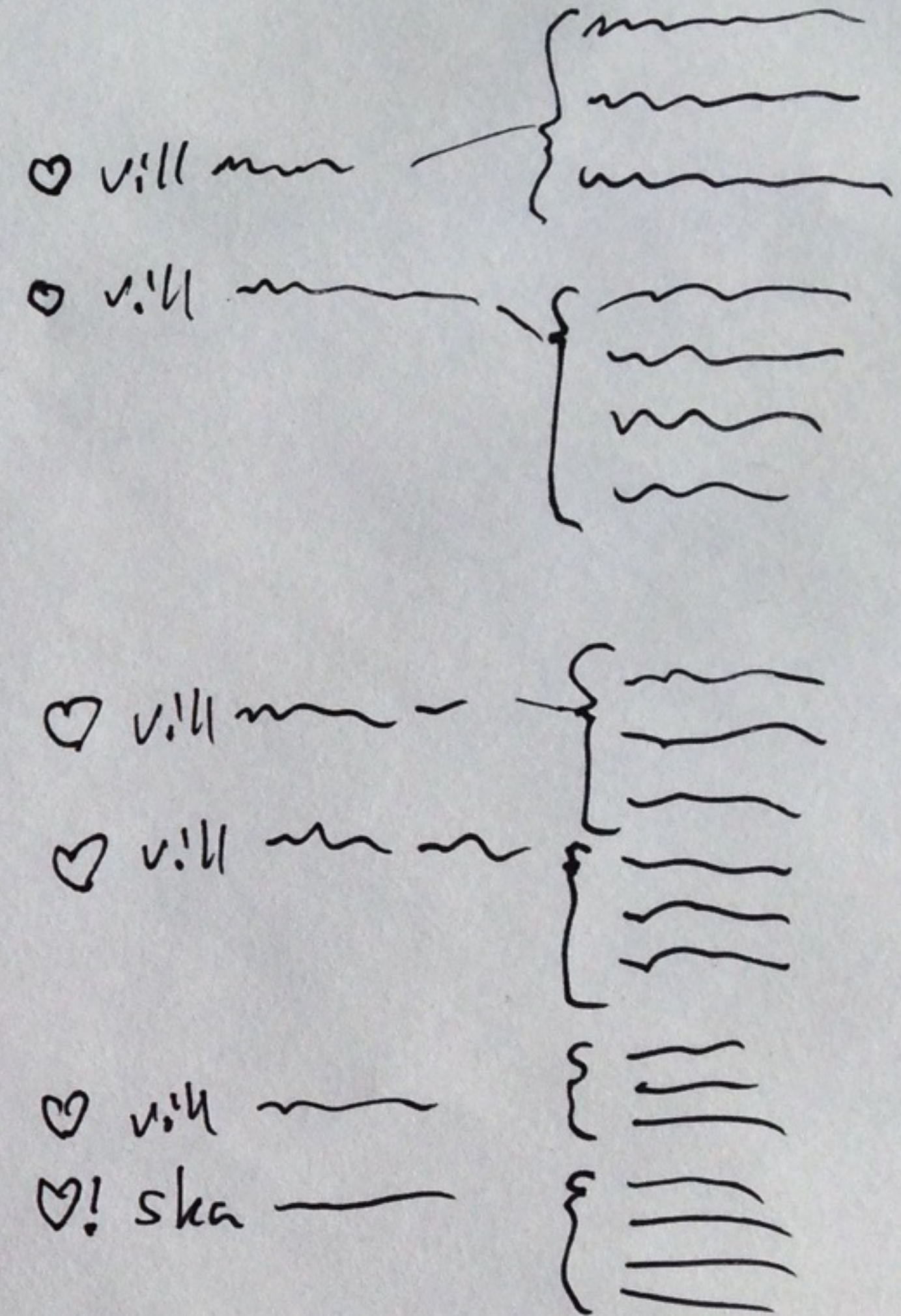
