

Projecten in de schijnwerpers

“Hoe kunnen we innovatieve projecten op het Innovatieplatform van de politie inspirerender en interactiever maken voor de gebruikers?”

Een ontwerpvoorstel van Studio Ochi voor de politie



Dit ontwerpvoorstel is
het resultaat van een
project door:

Annejet Bosman
Ivaylo Dragnevsky
Astrid Anna van Rooij
Bente Vonk

Master Digital Design,
Hogeschool van
Amsterdam

December 2020

Projecten in de schijnwerpers

“Hoe kunnen we innovatieve projecten op
het Innovatieplatform van de politie inspirerender
en interactiever maken voor de gebruikers?”

Een ontwerpvoorstel van Studio Ochi voor de politie

INSPIREREN

werkwoord

Iemand het gevoel geven dat ze iets willen en kunnen doen.

Iemand een bepaald sterk gevoel of reactie te geven.

INTERACTIEF

bijv. naamwoord

Communicatie tussen mensen of reacties tussen dingen die samenwerken.

WELCOME

Hallo!

Het ontwerpvoorstel dat je momenteel leest, is gemaakt door Studio Ochi in opdracht van de Nederlandse politie.

Studio Ochi heeft acht weken lang ideeën onderzocht voor de verdere ontwikkeling van het Innovatieplatform van de politie - waar innovatieve ideeën en projecten worden verzameld om samenwerking te stimuleren.

Ons doel was om u te zoeken hoe we de projecten op dit platform intrigerender en nuttiger kunnen maken voor toekomstige gebruikers.

In dit ontwerpvoorstel vind je enkele inzichten uit ons (gebruikers) onderzoek, wireframes en prototypes, onze beslissingen en suggesties - allemaal met als doel het Innovatieplatform inspirerender en interactiever te maken tijdens de verdere ontwikkeling ervan.

Ochi is het Bulgaarse woord voor 'ogen'. Ogen om vanuit een nieuw perspectief naar een probleem te kijken - vanuit het perspectief van de gebruiker - en ogen om te openen voor nieuwe mogelijkheden. Studio Ochi bestaat uit vier studenten van de Master Digital Design van de Hogeschool van Amsterdam.



Annejt Bosman en **Bente Vonk** zijn onze UX- en UI-designers. Samen hebben ze de leiding in het maken van de wireframes en prototypes - en pasten die eindeloos aan naar de behoeften en frustraties van de gebruiker. Daarnaast heeft Bosman briljante planningsvaardigheden - die ons allemaal gefocust en op één lijn houden - terwijl Vonk de rol op zich nam van de facilitator die ons door onze ideation-sessie leidde.



Ivaylo Dragnevsky is onze strateeg en kritische denker, met een achtergrond in bedrijfsinnovatie. Tijdens ons proces was hij onze *head of research* en degene die de vragen stelde die gesteld moesten worden. 'Is dit echt de eenvoudigste oplossing?' En 'Wat gebeurt er als we de andere kant op gaan?'



Astrid Anna van Rooij is grafisch ontwerper en illustrator met jarenlange ervaring in de journalistiek. Voor dit project combineerde ze deze vaardigheden als onze *visual designer* - ze maakte de stijlgids en nam de visuele beslissingen - en had ze de verantwoordelijkheid over alle geschreven content en interviews.

Index

| | |
|------------------------------------|----|
| Briefing & debriefing | 9 |
| User-centered design | 11 |
| De gebruikers | 13 |
| <hr/> | |
| Ideation | 15 |
| Co-creation | 17 |
| Lo-fi-test | 19 |
| <hr/> | |
| Stijlgids | 21 |
| Definitieve prototypes I, II & III | 23 |
| Hi-fi-test | 28 |
| <hr/> | |
| Verdere aanbevelingen | 29 |
| Conclusie | 30 |
| Dank | 31 |

**“Ik wil
mijn kennis
delen en
samenwerken
met mijn
collega's**

Roxy van de Langkruis
Project Coördinator

BRIEFING & DEBRIEFING

De Nederlandse politie is een zeer innovatieve organisatie - voortdurend op zoek naar manieren en instrumenten om hun vaardigheden en werk te verbeteren en daarmee een veiligere samenleving te creëren. Ons directe aanspreekpunt binnen de politie is Roxy van de Langkruis. Zij is projectcoördinator binnen de afdeling Forensische Recherche van de regio Amsterdam. Ze is een van de vele 'innovatoren' binnen de politie.

Hoewel de innovaties van de politie briljant zijn, kan de communicatie tussen verschillende afdelingen en regio's worden verbeterd. Zo kan er een succesvol project lopen in Limburg, dat toepasbaar is voor de regio Amsterdam - maar niet wordt gedeeld. Het gebrek aan effectieve communicatie kan er ook toe leiden dat projecten elkaar overlappen, waardoor hetzelfde werk twee keer wordt gedaan.

Voor een betere samenwerking vroeg Van de Langkruis twee dingen: een projectmanagement tool - om de vele innovatieprojecten waaraan ze werkt te beheren - en een projectoverzicht - om projecten van collega's te volgen en er inspiratie uit te halen.

Na onze eerste research concludeerden we dat er al veel bestaande projectmanagement tools zijn. Daarnaast kwamen we erachter dat de politie momenteel zelf een Innovatieplatform aan het bouwen is om hun innovatieve projecten te verzamelen - te lanceren in 2021.

