

Rapport

IDG3009 – Informasjonsarkitektur, høst 2025

En digital plattform for kommunikasjon, drift og opplæring hos Tjønnås Delikatesser og Norvald Café

Gruppemedlemmer: Gjertsen Josefine Reichelt, Brenn-Svendsen Herman, Dahl Tia Linnea, Jewett Axel Bruusgaard

Emnelærer: Eivind Arnstein Johansen

Dato: 2025

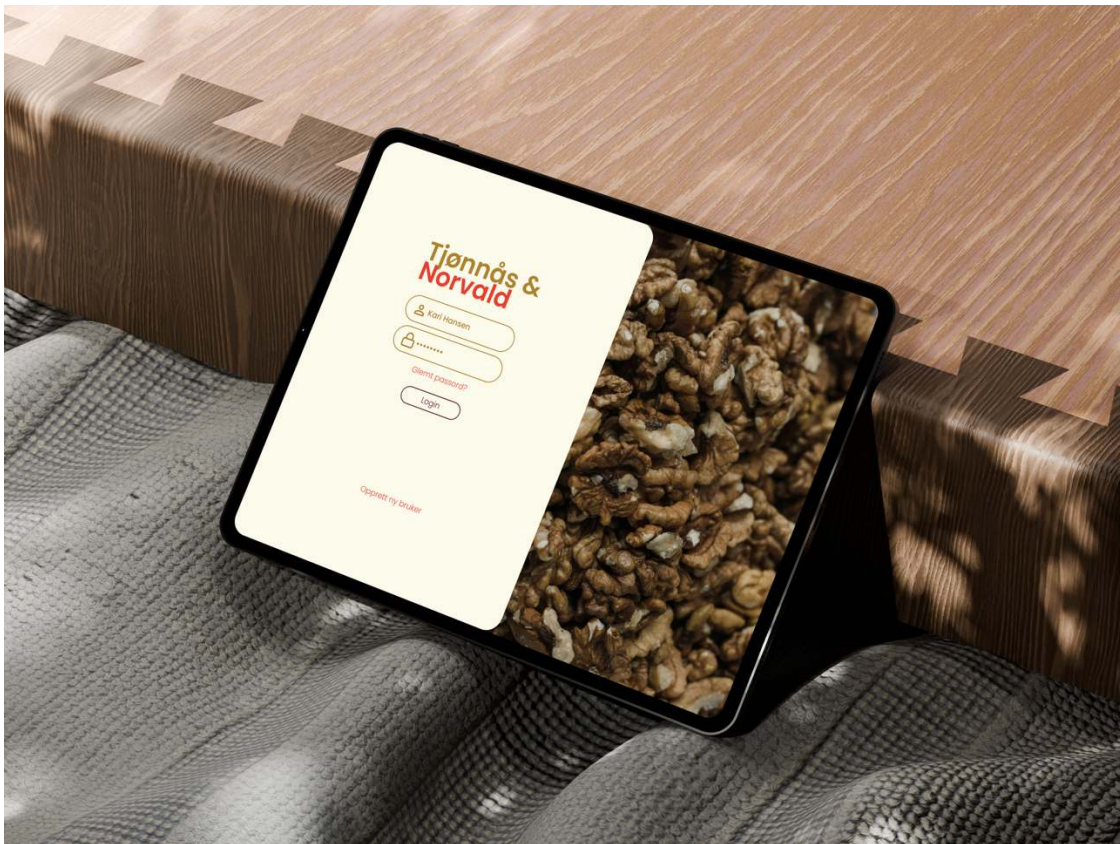


Table of Contents

Rapport	1
IDG3009 – Informasjonsarkitektur, høst 2025	1
1 Introduksjon	3
2 Metode	3
2.1 Intervju og funn	3
2.2. Persona og scenarioer	4
2.3 Scenarier	8
2.4 Wireframes og prototyper	9
3. Resultat.....	10
3.1 Innsikt og data.....	10
3.2 Wireframes	11
Prototyper	11
3.3 Sitemap.....	12
4 Refleksjon og konklusjon.....	13
Bidragserklæring	14
Bibliography	15

