

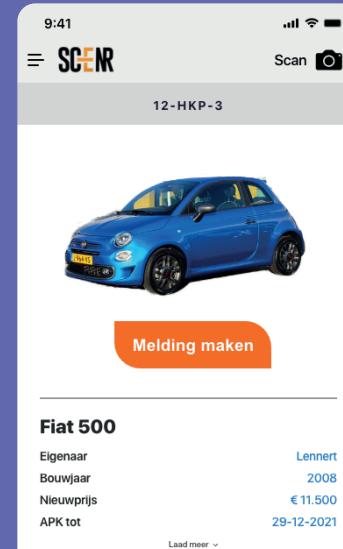
Design Rationale

Scenr

SCENR

Kaan Cenik
500784367
CMD Amsterdam
18-11-2021

Jaap Evenhuis
Afstudeeropdracht



Inhoudsopgave

Inleiding	3
Probleemstelling	3
Planning	4
Fase 1: Verkennen & Definiëren	5
Design Challenge v1.0	6
Stakeholders	6
Programma van Eisen	7
Design Challenge v2.0	
Flowchart	
Fase 2: Idee generatie	
Mindmap	
Job stories	
Lo-Fi Concepten	
Feedback Frenzy	
Concept keuze	
Design Challenge v3.0	
Fase 3: Conceptualiseren	
Stijlgids	
Hi-fi Concept	
Prototype	
Fase 4: Evalueren	
Eindwoord	
Bibliografie	

Inleiding

Tijdens semester 1 van mijn vierde jaar als CMD student, loop ik stage bij een bedrijf genaamd iCOV. iCOV is een datagedreven organisatie die rapportages verstrekken aan andere organisaties binnen het samenwerkingsverband, denk hierbij aan o.a. de Politie, Belastingdienst, OM en veel meer. Dit zijn rapportages die partners van iCOV op basis van informatie klaarzetten. Deze rapportages maken inzichtelijk waar het criminale of fiscaal ontduiken vermogen wordt verborgen.

Gedurende mijn stage heb ik mijn skills die ik in de afgelopen jaren heb opgedaan, kunnen toepassen in de praktijk. Zo heb ik mijn kennis en ervaring op het gebied van zowel ontwerpen als ontwikkelen, enorm verbeterd. Binnen iCOV zijn er aardig wat projecten die nog openstaan, waaronder één waarbij de Politie Nederland een ondersteuningsmiddel krijgen bij het opsporen van voertuigen met een vervalste/gedupliceerde kenteken. Dit project leek mij zeer interessant en heb ik daarom gekozen als afstudeerproject.

Probleemstelling

Nederland loopt jaarlijks zo'n 22 miljard euro mis door belastingontduiking (Nieuws, 2019). Belastingontduiking is fraude met betrekking tot belastingen. Door een onjuist beeld van de werkelijkheid aan de autoriteiten voor te schotelen, wordt ten onrechte minder of geen belasting geheven. Dit kan op verschillende manieren plaatsvinden, bijvoorbeeld door meerdere vastgoederen aan te schaffen, of door (dure) auto's op de naam van familie en/of vrienden te kopen.

Daarnaast staat autodiefstal niet op zichzelf. Criminele organisaties maken veelvuldig gebruik van gestolen voertuigen en valse, vermist of gestolen kentekenplaten. Criminelen hanteren daarbij vaak de zogenaamde 'duplo-methode': ze laten een onopvallende auto stelen (Renault Clio's en Meganes zijn bijvoorbeeld populair), zoeken een vergelijkbare auto in dezelfde kleur op het internet en laten de kentekenplaten ervan namaken. Op die manier kunnen ze zich verschuilen achter de identiteit van de eigenaar van de vergelijkbare auto.