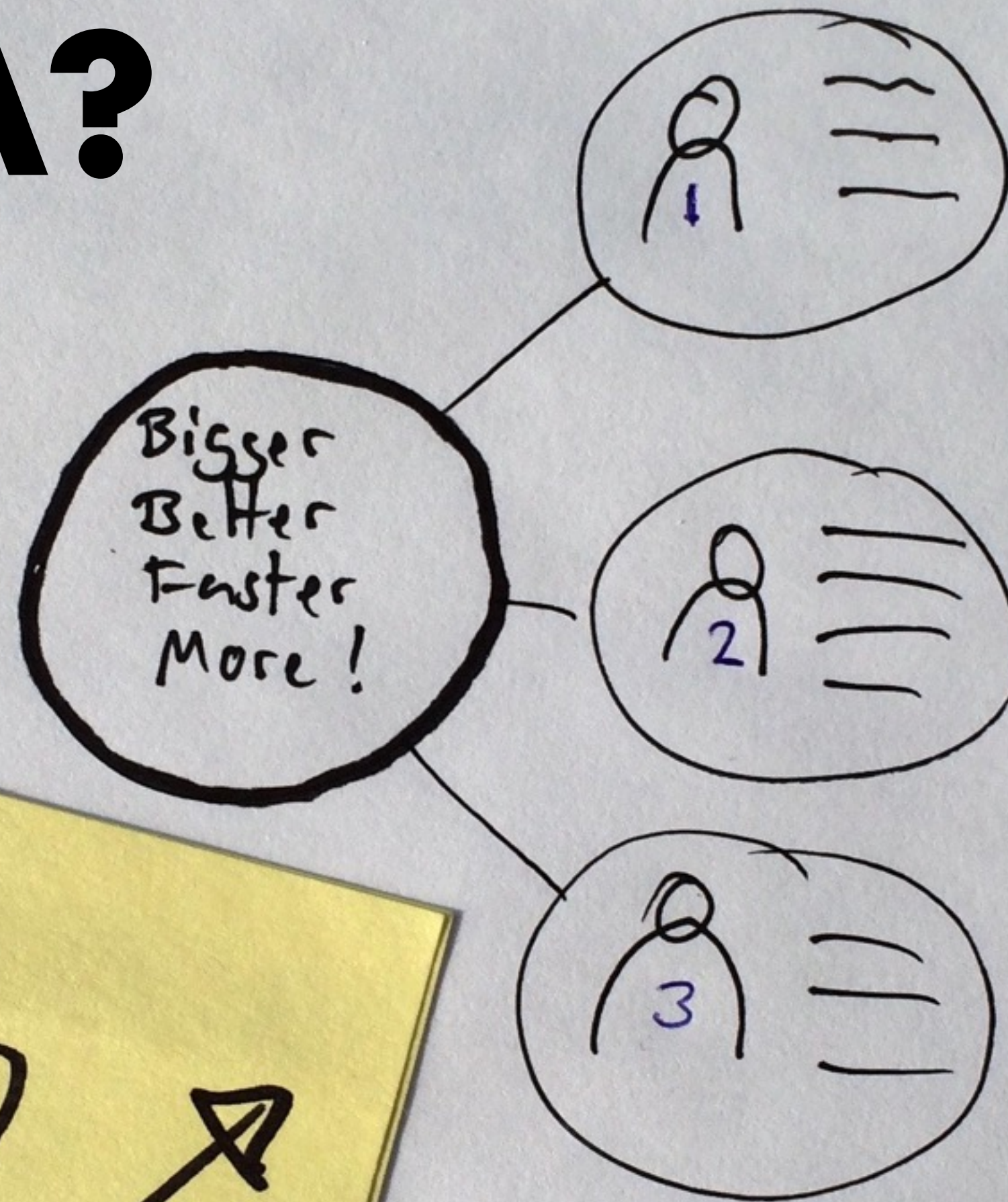