1 Introduksjon

Tjønnås og Norvald er kulturelt sett en viktig del av nærsamfunnet i Gjøvik. Det er en kafé og delikatessebutikk i Storgata i Gjøvik som tilbyr håndplukke småprodukter som oster, spekemat, oljer og mer. Vår digitale løsning hjelper ansatte i Tjønnås og Norvald med å få en oversiktlig ansattportal som hjelper med både vaktoversikt og opplæring for ansatte i diverse områder. Løsningen har som mål å samle elementer som tidligere har vært spredt på forskjellige plattformer, for å gjøre de små, men viktige tingene lettere, slik at de ansatte kan fokusere mer på dere kunder, mat og service.

2 Metode

2.1 Intervju og funn

Metoden for innsikt bestod hovedsakelig av intervju med daglig leder i Tjønnås & Norvald, Mari-Mette. Vi valgte å gå for et semi-strukturert kvalitativt intervju, noe som betyr at vi hadde en intervjuguide som vi brukte til å støtte oss på, men at vi lot samtalen flyte slik at vi fikk så mye informasjon som mulig. Det semi-strukturert intervjuet ga oss muligheten til å finne ut av informasjon som var utenom de spørsmålene vi hadde. Dette var svært positivt for oss da vi fikk ny informasjon vi ikke hadde tenkt på, det kom i naturlig samtale med intervjuobjektet basert på spørsmålene vi hadde fra før. Et semi-strukturert intervju som dette er med på å berolige intervjuobjektet da det virker som en samtale og ikke en faktabasert undersøkelse (Rosenfeld, et al., 2015).

Før vi gjennomførte intervjuet valgte vi å gå nøye gjennom forarbeidet som krevdes for å sikre et ryddig og godt møte. Vi avklarte først målet med intervjuet og presiserte hva vi trengte å få ut av intervjuet, slik at omfanget av intervjuet ikke ble for bredt. Dermed gikk vi over intervjuguiden for å sjekke flyt, formulering og rekkefølge var på plass. Vi definerte også roller internt i gruppen slik at alle visste hva de skulle gjøre under intervjuet, og vi endte med at to av oss stilte spørsmål og holdt samtalen gående, mens de to andre tok notater og fikk med seg viktige elementer. I tillegg gjorde vi litt desk research når det kom til

Tjønnås og Norvald, og Mari-Mette, slik at vi var forberedt og kunne stille spørsmål som om vi forstod virksomheten godt fra før. Dette forarbeidet gjorde at selve intervjuet fikk en tydelig retning og ga oss bedre og mer informasjon som vi har brukt videre for å utvikle den digitale løsningen.

Funnene fra intervjuet viser tydelig at det er et gjennomgående problem: driften er spredt over mange systemer som ikke er koblet sammen, noe som skaper unødvendig stress for Mari-Mette som daglig leder, men også hennes ansatte. Vaktplan blir håndtert i et system, lønn og økonomi i et annet, intern kommunikasjon i messenger grupper og notater, og opplæring som varierer basert på tilgjengelig tid. Resultatet av dette er en arbeidshverdag som krever mer koordinering, manuell oppfølging og masse ekstra administrerende arbeid. Innsikten vi fikk fra intervjuet peker mot et behov om å ha en ansattportal som samler vaktplan, intern kommunikasjon, dokumentasjon av rutiner og opplæring, og tydelig kommunikasjon av bedriftens økonomiske mål. Dette behovet er forsterket av at kafeen har hyppig utskiftning av ansatte, mange unge deltidsarbeidere med lite erfaring og et stort ansvar når det kommer til HMS og regler rundt matservering. Funnene fra intervjuet viser derfor et klart problem, men også klart potensial for en samlet ansattportal.

2.2. Persona og scenarier

Personas

Fire personas ble utviklet for å representere målgruppene:

Marte (leder) – ønsker struktur, integrasjon og kontroll.

Kari (erfaren ansatt) – trenger tydelige rutiner og oppdateringer.

Eirik (nyansatt) – foretrekker mobilvennlig, visuell opplæring.