Planning

The Gantt chart illustrates the timeline and tasks for the UX design process, structured into six phases:

- Verkennen (Week 3-4):** Includes tasks like Design brief, Interviews, Expert interviews, and Deskresearch.
- Definiëren (Week 5-7):** Includes tasks like Divergeren / Convergeren, Context mapping, Expert interviews, Focus group, PvE, Ideation, Worst idea, and Mindmapping.
- Idee generatie (Week 8-10):** Includes tasks like UX Storyboard, Lo-Fi Sketches, Peer review, and Prototyping.
- Conceptualiseren (Week 11-13):** Includes tasks like UX Storyboard, Lo-Fi Sketches, Peer review, and Prototyping.
- Evaluieren (Week 14-16):** Includes tasks like Usability test, Expert review, and Promo video.
- Communiceren (Week 17-20):** Includes tasks like PMO and Kritische reflectie.

Key milestones include the **Feedback Frenzy** (Week 10), **Groen licht** (Week 13), **Inlevermoment 100%** (Week 17), and **Presentatie** (Week 20).

Fase 1: Verkennen & Definiëren

Design Challenge v1.0

Hoe kan ik doormiddel van een digitale oplossing, verschillende overheidsorganisaties waaronder vooral de Politie, helpen bij het bestrijden van onder autofraudeurs. Dit in de vorm van een middel die kentekens scant.

Stakeholders

De Politie

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorp

Motoragent

Agent op de fiets / lopend

Agent in een politieauto

iCOV

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorp

Bestuurder

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorp

Design Challenge v2.0

 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed
 diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore
 magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam,
 quis nostrud exerci tation ullamcorp

“Hoe kan ik doormiddel van een applicatie, de politie
helpen bij het bestrijden van onder andere autofraudeurs.
Dit als ze aan het patrouilleren zijn op straat en in de vorm
van een middel die kentekens scant.”

Flowchart

Doele

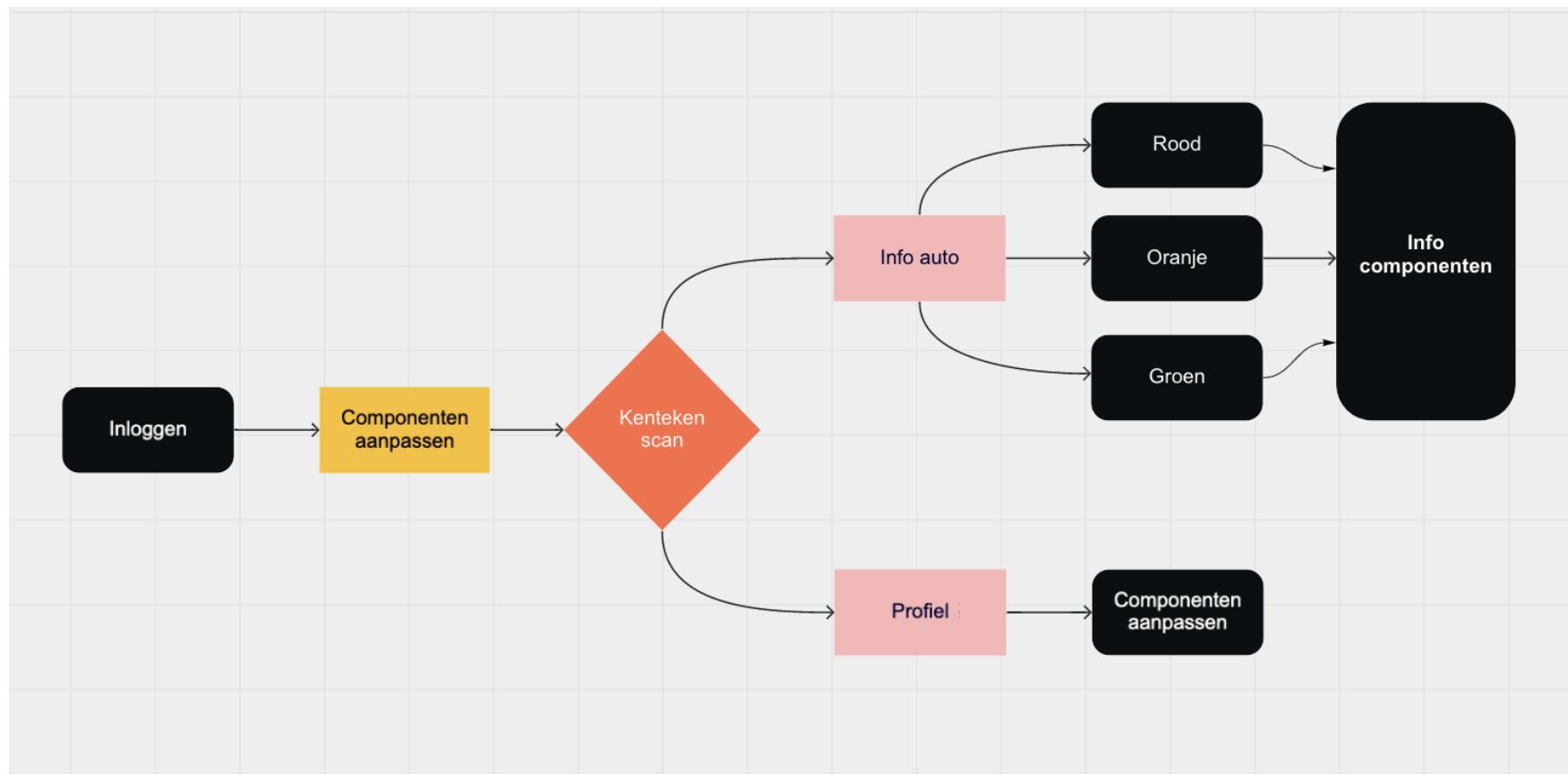
Een flowchart kan worden gebruikt om de invulling van verschillende deelprocessen en processtappen inzichtelijk te maken.

