

PORTEFØLJE

Sigurd Rognhaugen

Jeg er en 22 år gammel mann som har begynt på første året på master i Informatikk: design, bruk og interaksjon på UiO. Samtidig jobber jeg deltid som interaksjonsdesigner hos Bekk.

Denne portfolioen går dypere inn i flere av mine designprosjekt, og prosessen som ledet opp mot de ferdige produktene.



INTERNSHIP · SOMMEREN 2018

Sommerjobb hos Bekk

Sommeren 2018 ble jeg ferdig med bacheloren i Informatikk: design, bruk og interaksjon og ønsket å prøve meg hos et konsulenthus. Valget falt naturlig på Bekk, som både sørget for at jeg fikk prøve meg i ett tverrfaglig team, samt har en stor UX-avdeling med flinke folk. Jeg jobbet på et prosjekt hos Vipps sammen med to utviklere og ei annen interaksjonsdesigner. Sammen skulle vi jobbe med utsatt betaling og hvordan dette kunne bli implementert hos Vipps.



Her fikk vi jobbet mye med strategisk design, fordi løsningen vi lagde skulle følge Vipps sin merkevare. Vi startet prosjektet med å sette opp en nettbutikk for å kunne teste ulike løsninger på reelle brukere, i en reell kjøpsituasjon. Her samlet vi inn data gjennom ulike kilder, deriblant Hotjar og Google Analytics. Samtidig som dette ble gjort gjennomførte vi intervjuer med ulike brukere og lagde en Impact Mapping for å kategorisere de ulike målgruppene vi fant.

I tillegg gjorde vi en del brukertester på gata, gjennomførte dagbøker med 15 deltakere for å lære mer om mobilvaner, samt en stor spørreundersøkelse hvor vi fikk inn over 300 svar. Totalt sett samlet vi inn svært mye data, lagde flere ulike konsepter og anbefalte et til Vipps. Vi presenterte dette for alle ansatte i Vipps på slutten av sommeren.

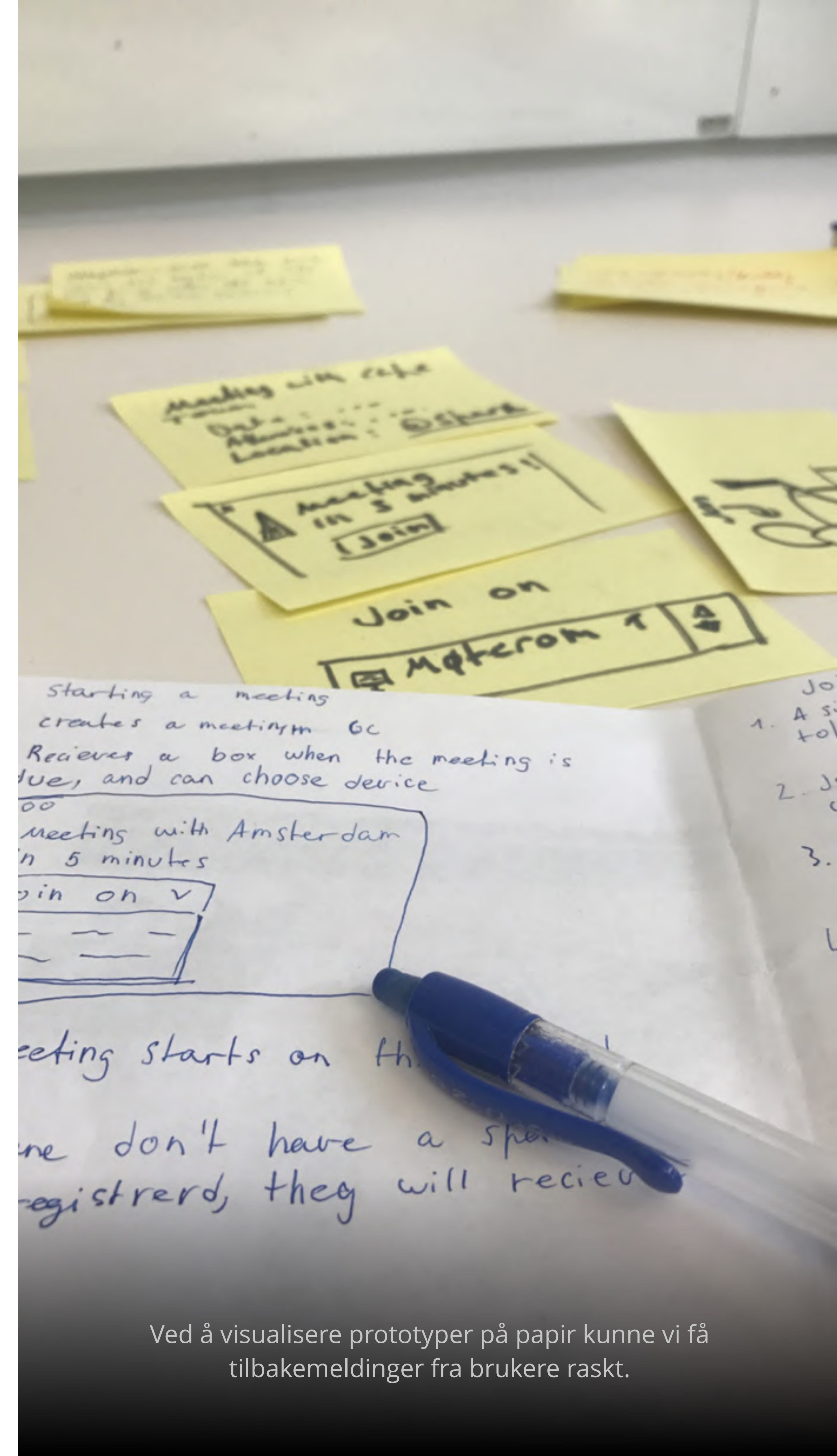


Meg og sommerstudentene i tidsriktig (og sponset) hårpyrd

INTERNSHIP · SOMMEREN 2017

Sommerjobb hos Cisco

Sommeren 2017 hadde jeg en 2,5 måneders lang sommerjobb hos Cisco på Lysaker. Her jobbet jeg som UX intern sammen med en annen interaksjonsdesignstudent fra KTH. Målet vårt gjennom sommeren var å forbedre Spark og Spark Board. Cisco Spark er et samarbeidsverktøy for chat og videokonferanse, og Spark Board er en stor skjerm som henges opp på konferanserom og andre steder på kontoret. Hovedsakelig skulle vi fokusere på integrasjoner av andre tjenester inn i Spark og Spark Board. Vi begynte prosessen ved å snakke med forskjellige brukere av produktene, for å få innsikt i hvordan de brukte systemene. I denne prosessen brukte vi metoden kontekstuell intervju, hvor vi så hvordan brukeren satt opp møter og gikk inn i disse, før vi diskuterte handlingene.