Trine (kunde) – verdsetter kvalitet, enkel bestilling og trygg informasjon

Martin (kunde) – trenger et hyggelig sted å studere, kort ventetid og ledige sitteplasser

KARI HANSEN - ERFAREN ANSATT - TJØNNÅS

PROFIL

Alder : 38 år
Yrke : Ernæring og folkehelse
Rolle : Fast ansatt i delikatessebutikken
Digital kompetanse : Middels



Det beste er når alt går som det skal, og jeg kan fokusere på kundene

BAKGRUNN OG KONTEKST

Kari har jobbet i flere lokale matbutikker og bakerier, og trives med gode rutiner. Hun liker å hjelpe kunder og holde orden i hverdagen, men føler ofte at informasjon forsvinner i chat-tråder eller mellom apper. Hun har sett mange systemer komme og gå, og verdsetter løsninger som gir trygghet og oversikt.

MOTIVASJONER

Kari trives når arbeidsdagen er forutsigbar og effektiv. Hun liker å hjelpe kunder, samarbeide med kolleger og se resultater av godt teamarbeid. Hun motiveres av struktur, tydelige rutiner og et system som gjør jobben enklere – ikke mer komplisert.

MÅL

- Ha full oversikt over vaktplan, beskjeder og ukemål
- Få tydelig informasjon uten å måtte lete i lange chat-tråder
- At alle ansatte følger de samme rutinene og standardene
- Oppleve en arbeidsflyt som "bare fungerer"

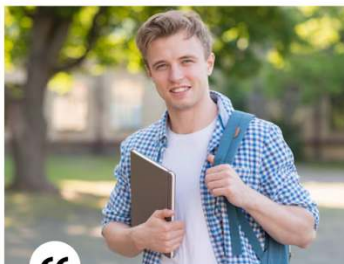
FRUSTRASJONER

- Viktig informasjon forsvinner i Messenger og Apple Notater
- Vanskelig å finne oppdaterte rutiner og dokumenter
- Nye ansatte får ulik opplæring, noe som skaper misforståelser
- Bruk av mange ulike apper uten sammenheng

EIRIK LUNDE - NY I ARBEIDSLIVET - NORVALD CAFE

PROFIL

Alder : 19år
Erfaring : Første jobb i serveringsbransjen
Rolle : Deltidsansatt/student
Digital kompetanse : Høy



Jeg lærer best når jeg kan se, prøve og gå tilbake for å repetere.

BAKGRUNN OG KONTEKST

Eirik jobber deltid ved siden av studiene. Han er vant til digitale verktøy og lærer best gjennom visuelle forklaringer. Opplæringen på arbeidsplassen oppleves som uoversiktlig, og han savner et enkelt digitalt sted hvor han kan finne rutiner, oppgaver og vaktplaner uten å måtte spørre kollegaer hele tiden.

MOTIVASJONER

Eirik ønsker å lære raskt og gjøre en god jobb. Han motiveres av trygghet, mestring og følelsen av å være en del av teamet. Han setter pris på tydelige instruksjoner og liker når opplæringen er strukturert og tilgjengelig digitalt – helst via mobil.

MÅL

- Forstå rutiner og produkter raskt
- Få trygghet i jobben
- Ha oversikt over vaktplan og beskjeder
- Kunne lære i eget tempo

FRUSTRASJONER

- Forvirrende og muntlig opplæring uten struktur
- Må stadig spørre kollegaer om hjelp
- Informasjon spredt mellom flere apper
- Mangler en tydelig opplæringsplan eller fremdrift

TRINE GUNDERSEN - KUNDE PÅ TJØNNÅS

PROFIL

Alder : 35 år
Rolle : Stamkunde hos Tjønnås
delikatesser
Digital kompetanse : Middels



Jeg vil ha mat som smaker godt, er laget med omtanke, og som gir meg litt ekstra luksus i hverdagen.

BAKGRUNN OG KONTEKST

Maria jobber som grafisk designer og bor i byen sammen med samboeren sin. Hun har en travel hverdag, men liker å unne seg gode smaksopplevelser i helgene. Hun er opptatt av kvalitet, bærekraft og lokalproduserte varer, og handler ofte i delikatessebutikker for å finne unike oster, oljer og ferske råvarer til matlaging.