Flowcharts worden toegepast om:

- te bepalen welke deelprocessen moeten worden gemonitord;
- fouten/afwijkingen in deelprocessen te identificeren;
- veranderingen te standaardiseren.

Beschrijving

Een flowchart is een schematische voorstelling van een proces, waarin de procesloop wordt weergegeven met pijlen en symbolen. Een proces heeft een duidelijke start (de 'trigger') en leidt in een aantal opeenvolgende stappen (de activiteiten) tot een vooraf gedefinieerd resultaat. De eenvoud van een flowchart zorgt ervoor dat deze door vrijwel iedere betrokkenen gelezen en begrepen kan worden.



Fase 2: Idee generatie

Mindmap

Doele

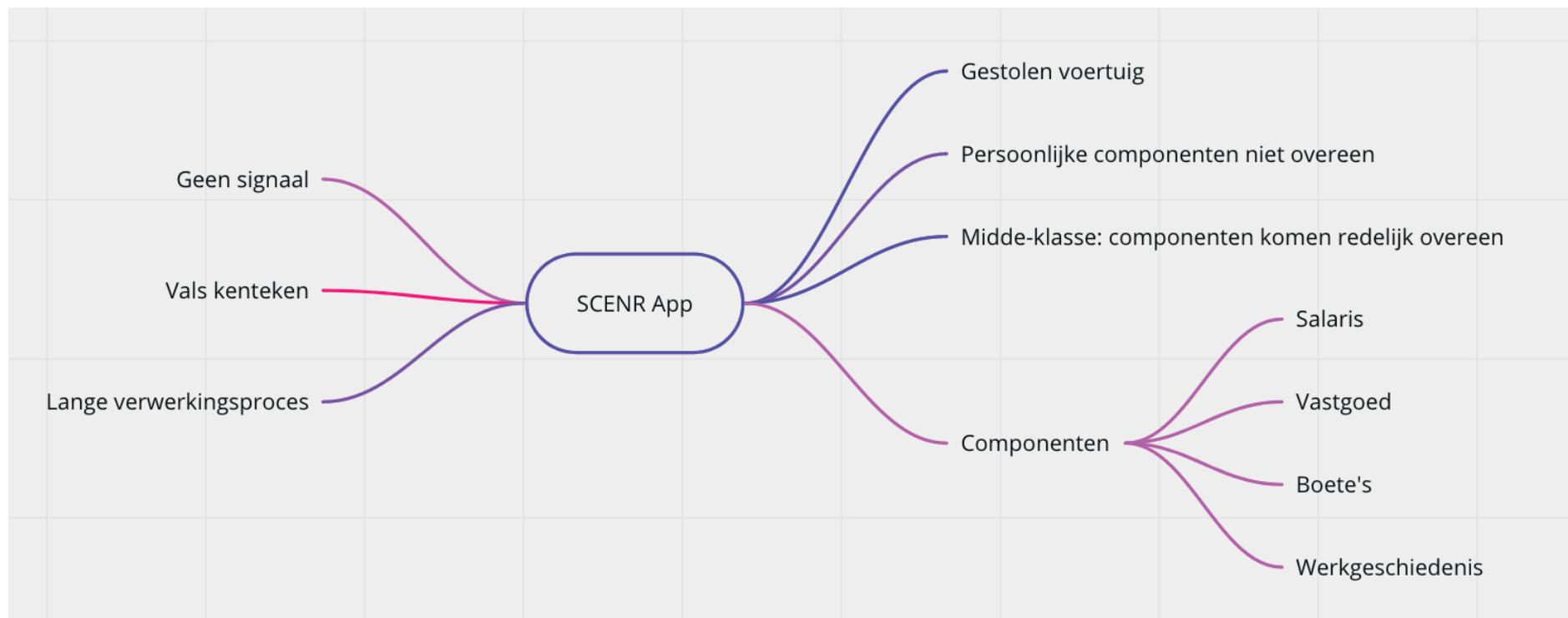
Een mindmap is een diagram die is opgebouwd uit begrippen, teksten, relaties en/of plaatjes. Het doel ervan is om een verbinding te leggen tussen verschillende ideeën en informatie.

