

MUTOPIA

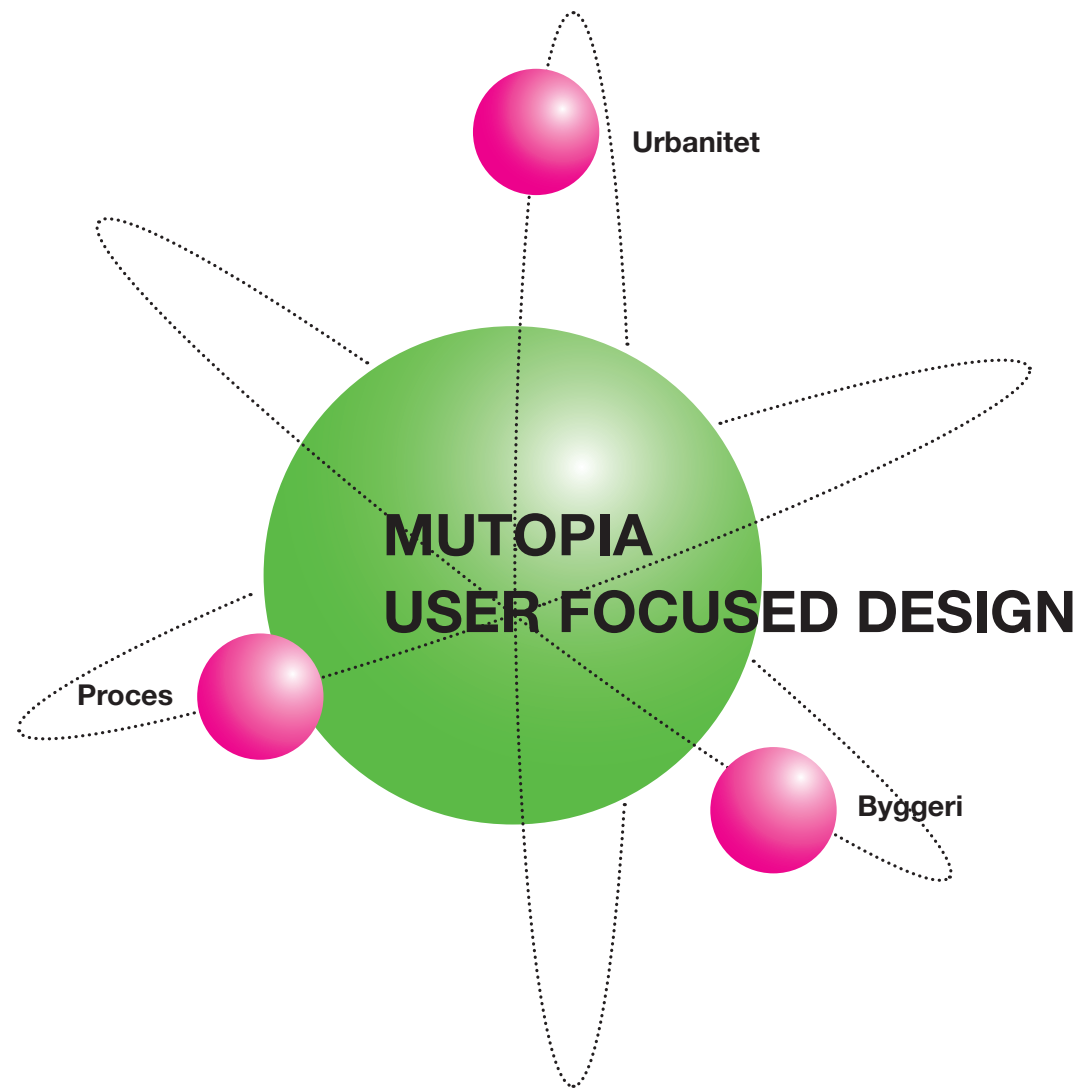
USER FOCUSED DESIGN



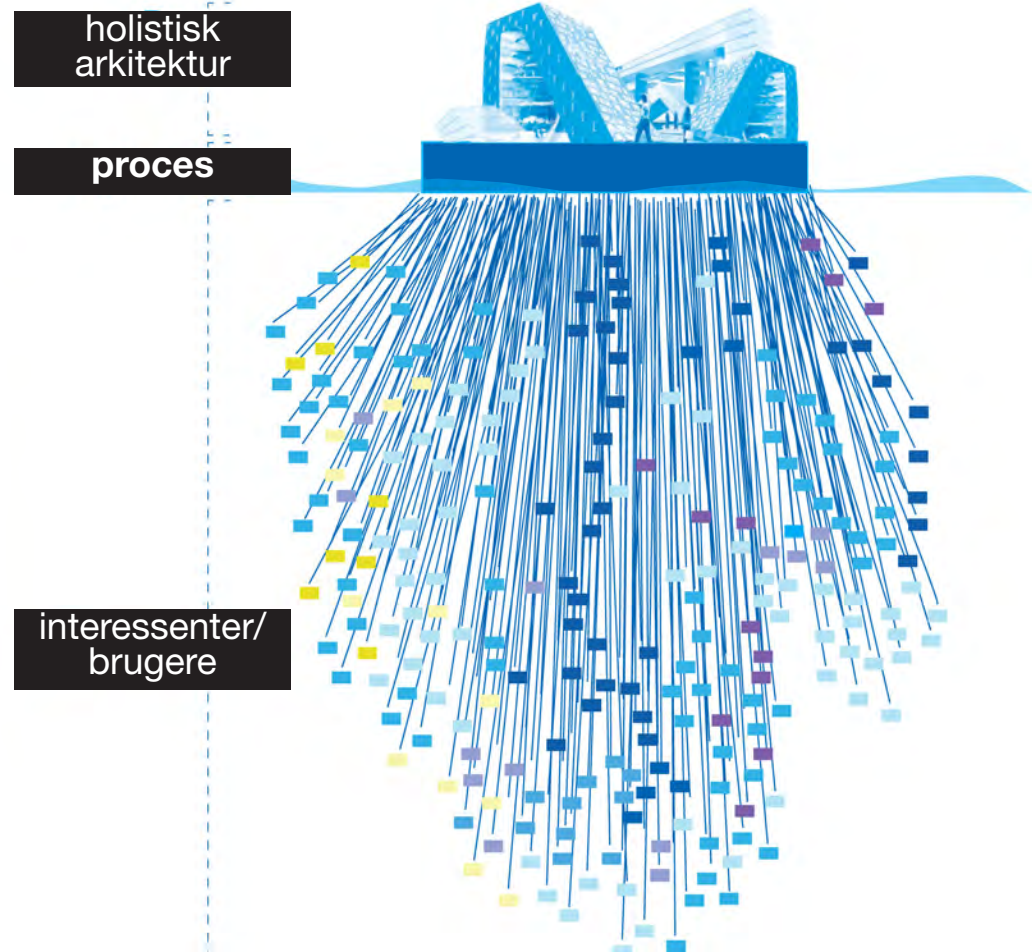
I²P/
DIGITAL BRUGERINVOLVERING
10. juni 2011

Kristina Jordt Adsersen

MUTOPIA Arkitekter/



Social energi



Isbjergets vægt under vandet sikrer, at bjerget forbliver stabilt og flydende. Et byggeprojekts interessenter og brugere danner basis for et funktionelt og bæredygtigt resultat.