Voor een succesvol vervolg werkte Studio Ochi nauw samen met innovatieadviseur Amir Niknam en pre-developer Steven Hanekroot die initiatiefnemers zijn van het innovatieplatform.

Ons gebruikersonderzoek liet een kloof zien tussen de huidige visie van het platform en de behoeften van bepaalde toekomstige gebruikers - de projectmanagers. Daarom stelden we de politie voor dit verder te onderzoeken en daarbij een prototype en ontwerpvoorstel op te leveren, waarbij we rekening hielden met de belangrijkste behoeften van Van de Langkruis: efficiëntie, transparantie

USER-CENTERED DESIGN

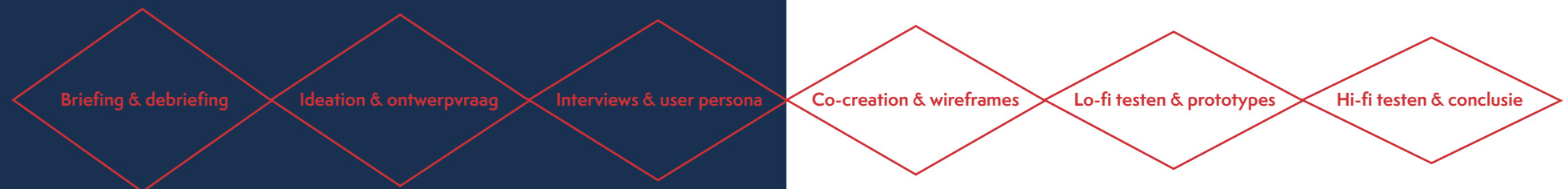
zelfst. naamwoord

Ontwerpen met en voor de toekomstige gebruikers van een tool of platform.

TIJDLIJN

bijv. naamwoord

Een lijn die de tijd en de volgorde waarin gebeurtenissen hebben plaatsgevonden weergeeft.



USER-CENTERED DESIGN

Bij Studio Ochi geloven wij dat ‘user-centered design’ de beste manier is om waardevol werk te creëren. Ontwerpen voor en met onze toekomstige gebruikers, door ze te betrekken in elke stap van het proces en te laten bijdragen aan de besluitvorming. We werkten nauw samen met de ‘projectmanagers’ van de innovatieve projecten van de politie - personen die bereid zijn een vooruitstrevende en prominente rol op het Innovatieplatform op zich te nemen. Personen die het niet erg vinden om op te vallen en die collega’s willen inspireren.

Daarom werkten we nauw samen met verschillende projectmanagers: Marjolein Hendriks (Afdeling Forensische Recherche, Amsterdam), Barbara Lewis (Team Digitaal Onderzoek, Amsterdam) en vanuit het Q Lab in Eden - Susan van Esch (Innovatiecoach), Robin Smallenbroek (Innovatiecoach en UX designer) en Roel Wolfert (Hoofd Innovatie).

Het werken volgens ‘user-centered design’ bestond uit interviews, co-creatie, lofi- en hifi-testen. Dit diepgaande gebruikersonderzoek en de samenwerking resulteerde in een ontwerpvoorstel dat boeiend, inspirerend en interactief is. Ideeën die direct kunnen worden geïmplementeerd in de toekomstige ontwikkeling van het Innovatieplatform van de politie.

Voor dit project werkten we in een diamantvormige design sprint

- waarbij we constant switchen tussen verbredend en verdiepend denken - die steeds smaller werd richting het einde.

User Persona

De (innovatie)projectmanager
binnen de Nederlandse politie

BEHOEFTEN



Hun projecten /
werk presenteren



Kennis delen &
samenwerking



Inzichten krijgen uit
projectprocessen



Overzicht krijgen
met een tijdlijn



Snel collega's
kunnen contacteren



Doelen & projecten
verbinden



Transparantie



Leren van fouten
& inzichten



Bestructureerde
input bij projecten

FRUSTRATIES



Ingewikkelde
tools



Overlappende
projecten



Chaos door
verschillende werken

DE GEBRUIKERS

Tijdens ons ontwerpproces werkte Studio Ochi nauw samen met zes toekomstige gebruikers van het Innovatieplatform. Om hen kennis te laten maken met het proces van 'user-centered design' en om een eerste gevoel te krijgen voor hun manier van werken overhandigden we hen een vragenlijst met 17 vragen (open en multiple choice), om in 10 minuten te beantwoorden

Deze vragenlijst vormde het uitgangspunt voor zes één-op-één diepte-interviews, van elk 60 minuten. De interviews bestonden uit open vragen over: hun functie, projectmanagement, samenwerking, gebruik van tools en het platform van hun dromen. **De interviews waren bedoeld om de behoeften en frustraties van de gebruikers te ontrafelen, terwijl het gesprek zo objectief mogelijk bleef.** De interviews hebben ons geholpen nieuwe inzichten te krijgen en onze aannames te valideren.

De resultaten van de interviews zijn vertaald in een 'persoonlijk eindrapport' van de behoeften en frustraties per persoon. Deze rapporten lieten overeenkomsten en verschillen zien. De belangrijkste overlappings van de rapporten - plus het onderzoek van het developmentteam - werden samengevoegd tot één document: de 'user persona'.