Beschrijving

Een mindmap is een geweldige visuele tool die je kan helpen om:

- Je ideeën te verduidelijken
- Je doelen te definiëren
- Je creativiteit vonken
- Je gevoel van een doel te vernieuwen

Kortom, een Mindmap geeft de inhoud van je Mind weer.



Job stories

Wanneer _____, wil ik _____, zodat ik _____

<i>Situatie</i>	<i>Motivatie</i>	<i>Verwachte uitkomst</i>
-----------------	------------------	---------------------------



Politie

Wanneer ik op straat aan het patrouilleren ben, **wil ik** kunnen achterhalen of een auto valide is (geen vals kenteken), **zodat ik** autofrauders kan verminderen.

Wanneer ik op de motor over straat rij, **wil ik** snel en gemakkelijk gebruik kunnen maken van de app, **zodat ik** ook onderweg kentekens kan scannen.

Wanneer ik een kenteken scan, **wil ik** bruikbare gegevens van de eigenaar kunnen achterhalen, **zodat ik** kan zien of de voertuig wel betaalbaar is voor het persoon.

Wanneer een gescande kenteken niet gevonden kan worden, **wil ik** hier een melding van kunnen maken, **zodat ik** kan achterhalen of het een vervalste kenteken is.

Wanneer ik een voertuig scan, **wil ik** deze kunnen opslaan voor later gebruik, **zodat ik** meerdere voertuigen tegelijk kan scannen en niet veel tijd verlies bij het achterhalen van 1 voertuig.



iCOV

Wanneer een voertuig wordt gescand, **wil ik** verbinding maken met de iCOV database, **zodat ik** de gegevens van de eigenaar door kan sturen naar de gebruiker.

Wanneer de iCOV Scanapp wordt gebruikt, **wil ik** kunnen achterhalen welke functionaliteiten het meest worden gebruikt, **zodat ik** in de toekomst kan werken aan een betere app.

Wanneer de politie een melding maakt in de app, **wil ik** deze doorvoeren naar het systeem, **zodat ik** de politie ten hulp kan staan.

Wanneer de iCOV scanapp een succes wordt, **wil ik** de app internationaal ontwikkelen, **zodat ik** autofraudeurs over de hele wereld verminder.