HUR AGIL ÄR EN EFFEKTKARTA?

Mikael Sköld
@DesignAThought





Denver
Population
509,000

inuse

inuse









PHASE 1 PHASE 2 PHASE 3

Collect
underpants

?

Profit



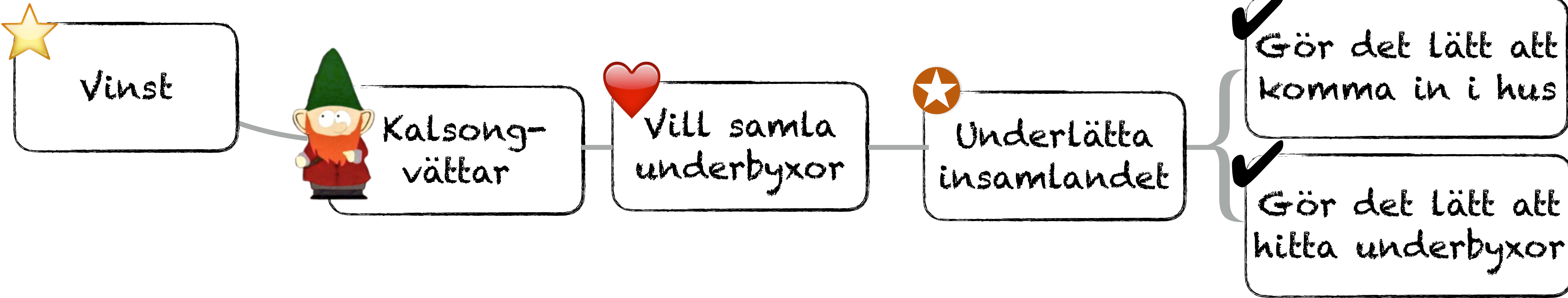
Effektmål

Användare

Användningsmål

Egenskaper

Funktioner



Effektmål

Användning

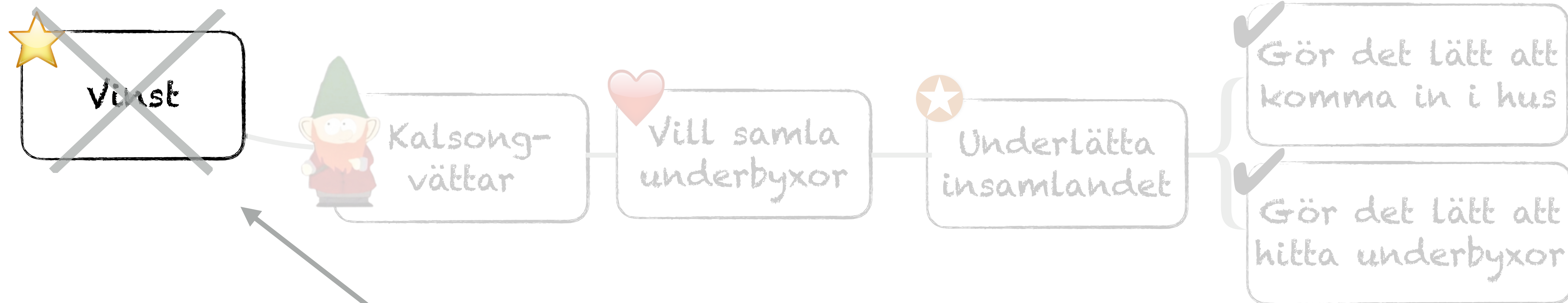
Lösning

VARFÖR
gör vi detta?

HUR ska lösningen användas?