Deze user persona laat zien wat de belangrijkste behoeften van onze gebruikers voor de verdere ontwikkeling van het Innovatieplatform zijn: hun projecten / werk presenteren, kennis delen & samenwerken, inzichten krijgen uit hun projectprocessen.

Andere behoeftes zijn: helder overzicht krijgen met een tijdlijn, snel contact opnemen met collega's, doelen & projecten verbinden, transparantie, leren van fouten & inzichten en kennis van projecten krijgen via gestructureerde input. Aan de andere kant zijn ze gefrustreerd over: ingewikkelde tools, overlappende projecten en chaos door verschillende manieren van werken.

Hoe kunnen we het platform inspirerender en interactiever maken voor jou?

“Interessante zinnen of citaten kunnen mensen naar een project lokken”

“Wat als we projecten op grote schermen in het politiebureau plaatsen?”

“Ik heb een goede zaklamp nodig om 600 projecten te doorlopen”

“Als ik hulp nodig heb bij mijn project, waarom vraag ik dat niet?”

“Een overzicht kan snel saai worden - we gaan dat grid doorbreken”

“Fouten delen kan een ander helpen bij haar volgende project”

IDEATION

Om de verzamelde informatie uit de enquête en interviews te analyseren en om ons denken op elkaar af te stemmen, hielden we als team een ideation-sessie, waar we onze specifieke ontwerp vraag vormden en de eerste creatieve brainstorms deden.

Nadat we de behoeften en frustraties van de gebruiker hadden doorgenomen, gedefinieerd en opnieuw geformuleerd, vormden we onze ontwerp vraag: **hoe kunnen we innovatieve projecten op het Innovatieplatform van de politie inspirerender en interactiever maken voor de gebruikers?**

Om inzicht te krijgen in het innovatieplatform vanuit het perspectief van de eindgebruiker, hebben we verschillende ‘user stories’ gemaakt die de wensen en redeneringen vanuit verschillende perspectieven laten zien.

Als resultaat van drie brainstormsessies concludeerden we dat we het platform inspirerender en interactiever kunnen maken, door:

- Het projectoverzicht spannender te maken; d.w.z. door bepaalde projecten in de schijnwerper te plaatsen
- De mogelijkheid te bieden om de projecten en de persoonlijke pagina te personaliseren
- Te onderzoeken hoe je jouw werk gemakkelijk, esthetisch en snel kunt presenteren aan collega's

CO-CREATION

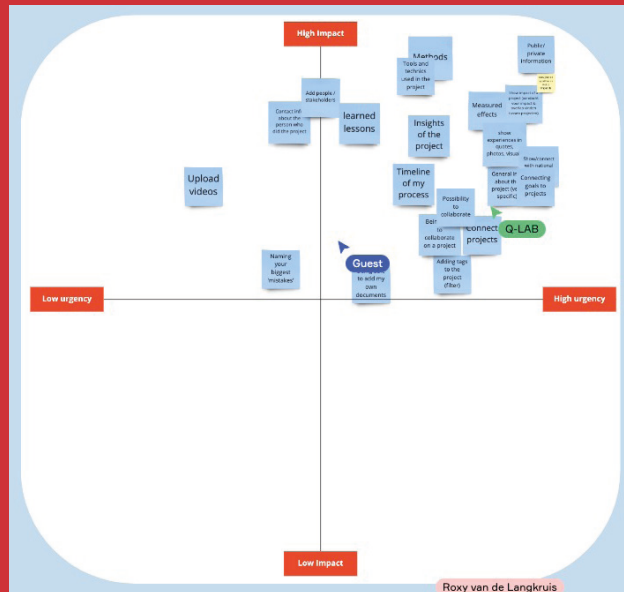
Ontwerpen met de gebruikers werd heel letterlijk toen we een co-creation-sessie organiseerden, met drie toekomstige gebruikers en twee ontwerpers van Studio Ochi.

In een sessie van 60 minuten werden de toekomstige gebruikers geconfronteerd met hun eigen behoeften en frustraties. Ze werden gevraagd om deze zelf te analyseren door ze te rangschikken van meest naar minst belangrijk. En om deze items te herschikken op verschillende pagina's van het toekomstige innovatieplatform: welke elementen verwachten ze te vinden op de 'projectenoverzichtspagina', 'projectdetailpagina' en 'persoonlijke pagina'.

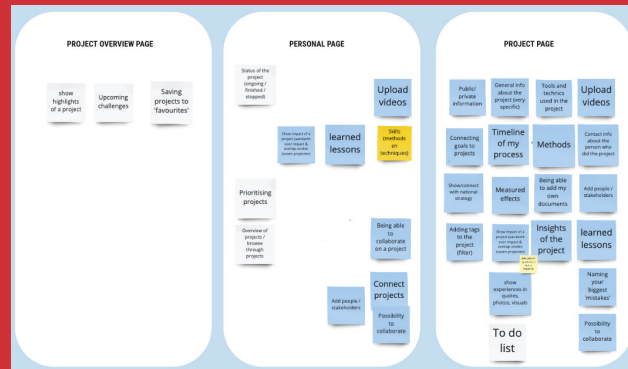
De co-creation eindigde met een opdracht waarbij ze in de schoenen van de ontwerper werden geplaatst: **het bouwen van een eigen versie van een 'projectdetailpagina' met door ons vooraf ontworpen elementen en de mogelijkheid om ook eigen elementen toe te voegen.**

Het meest interessant om te zien was hoe de deelnemers de 'projectdetailpagina' ontwierpen. Marjolein Hendriks en Roxy van de Langkruis gebruikten de projectpagina als een levend document, iets dat te allen tijde kan worden bewerkt - waar je je project kunt volgen en er tegelijkertijd een presentabel formaat van kunt maken voor je collega's. Terwijl Robin Smalzenbroek de pagina meer ontwierp als een einddocument met alleen de belangrijkste inzichten.