Lo-Fi Concepten

Concept 1

Concepten inscannen

Lo-Fi Concepten

Stijlgids

Kleurpalet

Primaire

#544E9C
#44AAE0
#EC651B

Secundaire

#EDEDED
#FFFFFF

Body

#000000
#6A6A6A

Knoppen



Secundair

Typografie

Aa

H1
Font: Poppins
Font-weight: 600
Font-size: 22.5 px

Aa

H2
Font: Poppins
Font-weight: 600
Font-size: 16 px

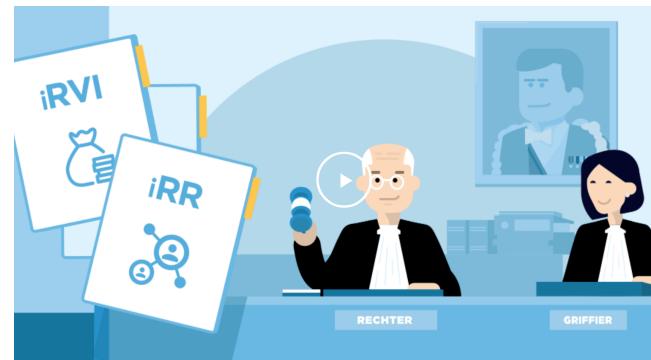
Aa

P > header
Font: Arial
Font-weight: 400
Font-size: 16 px

Aa

P > body
Font: Arial
Font-weight: 400
Font-size: 14 px

Beeld



Stijlgids

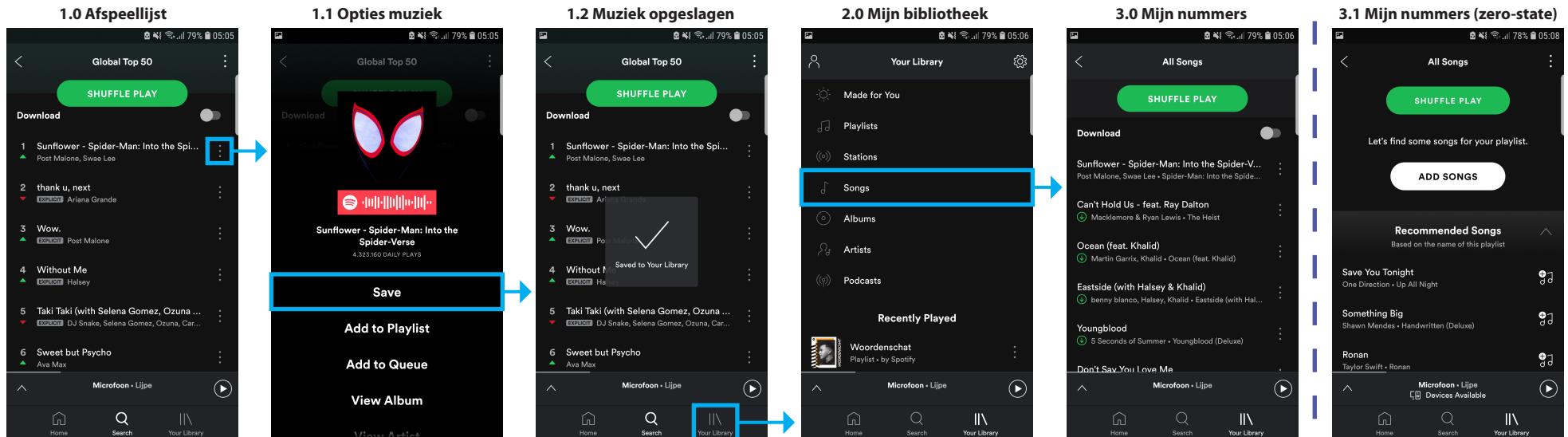
Jobstory



Wanneer ik een voertuig scan, **wil ik** deze kunnen opslaan voor later gebruik, **zodat ik** meerdere voertuigen tegelijk kan scannen en niet veel tijd verlies bij het achterhalen van 1 voertuig.