Motivation for brugerinddragelse

Motivation for at BYGHERREN gennemfører brugerinvolvering:

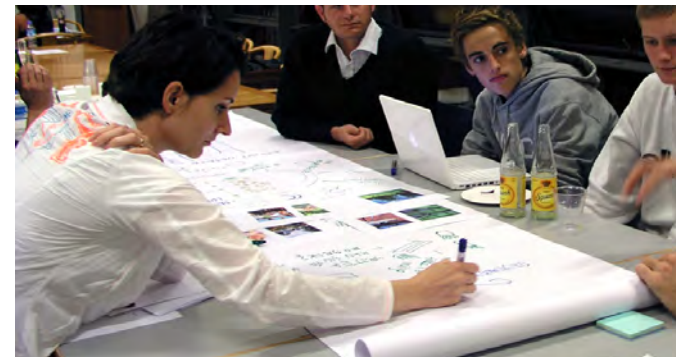
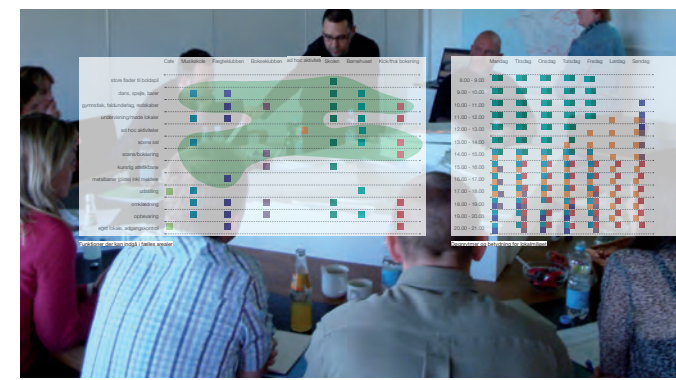
- kommunikere projektet og byggeprocessen
- sikre medejerskab fra de kommende brugere
- sikre at det endelige produkt lever op til brugernes behov
- inddrage kritik konstruktivt tidligt i forløbet