MOTIVASJONER

Ønsker høy kvalitet og autentiske produkter som skiller seg fra dagligvareutvalget. Liker å utforske nye smaker og produkter, spesielt lokale og håndlagde varer. Liker å imponere venner og familie med gode råvarer når hun lager mat eller inviterer på middag.

MÅL

- Finne produkter av høy kvalitet som gjør matlagingen mer spennende og smakfull.
- Oppdage nye smaker og produsenter, spesielt lokale og bærekraftige alternativer.
- Skape hyggelige matopplevelser hjemme – både til hverdags og når hun har gjester.
- Handle på et sted med personlig service der hun føler seg sett og får gode anbefalinger.

FRUSTRASJONER

- Høye priser gjør det vanskelig å handle der ofte.
- Begrenset åpningstid som ikke passer med en travel hverdag.
- Lite informasjon om produktene, f.eks. opprinnelse, brukstips eller allergener.
- Overveldende utvalg uten tydelig veiledning – hun blir usikker på hva hun skal velge.

MARTE JENSSON - DAGLIG LEDER / SJEF

PROFIL

Alder : 48 år
Erfaring : 10+ år i drift og ledelse
Rolle : Eier og daglig leder for Tjønnås Delikatesser og Norvald kafé
Digital kompetanse : Middels



“

Jeg vil at alt skal henge sammen – så både kunder og ansatte får en bedre opplevelse.

BAKGRUNN OG KONTEKST

Marte eier og driver både Tjønnås Delikatesser og Norvald Café & Vinbar. Hun brenner for å skape møteplasser som gir folk hverdagsglede og bygger stolthet rundt lokal matkultur. Bedriftene hennes står for kvalitet, bærekraft og ærlighet – produkter med en historie og verdier hun kan stå inne for. Som leder har hun ansvar for drift, ansatte, vaktplaner, markedsføring, økonomi og opplæring. Hun liker variasjonen i jobben, men opplever at mye tid går bort i manuell oppfølging og kommunikasjon mellom mange systemer.

MOTIVASJONER

Marte motiveres av å bygge noe som varer – en bedrift med tydelige verdier, fornøyde kunder og et godt arbeidsmiljø. Hun ønsker struktur og oversikt, slik at hun kan bruke mer tid på utvikling og mindre på administrasjon. Hun får energi av å se ansatte vokse og trives, og verdsetter løsninger som gjør hverdagen enklere for alle.

MÅL

- Skape stabile og bærekraftige bedrifter med høy kvalitet
- Redusere tid brukt på manuell administrasjon og opplæring
- Samle kommunikasjon, vaktplaner og rutiner i ett system
- Bygge en kultur for ansvar, eierskap og samarbeid

FRUSTRASJONER

- Mange ulike systemer som ikke snakker sammen
- Informasjon og rutiner forsvinner i Messenger og Notater
- Tidkrevende og lite effektiv markedsføring
- Opplæring krever mye ressurser og oppfølging

MARTIN SØRVOLD - KUNDE PÅ NORVALD

PROFIL

Alder : 25 år
Rolle : Stamkunde hos Norvald
Digital kompetanse : Høy



“

Jeg liker å jobbe her, men jeg skulle ønske det gikk litt raskere å få kaffen når det er fullt.

BAKGRUNN OG KONTEKST

Martin Sørvold er student ved NTNU Gjøvik og en del av det lokale studentmiljøet. Han bruker ofte kafeer som et sted å jobbe med skole, møte venner eller ta en pause fra campus. Han setter pris på god kaffe, hyggelig atmosfære og et sted hvor han kan sitte lenge uten stress.

MOTIVASJONER

Martin motiveres av å finne et hyggelig sted å studere utenfor campus, ha et sosialt møtested med venner og medstudenter, koble av og få et lite avbrett i hverdagen, nyte god kaffe og atmosfære som gir inspirasjon til arbeid, og støtte lokale kafeer fremfor kjeder.