Opslaan

Voorbeeld 1: Spotify

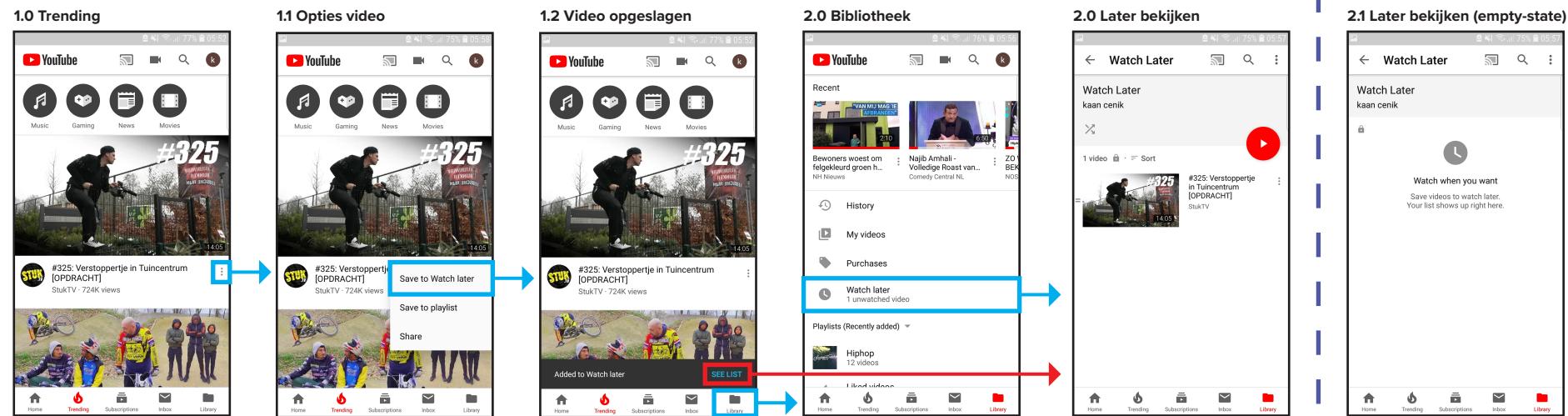


User goals

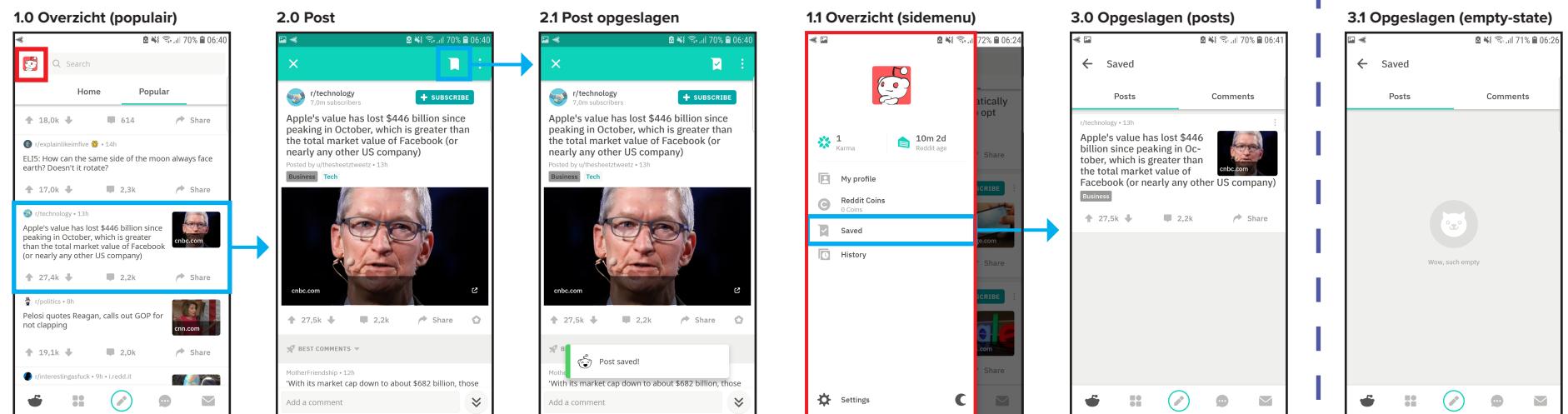
- Hoe kan de gebruiker een voertuig opslaan?
- Welke feedback krijgt de gebruiker als een voertuig is opgeslagen?
- Wat krijgt de gebruiker te zien als hij/zij nog geen voertuigen heeft opgeslagen (zero-state)?