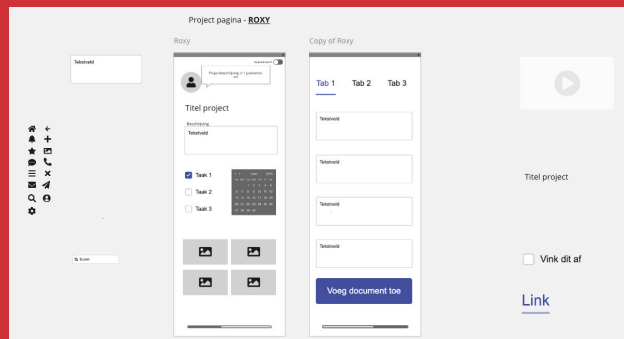
Daarnaast vonden de deelnemers ook de volgende categorieën urgent en impactvol: mogelijkheid tot samenwerking, het tonen van de impact van een project, hun favoriete methoden en technieken en het wisselen tussen publieke en private informatie.



STEP 1
Priority matrix



STEP 2
Verdelen op de pagina's



STEP 3
Je eigen pagina bouwen



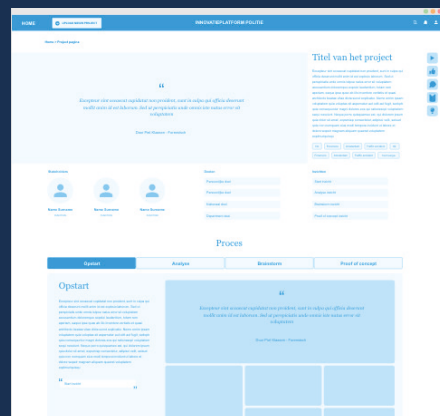
PROJECTOVERZICHTSPAGINA

Het grid waar alle projecten worden verzameld; sommige projecten zijn in een schijnwerper geplaatst

“Dit project heeft veel nieuwe inzichten opgeleverd, o.a. X, Y & Z.”

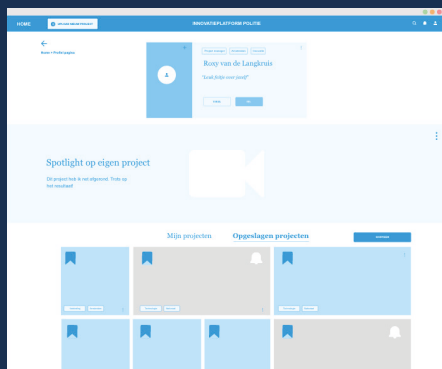
PROJECTDETAILPAGINA

Gedetailleerde informatie over een project; mogelijkheid om doelen en uitdagingen te delen



PERSOONLIJKE PAGINA

Overzicht van jouw eigen projecten en de projecten die je volgt



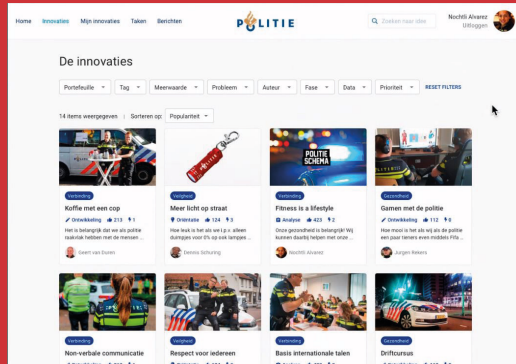
LO-FI-TEST

Naar aanleiding van de co-creatie hebben we low fidelity wireframes gemaakt om snel ons concept te testen, voordat we het ontwerp verder ontwikkelen. Voor de lo-fi-tests hebben we vier toekomstige gebruikers uitgenodigd voor één-op-één-tests van klikbare wireframes, elk gedurende 30 minuten.

De wireframes - gebaseerd op het eerdere gebruikersonderzoek - bestonden uit de verbonden pagina's van het Innovatieplatform ('projectoverzichtspagina', 'projectdetailpagina', 'persoonlijke pagina').

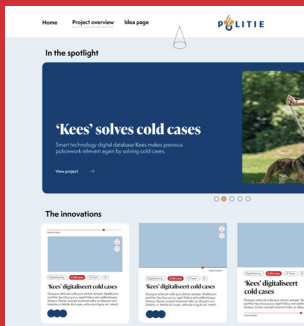
De gebruikers werd gevraagd zelf door de wireframes te navigeren, en om knoppen, pictogrammen en routes te testen. Daarbij moesten ze commentaar leveren op hun bewegingen en bevindingen. Het belangrijkste aspect om hier te testen was de bruikbaarheid en de 'user journey' ('gebruikersroute').