VAD bör vi göra?

bättre underklädeshantering
mer meningsfull sysselsättning för sagoväsen
bättre relationer med människorna

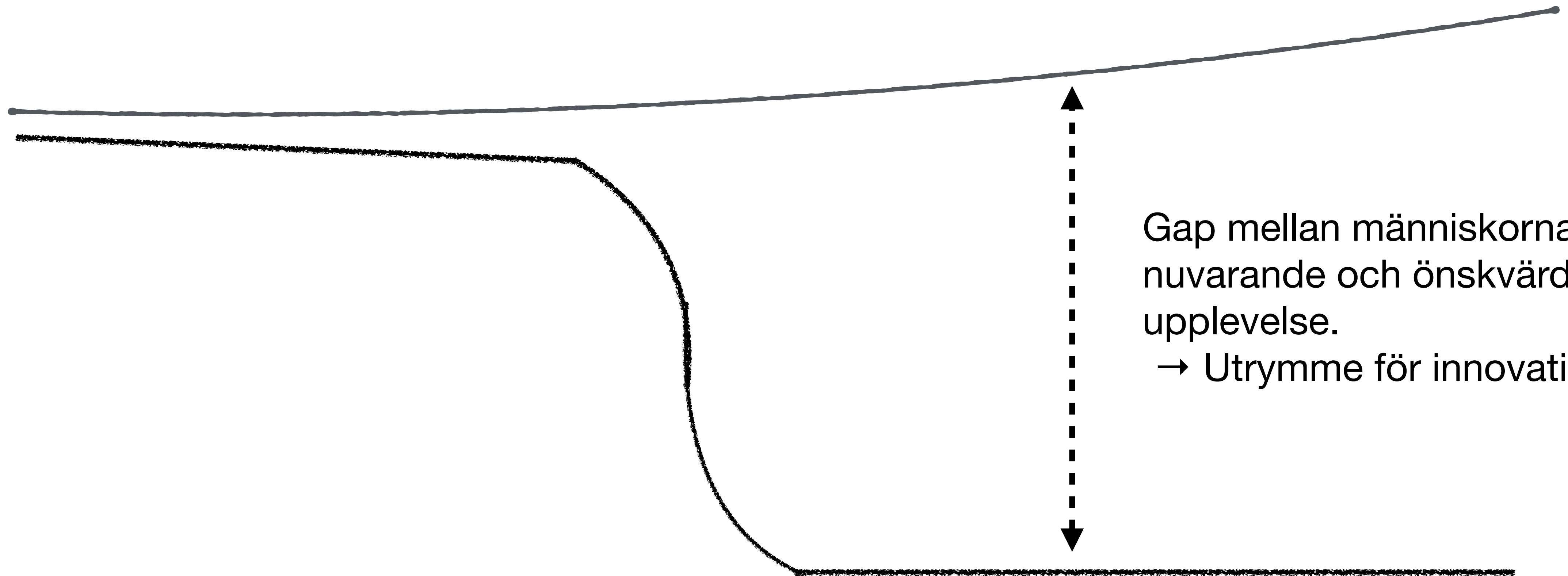


Effektmål

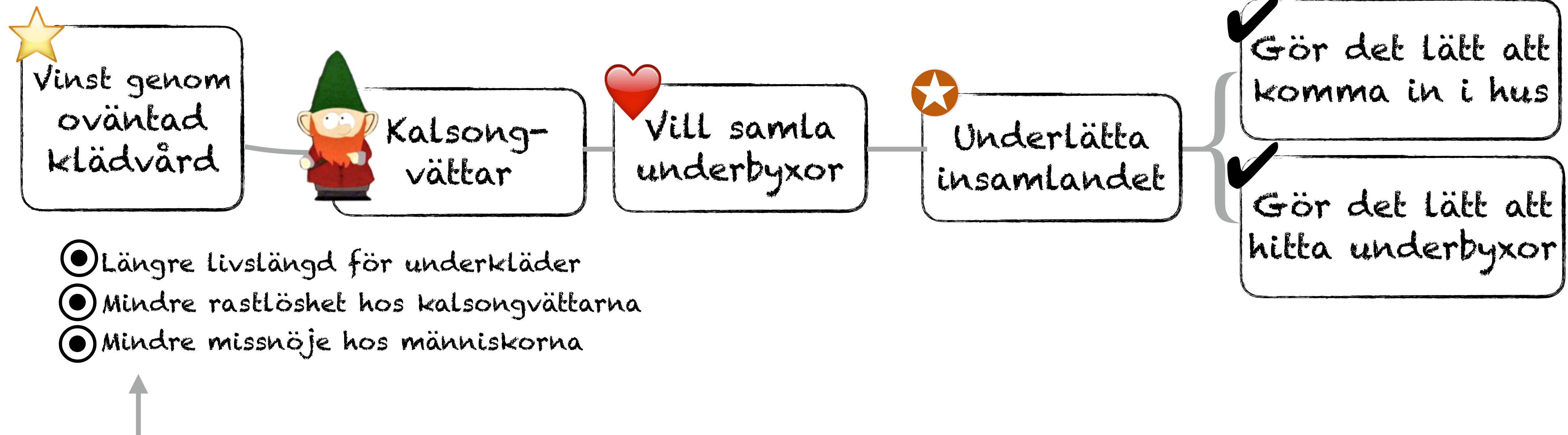
VARFÖR
gör vi detta?

Vinst är en bieffekt som uppstår senare. Svårt att effektstyra mot under projektet. Hitta mätområden kopplade till användning av lösningen.

Kundresa



Gap mellan människornas
nuvarande och önskvärda
upplevelse.
→ Utrymme för innovation



