

# Exercise E

## *Premise*

At få klarlagt princippet i en ny og smartere måde, hvorpå en spændarmeret betonbjælke kan konstrueres, samt fordelene herved.

## *Theme*

“Fremtidens betonkonstruktioner”

## *Synopsis*

Idéen og formålet med denne ”story telling” er, at få såvel ledelsen som de menige medarbejdere til at forstå nødvendigheden i, at måden hvorpå betonkonstruktioner udføres kan (og skal) fornyes. Fornyelsen skal have det sigte at øge virksomhedens indtjening samt optimere konstruktionen (f.eks. nedsætte egenvægten) og måden, hvormed denne konstrueres.

For at få budskabet til at ”brænde sig fast” på nethinden hos både ledelsen og medarbejderne, anvendes story telling i form af **html** og **3D-visualisering**. html anvendes til at opbygge en hjemmeside, som dels indeholder noget tekst omkring betonkonstruktioner og måden hvorpå de udføres i dag, samt en interaktiv 3D-model af fremtidens betonbjælke. I 3D-modellen kan brugeren – og det vil i første omgang være en mellemlider, som fremlægger idéen for ledelsen – da klikke sig frem til forskellige detaljer vedrørende den nye konstruktionsmetode.

Når idéen har forplantet sig i virksomheden, skal hjemmesiden være tilgængelig på virksomhedens intranet, så også medarbejdere og eventuelle øvrige interessenter kan få et indblik i idéen. Hertil kan der endvidere udarbejdes en mere detaljeret udgave, som henvender sig til de udførende medarbejdere, så de præcis og i etaper kan se, hvorledes betonbjælken i praksis skal konstrueres.

## *Scenarios*

Hjemmesiden kunne inddeles i 3 scenarier:

- 1. scenario: Her vises, evt. vha. en 3D-visualisering eller videofilm, hvordan en betonbjælke konstrueres i dag. Der står nogle konkrete facts omkring fordelene og ulemperne hermed, og der lægges især vægt på de ulemper, som den nye metode forventes at fjerne (det store negative

moment på midten af en bjælke, der spænder over 3 fag). Her søges hos brugeren i forståelse for, hvorfor det er nødvendigt at tænke nye konstruktionsmetoder ind i den nuværende praksis.

- 2. scenario: Her vises selve idéen/metoden vha. den førmtalte, interaktive 3D-model.
- 3. scenario: Ud fra ulemperne i 1. scenario konstateres her, hvilke af ulemperne den nye metode afhjælper, og der kan evt. perspektiveres over de fremtidige muligheder/konsekvenser hermed.

## Story telling

Ved hjælp af de 3 ovenfor nævnte scenarier tilsigtes, at brugerne/de lyttende får en fornemmelse af, at de bliver ført gennem en historie, hvor der indledningsvis gives et billede af verden, som den er nu, og derefter detaljer om, hvordan den nye konstruktionsmetode ændrer denne verden. Således involveres brugeren interaktivt i idéen og udførelsen, og motiveres (forhåbentlig) til at bakke op omkring projektet.

Princippet i den interaktive 3D-model ses på nedenstående figur.

