

**INNOVATIV ARKITEKTUR A/S**

**Du er en rådgiver for en virksomhed, som skal re-engineer' dens videns-styrings-system og user environment, USE...**

**Write a few lines describing the Goals with USE**

Målene med brugermiljø/-omgivelser er at lave et videns-styrings-system (VSS), som er let tilgængelig for alle virksomhedens medarbejdere i hver enkelt af afdelingerne. VSS skal kunne benyttes som erfaringsbank etc.. Systemet skal være brugervenligt, tilgangen til systemet skal være enkel.

- Sikre at vidensdelingen mellem medarbejderne er optimal og på den måde sikre at virksomheden er innovativ.

**Describe the focus system user groups**

Brugergrupper: Forskellige brugertilgange - admin., alm. bruger, lagring af viden og data, data output i form af erfaringer etc..

**Draw rich pictures of USE. Formulate a Vision.****Rich Picture**

Visionen - VSS skal samle alle medarbejders/ alt virksomhedens viden et sted og gøre den tilgængelig for hver enkelt medarbejder. Derudover skal systemet fungere som informationsudvekslings-system og højne samarbejdsmulighederne mellem de geografisk distancerede afdelinger.

**Compose the work modelling team.**

Arbejdsteamet:

Administratoren på udviklingsprojektet er den udviklingsansvarlige i virksomheden samt evt. en teknisk assistent, der i samarbejde indsamler og bearbejder *user needs* og evaluerer/erfaringer med det nye system.

**Capture and list user needs (contextual inquiry).**

User needs:

Let tilgængelig

Brugervenligt

Forskellige udtræksmuligheder

Virtuelle møderum (præsentation)

Fælles 3D-modelleringsprogram.

**Draw simplified work flow models showing users/roles and in the proposed environment. Describe formal and informal communication, as well information containers (existing and new)****Work Flow Model****Draw sequence models (corresponding to the work flows) showing the works steps to achieve desired goals/intents.****Sekvensmodel****Describe some of the artifacts/tools that will support the use of USE.**

Fælles erfaringsbank og/eller erfaringsforum til at sikre at alle *user needs* og erfaringer specificeres og bedst muligt tilgodeses. Dette medfører ligeledes at brugen af USE blive mere *efficient* og virksomheden som følge heraf bliver mere *produktiv*. *Vastetime* i

forbindelse med transport bliver reduceret væsentligt, og det digitale arbejde både internt i virksomheden og i samarbejde med andre virksomheder bliver mere effektivt.

**Update the vision.**

Implementering af VSS skal medføre, at:

- Vastetime reduceres
- Udveksling af erfaringer så de rigtige ting laves rigtig første gang
- Virksomheden forsætter deres innovative udvikling

**Make a storyboard for the studied use case.**

Anvendelsen af DDB ser Innovativ Arkitektur A/S som deres core business, de er en af de førende virksomheder på de områder og vil gerne sikre denne position. Dette sker ved hele tiden at evaluere og opsamle viden på dette område. Disse opsamles struktureres og gøres tilgængelige i erfaringsdatabasen. På denne måde sikres det, at de nyeste erfaringer og metoder er tilgængelige for alle medarbejdere, således at udvikling og innovation sikres bedst muligt.

**Outline the functional structure of the User Environment ('the floor plan') to describe the User Environment (inspiration on page 307,308 in Beyer Holtzblatt [education/reports/cd\_1.pdf]). Each storyboard contains implications for place, functions, and links in the User Environment.**