Ok att vänta med detaljerna
tills vi vet mer om lösningen

Vinst genom
oväntad
klädvård



Kalsong-
vättar



Vill samla
underbyxor



Underlätta
insamlandet



Gör det lätt att
komma in i hus



Gör det lätt att
hitta underbyxor



Städfén



Vill ha det
prydligt



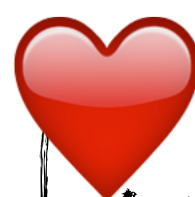
Förädla det
lånade bytet



Tvätta och stryk
underbyxorna



Julkomten



Vill träffa glada
människor



Dela ut saknade
underkläder



Leverera snabbt
och rätt



Gör åter-
lämningen till
en högtidsstund

**Dags att använda
effektkartan**

User stories från effektkartan



vill ❤️ så de kan bidra till ★



vill ⬤★ så att de kan ❤️



vill ✓ så att ⬤★



Vinst genom
oväntad
klädvård



Kalsong-
vättar



Vill samla
underbyxor



Underlätta
insamlandet

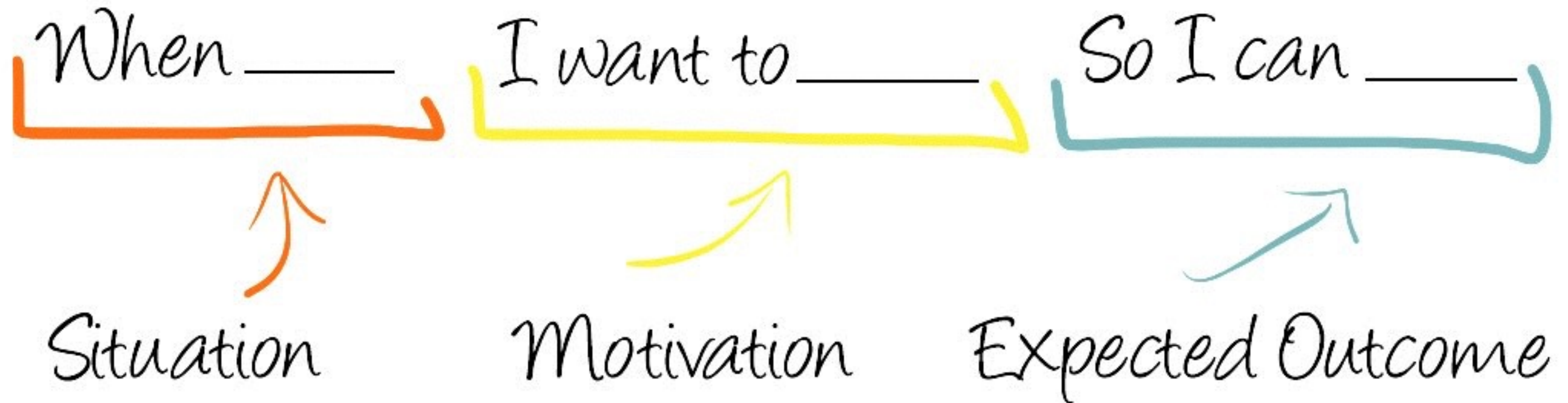


Gör det lätt att
komma in i hus



Gör det lätt att
hitta underbyxor

Mer kontext: Job Stories



Job stories från effektkartan



När den sällskapssjuka vill pigga upp sig i vardagslunken



Vill den göra klädleveransen till en högtidsstund



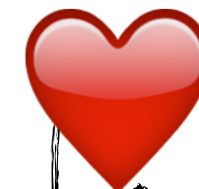
Så att den kan träffa glada och tacksamma människor som piggar upp hen.