De lo-fi-tests hielpen om bij te houden waar verbeteringen of wijzigingen nodig zijn - bijvoorbeeld welke knoppen moeten worden gewijzigd en welke formaten vergroot. Welke routes waren logisch en welke niet. Daarnaast was het ook handig om te zien hoe de gebruikers reageerden op het tot leven komen van hun input. Hun user journey toonde aan dat het benadrukken van inzichten, het hebben van diepgaande informatie over projecten en het presenteren van het projectproces de meest waardevolle aspecten van het innovatieplatform waren.

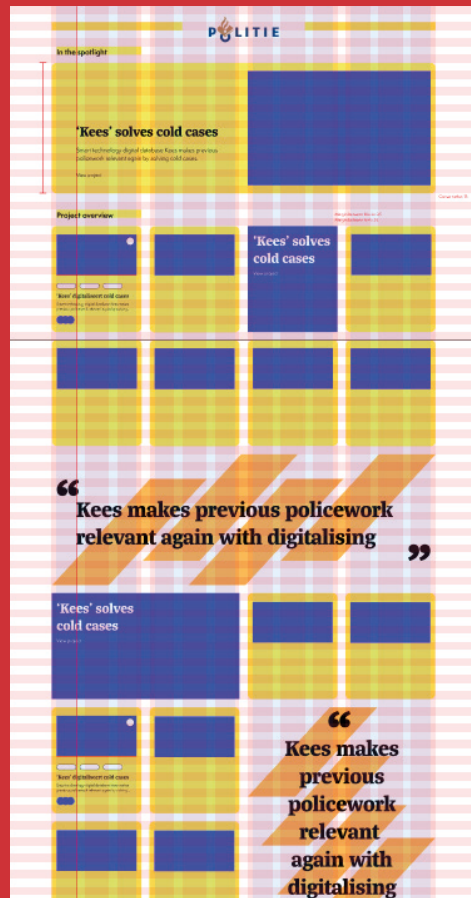


Current prototypes of the platform in the police's design

Schetsen voor tegels



Het grid voor uitlijnen



Typografie met en zonder schreef

'Bagatela' voor quotes en titels

'Semplicita Pro' voor de meesten tekst op het Innovationplatform

Het kleurenpalet



STIJLGIDS

Het Innovatieplatform van de politie is in ontwikkeling, hun prototypes vormden de basis van onze stijlguides - een boekje dat we gebruikten tijdens het maken van de prototypes. De stijl is kalm en informatief met dun lijnwerk, herkenbare icons, duidelijke knoppen, een combinatie van afgeronde en vierkante hoeken en een algeheel 'plat' ontwerp dat de gebruiker niet afleidt van de inhoud, maar uitnodigt tot onderzoek.

Het projectoverzicht van het Innovatieplatform is momenteel erg geformatteerd en gedreven door fotografie en kan nog spannender worden. Bijvoorbeeld door het strikte format te doorbreken met de toevoeging van verschillende tegelformaten en opties: vergrote foto's, kaders met typografie en geanimeerde citaten. Om ervoor te zorgen dat deze elementen passen bij de 'normale' tegels, hebben we een raster gebruikt om uitlijning en ritme te garanderen.

Daarnaast hebben we meer hiërarchie binnen de tegels gecreëerd met aanpassingen in kleur, maatvoering, een tweede lettertype en de toevoeging van een preview van de tijdlijn van het project. Ten slotte hebben we een element aan de bovenkant van het raster toegevoegd: "de schijnwerpers op jouw projecten" - een interactieve carousel die uitnodigt om in vijf projecten te duiken.

Het gebruik van pictogrammen en knoppen is gebaseerd op de huisstijl van de politie. Het kleurenpalet dat we hebben gebruikt voor ons ontwerp (8 kleuren) is een vereenvoudigde versie van het officiële palet van de politie (14 kleuren). De politie gebruikt momenteel enkel een schreefloos lettertype, wat het creëren van hiërarchie moeilijk maakt. Ter aanvulling hebben we een lettertype mét schreef toegevoegd - voor citaten en koppen. Beide lettertypen werken goed in verschillende formaten en op verschillende schermtypen.

De identiteit van de politie is sterk en herkenbaar (o.a. het "wybertje", de uniformen en de gestreepte auto's). **Om deze sterke huisstijl te eren, hebben we kleine knipoogjes gemaakt naar deze elementen in de vormgeving van onze ontwerpsuggesties.**



DEFINITIEVE PROTOTYPE I

Ons laatste prototype bestaat uit drie pagina's: het projectoverzicht, de projectdetailpagina en de persoonlijke pagina. Voor elke pagina hebben we bepaalde elementen ontworpen die het platform inspirerender en interactiever zullen maken - met de toekomstige gebruikers in gedachten.

Project overzicht

Het projectoverzicht - waar alle projecten zijn verzameld - is de centrale pagina. Dit is waar de gebruikers kan ontdekken, geïnformeerd wordt en geïnspireerd raakt door de verschillende innovatieprojecten. De inhoud zal bij elk nieuw bezoek enigszins veranderen, waardoor de gebruiker verrast en geïnteresseerd blijft.

