

Del 1 - Om systemtenkning

1. Store systemer er system der et mangfold av ulike fagområder er involvert, som krever administrering slik at de forskjellige delene samspiller effektivt. Systemtenkning handler om å ta et helhetlig perspektiv på kompleks systemutvikling. Det omfatter både utvikling og ledelse av denne. Alle fagdisipliner, alle faser (design, utvikling, bruk og avvikling) og er dermed tverrfaglig
2. Ved jobbing i store systemer, oppstår det hovedsakelig tre sentrale problemer:
 - a. Kompleksitet – antall og tidsbruk
 - b. Manglende innsikt og oversikt
 - c. KommunikasjonsutfordringerDisse problemene løser vi med systemtenkning, som er strategier for å løse problemene rundt dette.
3. To av disse strategiene er:
 - a. Fokus på tverrfaglig samhandling a.k.a. Concurrent Design (CCD)
 - b. Objektorientering og Agile prosesser

Del 2 - Brukersentrert design & designprinsipper

4. Persona 1: Knut - generelt vanlig fyr som ikke gidder å få the rona.
Persona 2: Trymline - nedsatt syn og lesevaner. Veldig redd for å få corona ettersom hun har mange familiemedlemmer i diverse risikogrupper.
5. Gi informasjon om trafikk i butikker og offentlige områder, slik at brukerne kan planlegge turer som gir mindre risiko for smittespredning.



Ved hjelp av appen finner Knut ut at han ikke lenger skal handle etter jobb mandag til onsdag, og drar heller på kvelden.

Trymline ser at butikken hun vanlig drar på er mye mer travel enn nabobutikken, og begynner å gå der istedenfor.

6. På forsiden kan man søke etter forskjellige steder og velge hva man er interessert i å sjekke tidspunkter for:

Coopen

Rema

Kiwi

Deretter ser man populære tidspunkter for stedet man har valgt og kan velge ukedag:



7. Man kan jo på mange måter si at det er kritikkverdig at designet i appen ikke gjenspeiler designet til de respektive kjedene. Feks Kiwi bør være grønn.

1. **Discoverability** - I forhold til handlinger er det ikke så mye man kan gjøre. Søkefeltet er tydelig markert. Listen med steder er nokså tydelig, men kunne hatt en label som beskriver tydeligere hva dette er. Videre er det også mulig å velge de forskjellige ukedagene, noe som er hintet til med den blå markøren. Dette kunne også vært tydeliggjort med mer distinkte knapper for hver dag.

2. **Feedback** - I dette tilfellet er det lett å se hvilken tilstand systemet er i. Enten kan man søke/velge sted eller så kan man velge dag/se grafen for gitt dag. Når

staten bytter mellom disse to, vil hele siden byttes ut, som gjør det veldig tydelig. Når det byttes mellom dager, vil den blå markøren understreke riktig dag.

3. **Conceptual model** - Den konseptuelle modellen er relativt simpel. Den innebærer kun de aller enkleste handlingene, og gjør det både lett å forstå systemet, i tillegg til at den enkelt kan implementeres på forskjellige måter.

4. **Affordances** - Ren funksjonalitetsmessig er det behov for internettilkobling og adgang til GPS. Dette er noe som finnes hos de aller fleste mobiltelefoner, og er ofte et krav for andre applikasjoner med lignende konsepter. Man skal ikke nødvendigvis ha GPS tilkobling for å undersøke om et sted har mange besøkende.

5. **Signifiers** - Ved bruk av grafer og farger i tillegg til tekstlige beskrivelser er det mulig å kommunisere høy- eller lav trafikk på en forståelig måte. Knapper er brukt for å endre på sted/dag, som vil da gi automatisk tilbakemelding som er meget synlig for brukeren siden grafen vil endre seg.

6. **Mappings** - Knappene og søkefelt har tydelig funksjon og siden gir de nok plass til å være synlig skilte fra hverandre. I tillegg så foregår det en stor endring når man endrer på hva man ser på, uansett om man bruker knapper eller søkefelt. Dette følger også konseptet for 'temporal contiguity', siden grafen, knappene og søkefelt er synlige på applikasjonen samtidig.

7. **Constraints** - Siden har klar funksjonalitet, men tilbyr for eksempel ikke informasjon om ulike steder som ikke er relevant for hvor stor besøkstrafikken er.

8. Vi ville hatt mer fokus på å gjøre applikasjonen lettvin, tydelig og forståelig fremfor å ha kult design med avanserte funksjoner.