Vinst genom
oväntad
klädvård



den sällskaps-
sjuke



Vill träffa glada
människor



Gör åter-
lämningen till
en högtidsstund

Cindy Alvarez: Hypothesdriven utveckling

#FBTB20

We believe that customers have
problem/lack knowledge/behave in this way

which leads to consequence

and that if we tried solution

it would lead to improvement/results

#FBTB2015

FROM
BUSINESS
TO
BUTTONS
USER EXPERIENCE, SERVICE DESIGN, INNOVATION

Vi tror att South Park-borna börjar tröttna på försvunna underkläder

vilket leder till dålig stämning

men om vi försöker lämna tillbaka dem nystrukna

skulle det leda till mindre missnöje hos människorna

#FBTB2

#FBTB2015

FROM
BUSINESS
TO
BUTTONS
USER EXPERIENCE, SERVICE DESIGN, INNOVATION

Vi tror att Jultomten är sysslolös och ensam större delen av året

vilket leder till rastlöshet och depression

men om vi försöker få honom att dela ut saknade underkläder i South Park

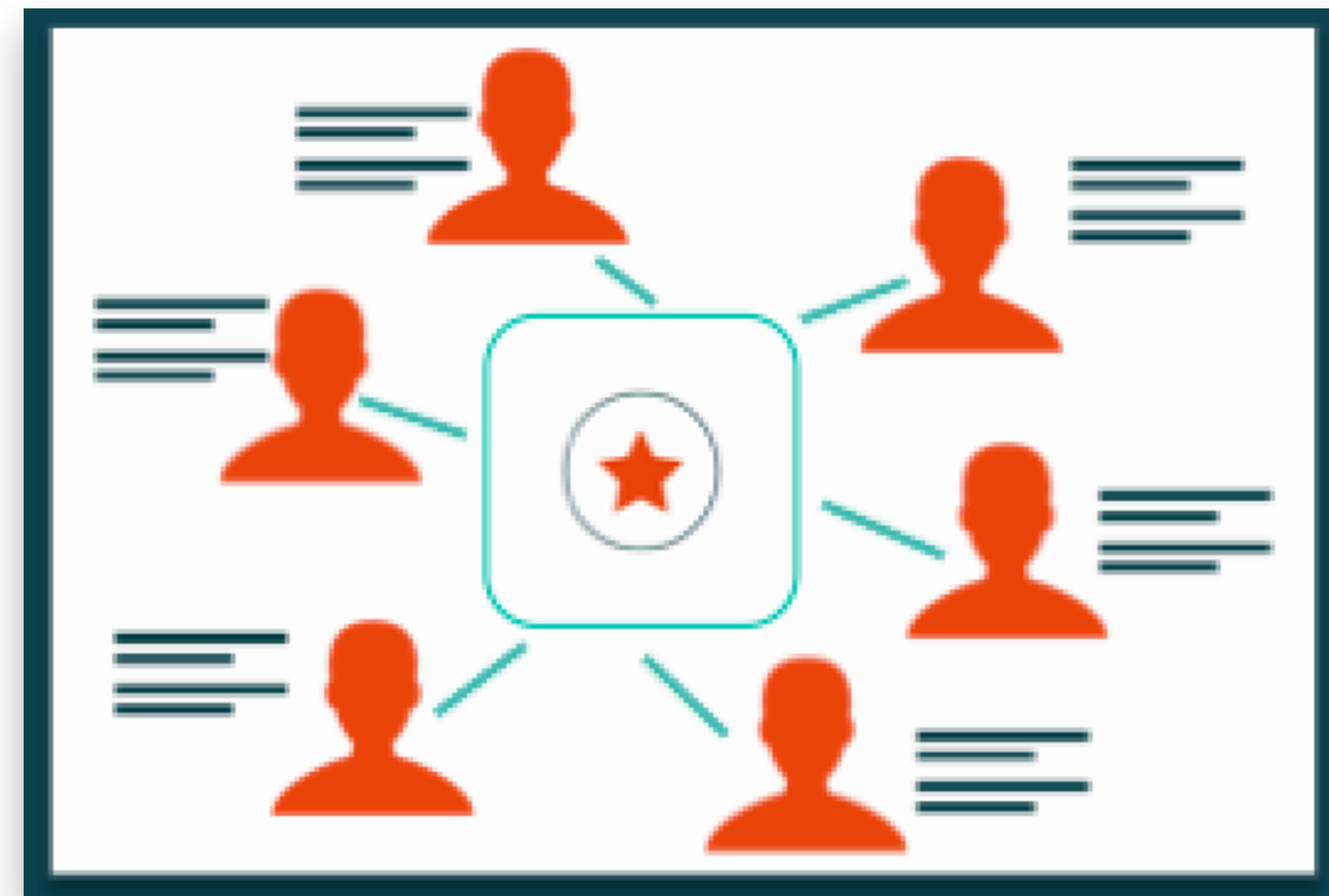
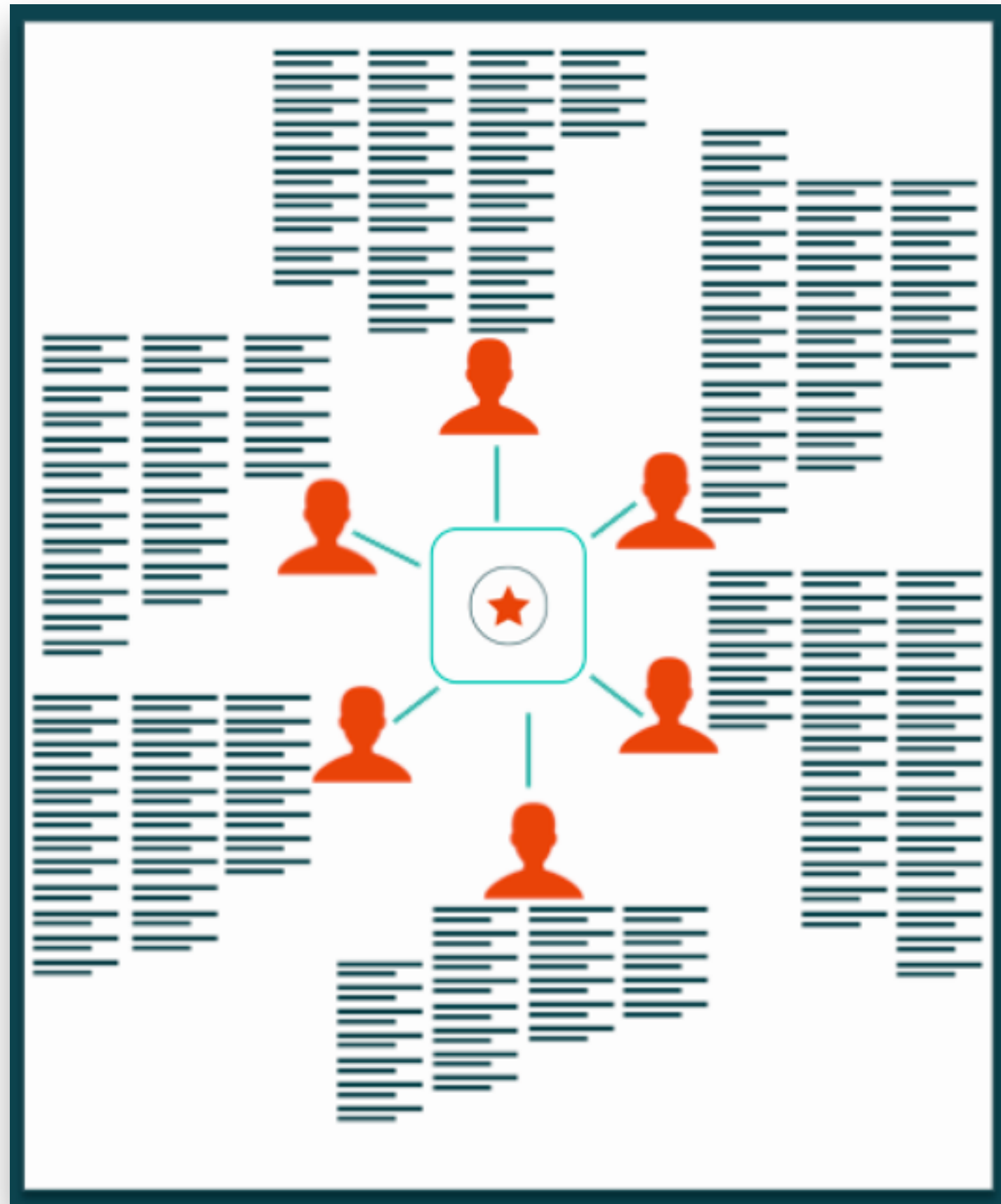
skulle det leda till arbetsglädje och tacksamhet hos Jultomten