De pagina begint met: "projecten in de schijnwerper". De schijnwerper doorbreekt de routine van het lezen van soortgelijke projecten en nodigt de lezer uit om onderwerpen te verkennen die buiten hun directe interesses of portefeuille vallen. De schijnwerper toont vijf projecten uit de projectdatabase op basis van verschillende statistieken: de meeste opgeslagen, aangeklikte, gedeelde of net begonnen of voltooide projecten. Door de inhoud geregeld te veranderen zal het de bezoeker blijven inspireren.

De projectoverzichtspagina bevat een raster van tegels met alle innovatieprojecten. De tegels geven een snel inzicht in een project met één zin, een tijdlijn en de teamleden. Als je op de tegel klikt, ga je naar de 'projectdetailpagina'. Ook kan de lezer filteren, sorteren en zoeken, en projecten op de 'persoonlijke pagina' opslaan.

Het huidige grid van het Innovatieplatform dat de politie heeft ontworpen is statisch. **Om het inspirerender te maken, doorbreken we het raster met citaten, vergrote foto's en tegels die alleen tekst bevatten.** De citaten in het overzicht worden gegenereerd op basis van inzichten uit een geüpload project. Het samenspel tussen de opvallende tegels (d.w.z. de aanhalingstekens) en 'normale' projecttegels dient om de lezer directer te betrekken en te inspireren.

DEFINITIEVE PROTOTYPE II

Veiligheid staat voorop

Financiering
Totale financiering: 6.000,-
Gebruikte financiering: 3.900,-

ALGEMENE INFORMATIE

Doel van dit project
De veiligheid en het zelfvertrouwen van onze agenten op straat vergroten. De kans op persoonlijke accidenten voorkomen, door goed voorbereid te pad te gaan. Met de kennis van de geschiedenis van de bewoners.

Impact
Met een portal zullen onze agenten met meer zelfvertrouwen een buurt betreden, waardoor de juiste hulp gegeven kan worden, zonder afgeleid te worden door voorvalletjes of ongelukken uit het verleden. Daarnaast zorgt de portal voor verbetering en samenwerking tussen afdelingen.

Heb jij tips voor dit project? Laat het Roxy meteen weten

Beschrijf hier jouw antwoord...

Doelen van deze fase

- Nationaal plan voorbereiden n.a.v. het managementoverleg
- Hi-fi prototypes testen met de toekomstige gebruikersgroep
- Agenten in blauw voorbereiden op de nieuwe portal in de maandelijkse innovatienieuwsbrief

Project detailpagina

Deze pagina toont gedetailleerde informatie over een project. Het toont de fasen van een project van begin tot eind. Het nodigt uit om door de fasen te klikken en meer te weten te komen over de doelstellingen, geleerde lessen en uitdagingen van het project. Op basis van ons onderzoek hebben we de pagina opgedeeld in vijf secties: beschrijving & snelle inzichten, algemene informatie, tijdslijn & proces, verbinden & reageren en gerelateerde projecten. Daarnaast heeft de bezoeker van deze pagina de constante mogelijkheid om zinnen of alinea's te markeren die ze interessant of inspirerend vinden. Als ze het project opslaan in de collectie op hun 'persoonlijke pagina', slaat het programma ook hun gemarkeerde hoogtepunten op.

Beschrijving en snelle inzichten: Elk project begint met een beschrijving en een carousel vol snelle inzichten. De projecteigenaar kan de carousel vullen met maximaal 12 tegels met inzichten die ze willen laten zien. Zo kunnen ze collega's informeren over: financiën, doelen, vragen, statistieken, het team en de impact van het project.