MÅL

- Ha et sted å studere effektivt utenfor campus
- Møte venner og medstudenter i et sosialt miljø
- Koble av og få små pauser i hverdagen
- Nyte god kaffe og en inspirerende atmosfære

FRUSTRASJONER

- Litt lang ventetid på bestillinger
- Manglende ledige sitteplasser når kafeen er full
- Støyete eller urolig miljø som gjør det vanskelig å konsentrere seg
- Begrenset utvalg av rimelige mat- og drikkealternativer

2.3 Scenarier

Marte (leder)

1. Det er mandag morgen, og Marte sitter på kontoret for å legge ferieplanen. Hun prøver å finne ut hvem som har søkt om fri, og hvilke uker som allerede er dekket. Informasjonen ligger spredt mellom e-poster, meldinger og notater. Hun kjenner at det tar unødvendig mye tid å få oversikt, og er redd for at noe skal bli glemt.

2. Det har blitt en uventet endring i menyen, og Marte må gi beskjed til alle servitører på Norvald. Hun går inn på Messenger på telefonen, og må bla langt ned for å finne gruppen “Norvald – servitører”. Marte synes det er klønete å bruke messenger, og de ansatte synes det blir uoversiktlig å bla langt opp i chatten for å finne fram til tidligere beskjeder.

Kari (erfaren ansatt)

1. Det er mandag morgen, og Kari skal åpne butikken sammen med en nyansatt. Hun merker at flere av varene ikke er merket slik de pleier, men finner ingen tydelig beskjed om endringer. Hun lurere på om det har kommet en ny rutine, men vet ikke helt hvor hun skal sjekke.

2. Kari har fått beskjed om at hun må planlegge ferien sin før jul, hun er usikker på når hun jobber og er ikke tilbake på jobb før neste uke for å sjekke den fysiske vaktplanen. Hun skulle ønske det fantes en bedre løsning å sjekke vaktplanen utenfor arbeidstiden.

Eirik (nyansatt)

1. Eirik skal ha sin første åpningsvakt i morgen, men husker ikke alt fra opplæringen. Han skulle ønske det fantes en enkel måte for ham å lære seg åpningsrutinen hos Norvald.

2. Eirik har hatt en travel vakt med mange kunder. Når han endelig får pause, prøver han å huske hva lederen nevnte på forrige møte om nye produkter – men finner ikke notatene igjen. Han skulle ønske det var enklere å finne oppdatert informasjon når han trenger det, uten å måtte spørre kollegaene hver gang.

Trine (kunde Tjønnås)

1. Trine skal invitere sine svigerforeldre på en bedre middag. Hun tenker derfor å ta turen innom Tjønnås for å finne et godt utvalg av bedre varer. Hun lager en handleliste, men skulle ønske at det var en måte for henne å vite hvilke produkter hun fikk tak i på Tjønnås før

hun tok turen.

2. Trine har dårlig tid på vei hjem fra jobb og skal rekke å gå innom en rekke butikker før de stenger. Hun innser at hun ikke rekker å handle det hun vil på Tjønnås i dag og skulle ønske at det fantes en måte for henne å kunne velge varer på forhånd og hentet dem i butikken så hun kunne bruke tiden sin mer fornuftig.

Martin (kunde Norvald)

1. Martin har en lang dag på campus og bestemmer seg for å ta en pause på sin favorittkafé. Når han kommer frem, er det kø, og han må vente flere minutter på kaffen. Han tenker at det hadde vært mye enklere om han kunne bestilt på nett på forhånd, slik at kaffen var klar når han kom.

2. Martin sitter på kafeen med laptoppen for å jobbe med en gruppeoppgave. Han ønsker å bestille kaffe uten å måtte reise bort fra bordet, men ser at kafeen ikke har noen digital løsning for dette. Han tenker at det hadde vært praktisk med en app eller nettbestilling, slik at han kunne få kaffen levert til bordet mens han fortsetter å jobbe uforstyrret.

Vi valgte å gå videre med Kari og Eirik fordi de representerer de mest relevante behovene i arbeidsstaben. Kari viser utfordringer med oversikt, vaktplan og fragmentert informasjon, mens Eirik tydeliggjør behovet for digital og tilgjengelig opplæring. Sammen gir de et dekkende bilde av brukerutfordringene og understreker hvorfor en samlet ansattportal er nødvendig.