Wanneer ik een voertuig scan, **wil ik** deze kunnen opslaan voor later gebruik, **zodat ik** meerdere voertuigen tegelijk kan scannen en niet veel tijd verlies bij het achterhalen van 1 voertuig.

Voorbeeld 2: Youtube



Voorbeeld 3: Reddit

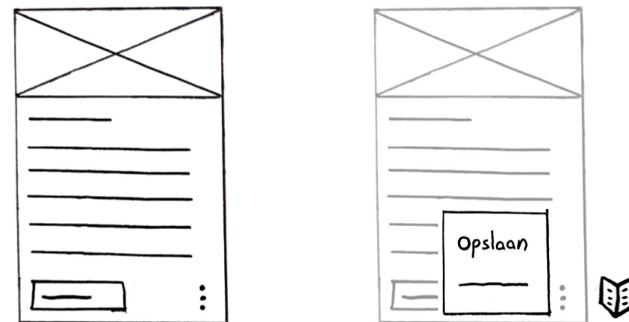


Wanneer ik een voertuig scan, wil ik deze kunnen opslaan voor later gebruik, zodat ik meerdere voertuigen tegelijk kan scannen en niet veel tijd verlies bij het achterhalen van 1 voertuig.

Oplossing schets

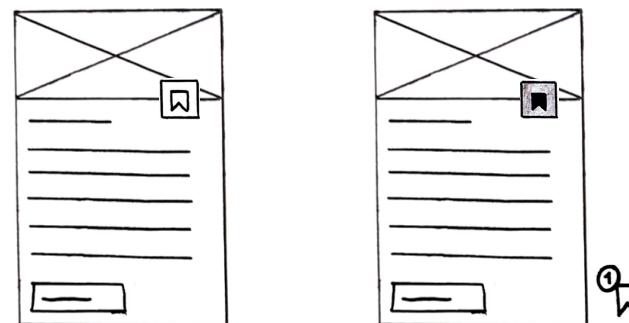
Optie 1

Het opslaan knop is verstopt achter een soort hamburgermenu die is weergeven met 3 puntjes verticaal. Dit geeft de gebruiker meer opties in 1 bij een verhaal. Nadat een verhaal wordt opgeslagen krijgt het opslaan icoon (boek) in de navigatiebalk een getal erbij met hoeveel verhalen er opgeslagen zijn.



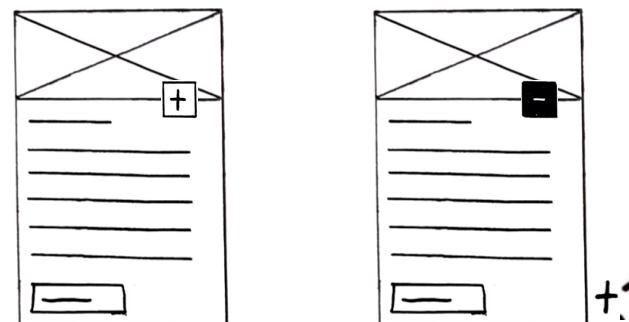
Optie 2

Het opslaan knop is weergeven tussen de verhaalfoto en verhaalbeschrijving in het icoontje van 'bookmarks'. Als de gebruiker hierop drukt verandert de achtergrondkleur en icoonkleur van het knop. Nadat een verhaal wordt opgeslagen krijgt het opslaan icoon (bookmark) in de navigatiebalk een getal erbij met hoeveel verhalen er opgeslagen zijn.



Optie 3

Het opslaan knop is weergeven tussen de verhaalfoto en verhaalbeschrijving in het icoontje van 'Toevoegen' (plusje). Als de gebruiker hierop drukt verandert de achtergrondkleur en icoon (minnetje) van het knop. Nadat een verhaal wordt opgeslagen krijgt het opslaan icoon (toevoegen) in de navigatiebalk een getal erbij met hoeveel verhalen er opgeslagen zijn.