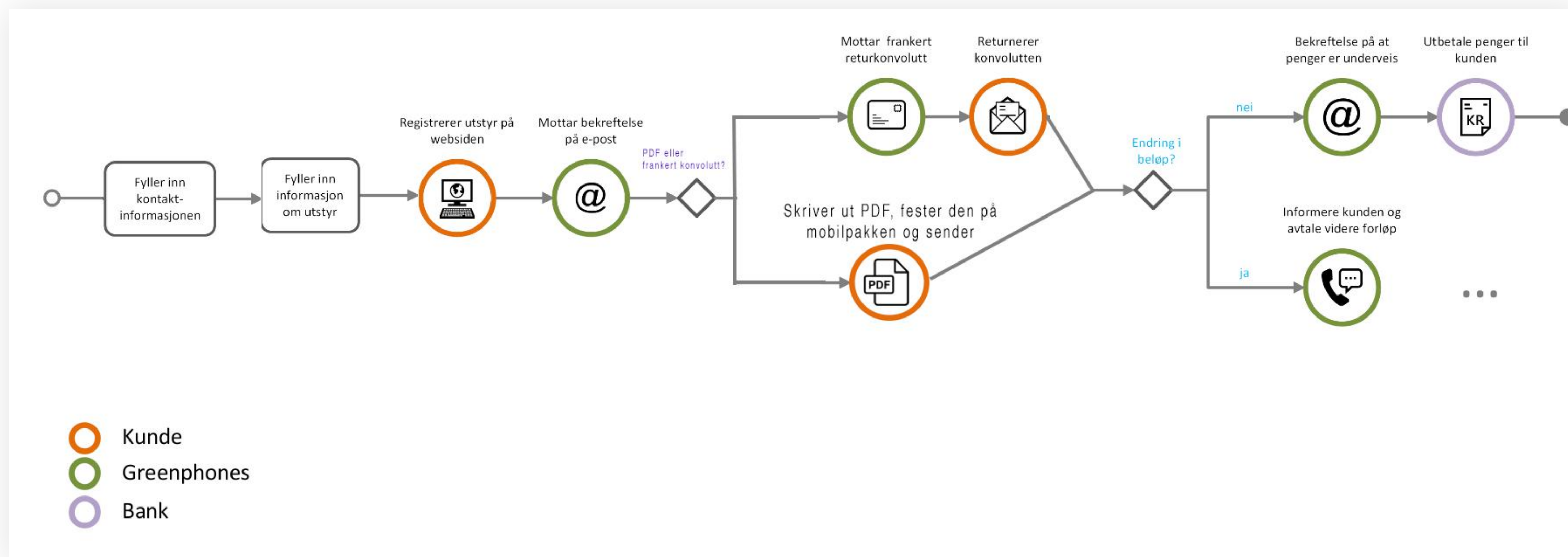
Ved å visualisere prototyper på papir kunne vi få tilbakemeldinger fra brukere raskt.

Etter å ha samlet sammen data fra tre kontekstuelle intervju delte vi dataen i forskjellige temaer for å få bedre oversikt over hva brukerne gjorde, og deres kommentarer til dette. Deretter skrev vi ned forskjellige brukerhistorier basert på dataene, for å finne ulike krav. Etter dette tegnet vi ned noen forskjellige konsepter som oppfylte disse kravene. Vi ønsket å se på forskjellige dimensjoner innenfor prototypene, så prototypene varierte mye fra hverandre. I tillegg tenkte vi på forskjellige grensesnitt og implementasjoner. Deretter tok vi med disse prototypene til våre veiledere i Cisco som kom med tilbakemeldinger til hver av dem. Vi bestemte oss for å fokusere på ett av grensesnittene. Etter flere iterasjoner på prototypene, workshops med brukere og sparring med UX-designere i Cisco endte vi opp med high-fidelity prototyper som nå blir utviklet videre. Jeg lærte mye av prosessen, ble bedre kjent med forskjellige metoder, og lærte meg at stakeholders ofte har mange sterke meninger på hvordan et produkt burde bli designet.