2.4 Wireframes og prototyper

Wireframes består av enkle linjer og rammer som skal representere strukturen i et brukergrensesnitt, det er her de får navnet wireframes. De fungerer som skjematiske skisser som visualiserer hvordan navigasjon, innhold og funksjoner er plassert på en side eller skjerm. De har som hensikt å illustrere overordnet struktur, konsept og gi en omtrent ide av den visuelle oppbygningen samt brukerflyt tidlig i designprosessen. Wireframes viser hvordan det er tenkt at brukeren skal bevege seg mellom de ulike sidene og tilstandene av et ferdig produkt. De er som regel enkle og bevist uferdige, uten både detalj og farger, bilde eller typografi. Dette gjør det lavterskel å utforske nye der fokus kan være på struktur og funksjon ovenfor det visuelle (Hartson & Pyla, 2019, p. 305).

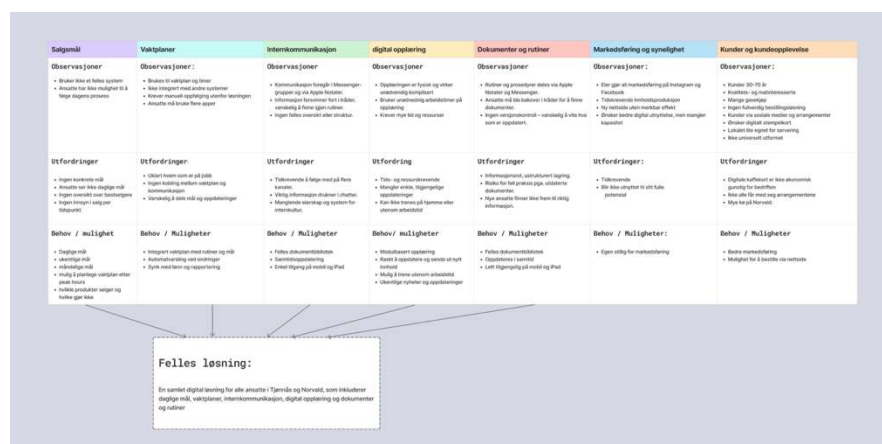
En prototype er en tidlig og forenklet versjon av det endelige produktet som brukes for å teste ulike designløsninger før den endelige versjonen implementeres. En prototype fungerer godt som et bindeledd for samarbeid mellom designer, utvikler og bruker og gjør det mulig å evaluere brukeropplevelsen, oppdage potensielle problemer og samle innsikt om hvordan løsningen brukes. Det kommuniserer ideer som ellers kan være vanskelig å forklare, og gir brukeren en måte å teste produktet før det ferdigstilles (Hartson & Pyla, 2019, p. 326)

3. Resultat

3.1 Innsikt og data

Etter intervjuet brukte vi affinity-mapping i Figma for å strukturere og bearbeide innsikten. Alle observasjoner, sitater og stikkord ble samlet digitalt og gruppert i seks hovedområder: salgsmål, vaktplaner, internkommunikasjon, digital opplæring, dokumenter og rutiner, samt markedsføring og kundeopplevelse. Denne prosessen gjorde det tydelig hvor utfordringene faktisk ligger, og viste spesielt at mange av problemene har samme underliggende årsak, nemlig at informasjon og verktøy er spredt på flere plattformer. Kartet fungerte som et visuelt bindeledd mellom rådata fra intervjuet og våre videre konseptvalg, og ga oss en klar forståelse av hvilke områder som påvirker arbeidshverdagen mest.

I gjennomgangen av kartet gjorde vi bevisste prioriteringer. Selv om markedsføring, synlighet og kundeopplevelse kom fram som relevante temaer i innsikten, vurderte vi at de ikke var like kritiske for den interne hverdagen til de ansatte som vaktplaner, kommunikasjon, opplæring og dokumenthåndtering. Samtidig valgte vi å beholde disse temaene i analysen fordi de gir viktig kontekst og viser hvordan interne utfordringer påvirker andre deler av driften. På den måten kunne vi fokusere løsningen på de områdene som skaper størst verdi for ansatte i første omgang, uten å miste helhetsforståelsen av virksomheten.