#FBTB2

#FBTB2015

FROM
BUSINESS
TO
BUTTONS
USER EXPERIENCE, SERVICE DESIGN, INNOVATION

Så hur utförlig bör effektkartan vara?

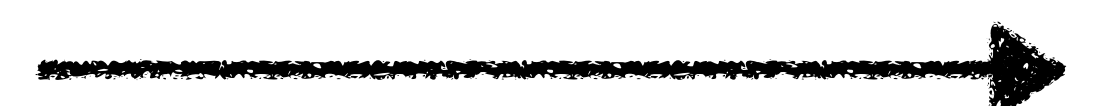


Minimikrav på en stabil effektkarta

Effektmål  	Användning 	Lösning  
VARFÖR	HUR	VAD
 ≥ 2 mätområden	 Baserat på studier av verklig användning	 Försök hitta egenskaper hos lösningen
 Kopplade till användning	 Prioriterat efter bidrag till effektmålet	



Logisk kedja där varje led tillför kunskap/detaljer



Använd effektkartan för att

- visa värdet för verksamheten och användarna
- visa dina antaganden/hypoteser
- testa dem och lära dig nåt nytt
- styra mot rätt effekter





PHASE 1 PHASE 2 PHASE 3

Collect
underpants

Klädvård
& festlig
återlämning

Glada
människor
⇒ Profit





Mikael Sköld

Mikael.Skold@inuse.se
@DesignAThought