

## Design af digitale løsninger

Studielektor, Christian Ravn Haslam, Ph.d.  
Institut for Politik og Samfund, Aalborg Universitet

### Opgaver:

Vælg en simpel opgave, som du er vant til at udføre. Det kunne være at fylde opvaskeren, lappe en cykel, rydde op, tømme post eller noget helt andet. Det vigtige er, at der er tale om en ganske almindelig hverdagsaktivitet, som du kender godt.

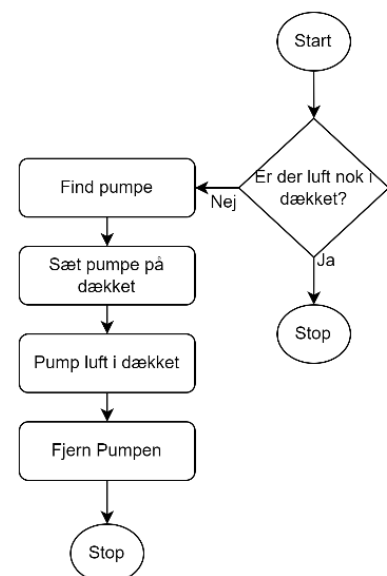
#### Opgave 1: Problem beskrivelse

Prøv at dele opgaven op i en række forskellige trin. Start med trin nr. 1 og fortsæt, indtil opgaven er løst. De enkelte trin behøver ikke være detaljerede. Det kunne eksempelvis se sådan her ud for opgaven *pump dækket på en cykel*:

1. Start
2. Tjek, om der er luft nok i cykeldækket
3. Hvis der mangler luft:
  - a. Find pumpen
  - b. Sæt pumpen på dækkets ventil
  - c. Pump dækket
  - d. Fjern pumpen fra dækket
4. Stop

Når du har beskrevet problemet på højt niveau, kan du prøve at tegne det som flowdiagram (se figur 1).

**BONUS OPGAVER:** Hvad er der galt med mit diagram i figur 1? Hvordan kunne det forbedres?



Figur 1: Flowdiagram

#### Opgave 2: Problem analyse 1

Næste skridt er at dele hver af trinene op i et nyt sæt, mere detaljerede, trin. Hvad vil det eksempelvis sige at sætte pumpen på dækkets ventil i trin 3b ovenfor? Bryd det ene trin i din beskrivelse ned i et sæt undertrin. Ret dit diagram så det afspejler de nye undertrin.

Er din beskrivelse og dit diagram detaljeret nok til at alle, selvom de aldrig har udført opgaven før, vil kunne følge din opskrift og løse opgaven uden problemer?

Hvad kunne du gøre for at forbedre din beskrivelse?

#### Opgave 3: Problem analyse 2

Læg mærke til, om der er nogle handlinger i din beskrivelse, som er ens. Kunne man gentage nogle trin, indtil opgaven er løst? For eksempel ved at blive ved med at pumpe dækket, til der er luft nok. Ret din beskrivelse og dit diagram, så der ikke er ens trin. Brug gentagelser i stedet.