Motivation for at BRUGERNE deltager i brugerinvolvering:

- kontakt med/ bruger af det færdige produkt
- nysgerrighed omkring en udvikling af en ideproces
- skabe netværk i lokalmiljø
- repræsentere en interessegruppe
- ringe tillid til det endelige projekt

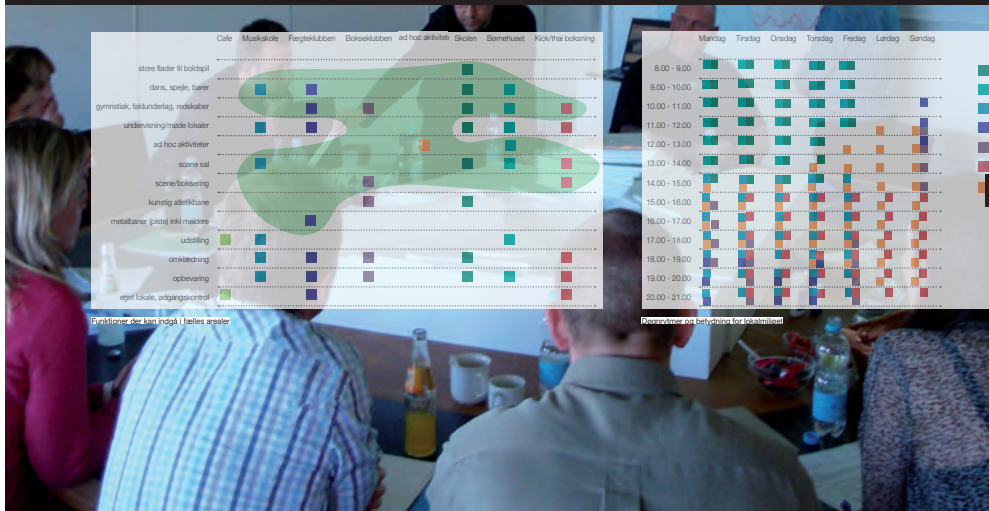
Motivation for at ARKITEKTEN ønsker brugerinvolvering:

- bedre indsigt i brugernes behov
- friere rammer, fordi brugerne får indsigt i forløb og proces, og er dermed mere forandringsvillige
- kvalitetssikrer at der er sammenhæng mellem vision, funktion og brug.



Rumskabende brugerinddragelse - fra program til bygning

'Spiralen' bevægelsehus, Kalundborg



Byparken i Ørestad City



'Fra bruger til rumdannelse' med fokus på brugernes behov

Hvorfor digital brugerinddragelse/ Fra dialogmøde til web



Digitale redskaber kan:

- hjælpe brugerne med at italesætte deres ideer
- give overblik gennem lange processer
- visualisere projektets værdier/ideer
- kobles på digitale/sociale medier og daglige arbejdsrutiner

Digitale redskaber

2D interaktivt collage spil, hvor brugerne laver individuelle forslag, der vises i et digitalt galleri



