

Introduktion

Dette er et eksempel på en case, hvor jeg har løst en specifik problemstilling, 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.

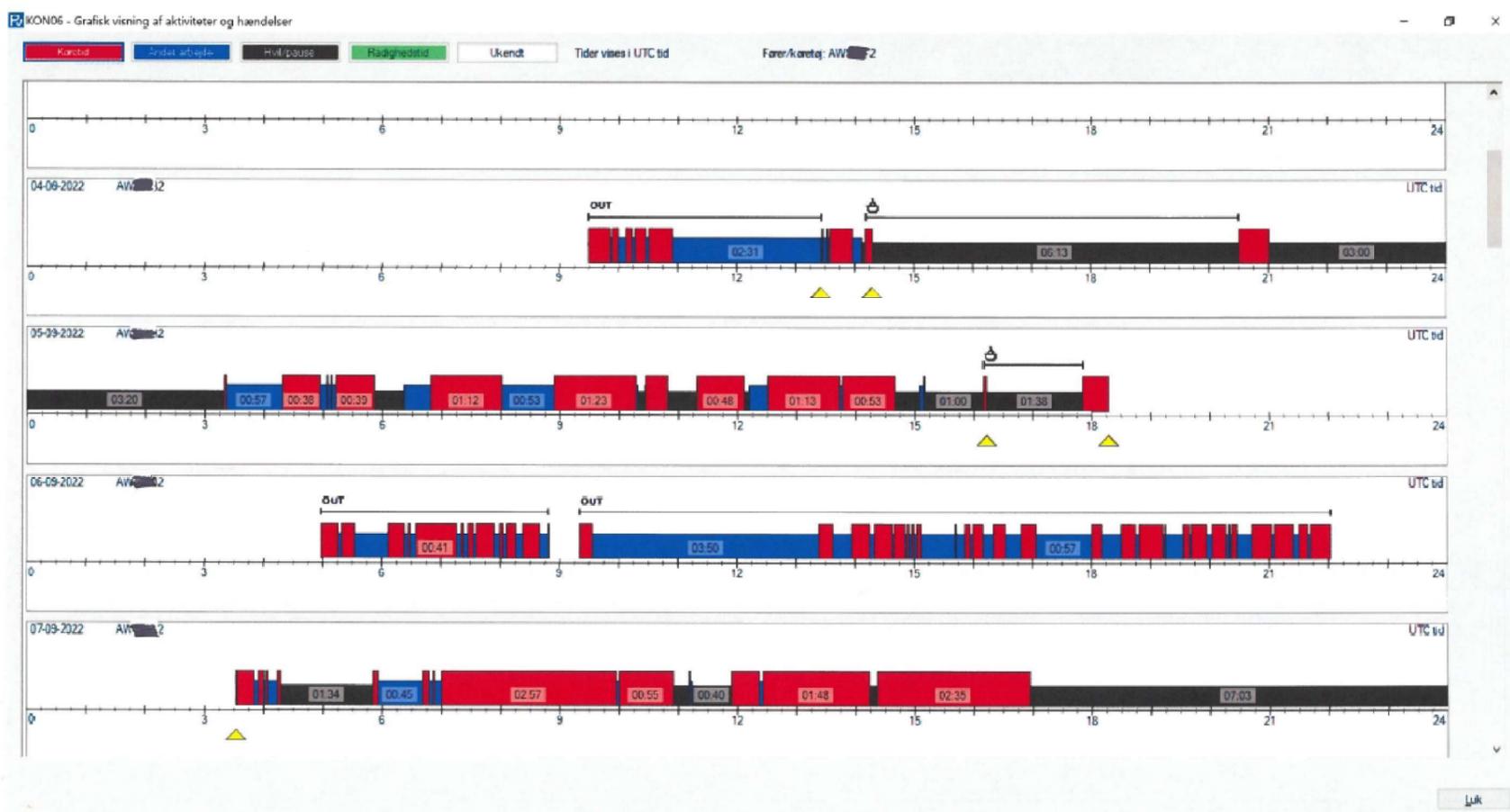
Baggrundshistorie

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 skærbillede.

Første forslag / Ideation

Her ses det første forslag til en tidslinje, hvor vi kombinerer både visuel visning, men også en liste visning, således at man hurtigt kan se de rå data.

Der er taget udgangspunkt i at få tidslinjen til at fremstå på så tæt på samme grafiske måde som den oprindelig,

Her ses tidslinjen for en ønsket periode, hvor 3 dage er valgt

Overblik

De 3 valgte dage vises

Detaljer

For hver blok i tidslinjen er der en tilhørende linje i listen.

I dette tilfælde kan man tydeligt se en overtrædelse samt den valgte hændelse fra den detaljerede tidslinje

Data

Periode	Varighed	Type	Køretøj	Oprettet	Modtaget
13-10-2022					
01:15 - 11:31	10t 18 m	Kørsel	TR 49 093	Morten hansen	
09:15 - 11:31	2t 16 m	Overtrædelse [5%]	TR 49 093		
11:31 - 12:45	1t 14 m	Andet	-	Morten hansen	
12:45 - 18:04	5t 19 m	Hvile	TR 49 093		
18:04 - 03:11	9t 07 m	Kørsel	TR 49 093		
14-10-2022					
03:11 - 05:12	2t 01 m	Hvile	TR 49 093		
05:12 - 14:15	8t 03 m	Kørsel	CL 30 011		
13:50 - 03:22	13t 07 m	Hvile	CL 30 011		
15-10-2022					
03:22 - 11:25	8t 03 m	Kørsel	CL 30 011		

Validering / Testing

Vi kan nu få en god validering af de gode elementer i vores første forslag og se hvor kunden bedst kan spejle sig i løsningen.

Ved hjælp af ikoner med mouseover tekster, kan vi nemt vise hvilke data der er blevet processeret automatisk eller manuelt af en bruger.

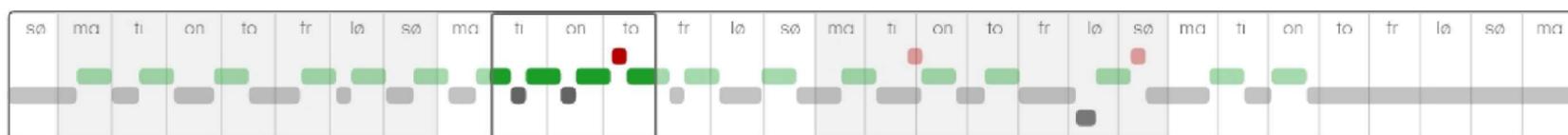
Vi har med dette eksempel ramt spot-on, særligt fordi vi lagde os så tæt op af det grafiske bruger interface fra den nuværende løsning, det gjorde at kunden hurtigt kunne se hvad der var hvad.

Farverne viste sig også at have været et irritations moment, da man ser rød som en advarsel, som blev brugt korrekt i dette udkast, så selvom vi havde en forklaring for farven, var kunden ikke i tvivl om hvad det betød her.

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