

Til Regionshuset
Att: iKraft / Morten Falbe-Hansen
Skottenborg 26
8800 Viborg

Alexandra Institutet a/s
Kaj Grønbæk
Åbogade 34
8200 Århus N

Vedr. sagsnr. 1-33-76-23-07, Redegørelse for it-mæssigt fokus og markedspotentiale for produktet Oplevelsesbaseret Strategiværktøj.

Formålet med at udvikle værktøjet er at udnytte de digitale muligheder, hvor de beriger og forbedrer innovationsprocessen. En digitalisering vil bl.a.:

- Øge fleksibiliteten.
- Øge oplevelsesværdien via kreativ leg og læring.
- Øge adgangen til digitale referencematerialer.
- Skabe mulighed for, at deltagerne kan arbejde på dele af processen uafhængigt af hinanden.
- Processen kan forankres i en travl hverdag gennem et tidsstyringsprogram.
- Opretholde dialogen og processen ved at opsamle data løbende.
- Skabe bedre overblik gennem en dynamisk handlingsplan.
- Skaber mulighed for en vekselvirkning mellem fysiske og virtuelle samarbejdet og møder.

For at understøtte ovenstående punkter, skal platformen være uafhængig af enheder, så brugerne kan benytte alle former for digitale medier. Dermed øger vi tilgængeligheden af værktøjet, så brugerne kan arbejde uafhængig af tid og sted, og når det passer den enkelte.

Et sådant værktøj skaber behov for en ny innovativ måde at udvikle applikationer, som kan anvendes på de platforme, som brugerne har til rådighed, dvs. løsningen er et cross-platform baseret værktøj.

Udviklingen af systemet bliver baseret på HTML 5 standarden.

Alexandra Institutet indgår i et udviklings- og afklaringsarbejde omkring både digitalisering af processtyring og af brugerfladen.

Et brugsscenario der beskriver værktøjet i virke i en digital form:

Når en organisation X beslutter sig for at tage det digitale strategiværktøj i brug med henblik på at iværksætte en innovationsproces, starter forløbet med en startpakke. Deltagere fra virksomheden får via en startpakke introduktion til værktøjet, processen og de digitale arbejds-muligheder. Efter introduktionen bliver processen forankret i en plan som konkretiserer i nogle milepæle, hvor deltagerne mødes for at opsamling og planlægge det næste forløb.

Deltagerne går hver til sit for at arbejde videre med processen inden den næste milepæl. Den ene deltager vil gå i gang med sit bidrag på vej hjem i toget på sin bærbar (via web). Den anden vil deltager vil bidrage med nogle idé input når han/hun venter på bussen (via mobil-app) og den tredje vil bidrage via sin tablet pc derhjemmefra (via iPad-app). Efter deres individuelle proces mødes de for at sammenfatte input i den første milepæl. Her fremhentes bearbejdet materiale på f.eks. et multitouch flade hvor den enkelte deltager har mulighed for at se hinandens input og efterfølgende diskutér/strukturere/præsentere hidtil udarbejdet materiale. Det er selvfølgelig også muligt at arbejdet med indholdet ved blot at projicere indholdet på en væg.

Når man har været de planlagte milepæle igennem vil processen resultere i en oversigt og handlingsplan. Oversigten er resultatet af det forløbet hidtil og handlingsplanen er en konkret tidsplan med opgaver som skal udføres for at nå de målene.

Vedr. prissætning: se bilag med, marked, prissætning, budgetter og forretningsmodeller.

Vedr. specialudstyr: intet specialudstyr er nødvendigt, enhver computer (PC eller Mac) kan bruges. Teknologien er platformafhængig og gør det muligt at benytte enhver form for teknologisk medie. Ideen er, at man bruger det medie, der er tilgængeligt: den stationære eller bærbare computer, mobiltelefonen, ipad'en. Alle de forskellige medier kan interagere med hinanden, dvs. én medarbejder kan arbejde på computer, en anden på mobilen, og en tredje på en ipad.

Eneste specialudstyr, der er påkrævet ifht. værktøjet, er i forhold til samarbejdet på samme sted. Man kan arbejde sammen på én skærm (PC monitor eller storskærm), men det kan være befordrende for dynamikken at arbejde på en fælles trykfølsom-enhed med mulighed for flerbruger interaktion. Her kan flere mennesker stå sammen og bevæge indholdet på kryds og tværs af hinanden.