

Interaktiv story telling

Gruppe 2.121 BL sem8 2008

- **Premise (udgangspunkt):**

Case fra lek.4

Udviklingslederen i Innovativ Arkitektur A/S er ansat på Aalborg-kontoret og har ansvaret for at udvikle og implementere nye tiltag i alle virksomhedens afdelinger, indbefattende Hjørring, Aalborg, København, Kolding og Warzava(Polen).

Han har af topledelsen fået som opgave, at overbevise de øvrige medarbejdere i virksomheden om fordelene ved en "Virtuel Organisation".

- **Synopsis:**

Nye tiltag skal "sælges" til klienterne (medarbejderne) i Innovativ Arkitektur A/S. Den tidligere fremgangsmåde har været at udviklingslederen har fremlagt forandringer i arbejdsgangen overfor medarbejderne ved et traditionelt møde med dertilhørende udlevering af fremgangsmåden beskrevet i papirformat. Den nye metode, som udviklingslederen vil benytte istedet for, er *Interactive Story Telling*.

- **Theme:**

Vidensdeling/samarbejde version 2.0

Interaktiv story telling

- **Scenarios:**

1. Hvordan foregår arbejdsgangen nu?
2. Hvordan foregår arbejdsgangen i en 'Virtuel Virksomhed'?

- **Scene:**

- 1a. Medarbejder roder med papirer, og finder frem til dem han vil medbringe til KBH
- 1b. Medarbejder kører fysisk fra Aalborg til KBH for at præsentere/diskutere model med en projektleder i KBH-afd.
- 1c. Medarbejder præsenterer fysisk for projektlederen i KBH.
2. Medarbejder fra Aalborg kontakter projektleder fra KBH og diskuterer model over Webcam (de har begge to view på 3D-model) - tidsbesparende.
 - Herunder er alt hvad han skal bruge gemt på virksomhedens 'intranet' (for alle afdelinger)
 - En sammenhængende scene for at underbygge det tidsbesparende perspektiv

Kulisser som medarbejderne kan genkende fra de daglige omgivelser i Innovativ Arkitektur. Forudsætter optagelse med levende billeder.

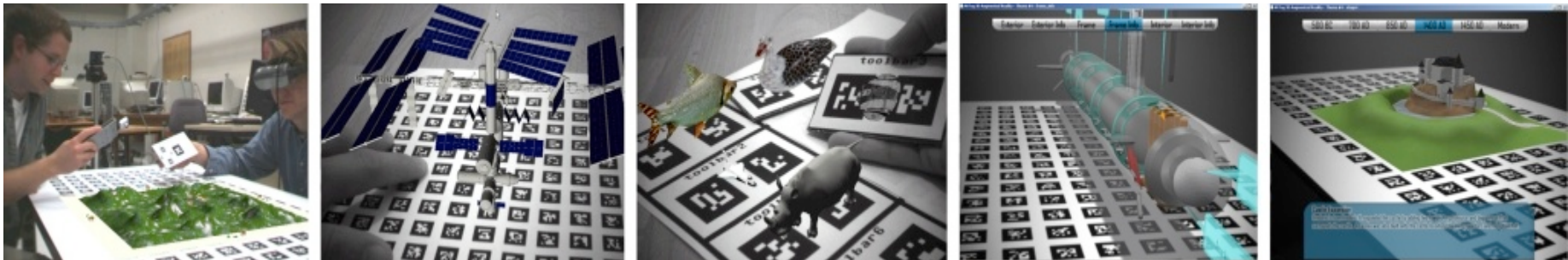
Eller eksempelvis stilliseret udgave/rich picture/animation med samme indhold, men forklarer "moralen".

Interaktiv story telling

- **Interaktivitet:**

Udviklingslederen udarbejder en interaktiv hjemmeside - en web-baseret brugerflade - som alle medarbejdere har adgang til fra deres arbejdsstationer (PC). Brugerfladen skal give overblik og indeholde emner, som forklarer hvad en virtuel virksomhed er, og hvordan det kan gavne virksomheden. Metoderne hertil er filmklip, uddybende beskrivelser i tekstform eller links, cases samt involverer muligheden for at prøve den relevant soft/hardware - herunder et virtuelt møderum.

- **Lead the user:**



Interaktiv story telling



Interaktiv story telling