Player

3D interaktiv model hvor alle input fra brugerne samles i 3d modellen

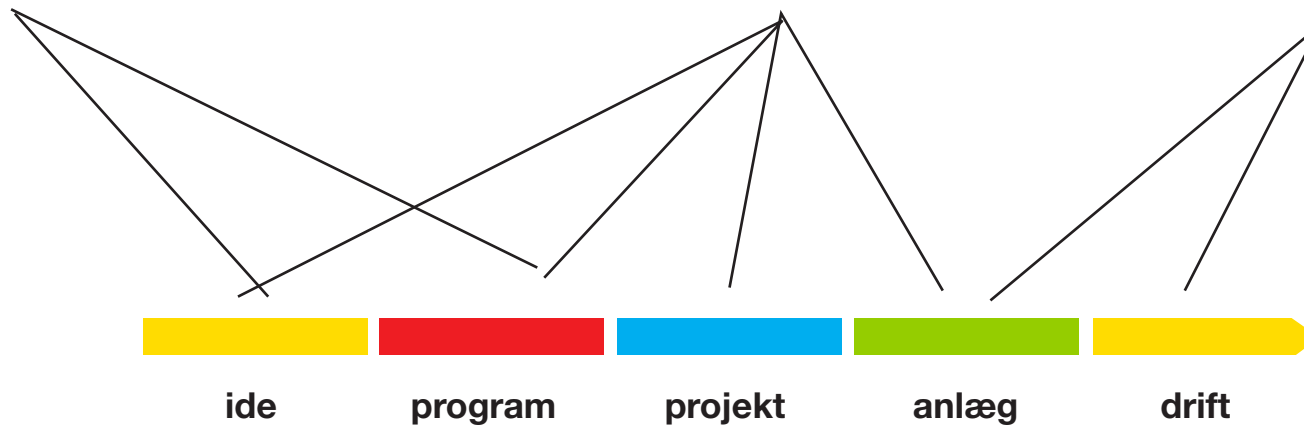


U_Build

3D interaktiv model og database, hvor alle ansatte, ledelse og teknik koordinere og udføre flytteprocesser og organisationforandringer



U_Build Move



Playcer/Roskilde_Udvikling af friarealer

Den grønne kile

Her blev brugerne bedt om at komme med forslag til at indrette et grønt område 'Den Grønne Kile', i Trekroner Vest i Roskilde.

Trekroner

Vejledning

Tilbage til model

Hvad skal jeg?
Du kan komme med forslag til, hvordan der skal se ud omkring Himmelev Bæk og hvilke aktiviteter der skal være.
I programmet finder du symboler og billeder du kan bruge til at beskrive dit forslag.
Hvis du gemmer forslaget kan ideerne indgå i planlægningen af området. Det vil også være muligt for andre at se dit forslag og evt. kommentere det.