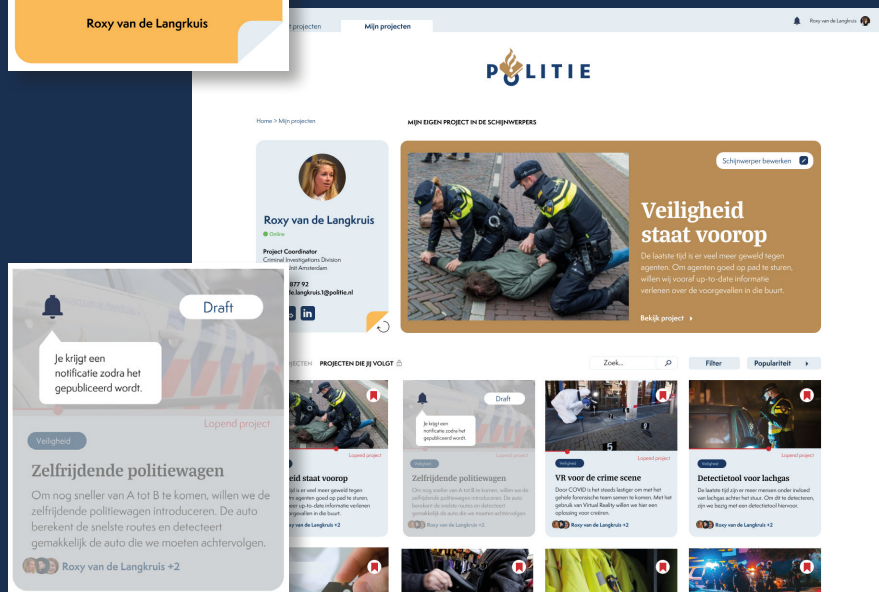
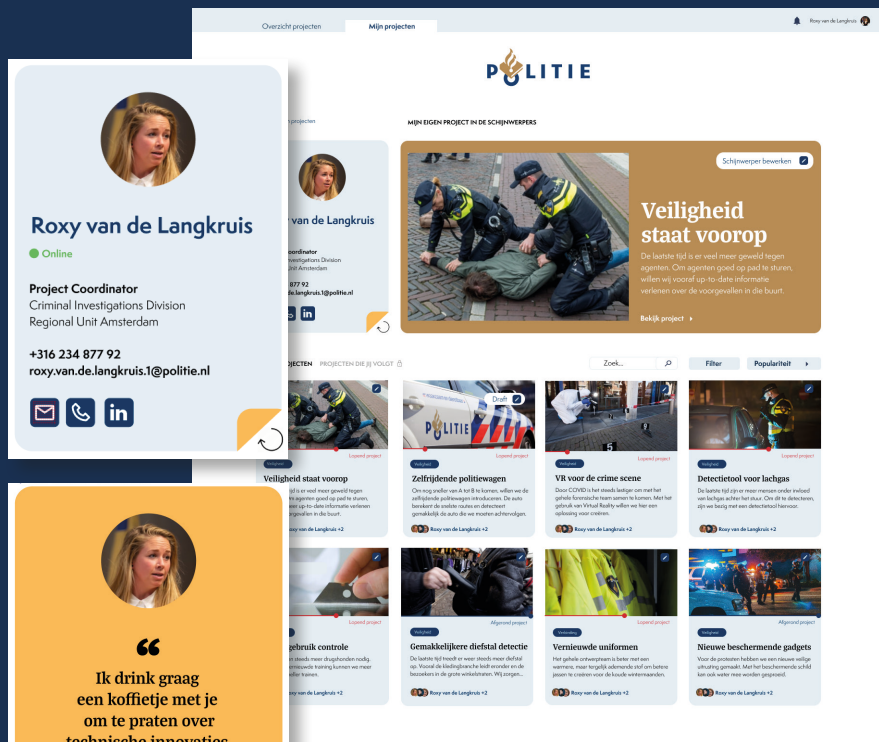
Algemene informatie: Dit bevat de input over het idee, de impact en het doel van een project, het budget, betrokken teams en afdelingen.

Tijdslijn & proces: Dit deel is een 'levend document', het kan constant bijgewerkt worden. Het toont de impact en het proces van elke fase. Ook kunnen documenten, doelen, uitdagingen, en foto's worden toegevoegd. In deze sectie heeft de projecteigenaar de mogelijkheid om een 'helpende hand' te plaatsen, waarmee je je collega's om hulp kunt vragen bij een specifiek onderdeel. De hand triggert interactie binnen een project; de kans om een gesprek te beginnen.

Verbinden en reageren: In deze sectie kan de projecteigenaar een specifieke vraag stellen. Daarnaast is er ruimte voor open discussie.

Gerelateerde projecten: Onderaan de pagina vind je gerelateerde projecten, die de lezer begeleiden naar verdere verkenning.

DEFINITIEVE PROTOTYPE III



Persoonlijke pagina

De persoonlijke pagina is het eigen domein van de gebruiker. Ze hebben twee overzichten: hun eigen projecten en de projecten die ze volgen. Collega's kunnen de persoonlijke pagina bezoeken om te zien waar men aan werkt. Bovendien kan de gebruiker een van zijn projecten in zijn eigen persoonlijke spotlight plaatsen, zichtbaar bovenaan deze pagina. De eigenaar kan beslissen welk project hij bovenaan wil vastpinnen om het te laten zien.

Naast de persoonlijke schijnwerpers staat het visitekaartje met daarin persoonlijke contactgegevens. Door ons onderzoek zagen we dat het belangrijk is voor de gebruikers om een persoonlijk gevoel te creëren, daarom hebben we de mogelijkheid gecreëerd om een slogan of leuk feitje op de achterkant van dit kaartje toe te voegen.

Onder het visitekaartje en de persoonlijke spot staan twee overzichten: projecten waarvan ze eigenaar zijn en projecten die ze volgen. De projecteigenaar kan prioriteiten stellen in zijn eigen projectoverzicht; de belangrijkste projecten bovenaan het overzicht vastzetten.

De persoonlijke pagina stelt de projecteigenaar ook in staat om in 'conceptmodus' te werken, wat betekent dat ze privacy hebben totdat ze besluiten de documenten te publiceren. Vanwege het doel van dit platform - namelijk het creëren van meer samenwerking, het delen van kennis en het elimineren van dubbel werk - zullen sommige metadata van een conceptversie wél openbaar zijn. Wat resulteert is een tegel met een titel, korte beschrijving, tags en foto.

HI-FI-TEST

Na het bekijken van de feedback van de lo-fi-tests hebben we ons high-fidelity-prototype gemaakt. Hiervoor hebben we een klikbaar prototype gemaakt van hoe het platform eruit gaat zien, inclusief alle functionaliteit.

Voor de hifi-test hebben we vijf toekomstige gebruikers meegenomen in een één-op-één test, elk gedurende 30 minuten. Deelnemers aan deze sessies waren: Steven Hanekroot, Amir Nicknam, Roxy van de Langkruis, Susan van Esch en Roel Wolfert.

We hebben de drie pagina's getest: 'projectoverzicht', 'projectdetailpagina' en 'persoonlijke pagina'. We vroegen de deelnemers specifieke taken uit te voeren om interactiviteit te testen.