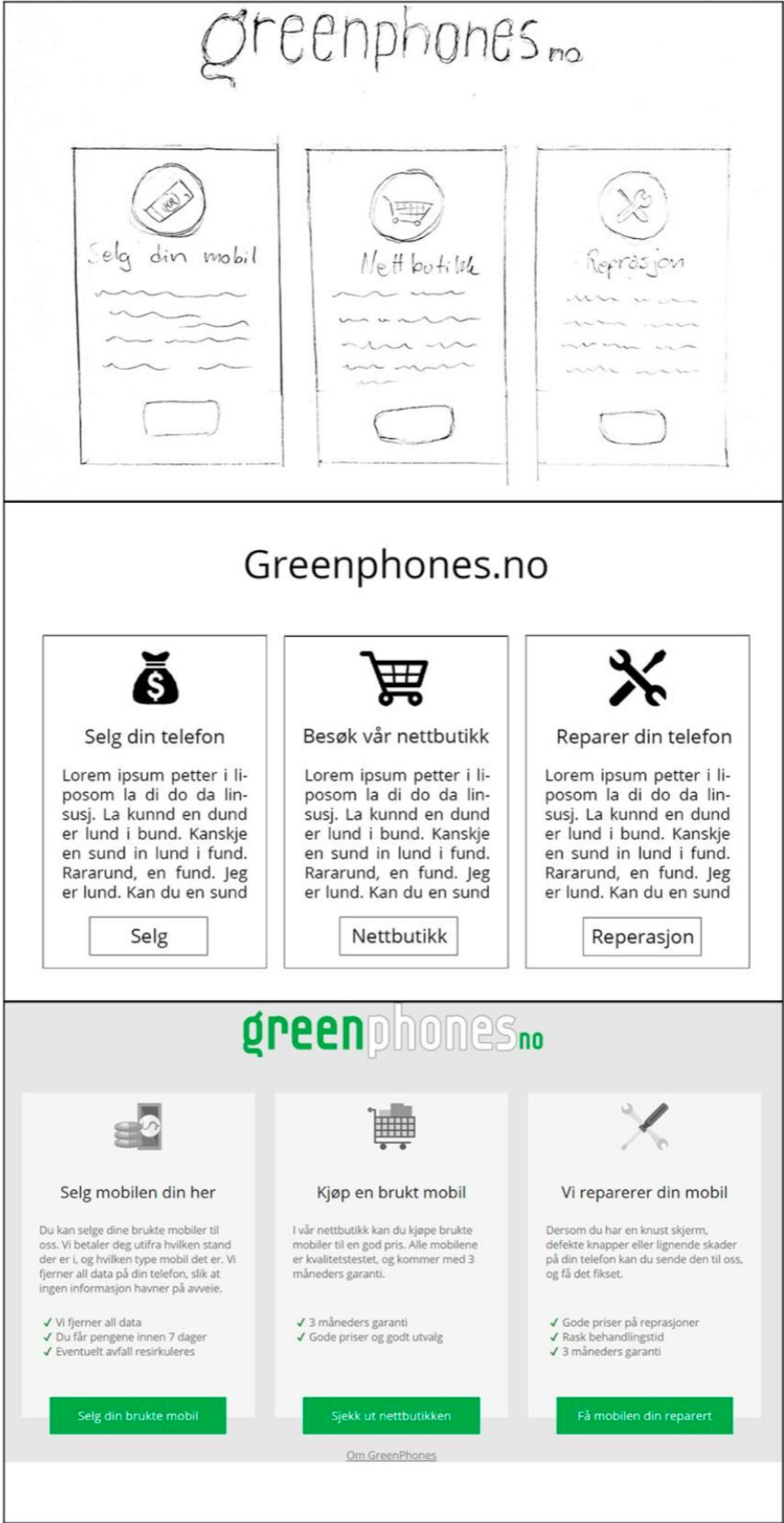
Greenphones

Greenphones er et norsk selskap som tar i mot, reparerer og selger brukte mobiler og nettbrett. Dette var et prosjekt i faget INF2260 - Interaksjonsdesign. Vi valgte Greenphones fordi det virket som et spennende case hvor vi kunne gjøre det lettere å resirkulere folk sine gamle telefoner. Vi begynte med et intervju med Greenphones hvor vi prøvde å konkretisere oppgaven og høre hva de ønsket å få til. I tillegg fikk vi en del informasjon fra SINTEF som var veilederne våre. De hadde utført flere ekspert-evaluering for å forbedre brukeropplevelsen ved å bruke Greenphones. Basert på dette lagde vi en innledende spørreundersøkelse og fant ut mer om hvorfor mange lar sine mobiltelefoner ligge i skuffen. Basert på dette og dybdeintervju med flere brukere kom vi frem til noen mulige forretningsmodeller og endringer man kunne utforske. Vi tok dette videre med SINTEF og Greenphones, men det viste seg fort at det de helst ønsket å gjøre var å forbedre brukeropplevelsen på nettsidene sine.