3.2 Wireframes

Våre wireframes ble laget i Figma ved å bruke enkle designverktøy som rektangler, tekst og andre former og enkle farger. Oppgaven baserer seg på 2 senarioer, så vi utviklet først wireframes til senario 1, som er basert på mobil. Vi gikk så videre med å designe wireframes for senario 2 på desktop, eller iPad i vårt tilfelle. Wireframes for mobil ble laget for å gjøre muligheten til å sjekke vaktlister for ansatte enklere og mere tilgjengelig en dagens løsning. På Ipad/desktop var senario basert rundt det å enkelt kunne få tilgang til tidligere opplæring gjennom Ipad som befinner seg på arbeidsplassen. Ved å sette sammen moodboard med inspirasjon fra andre lignende løsninger kunne vi se på hvordan layout de hadde bruk, hvilke funksjoner som fungerte best og hva ville prioritere å implementere vår egen løsning. Når det kom til mobil design så var det viktig at informasjonen man lette etter skulle være lett tilgjengelig og enkelt å finne. Vi brukte også mye tid på å se på våre egne tidligere oppgaver for å finne løsninger vi syntes fungerte best. Vi innså at en landing page for å samle viktig info kunne være en god ide. Vi inkluderte først en landing page før vi videre utviklet ideen om vaktplan. Her sorteres dagene etter måned hvor du får en full tilgang til den månedens vaktplan. Når du klikker deg inn får du raskt oversikt over tid, sted og hvem du jobber med.

Senere innså vi at en login side kunne vært lurt fordi vi tross alt designer en ansatt portal. Vi gikk gjennom samme prosessen for desktop wirefram, vi så på andre apper, tidligere oppgaver og gikk gjennom samme prosessen med moodboard. Vi inkluderte samme login og landing page med samme informasjon, før du trykker deg inn på opplærings siden. Her får du rakt tilgang på alle moduler og progresjonen på disse. Du har også mulighet til å klikke deg inn på arkiverte moduler for å lett kunne finne gammel info hvis nødvendig. Opplæringen er et steg for steg plan, men instruktive videoer for hvert steg. Her er det også mulig å hoppe frem og tilbake mellom steg. Når modulen er gjennomført blir du møtt av en bekreftelses side, før du klikker deg tilbake til start siden på opplæringen.

Prototyper

Etter å ha fullført endelige wireframes for løsningen var vi klare for å skape hi-fi prototyper. Vi lagde prototypene i appen Figma som er et verktøy for å lage prototyper av nettsider og apper. Hovedfokuset her var å bruke wireframes som ramme for designet, men utforske hvordan vi kunne bruke designelementer for å gjøre løsningen mer brukervennlig og for å gjøre appen fin å se på. I denne delen av designprosessen innførte vi designmanualen i

selve designet. Dette gjorde at appen ble mer levende, samt møtte kravene til WCAG sine retningslinjer.

I de første wireframene for vaktliste-siden jobbet vi med å utforske grunnstrukturen for hvordan brukeren skulle velge og se vakter. Alternativene vi testet var en enkel liste og en grid-basert oversikt. Målet på dette stadiet var å avklare navigasjon og informasjonsflyt, uten fokus på design. Da vi gikk videre til hi-fi skisser, overførte vi denne strukturen til et visuelt system som føltas tydeligere og mer i tråd med følelsen vi ønsket å skape.

Kalenderkomponenten ble utviklet til en mer komplett månedskalender med fokus på lesbarhet og enkel navigasjon mellom månedene. Vaktvisning ble mer informativt ved bruk av ikoner, bedre hierarki og informasjonskort som gjør det lettere for brukeren å forstå tid, sted, rolle og hvem man jobber med. Vi la også inn merkevareelementer som farger, typografi og bilder for å etablere stemning som passer følelsen vi får fra Tjønnås og Norvald.

