

STRATEGIDOKUMENT - DISTRIBUTERT PRODUKTUTVIKLING

Kjetil Kristensen, Hans Petter Hildre, Ole Ivar Sivertsen, Jens Røyrvik

Visjon

Institutt for produktutvikling og materialer skal være et internasjonalt ledende senter innenfor distribuert produktutvikling, og skal være en foretrukket samarbeidspartner for utvikling av nye arbeidsmåter for produktutvikling, kommunikasjon, samarbeid og prosjektgjennomføring i organisasjoner som arbeider med produktutvikling i geografisk spredte team (global engineering).

Misjon

Satsningen har tre hovedområder:

1. **Physual Designing** – Fokuserer på integrasjon av fysisk, virtuell & visuell, og omhandler arbeidssituasjoner, arenaer, arbeidssoner, bruk av store arbeidsflater, nærhet og tilstedeværelse, (a)symmetrisk tilgang til samarbeidsressurser, tillit og kontroll, lagstruktur, rolleaspekter, modelleringsverktøy, intuitive brukergrensesnitt, "embedded technologies", arbeidsflyt, overganger og beslutningsstøtte vedrørende valg av samarbeidsløsninger.
2. **Historier** – Fokuserer på å styrke identitetsprosesser, bedre læringsprosessene, gi kunnskap og å bidra til formidling av identitet, læring og kunnskap. Til internt (gruppe- og bedriftsfølelse og eksternt (markedsføring, corporate image) bruk. Fungerer som "lim".
3. **Events** – Struktureringsverktøy som fokuserer på å skape et felles ståsted gjennom delte opplevelser. Likner mye på historier, men brukes hovedsakelig internt.

Bakgrunn: Distribuert produktutvikling er komplekse teamfenomen. Sammenliknet med samlokalisert produktutvikling, innebærer distribuert produktutvikling en rekke tilleggsutfordringer knyttet til tilstedeværelse, samhold, relasjonsbygging, tillit og kontroll. Følgende grensesnitt anses som interessante:

Physual Designing & Historier – Distribuerte team har større utfordringer med å skape delte opplevelser grunnet begrenset tilgang på rike kommunikasjonskanaler. Kommunikasjon av prosjekter gjennom bruk av historier kan kompensere for en del av dette. Tidligere forskning har vist potensialet i å bruke historier aktivt i samlokaliserte team. Fremtidig forskning vil fokusere på hvordan dette kan benyttes som et strategisk verktøy for å støtte prosjektgjennomføring i geografisk spredte organisasjoner.

Physual Designing & Events – Distribuerte team har særlige behov for strukturingsmekanismer. Events kan fungere som slike mekanismer, og kan fungere som et supplement til historier. Se "Physual Designing & Historier".

Historier & Events – Komplementære, da historier er en hovedmåte å kommunisere events på. Historier "limet" som binder hendelser sammen til en helhet.

Praktisk gjennomføring

- Physual.net
- Portal
- Forskningsmetodikk – instrumentering og videreutvikling av forskningsmetoder for nye faser av prosjektet.
- Tverrfaglighet – dra på eksisterende og nye fagområder der dette er naturlig.
- En knapp/fryse/hibernate – "felles tilstandsbevaring"
- Øyekontakt (skjermstyring) & samordning av bilde- og lydilder (tilstedeværelse)
- Delte flater for samlokaliserte kjerneteam og distribuerte medlemmer (faste og tilfeldige)
- Riktig bruk av asymmetri i team med forskjellig tilgang til ressurser.
- 3-delt lagstruktur (samlokalisert, fast, tilfeldig)
- Videreutvikling av etablert forskningsmetodikk en forutsetning for å kunne opprettholde høy standard på forskningen ettersom forskningen skrider fram.
- Forskningsformidling: Publisering av sentrale resultater i tidsskrifter og på internasjonale konferanser. Interne events. Milepæl = innlevering. Egen medisin.