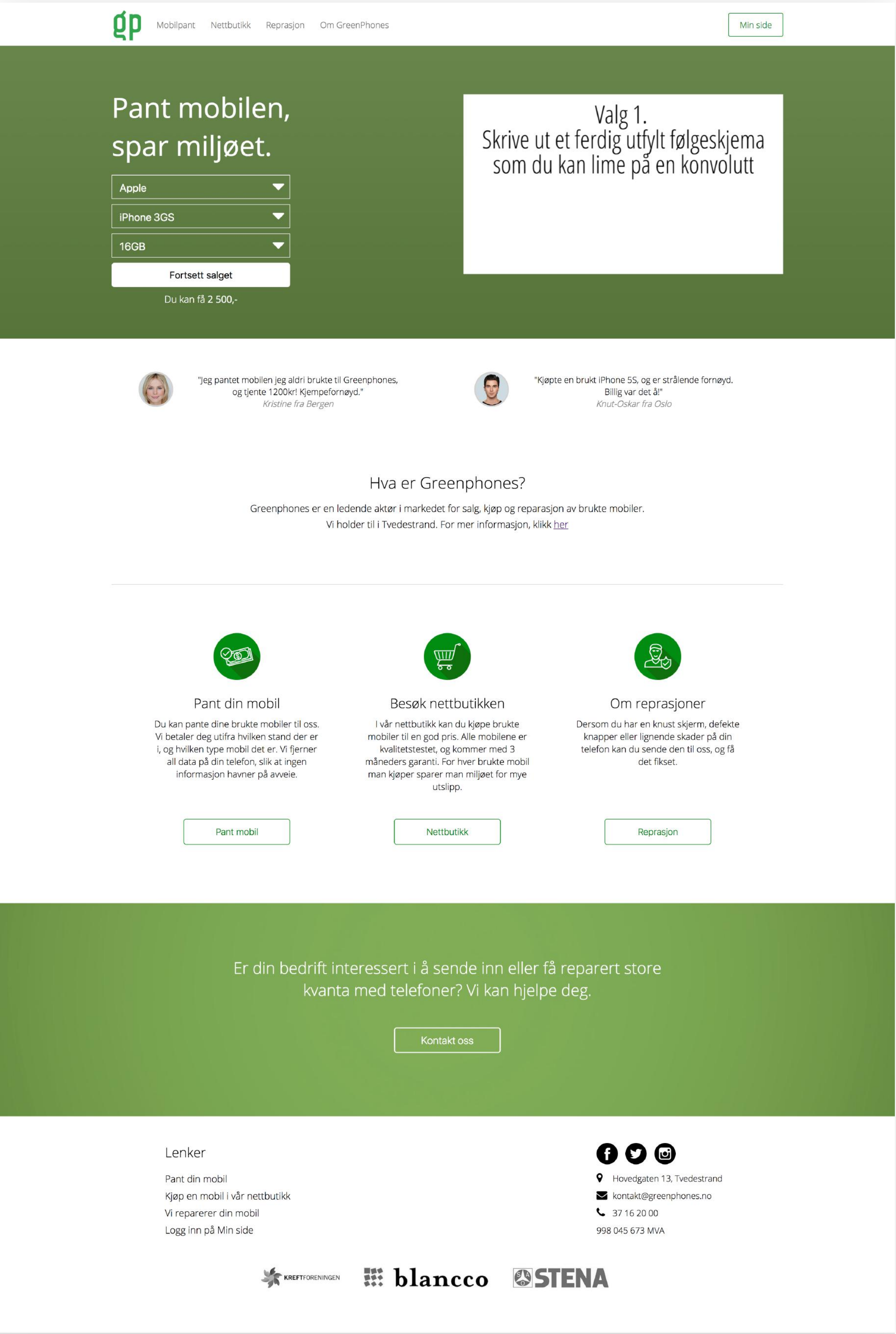
Mapping av kundereisen til Greenphones

Vi tilpasset oss dette og begynte med metodikken rapid prototyping. Basert på SINTEF sine vurderinger laget vi noen papirbaserte prototyper på en ny nettside, og testet dette ut med geriljatesting. Dette gjorde vi ved å gå rundt på campus for å få tilbakemeldinger på designet. To satt inne og endret på prototypene basert på tilbakemeldingene de andre i gruppen hentet inn fra personer som ble spurt. Vi ønsket blant annet å finne ut av hvordan brukeren reagerte på siden, hva de trodde den handlet om, og hva de trodde ville skje etter at de gikk inn på en side. Etter mange timer med arbeid og flere iterasjoner endte vi opp med en prototype som vi tok med til møte med Greenphones og SINTEF. Her fikk vi flere eksperttips, samt flere ideer. I møtet hadde vi også med en flyt for brukerne, samt hvordan sidene kunne struktureres.



Landingsside: Fra low-fi til high-fi basert på tilbakemeldinger og inspirasjon fra andre sider.

Med dette i bakhodet begynte vi å lage høyoppløselige prototyper som vi kunne brukerteste. Her fokuserte vi på å bruke farger som var naturlige for Greenphones, og sette opp informasjonen på en måte som ga mening. Dette testet vi jevnlig, og brukte tilbakemelding fra brukere til å endre og legge til nye moduler på nettsiden. Vi gjorde også beslutningen på å lage nettsiden selv, slik at den kunne testes bedre ute, og at Greenphones fikk en enklere og mer detaljert måte å se på produktet på. Mot slutten av prosjektet gjennomførte vi også to ekspert-evalueringer i samarbeid med SINTEF, og overleverte prosjektet til Greenphones.



Resultatet som ble overlevert Greenphones.

INTERAKSJONSDESIGN · FERDIG APRIL 2017

Design for iNext

Gjennom min deltidsjobb hos Cloud Insurance fikk jeg oppgaven med å lage en ny flyt for hvordan brukere skulle komme i gang med sine forsikringer. Kunden jeg skulle gjøre dette for var den amerikanske leverandøren av forsikringer til studenter, iNext. I starten av prosjektet fikk jeg en del flytdiagram fra iNext for hvordan ulike prosesser kunne gå. Dette brukte jeg litt tid på å tolke, før jeg satt sammen noen brukerreiser som ga mer mening og kunne brukes for å tegne opp design. I tillegg så jeg på rammeverket som ble brukt for å utvikle systemet, slik at det jeg lagde kunne bli implementert raskt.

For å få inspirasjon til hvordan jeg kunne designe sidene begynte jeg å undersøke iNext sine eksisterende nettsider. Her hentet jeg frem farger, font, og skrev ned noen regler for hvordan overskrifter og tekst var strukturert. Deretter så jeg på hva andre forsikringsselskaper har gjort innen samme prosess og lagret bilder av dette i et inspirasjonspanel. Jeg samlet deretter tankene, diskuterte litt med kunden og team om inspirasjonen og tegnet opp enkle skisser til en flyt som brukte en wizard-tankegang for å guide brukerne gjennom prosessen i tre enkle steg. Jeg delte opp stegene basert på hvilken data som skulle hvor, samt hvilken type data som måtte hentes inn. I tillegg fokuserte jeg på at stegene ikke skulle være for lange å fylle ut. De forskjellige flytene jeg fikk fra iNext ble lagt inn i skissene, og jeg presenterte dette for teamet i Cloud Insurance. Etter å ha gjort dette, samt fått svært gode tilbakemeldinger, lagde jeg en high-fidelity prototype i Sketch pga. kort deadline. Hadde jeg hatt mer tid tilgjengelig ville jeg fokusert mer på brukerinvolvering og testing i flere faser av prototypingen. Til slutt gjorde jeg prototypen interaktiv ved å legge den inn i Invision.



Illustrasjonsbilde

På presentasjonen av mitt design og noen andre implementasjoner som ble gjort i utviklingen stjal designet all oppmerksomheten, og genererte mye entusiasme blant stakeholdersene i iNext. Etter en måned hvor designet mitt hadde blitt brukt, hadde antall registreringer doblet seg sammenlignet mot samme tid i året før.

clee.org1-855-578-6398File a ClaimContact iNextLogin

International Insurance

Why iNextPurchase a PlanForms & DocumentsServices



You're halfway there!

Welcome to iNext. The University of Oslo has started enrolling you in their travel insurance program, policy period July 10th to September 9th 2017. Please finish the three steps below to activate your insurance. For step 3, it's important that you have an image of yourself ready.

Already have an iNext Account? [Log in](#).

1About You

2Your Insurance

3ID Card

Need help choosing the best insurance for you?
[Contact us](#)

\$10
Basic Insurance

\$20
Premium Insurance

\$30
Extended Insurance

\$0 deductible

\$0 deductible

\$0 deductible

\$1500 in medical gear

\$3500 in medical gear

Unlimited in medical gear

\$1000 in nice benefit

\$5000 in nice benefit

Unlimited in nice benefits

[View full comparison](#)

✓ Selected

Select

Select

Add Optional Extras

30-day Insurance Extension

If you'd like to travel before or after your planned trip, choose this add-on and be covered for that period of time as well.

