono. U prvoj fazi intenzivno su planirane priče u medije, u formi intervjua, gostovanja ili članaka. Svako gostovanje na jednom mjestu bi dodatno probudilo interes medija za temu čime se ostvarivala prva komunikacijska faza. U drugoj fazi, uz predstavljanje projekta, pozivane su osobe s invaliditetom kojima bi ovakvo rješenje pomoglo da se jave Rukoplastiti koji još uvijek radi na razvoju proizvoda i koji im u ovom trenutku razvoja može omogućiti besplatno rješenje. Kao posljednja aktivnost i kruna projekta druge faze organiziran je Disabled Gaming Hackhatlon na kojem je uz podršku članova tima Rukoplastike, šest stručnjaka na području dizajna, strojarstva, mehatronike i 3D printa osmislilo i izradilo preliminarna rješenja za tri osobe s invaliditetom.

Učinak i vrijednost uspješne komunikacije: Provedba komunikacijske strategije pokazala je na primjeru gaminga koliko je važno omogućiti osobama s invaliditetom ravnopravno sudjelovanje u društvenom životu zajednice i na taj način podići kvalitetu njihova svakodnevnog života. Rukoplastika nastavlja razvijati proizvode na tom području, a komunikacijskom pozitivnih primjera potvrđuje važnost i pokazuje da veća razina uključenosti u društvene aktivnosti moguća i neophodna. Rezultati: 16 pojedinačnih priča u medijima, Prilog na HRT-u, Yammat FM-u radio Sljemenu, informiranje stručne javnosti od strane poslovnog influencera koji je prenio vijest, niz medija na društvenim mrežama i dao podršku projektu, informiranje gamera s invaliditetom o postojanju



specijaliziranog rješenja, na temelju medijske prisutnosti tri gamera s invaliditetom javila su se s upitom za specijalizirano rješenje, održano Disabled Gaming Hackathon kao rješenje za nastavka razvoja proizvoda, na kojemu su ujedno razvijena tri specijalizirana proizvoda, osmišljeno i realizirano preliminarno rješenje, ostvarena suradnja s dvije tvrtke koje sponzorski podržale i omogućile održavanje hackathlona.

Kreativnost i inovativnost: Startup Rukoplastika nudi rješenja koja sama po sebi inovativna i jedinstvena na globalnom tržištu. Inovativnost proizvoda potvrđuje se time što je gamerima s invaliditetom omogućena inkluzija u društvu, u digitalnom svijetu računalnih i konzolaških video igara ravnopravni su članovi zajednice. U tom trenutku više ne nose stigmu osobe s invaliditetom. Osnovnim alatima OSM koji su rezultirali kvalitetnim objavama u TIER 1 medijima, bez dodatnog budžeta, uspjeli smo ostvariti zadane ciljeve: osigurati vidljivost i podržati razvoj proizvoda. Najvažnije je da su tri osobe s invaliditetom saznale su za Rukoplastku i javile se kako bi im proizveli rješenja za neometano igranje igara unatoč njihovom invaliditetu. Kao dodatna potvrda uspješnosti komunikacijske strategije realizirana su sponzorstva s dvije kompanije.