Galleri

Klik på start for at begynde

Start

Trekroner

Tilbage til start

Højt

Lavt

Tæt

Ingen

Vælg kanter til området

Trekroner

Tilbage til start

Skriv selv

Hér kan du ændre størrelse ved at trække i hjørnerne

Vælg indhold og mængde til dit område

Trekroner

Tilbage til start

Ingen

Jungle

Bøks

Tilskuere

Vinter

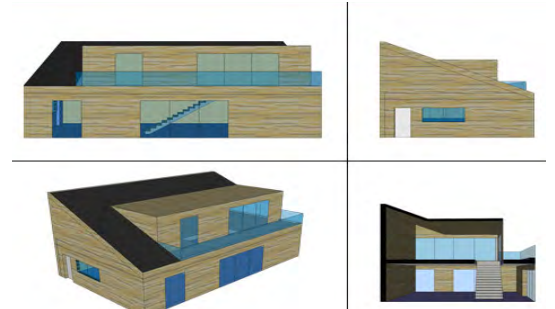
Vælg en stemning til dit billede

Playcer/ Roskilde_boligområder

Roskilde

Flyv rundt i 3D

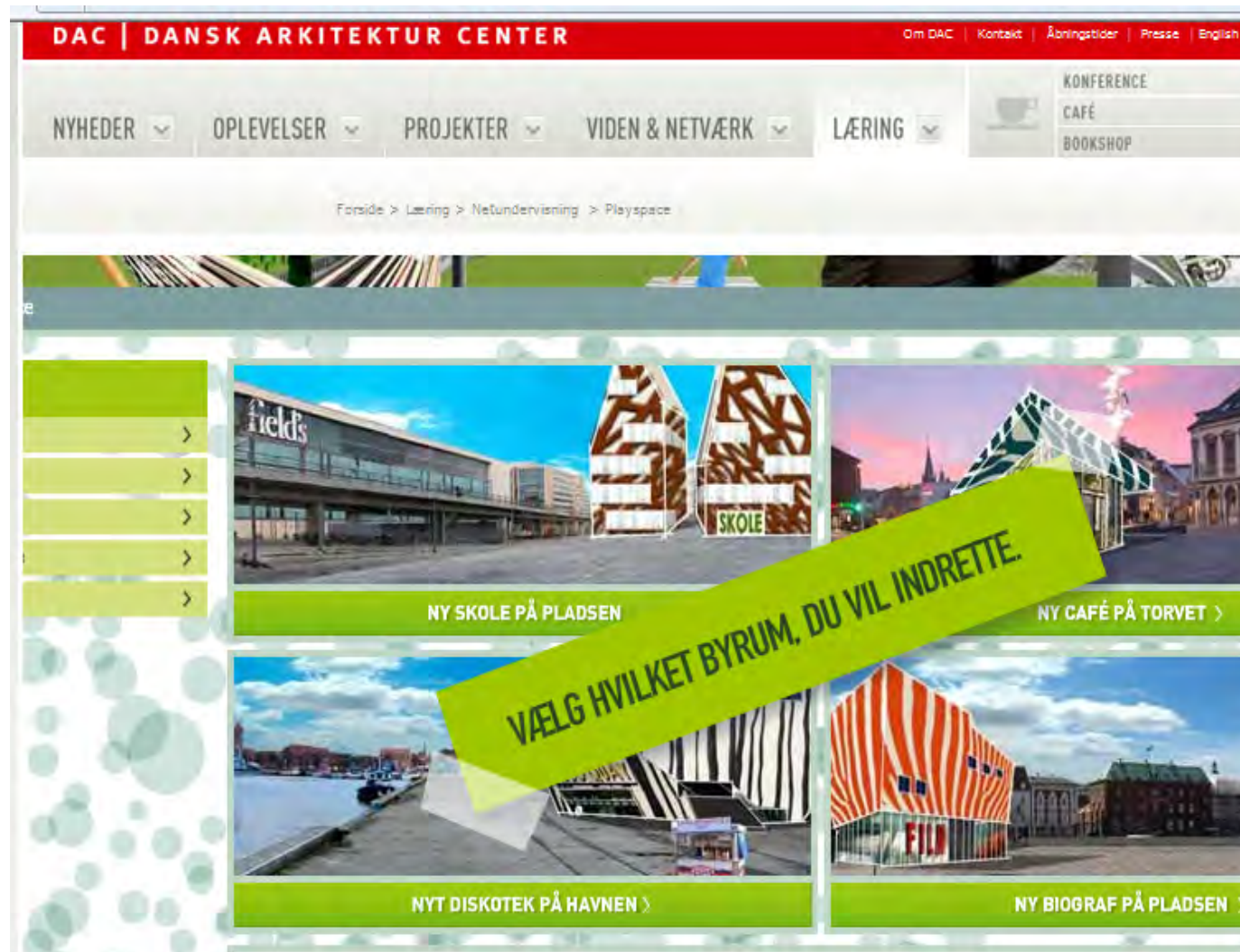
Brugerne kunne flyve rundt i en interaktiv 3D model og konfigurere sit eget typehus.



Playcer/ Midlertidige byrum i Ørestad Nord



Playcer 2.0/ Indret byrum som spil



U_BUILD/ 3D proces- og dialogredskab



U_Build er et internetbaseret software - der består af 4 hovedelementer/



3d model



Dialog



Statistik

+

Web portal

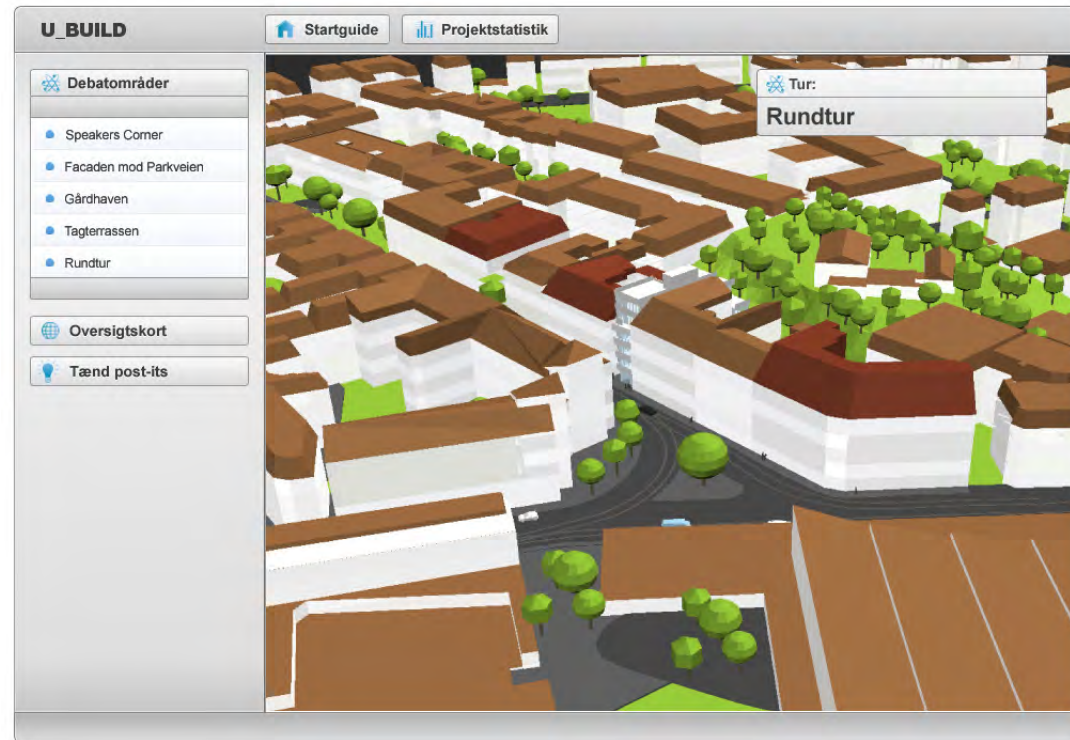
=

U_BUILD

U_Build/ 3D model

VÆRDI:

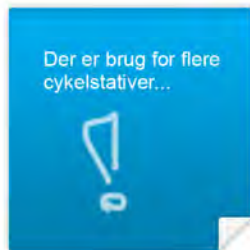
Kommunikerer et bygge- og planlægningsprojekts vigtigste hjørnesten til slutbrugere og interessenter



U_Build/ Dialog

VÆRDI:

opsamler viden fra brugere og interessenter og strukturerer en konstruktiv debat og proces om byggeprojektet



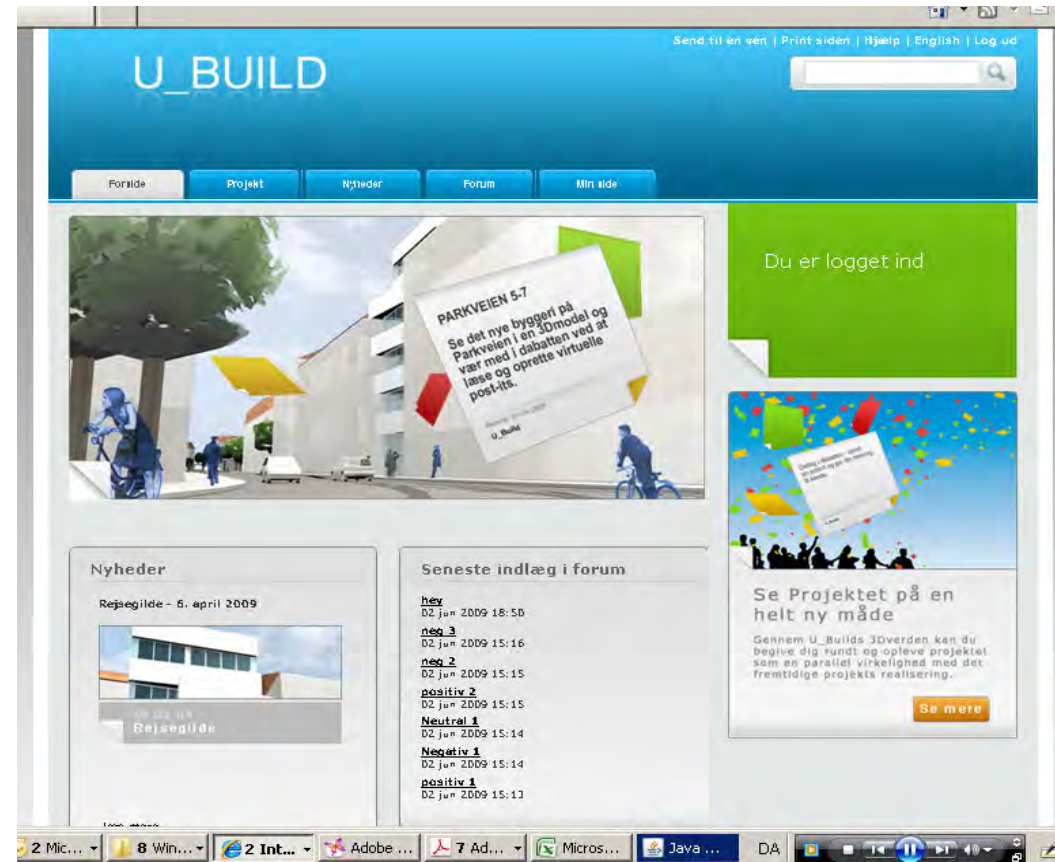
U_Build/ Organisering af data

VÆRDI:
organiserer input og data så informationerne er brugbare for bygherre og rådgiver til at indgå i næste fase af byggeprocessen