Your price: \$29

✓ Added

Choose an option

☒ Add 30 days at the beginning. Coverage will start June 10th 2017

☐ Add 30 days at the end. Coverage will end October 9th 2017

Trip Cancellation and Trip Interruption Insurance

This add-on will cover your trip if you get sick or have to cancel your travel because of traumatizing events. Choose between four different benefit levels.

Price from: \$20

Add to trip

Political and Natural Disaster Insurance

This add-on will make you insured if there is a political or natural disaster happening when you're travelling. It also adds security against conflicts.

Your price: \$35

Add to trip

Your policy will be valid for the period July 10th to September 9th 2017.
The total price for your selections on this page is \$35.

[< Previous step](#)

Continue

File a ClaimContact iNext



Privacy PolicyTerms and Conditions

Part of the clee Family

Underwritten by Nationwide®

© iNext 2010–2017. All Rights Reserved.

Slik ser en av sidene jeg designet ut.

Panteboksen

I det første interaksjonsdesignprosjektet mitt skulle jeg og en gruppe studenter benytte en Arduino (en mikrokontroller) for å løse et behov vi skulle finne selv. Vi begynte med å diskutere ulike målgrupper som kunne være aktuelle å jobbe sammen med først. Her endte vi opp med å velge elever på videregående, og ønsket derfor å komme i kontakt med en skole. Etter mye kontakt, personlig oppmøte og purring på e-post var det ingen som ønsket å samarbeide med oss om dette. På grunn av dette måtte vi få inspirasjon fra andre steder, og kom over en søppelkasse i sentrum hvor det lå flere flasker oppi. Etter å ha resonnert rundt dette kom vi frem til at vi ønsket å se på hvordan vi kan få flere til å pante flasker mens de er ute i parker eller gjør andre ting utenfor hjemmet sitt.



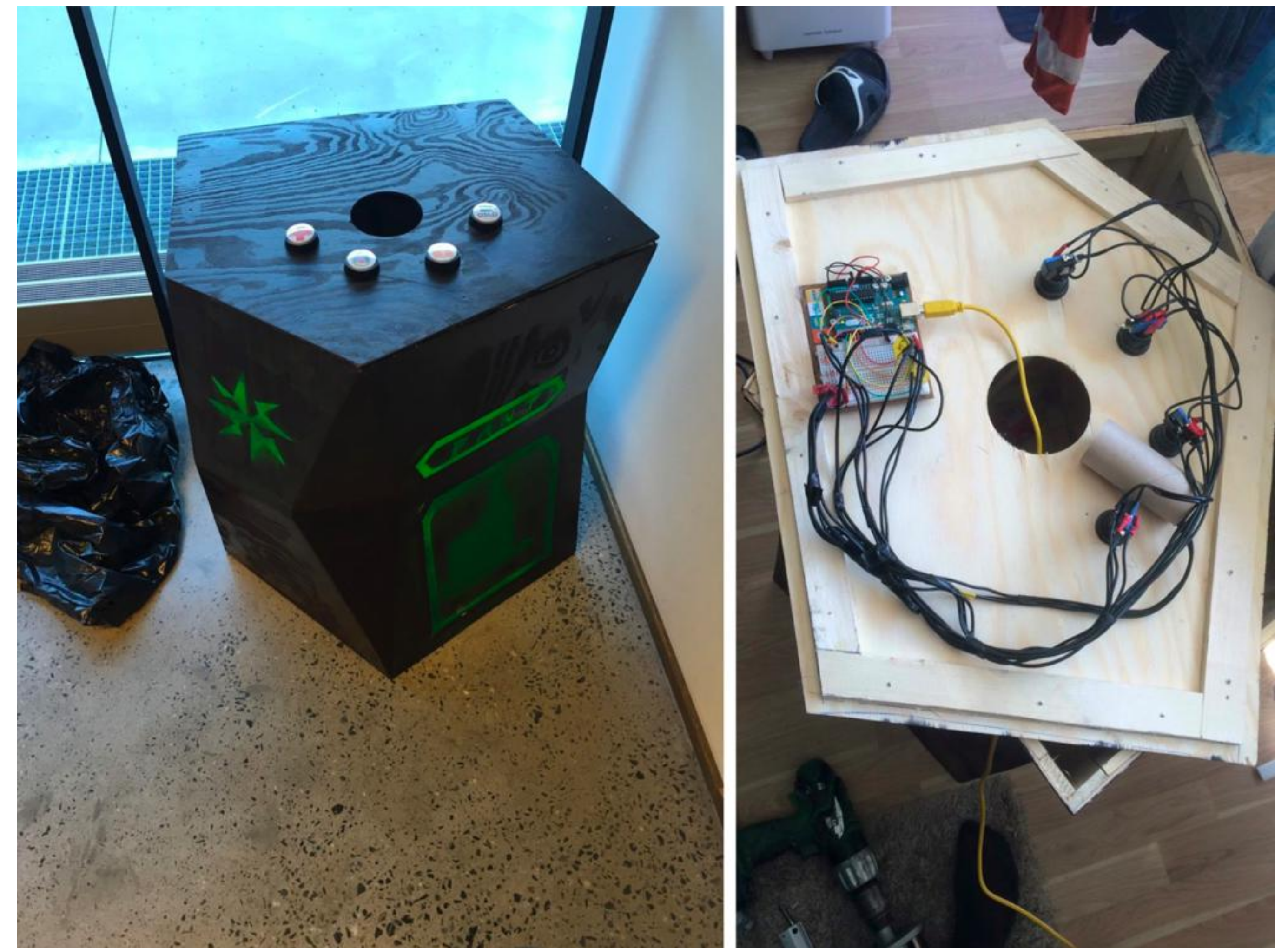
Bilde fra workshop med brukere.

For å finne ut mer om panting i offentlig rom gjennomførte vi et innledende intervju med en domeneekspert og fire andre. Her prøvde vi å finne ut hvorfor folk ikke pantet når de ikke var hjemme. Etter dette analyserte vi dataen og konkretiserte problemstillingen vår mer. Nå ønsket vi å se hvordan brukere ser for seg at det kan bli enklere å pante flasker utenfor hjemmet. Vi snakket med fire tilfeldige personer på gata, og diskuterte blant annet mobile pantestasjoner, spill hvor man skulle treffe pantemaskinen og andre spennende ting som kunne fungert. Basert på dette lagde vi tre prototyper, og arrangerte en workshop med forskjellige typer brukere. Vi lurte blant annet på hva man skulle gjøre med panten, hva brukeren skal "få igjen" og hvordan man skal engasjere brukeren.



