

Brugerinvolvering i Byggeprocessen Virtual Innovation in Construction - VIC

Per Christiansson
Faggruppen Bygningsinformatik

Forskningsdag, 8 januar 2008
Institut 5, Aalborg Universitet

PROJEKTETS DELTAGERE



Deltagere:

Arkitema K/S

Rambøll A/S

Aalborg Universitet

Projekt tid august 2007 - Oktober 2009.

Budget 2.8 mio DKK

(Program for Brugerdreven Innovation EBST)

Projektledelse AAU

PROJEKTETS FORMÅL

Projektets formål er at skabe en IKT understøttet metodik, VIC - Virtual Innovation in Construction, for inddragelse af slutbrugere i en kreativ innovationsproces sammen med bygningsdesignere for opsamling og formulering af slutbrugerbehov og krav for bygninger og deres funktioner. Et åbent dynamisk bruger drevet innovationsrum VIC-SPACE skabes med adgang fra WWW.

Metodikken udvikles med henblik på at forbedre mulighederne og kendskabet til at formulere, opsamle og tilgængeliggøre slutbrugers *kendte* og *ikke erkendte* behov i forbindelse med design og projektering af bygninger.

I byggebranchen er det imidlertid ikke altid en kendsgerning at brugerinddragelse forbedrer processen og skaber et bedre resultat. Der er talrige eksempler på at brugerinddragelsen i byggebranchen har ført til store *konflikter* mellem projektets parter og bristede budgetter.

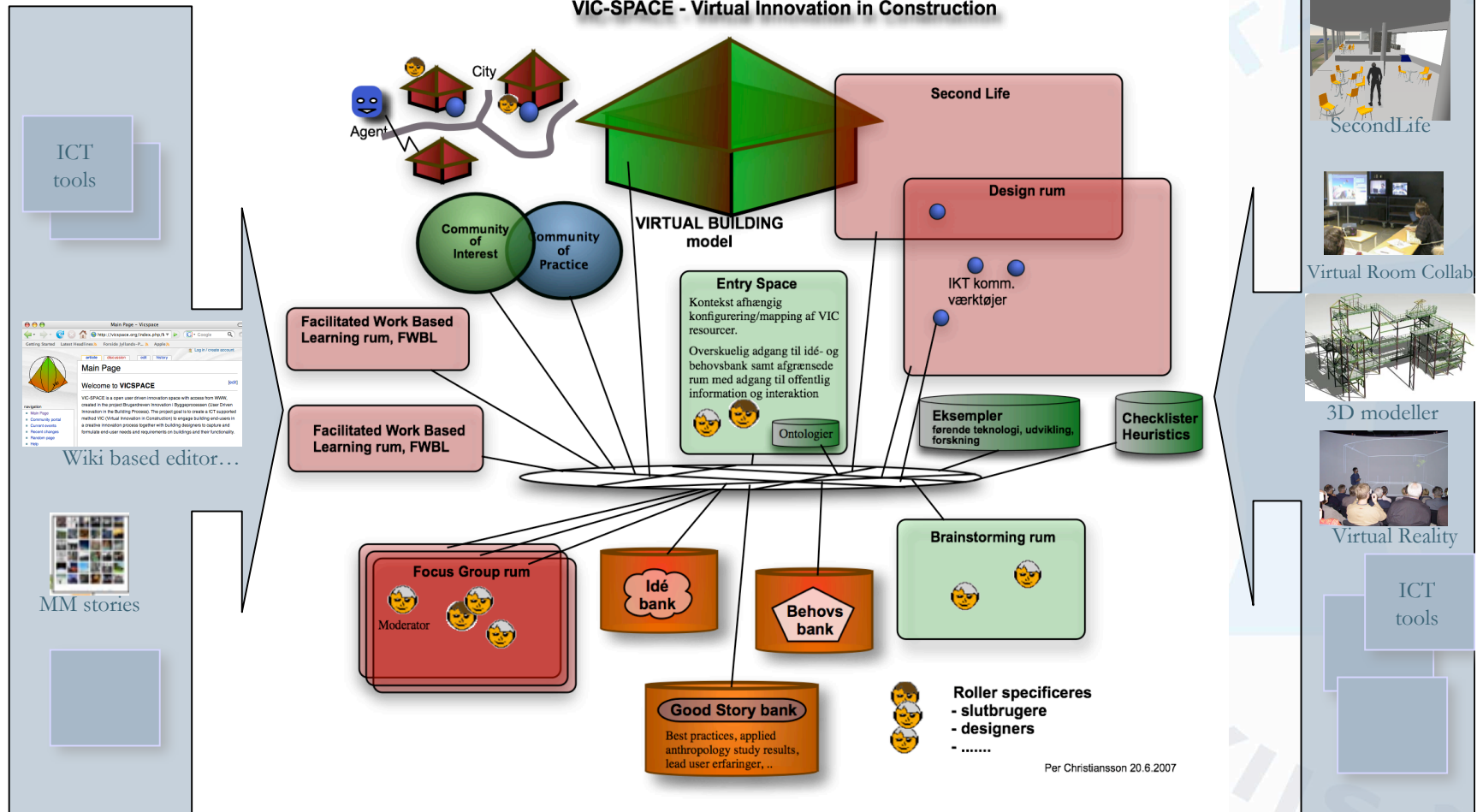
PROJEKTETS FORMÅL cont.