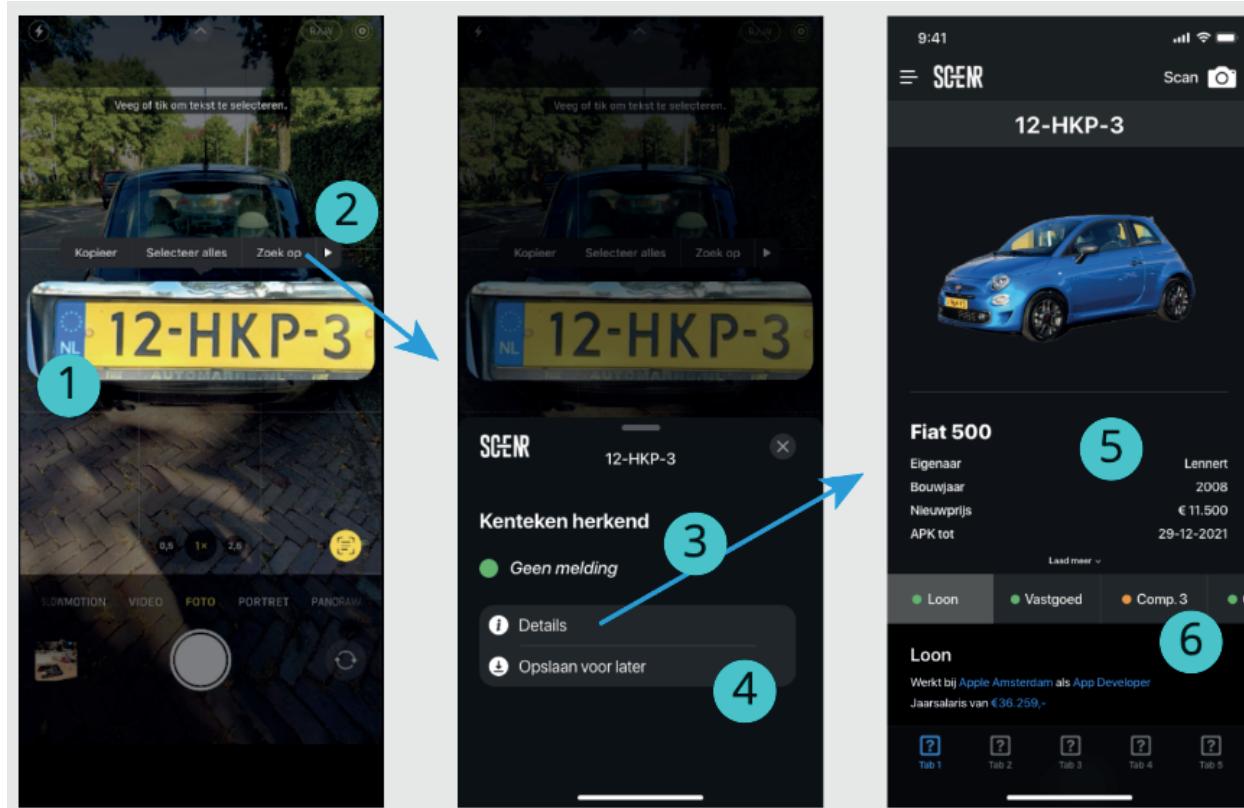
Mijn keuze

Ik heb gekozen voor optie ? omdat:

- Het op een duidelijke positie staat zodat de gebruiker gelijk het gelijk kan zien bij elke verhaal (niet verstopt achter een menuutje).
- De gebruiker kan gelijk zien wat er met de knop bedoeld wordt.
- De toevoeging aan het icoontje in de navigatiebalk geeft de gebruiker gelijk een duidelijke indicator om te weten hoeveel verhalen hij opgeslagen heeft.

Wanneer ik een voertuig scan, wil ik deze kunnen opslaan voor later gebruik, zodat ik meerdere voertuigen tegelijk kan scannen en niet veel tijd verlies bij het achterhalen van 1 voertuig.

Wireflow oplossing



Wanneer ik een voertuig scan, wil ik deze kunnen opslaan voor later gebruik, zodat ik meerdere voertuigen tegelijk kan scannen en niet veel tijd verlies bij het achterhalen van 1 voertuig.