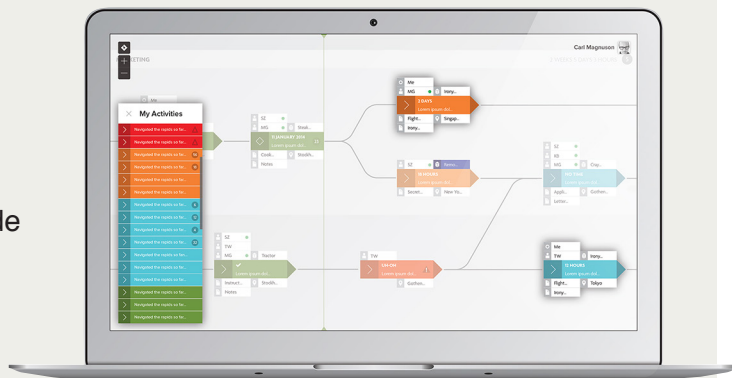


Dreamler – Ett verktyg för gemensam visuell planering och genomförande av projekt

“It’s like Facebook, but with a purpose”

– Kajsa Lundfall CEO at Dialect Systems AB

Dreamler är en digital miljö för planering och genomförande av projekt med stöd för direkt interaktion mellan många användare i realtid. Vi använder ”spelmekanik” för att ge en levande upplevelse och för att stärka delaktighet och incitament hela vägen från planering till återkoppling. Dreamler riktar sig till alla som vill förverkliga idéer tillsammans.



Bakgrund

“Med Dreamler kan ett överskådligt komplext projekt enkelt och snabbt skissas upp till en tydlig och överblickbar karta”

– Testdeltagare

En studie genomförd av Watson Wyatt visar att organisationer med engagerade medarbetare genererar cirka 50 % högre vinst per anställd än organisationer där delaktigheten är låg. Trots detta planeras många projekt på en hög nivå – utan medverkan av de som ska genomföra projekten. När man inte drar nytta av utförarnas kunskap om vad de som individer behöver för att fungera optimalt så misslyckas man inte bara med att skapa delaktighet, man går även miste om en viktig del av det underlag som god planering borde bygga på. Det leder till ineffektivitet i projekterings- och byggfasen. Den SBUF-finansierade studien Slöseri i byggbranschen (SBUF 11089 ”Icke värdeadderande kostnader i byggprojekt”) visar att bara 40 % av tiden på ett bygge används till att bygga. Det är helt enkelt svårt att samarbeta effektivt över yrkesgränser i projekt som organiserats av experter långt från de som sedan ger planer konkret form. I de fall då medarbetare med olika specialisering planerat tillsammans har de ändå ofta svårt att förstå varandra. De talar inte samma språk. Traditionella verktyg för planering och hantering av projekt försöker lösa problemen genom svårlästa Gantt-scheman över aktiviteter eller att-göra listor och menyer bakom menyer bakom menyer. De förmedlar inte tillräckligt tydliga bilder över hur delarna i ett projekt hänger samman och håller inte jämna steg med forskning inom fält som ledarskap, psykologi och spelteori. Vi menar att det leder till att

verktygen är svåra att lära sig, tråkiga att använda och sämre anpassade för i arbete i grupp.

Gamification, eller spelifiering som det ibland heter på svenska, är den utveckling där metoder hämtade från spelvärlden tillämpas inom nya områden. Spelmekanik handlar om att generera deltagande och samspel genom att trigga mänskliga drivkrafter som tävlingsinstinkt, samarbetsvilja och vårt sug efter snabb behovstillfredsställelse. Inga av dagens ledande utvecklare av projektplaneringsverktyg har kopplat upp sig mot den här utvecklingstrenden trots att spelmekanik kan innebära lösningar på problem med lågt engagemang, låg effektivitet och dålig interaktion.

Syfte

“Idag arbetar vi med Last planner. Men vi vill utveckla både oss själva och byggbranschen och därför är vi med och stödjer utvecklingen av Dreamler.”