Kost / nytte-digrammet vi brukte for å finne ut hvilke ideer vi burde fortsette med.

Vi satt opp alle ideene som kom opp i et kost-nytte diagram for å finne ut hva som var mulig å gjennomføre. Vi kom her frem til en panteboks som man legger flasker oppi og velge hvilken veldedig forening man ønsker å gi pengene til. For å evaluere denne ideen tegnet vi først lavoppløselige tegninger, og snakket med brukere for å se om de forstod konseptet. Det var tydelig at de ikke gjorde det - så vi la på ikoner og mer forklaringer på boksen. Etter flere slike iterasjoner begynte vi å prototype knapper og boksen om hverandre. Etter flere brukertester med både designet av boksen og knappene satt vi dem sammen til et produkt. Dette testet vi på brukere ved å se om de forstod hvordan det skulle brukes og om det var nyttig for dem.

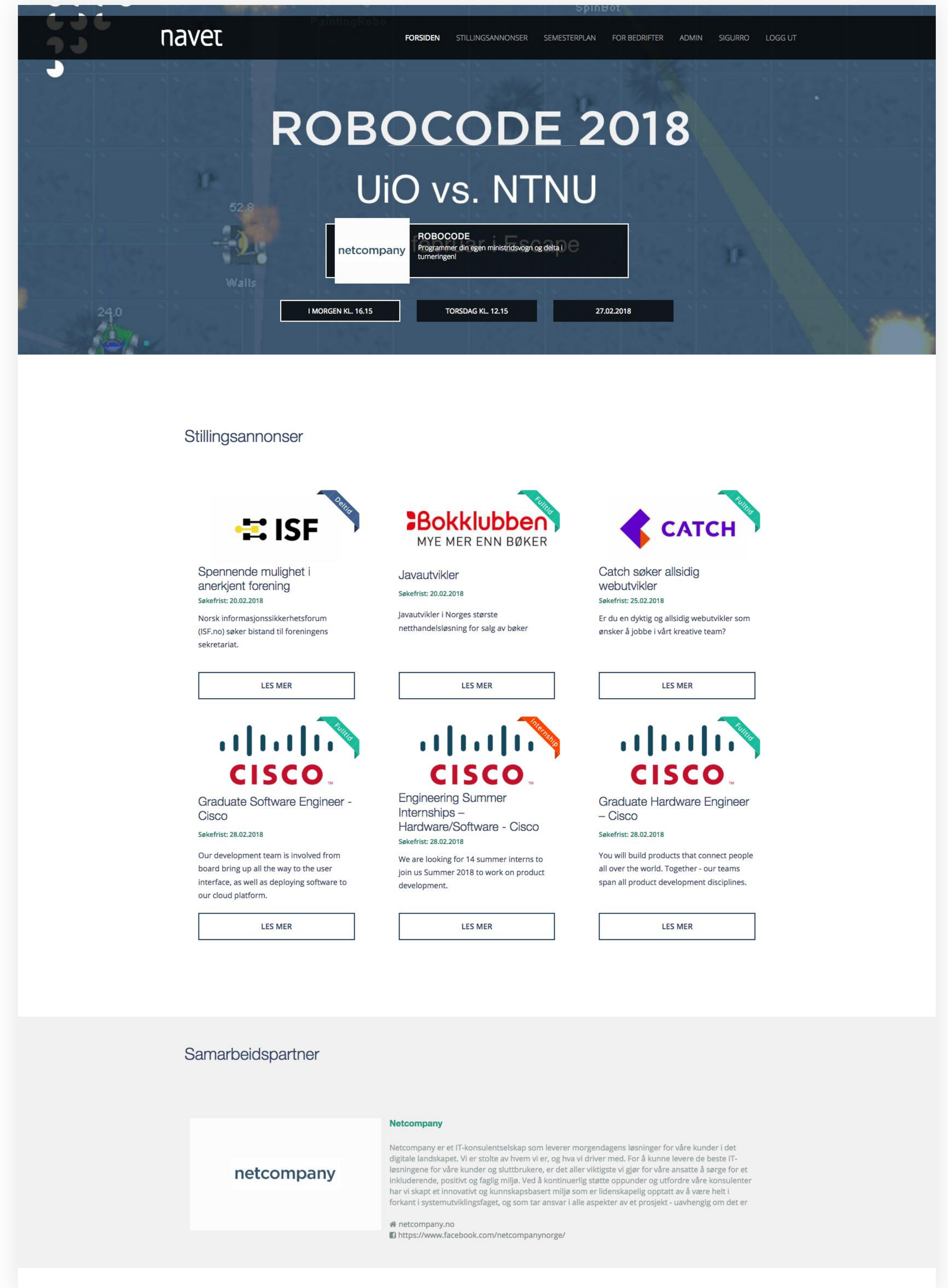


Kost / nytte-diagrammet vi brukte for å finne ut hvilke ideer vi burde fortsette med.