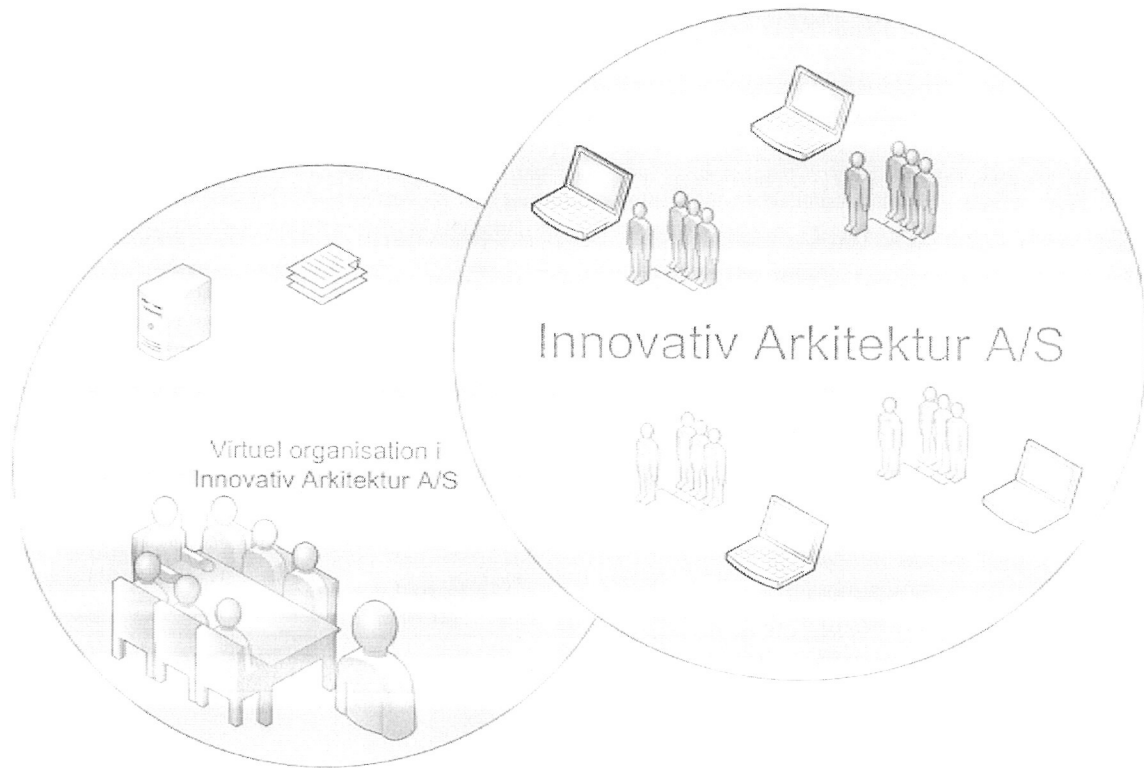
User Environment Design - hver kasse repræsenterer et fokusområde i hele systemet (her et post-system). Kasserne repræsenterer "områder" hvor de enkelte brugere kan fokusere på den eller de specifikke aktiviteter, som de er specialiserede i.

User Environment Diagrams viser den overordnede struktur af systemer, fremfor den specifikke funktion i hver kasse.

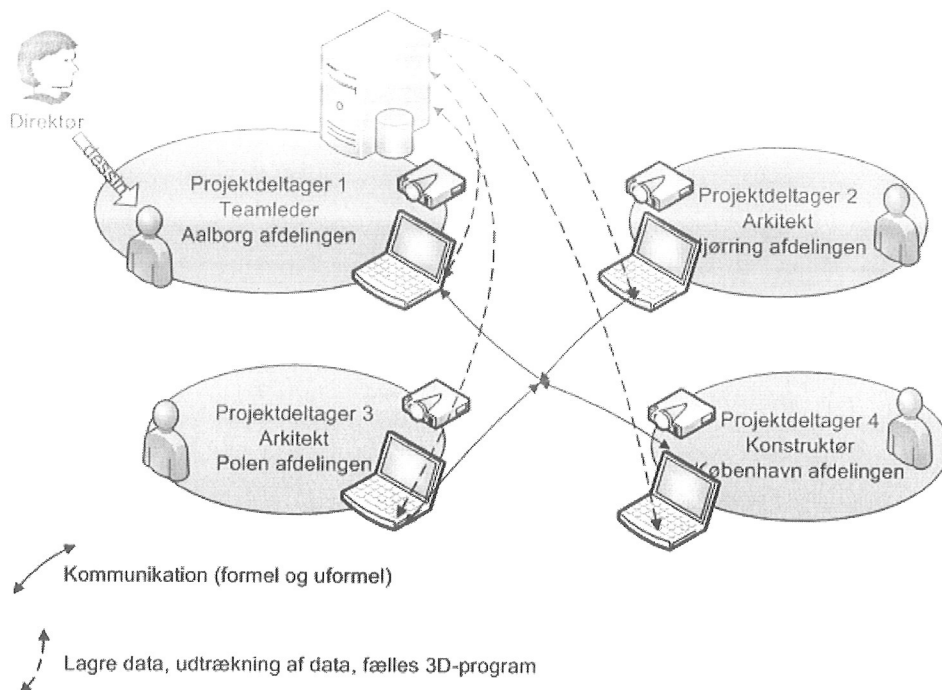
**Outline physical (distributed) environment where USE will be used.**

**Sketch on a possible user environment system interface goto 5 (or goto next point if you have enough user-needs/system-requirements formulated)**

# Richpicture



# Work Flow Model



# Sequence Model