De feedback die we verzamelden was zeer positief en bewees dat ons concept een succes is. Toch is er ook ruimte voor verbetering. Voor de overzichtspagina van het project kregen we feedback dat de grotere quotes - die het raster over de volle breedte doorbreken - te storend kunnen zijn. Bij enkele elementen - zoals de tijdslijn - was meer uitleg nodig. Voor het uiteindelijke prototype zijn deze verzoeken geïmplementeerd en zijn elementen kleiner, duidelijker en verplaatst.

Voor de overige pagina's zijn er ook verbeterpunten, maar op kleinere schaal. Zo was er feedback om de pictogrammen meer consistent te maken en sommige interactieve functies, zoals de functie "helpende hand" en "markeren", beter uit te leggen, bijvoorbeeld met pop-upvensters. **Concluderend was de respons op onze high-fidelity prototypes zeer positief, met alleen toevoegingen aan de (consistentie van) kleine elementen.**

VERDERE AANBEVELINGEN

Met dit ontwerpvoorstel hebben we bepaalde toevoegingen onderzocht voor het Innovatieplatform dat momenteel in aanbouw is. **Tijdens ons onderzoek wamen we echter verschillende belangrijke onderwerpen tegen waarvan we denken dat deze verder onderzocht en ontwikkeld kunnen worden door de politie.**

Ten eerste hebben we ons gericht op één specifieke en belangrijke gebruiker: de projectmanager. Het is echter belangrijk om rekening te houden met alle verschillende toekomstige gebruikers en de 'user journeys' af te stemmen op hun behoeften. Hoewel we veel van de behoeften en frustraties van de projectmanager hebben gedekt, vonden we hier ook ruimte voor verdere ontwikkeling. De politie heeft momenteel geen eigen projectmanagementtool - dat is een dringend verzoek van de projectmanagers. Om dit te ondervangen kan de politie bepaalde elementen van dergelijke tools implementeren in een zijbalk op de 'persoonlijke pagina' van Innovatieplatform, bijvoorbeeld: een takenlijst, agenda, persoonlijke doelen en een financieringstracker.

Een andere mogelijke toevoeging is een 'teampagina', dit werd tijdens het hi-fi-testen meermaals genoemd. Een 'teampagina' kan lijken op of een aanvulling zijn op de 'persoonlijke pagina'. Een gedeelde pagina kan teams helpen om beter en sneller samen te werken.

In het eigen onderzoek van de politie voor het Innovatieproject was er aandacht voor een systeem met likes ('thumbs up'). Dit had echter vanwege niet de voorkeur. We raden daarom aan om naar een andere aanpak te kijken, waarbij we ons concentreren op de verschillende statistieken bij het beoordelen van projecten. Bijvoorbeeld: hoeveelheid van opslaan, delen, bekijken en reacties. Of wanneer een project een nieuwe fase ingaat, wordt gefinancierd of afgerond.

Ten slotte ontdekten we dat de gebruikers het belangrijk vonden om te laten zien dat projecten ook in eerdere fasen kunnen eindigen. Ze zouden graag de redenen daarvoor kunnen formuleren; de succesvolle en niet-succesvolle factoren.

CONCLUSIE

Studio Ochi hielp de politie tijdens een project van acht weken bij het verbeteren van hun platform door de ontwerpvrage te beantwoorden: **“Hoe kunnen we innovatieve projecten op het Innovatieplatform van de politie inspirerender en interactiever maken voor de gebruikers?”**

We hebben ons gericht op een toekomstige gebruikersgroep van dit platform: projectmanagers. Ervoor zorgend dat het platform aansluit bij hun behoeften, zoals efficiëntie, kennisdeling, samenwerking en transparantie. Via interviews, analyse, co-creatie, testen en een eindpresentatie hebben we ervoor gezorgd dat de gebruiker bij het hele proces betrokken is.

Wij geloven dat onze onderzoeks- en ontwerpbeslissingen de politie kunnen helpen bij de verdere ontwikkeling van een inspirerend en interactief platform dat de samenwerking binnen de organisatie verbetert.

DANK

Veel dank aan iedereen binnen de Nederlandse politie die heeft meegewerkt aan ons project. Dankzij jullie - **Amir Niknam, Steven Hanekroot, Marjolein Hendriks, Barbara Lewis, Susan van Esch, Robin Smallenbroek en Roel Wolfert** - hebben we kunnen bewijzen dat user-centered design leidt tot bruikbare oplossingen en een wederzijds gewaardeerde uitkomst, aangezien we hebben geleerd dat veel van onze ideeën en aanbevelingen zullen worden geïmplementeerd bij de verdere ontwikkeling van het Innovatieplatform.

Speciale dank aan ons directe contact Roxy van de Langkruis.

Een geweldige innovatieve denker en een opdrachtgever met duidelijke wensen voor het verbeteren van het belangrijke werk van de Nederlandse politie.

En ook jij bedankt, beste lezer, dat je de tijd hebt genomen om meer te weten te komen over ons ontwerpproces.

Neem gerust contact met ons op voor vragen of opmerkingen.

Studio Ochi

Annejet Bosman (+31613717338)

Ivaylo Dragnevsky (+359899113087)

Astrid Anna van Rooij (+31623040023)

Bente Vonk (+31636108278)