INTERAKSJONSDESIGN · FERDIG PÅSKEN 2018

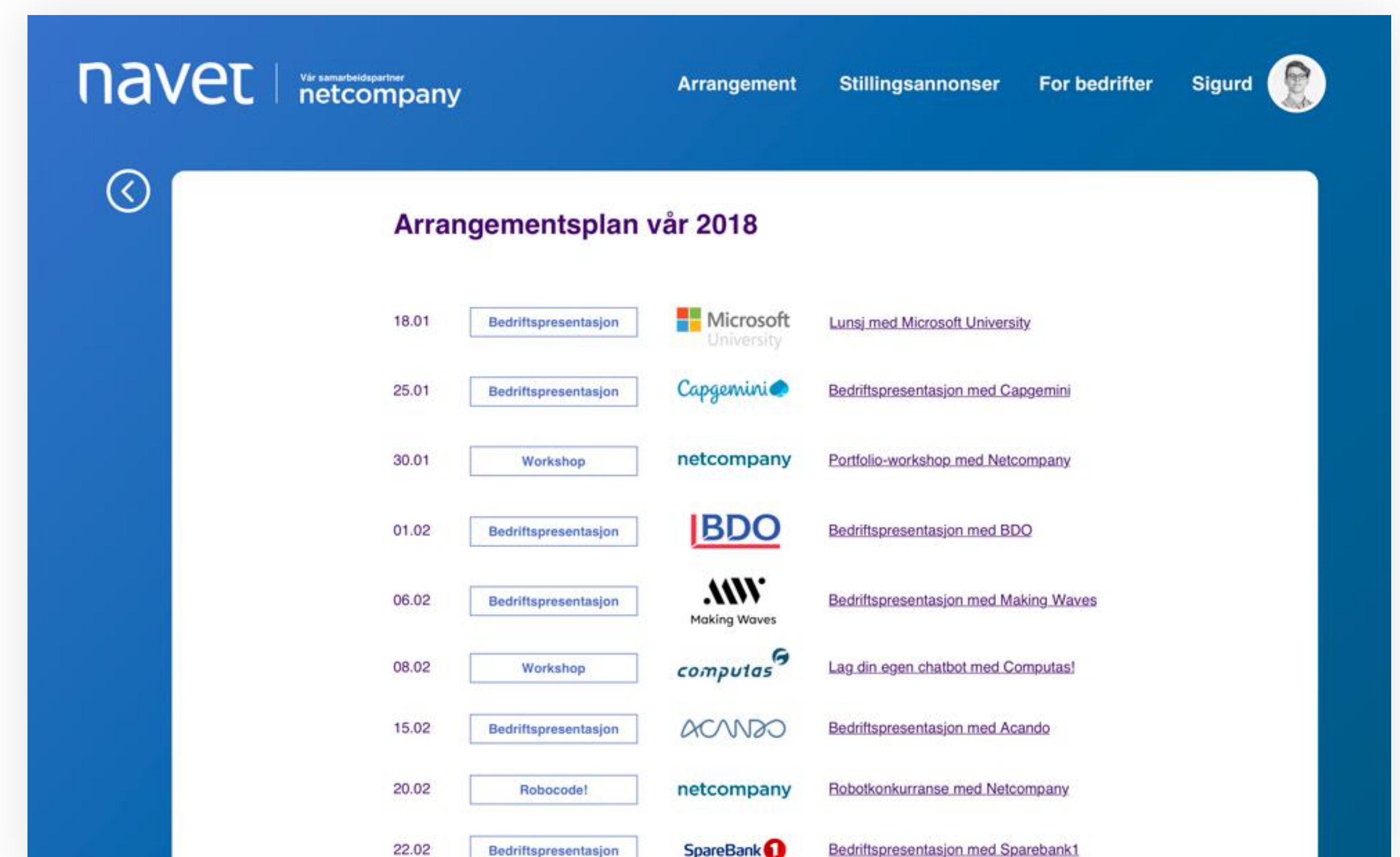
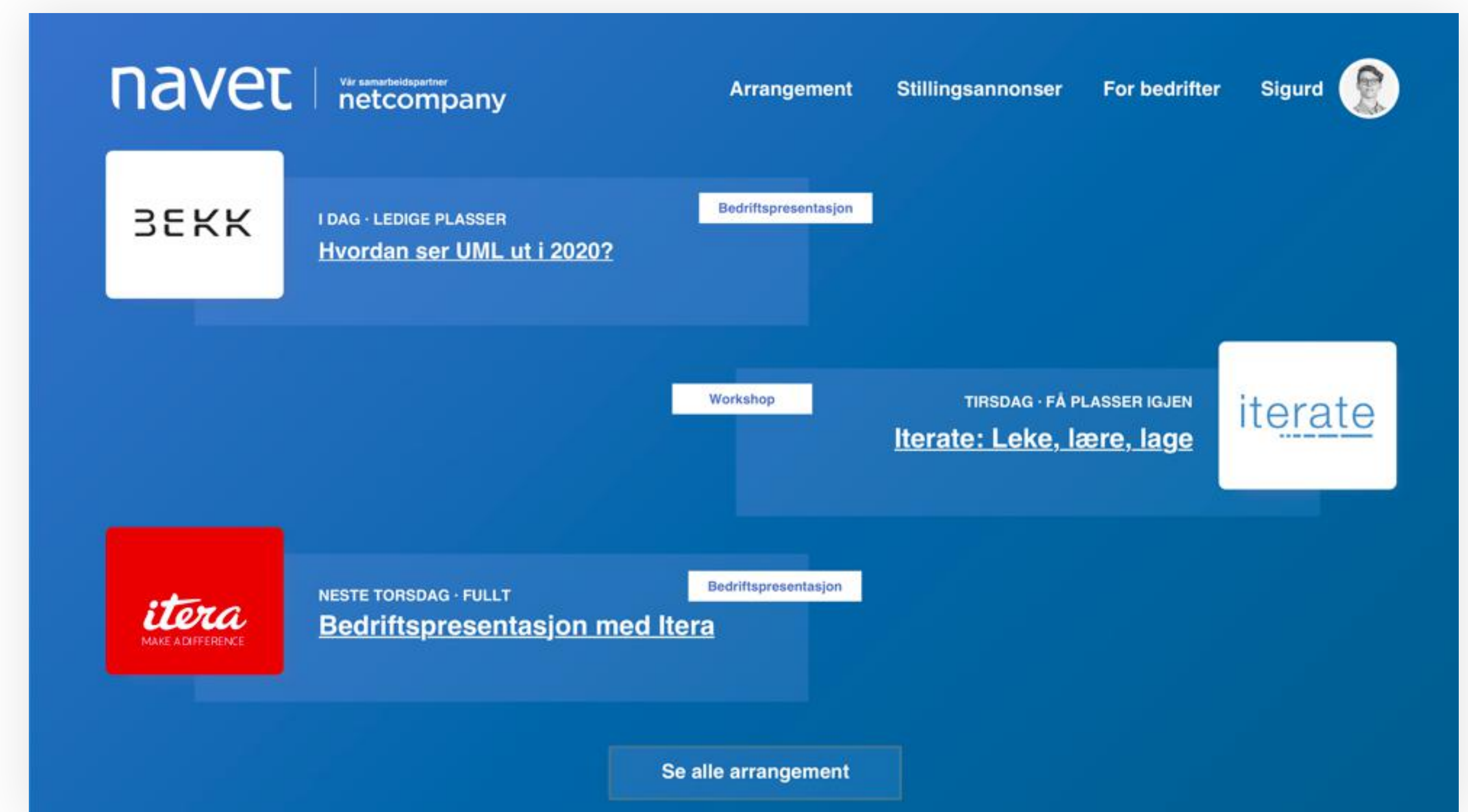
Nettsider til Navet