– Kajsa Simu, Tekn. Dr., Processutveckling, NCC

Arbetet med Dreamler började med frågan: Borde man inte kunna skapa ett visuellt språk som är så lätt att lära sig att det utan inlärningströsklar kan hjälpa en grupp människor att beskriva sin gemensamma resa mot ett mål, en dröm. Ett ”dream modeling language” och ett planeringsverktyg där användarnas erfarenhet tas tillvara och där de nu kan se och delta projektets verkliga flöde av aktiviteter visualiserat på ett spelbräde. En av våra viktigaste utgångspunkter är att alla projekt kan beskrivas och planeras med fem typer av ”byggstenar”: aktiviteter, information, människor/roller, resurser och platser. Dessa bitar kan kombineras så att de

tillsammans visar vad man behöver åstadkomma för att genomföra ett projekt. Olika aktiviteter visualiseras i Dreamler så att den ordning i vilken de bör utföras och hur de är beroende av varandra blir tydligt. Precis som schackbrädet har Dreamler sina ramar men inom dem är man fri att "spela spelet" som man vill.

Genomförande

När vi erhöll finansiering från SBUF hade vi kommit tillräckligt långt för att kunna applicera en fungerande modell av Dreamler på verkliga projekt. Vår metod har varit kundinvolverad utveckling genom prototyp tester under workshops i syfte att skapa värde för kunden. Den med prototyp testerna parallella utvecklingen av mjukvaran har styrts av det som kallas Agil utveckling. Vi har byggt fungerande kod i korta iterationer som löpande testats mot användare vilket genererat feedback som använts i arbetet med nästa iteration.

Resultat

"Att arbeta i Dreamler är som att vara med i ett LAN-party"

– Claes Dalman, Peab.

Det näst intill entydiga omdömet från cirka 50 testpiloter i 15 skarpa projekt är att de planer som de gjort tillsammans med hjälp av Dreamler varit bra och relevanta i ett utförarperspektiv. Även jämfört med de projektplaneringsverktyg de varit vana vid sedan tidigare. Dreamler är bra på att synliggöra hur varje projektdeltagares input påverkar helheten. Att alla kan göra snabba ändringar i planen leder till att planen och även genomförandet blir mer adaptivt i förhållande till yttre påverkan. Den visuella framställningen av projekt leder till att deltagarna kan välja mellan att se i detalj vad andra gör eller snabbt skaffa sig en översiktlig bild av hur det går för projektet i relation till mål och milstolpar. Deltagare kan mötas direkt online (kanske istället för att ett team flygs från Jukkasjärvi till Stockholm) och sedan fortsätta planera på egen hand via PC eller andra klienter. Dreamler är också bra på att skapa strukturplaner, en funktion som tidigare saknats i digitala verktyg.

När det handlar om testresultat i form av input till de många beslut vi tagit kring Dreamlers funktionalitet, grundläggande inriktning och tekniska val får vi hänvisa till fullversionen av rapporten som finns att hämta hos SBUF eller hos Dreamler.



Bild från en av testsessionerna av Dreamler på NCC.

Slutsatser

Det är värt att notera att de grundläggande idéerna inte förändrats mycket under projektets gång, däremot har vi och referensgruppen blivit mer övertygade om idéernas gångbarhet samt skalat bort sådant som visat sig vara onödigt. Gång på gång under våra tester har det till exempel visat sig att vi med Dreamlers visuella representation av arbetsflöden synliggör relationer mellan aktiviteter som tidigare varit svåra att upptäcka. Den medarbetare som utför en specifik arbetsuppgift ser plötsligt sin aktivitet i ett sammanhang av föregående och efterföljande aktiviteter samt hur dessa är beroende av varandra. Detta i sin tur leder till större förståelse för hur man bör kravställa mot föregående aktiviteter för att få ut tillräcklig information och undvika att tid spillas på produktion av överflöd information. Det leder dessutom till större tydlighet i vem som är mottagare av resultatet av den egna aktiviteten – man lär sig med tiden att tänka mer ur ett mottagarperspektiv. Dreamler handlar om att kunna skapa en dynamisk och levande upplevelse för en stor grupp människor som använder verktyget samtidigt. En upplevelse som är interaktiv och engagerande på samma sätt som ett spel. Det i sin tur ställer krav på teknisk kompetens och en förmåga att tänka i levande och dynamisk interaktion.

Ytterligare information

Kontaktpersoner:

Thomas Wingate, tel 0761335780,

e-post thomas@dreamler.com,

Mathias Gullbrandson, tel 0706572389,

e-post mathias@dreamler.com

Litteratur:

- Dreamler – Ett verktyg för gemensam visuell projektplanering (av Mathias Gullbrandson och Thomas Wingate, 54 sidor) kan laddas ned på www.sbuf.se under projekt 12580

Internet:

Vi erbjuder SBUF-medlemmar som anger detta informationsblad som källa kostnadsfri Beta-access till Dreamlers mjukvara.

Maila olof@dreamler.com eller ring 08-311330 för mer information.