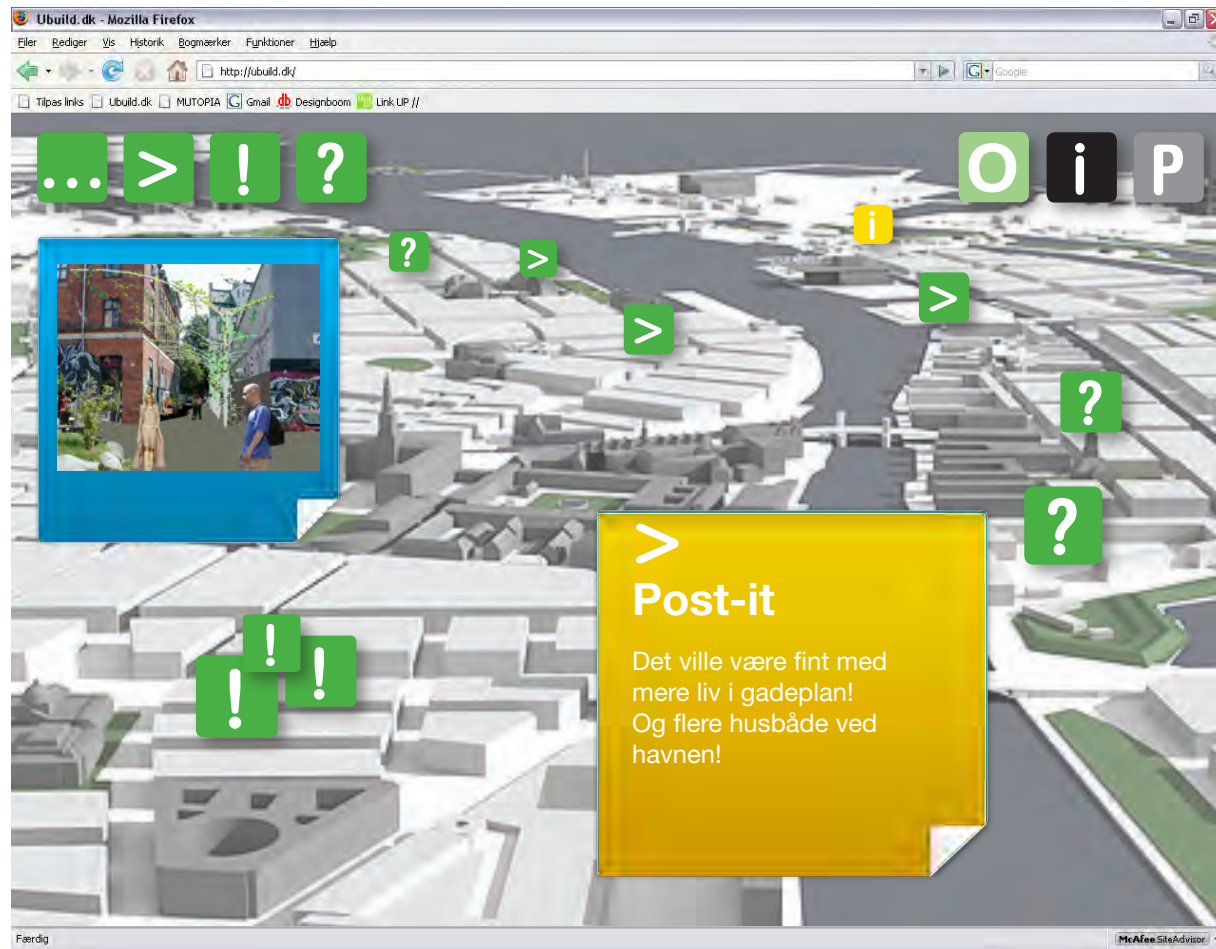


U_Build/ Webportal

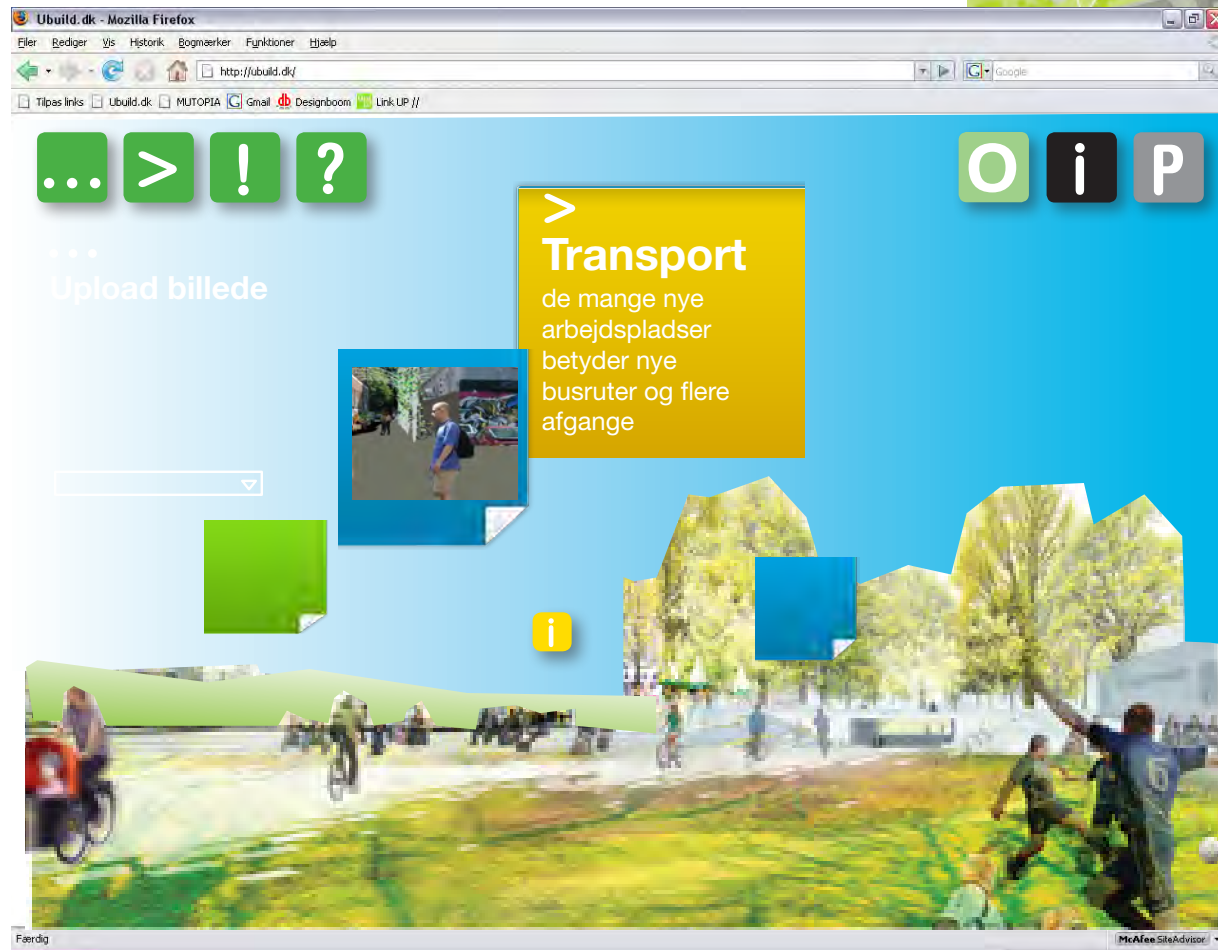
Webportalen er bindeleddet mellem U_Build og brugeren, der opsamler og giver adgang til projektinfo, log-in og forum



Udvikling af bydel og udarbejdelse af lokalplan



Værdiafklaring/ optakt til borgermøde



Dialog mellem bygherre, myndigheder og naboer



Illustration og kommentering af arkitektkonkurrencer og projektforslag



Indretning og ombygning



Proces og metode skræddersyes projektet/ Værktøjer

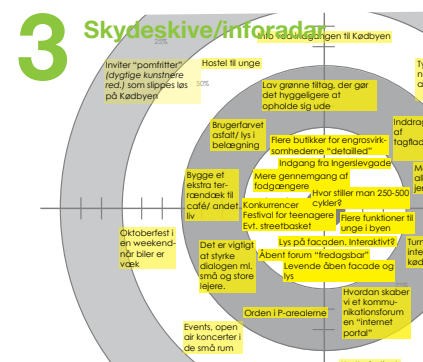
Alt efter hvilken målgruppe og type projekt processen omhandler, designes og sammensættes værktøjer til det bedste procesforløb.

- 1 Observation/Research
 - Fotoregistrering
 - Følg din bruger
 - Spørgeskemaer

- 2 Idegenerator
 - Moodboards
 - Design game
 - Storyboards
 - Skitsering

- 3 Prioritering af behov
 - U_build
 - Playcer
 - Scenarier
 - Design game

- 4 Færdiggørelse
 - Mock ups
 - Test på stedet
 - Test på/med bruger



Diskussion

- 1) Hvilke erfaringer har i gjort jer med brug af digital brugerinvolvering?**
- 2) Hvilke udfordringer kan der være?**
- 3) Hvordan kan vi bruge digital brugerinvolvering i de tidligste faser af byggeprocessen?**



i2P/
DIGITAL DIALOG

Kristina Jordt Adersen/ ka@mutopia.dk
www.mutopia.dk