Da det kom til opplæring/treningssiden jobbet vi først med flyten og strukturen i wireframsene. Da vi gikk videre til hi-fi prototyper bygget vi videre på denne strukturen, men gjorde den mer engasjerende og realistisk for å øke brukeropplevelsen. Modulene for de forskjellige områdene for opplæring fikk tydelige bilder og fargekodet progresjon som gjør det lettere for brukeren å orientere seg. Innholdssidene ble utviklet med fokus på hierarki, luft og visuell støtte i form av video slik at hvert steg i treningen er lett å forstå. Vi la også inn en mer intuitiv progresjonslinje, tydeligere CTA-knapper og bedre organisert informasjon.

3.3 Sitemap

Vi laget et sitmap for å få en god forståelse over hvordan nettsiden skulle struktureres før vi gikk videre med designet. Ved å avdekke hvilke sider som var nødvendig og se på logiske koblinger fikk vi tidlig god oversikt over behov og hvordan brukeren naturlig ville navigere. Vi startet med å kartlegge krav og behov, før vi grupperte de i logiske kategorier. Dette ga oss et solid grunnlag for wireframes, og gjorde det enkelt å sikre god flyt og en ryddig brukeropplevelse.

4 Refleksjon og konklusjon

Prosjektet har gått gjennom mange viktige og gjennomarbeidede steg fra innsikt til ferdig konsept. Innsiktsarbeidet har vært svært verdifullt for oss. Spesielt intervjuet med daglig leder ga oss dyp forståelse av utfordringene i den daglige driften, men også arbeidet med affinity mapping, personas og scenarier har bidratt til at vi ble trygge på retningen vår og at ideene våre hadde et solid grunnlag. Innsikten viste tydelig at en samlet ansattportal ikke bare kan redusere administrativt arbeid, men også bidra til en mer trygg, forutsigbar og stabil arbeidshverdag for ansatte hos Tjønnås og Norvald.

Gjennom wireframes og low-fi prototyper fikk vi utforske og teste ulike løsninger for problemstillingen uten å bli distraheret av visuelt design. Dermed kunne vi i high-fi prototypene finne en god balanse mellom brukervennlighet, funksjonalitet og et visuelt uttrykk som passer virksomheten.

Løsningen kan videreutvikles og utvides med flere funksjoner på sikt, men resultatet viser fremdeles et solid og gjennomtenkt konsept med potensial for å skape en mer effektiv, tryggere og bedre hverdag for alle ansatte i Tjønnås og Norvald.

Link til aktiv desktop prototype:

<https://www.figma.com/proto/SlwHbrWgze8kbEIWvYqJug/Tj%C3%B8nn%C3%A5s-main?node-id=357-92&t=Wdrl0DT0DpxmhxMO-1>

Link til aktiv telefon prototype:

<https://www.figma.com/proto/SwPTqrNk3YUqrM2xNAKrhO/Tj%C3%B8nn%C3%A5s?node-id=370-654&t=gURyvsCsv2Xut1ff-1>

Bidragserklæring

Vi i gruppe 1 bekrefter at alle gruppemedlemmene har deltatt aktivt i arbeidet med oppgaven. Fordelingen av arbeidet har vært som følger:

Gjertsen Josefine Reichelt: intervju guide, transkripsjon av intervju, affinity map, persona og scenarioer, designvalg og rapportskrivning.

Brenn-Svendsen Herman: Affinity map, Persona og Senario, Sitemap, LoFi/HiFi Prototype, Wierframes, Storyboard, Rapport, interview guide.

Dahl Tia Linnea: intervjuguide, transkripsjon av intervju, affinity map, persona og scenario, designmanual og rapportskrivning.

Jewett Axel Bruusgaard: Affinity map, persona og scenarioer, prototype, Wireframes mockups, interview.

AI deklarasjon

AI har kun blitt brukt til å se etter skrivefeil, alt innhold er produsert av gruppen.

Bibliography

Hartson, R. & Pyla, P., 2019. *The UX book*. 2 ed. Cambridge: Elsevier Inc.

Rosenfeld, L., Morville, P. & Arango, J., 2015. *Information Architecture*. s.l.:O'Reilly Media.