

Introduktion

Dette er et eksempel på en case, hvor jeg har løst en specifik problem stilling, der vil løbende være forklaringer på de tanker jeg har gjort mig i processen.

Eksemplet er fra et tilbud til Færdselsstyrelsen i 2023, som handlede om at modernisere et eksisterende system.

Det skal dog bemærkes at dette eksempel er et meget kort uddrag og er kun lavet for at vise en arbejdes process med et enkeltstående element i et tilbud.

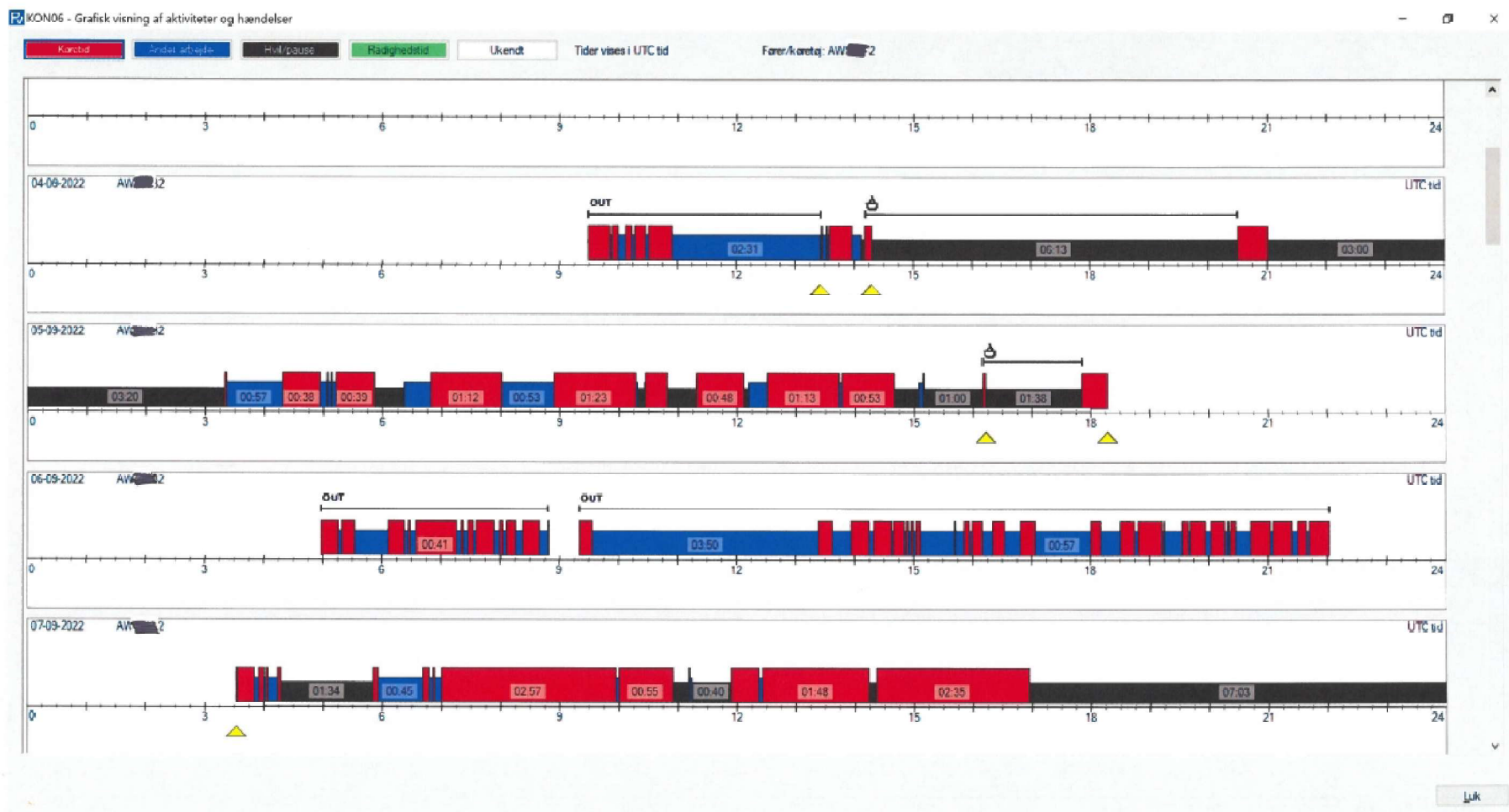
Baggrundshistorie

Færdselsstyrelsen er den myndighed der fører kontrol med køre-hviletids bestemmelserne, og de har i dag et eksisterende system til at håndtere dette.