VIC metodikken supporterer generelt

- motivation til at *uddybe og sprede viden* indenfor domæner nødvendige til kvalitativ og langsigtet krav- og behovsformulering
- *opsamling* af spontane kreative ideer, inventions og innovations ideer
- generel *behovsopsamling og formulering* (i særlig grad ikke erkendte behov)
- *ideudveksling, ideevaluering, behovsevaluering*
- bredt og offentligt *synliggøre* eksisterende og nye behov
- *nedbryde barrierer* forårsagede af mangel på kompetence/viden
- generel og *projektspecifik behovsopsamling og formulering*
- generel metodik for *brugerdreven innovation*
- synliggørelse af *afhængighed* mellem teknologiske muligheder og realistiske behovsformuleringer

- effektivt *tværfagligt samspil* (informationsudveksling)
- innovative forbedringer af dels den *færdige bygnings funktioner* dels *processer for design af bygninger*
- oprettelse og anvendelse af forskellige linkede *communities of practice og interest*

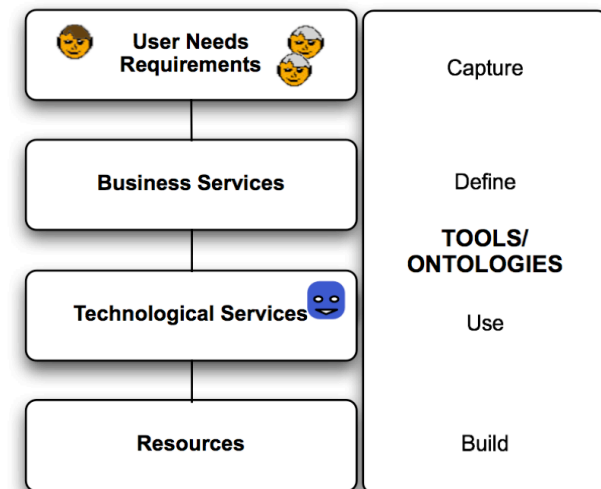
VIC SPACES



METRICS OG ONTOLOGIER

Metrics og ontologier skal udvikles for at på metaniveau organisere og tilgængeliggøre ressourcer, aktiviteter og resultater

- Behovsområder
- Krav på bygning
- Virksomhedskompetencebehov
- Slutbrugerkompetencebehov
- Videnrepræsentation ved vidensoverførelse
- Videnstrukturer (ideer, best practice, m.v.)
- Individuelle læringsmål (hvem skal lære hvad?)
- Læringsstil
- User type (kognitiv profil)
- Læringsmetode (materiale, værktøjer, vejledning, milestones, self assessment)
- Bygningsmodeller
- Bygningers *funktionelle systemer*
- Bygningens *komponent systemer*
- Bruger interaktionsmodeller
- Kommunikations-/samarbejdsværktøjer (egenskaber)
-



DELMÅL

Følgende delmål specificeres

- etablering af et IKT støttet *kommunikationsrum*, VIC-SPACE, for involvering af multiple brugere i byggeprocessen
- udvikling af *metodik* og afpassede del-rum og værktøjer som kan støtte i en kreativ, innovative og realistisk behovs- og kravformulering for bygningers udformning og funktionalitet
- *design, afprøvning* og *evaluering* af VIC-MET og VIC-SPACE i faktiske bygge projekter
- *offentlig adgang* til VIC samt kontinuerlig feed-back og resultatformidling
- *langsigtet bidrag* til forhøjelse af rekvirerings kompetence for bygherrer og slutbrugere af bygninger. Opmålt indirekte gennem salg af software og bruger inddragelse i kravspecifikation og vurdering af relevant software, brug af bygherre krav vedrørende digitalt byggeri, tilfredse klienter og slutbrugere.

SLUT

<http://it.civil.aau.dk/>