Navet er bedriftskontakten på Institutt for Informatikk, og gjennomfører årlig rundt 50 arrangement med ulike bedrifter. Jeg var leder i foreningen fra midten av 2017 til midten av 2018. En av tingene jeg ønsket å forbedre var nettsiden, og sammen med et annet styremedlem designet vi og utviklet helt nye nettsider som blir lansert påsken 2018. Jeg hadde hovedansvar for designet av siden, og startet prosessen ved å samle inn informasjon om hvordan andre, lignende tjenester har designet sine nettsider. Først og fremst lette jeg etter inspirasjon for å designe forsiden hvor vi viser de kommende arrangementene.



Nåværende nettsiden til Navet

Utfordringen med den gamle nettsiden var at den krevde flere klikk for å gå inn på arrangementet man ville se, og den hadde et fargeuttrykk vi ønsket å endre. Etter å ha satt opp et forslag til hvordan den nye nettsiden kunne struktureres presenterte jeg dette for styret og resten av våre interne. Her fikk jeg gode tilbakemeldinger, blant annet på strukturen av informasjonen som skulle vises frem på forsiden. Basert på dette endret jeg prototypene og satt i gang med å finne gode farger og fonter. Ut i fra dette lagde jeg noen designregler og eksempler, og satt dette sammen til en interaktiv prototype i Invision. Jeg sendte dette rundt til styret og interne, og alle var svært fornøyde. Jeg ba deretter tre personer om støtte til å evaluere designet, og jeg gjennomførte en enkel brukertest på disse. Her gikk vi gjennom hele designet og jeg ba dem gjøre forskjellige oppgaver. Mens de utførte dette tok jeg opptak av skjermen for å analysere dataen. Basert på dette fant jeg ut at folk synes det var vanskelig å komme seg til en spesifikk side, så jeg gjorde dette valget enda tydeligere i designet.



Mine design for nettsiden. Øverst er litt av forsiden, nederst er listen over arrangement

Jeg og utvikleren på prosjektet gikk deretter videre til å sette sammen dataen vi trengte med designet på forsiden. Dette ble gjort gjennom et API, ved at vi kalte på et system når vi trengte data fra det. Vi lagde forsiden i et JavaScript rammeverk som heter Vue, sammen med HTML og CSS. Når alle delene av systemet er ferdig planlegger jeg å gjøre indirekte observasjon ved å tracke ulike handlinger på siden. I tillegg ønsker vi å A/B teste nettsiden med et alternativt oppsett på forsiden, og deretter måle hvor mange som melder seg på med hvilket alternativ.

PRINT / MARKEDSFØRING · FERDIG FEBRUAR 2018

Markedsføringsmateriale til CI

Selv om min tittel hos Cloud Insurance (CI) er interaksjonsdesigner jobber jeg en del med grafisk design, utvikling og diverse andre ting. Ett av prosjektene jeg har gjort er å lage en PDF som skal bli sendt ut til mulige leads via en landingsside. Her ønsker man at mulige kunder fyller ut et skjema for å lære enda mer om systemet vi tilbyr. Målgruppen til denne PDFen er derfor alt fra startups til store, internasjonale bedrifter. Målet med dette materialet var å gi mer informasjon om produktet, samt bidra til at vi skulle få flere kunder.

Quick Overview

Cloud Insurance is a web-based **core insurance system** with extensive policy and claims management capabilities.

We make it easy for you to focus on
Innovation · Distribution · Product Development

Benefits



Reduce time to market

Say goodbye to long implementation projects. And when in operation, enjoy the flexibility of easily launching new products in the market.



Grow your business

Include distribution partners and other stakeholders in your digital strategy. White-labeling, co-branding, pricing overrides, online sales? We got you covered.



Save costs

Reduce costs and improve efficiency of administrative operations by automating your manual processes and enabling customer self-service.



Stay in compliance

Sleep safe at night and check those compliance checkboxes. We provide a strong security architecture, stellar data quality, and out-of-the-box reporting tools.

**Rock-solid operations.
Smooth user experiences.**



Første side på PDFen.

Jeg fikk tekst og tanker fra andre i teamet, og mitt oppdrag var å sette dette sammen på en grafisk pen måte som ga mening og skulle bidra til å oppnå målet. For å gjøre dette tegnet jeg opp skisser over hvordan jeg tenkte det kunne se ut. Dette på bakgrunn av inspirasjon jeg fikk fra andre, lignende PDFer, samt tidligere designarbeid jeg har gjort for CI. Etter flere iterasjoner på designet og en workshop sammen med resten av teamet satt jeg sammen verket til en 5 siders blekke som alle ble veldig fornøyde med.

Our «secret sauce»

Unique features

Premium calculation

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur quis nisi sit amet turpis facilisis volutpat. Cras vulputate venenatis luctus.

Responsive

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur quis nisi sit amet turpis facilisis volutpat. Cras vulputate venenatis luctus.

Plug-and-play

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur quis nisi sit amet turpis facilisis volutpat. Cras vulputate venenatis luctus.

Branding

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur quis nisi sit amet turpis facilisis volutpat. Cras vulputate venenatis luctus.

Want to try a mini-pilot?

We have good experience having projects run like a mini-pilot with focus on learning and testing new ideas fast. They go through three short steps:

1

Information gathering

2

Overnight setup

3

Evalutation & reporting

Sounds interesting? We'd love to hear from you:
pilot@cloudinsurance.io

BOOK A DEMO

cloudinsurance.io/demo

ASK US QUESTIONS

hello@cloudinsurance.io

LEARN MORE

cloudinsurance.io



Siste side på PDFen.