Dette system er dog tungt og indeholder en masse manuelle processer de gerne vil have automatiseret, dog er det vigtig med så godt et overblik som muligt, således at brugeren stadig føler at denne har en medbestemmelse i hvad der skal køres sager på, overfor de enkelte virksomheder.

Eksisterende system / Research

Det eksisterende system udstiller i dag, hviletid og køretid på tværs af køretøjer, dette bliver illustreret ved hjælp af kasser på en tidslinje i forskellige farver.



Problematikker

- Farverne er brugt forkert, bla. er rød benyttet til at vise køretid, i stedet for overtrædelser
- Tidslinjen bliver ret lang, så man skal scrolle meget og har ikke et samlet overblik

Løsningsforslag

- Farverne rettes op, således at negative farver kun benyttes når der er tale om overtrædelser
- Tidslinjen skal gennemtænkes, så den kan vises på et skærm billede.

Iterationerne / Define

Da vi startede med at mordanisere tidslinjen, var fokus fra starten at implementere funktionelle værdierne som:

- Sparer tid
- Simplificere
- Minimere indsatsen for at få de ønsket data

SOCIAL IMPACT
what value to society



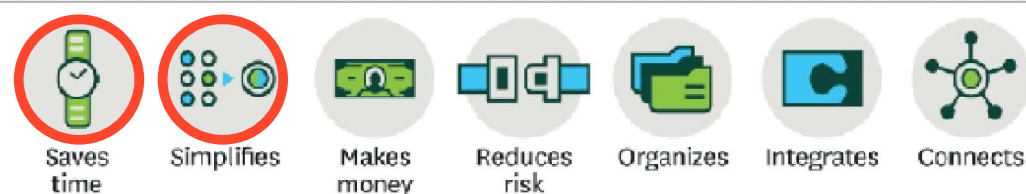
LIFE CHANGING
how does it change my life



EMOTIONAL
how does it feel



FUNCTIONAL
what does it do



Inwardly Focused Values

Outwardly Focused Values

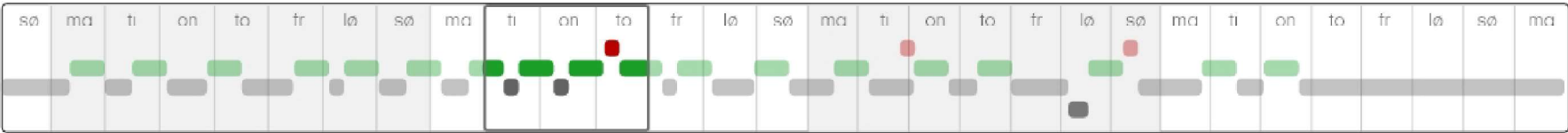
Almquist 2016: The Elements of Value



Design / Prototyping

Nu da vi har fanget kunden og fået valideret de teser vi havde omkring den nye løsning, kan vi fortsætte med at stramme det grafiske endnu mere op.

Vi valgte her at gå væk fra "bar" kasserne som kører fra bund og op, og i stedet kigge på at lave en mere linær tilgang til elementerne på tidslinjen. Ved samme lejlighed laver vi også highlighting af det område brugeren ønsker at arbejde videre med.



Teknikker / Design thinking

I denne relative korte process, har vi benyttet os af flere forskellige teknikker, både i vores samarbejde i teamet men også anerkendte design teknikker.

Arbejdsteknikker

- Idea Storm
- Service Map
- Prototype Persona
- Roles and Responsibilities
- Crazy Eights
- Who, What, When

Design

- Jacob's Law
- Law of Continuity
- Accot-Zhai Steering Law
- Simon Effect
- Tesler's Law
- The Principle of Least Effort