

# U\_BUILD – Et digitalt dialogværktøj

U\_Build er et digitalt proces- og dialogredskab udviklet til at involvere interessenter og brugergrupper i byggeriets faser. Hvad sker der, når brugerne selv kan bevæge sig rundt og kommentere på løsninger eller ytre behov i en 3D-verden? Og hvordan følger man med i og systematiserer den information og viden, brugerne genererer? Digitale dialogredskaber kombinerer byggebranchens brug af 3D-tegningsformater med spil-branchens teknologier og social interaktion – en blanding mellem et "cad-program, computer-spil og facebook". U\_Build er et eksempel på et sådant redskab udviklet specifikt til brugerinvolvering i byggeriet.

## Metodebeskrivelse

**Hvornår:** Gennem hele forløbet.

**Tid:** Når løsningen er oprettet, kan den enkelte bruger hurtigt logge sig på og komme med kommentarer (10 minutter).

**Brugere:** Særlig god til at involvere interessenter, der foretrækker visuel formidling, og som ikke har mulighed for eller lyst til at deltage i mere mødeorienterede og tidskrævende involveringsprocesser.

## Hvad er U\_Build?

U\_Build er et internetbaseret værktøj til at håndtere brugerinvolvering i byggeriets faser. Pro-grammet tilbyder hjælp til at lette kommunikationen mellem fagfolk og interessenter herunder forskellige brugergrupper. Gennem U\_Builds dialogplatform kan en række andre værktøjer anvendes til at håndtere indsamling og systematisering af viden fra de involverede parter i byggeriet.

## Baggrunden for U\_Build

U\_Build er udviklet med afsæt i et ønske om at nå bedre og bredere ud, end det er muligt med mere traditionelle brugerinvolveringsmetoder, eksempelvis borgermødet, som især har svært ved at få fat i de unge og travle. Behovet for at organisere borger- og brugerinvolvering bedre gør det oplagt at benytte computerteknologien og Internettet som formidlingsredskab. Når internetportaler, blogs og computerspil er den umiddelbare tilgang til viden og underholdning for stadig flere, hvorfor så ikke benytte det i byggeriet?

Samtidig er det et ønske om at anvende visuelle mediers styrke til at formidle komplekse rum-lige sammenhænge *før*, bygningen er færdig. 3D tegninger bruges i dag i stor udstrækning i byggeriet, men er udviklet af og til byggeriets professionelle parter. De er derfor svære både at få adgang til og betjene for brugere og borgere til trods for deres store potentiale.

## Brugere af U\_Build

U\_Build er særlig god til at involvere brugere, der foretrækker visuel formidling, og som ikke har mulighed for eller lyst til at deltage i mere mødeorienterede involveringsprocesser.

## Hvordan foregår et U\_Build forløb?

Forløbet afhænger af projektets omfang og størrelse. Læs mere om forløbet på side 36 i [rapporten](#).

**Fordelen ved U\_Build**

Brugerne oplever, at de kan begive sig rundt i et 3D univers og kommentere på bygningen ved at sætte digitale post-its sedler, der hvor de har ros, kritik eller ændringsforslag. Og den professionelle U\_Build bruger kan let udtrække informationer i form af mere overskuelig "listevisninger".

**Formål med U\_Build**

Formålet med U\_Build er at gøre det lettere og mere underholdende at forstå projekterne samt at give sin mening til kende og diskutere den med andre. Og herigennem styrke bygherrens og rådgivernes mulighed for at komme tidligt og præcist i dialog med brugerne gennem hele byggeforløbet. Indblikket i forskellige interessenter og brugergrupper kan være en god foreløber for en tilrettelæggelse af den videre kommunikationsstrategi.

**Forudsætninger ved brug af U\_Build**

Kendskab til brugen af U\_Build, herunder oprettelse af projektet i den digitale platform med udpegning af hvilke områder, der særligt ønskes diskuteret. Derudover skal der sættes res-sourcer af til, at der løbende følges med i dialogen på sitet.

**Find inspiration her**

Se en video om U\_build [her](#).