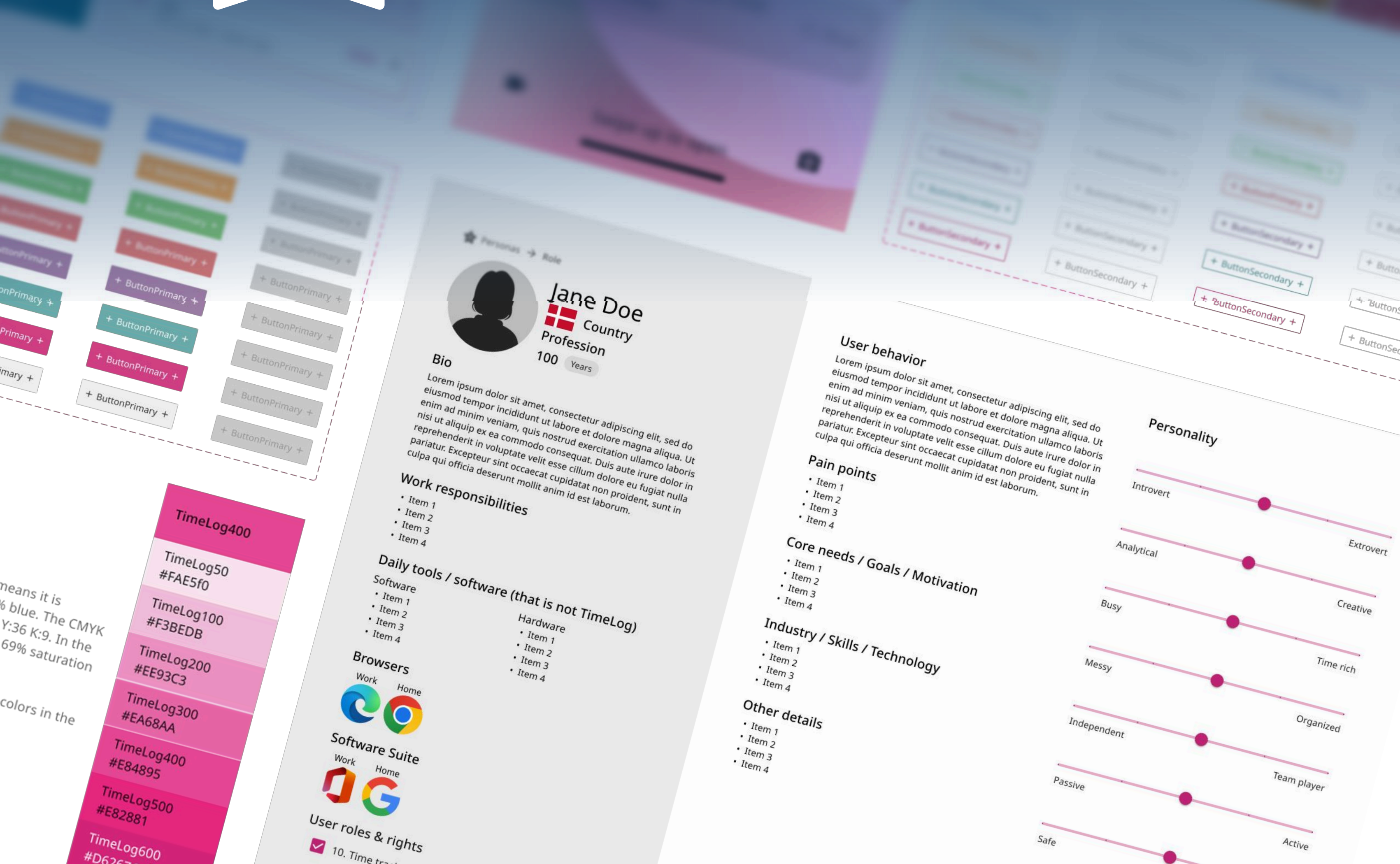


Case Study:

Skalering af UX Infrastruktur & Design Maturity hos



TimeLog



Indholdsfortegnelse

 Projektoversigt

 Udfordringen: Fragmenterede processer og designgæld

 Strategiske UX & Produktkrav

 Løsningen: Opbygning af infrastrukturen

 Resultater & Forretningsværdi

 Vigtigste Erfaringer



Projektoversigt

Case Study: Skalering af UX-Infrastruktur & Design-Maturity hos TimeLog
Hvordan et ensartet UX fordoblede udviklingshastigheden på tværs af 5 globale kontorer

Rolle

Senior UX Designer /
UX Infrastructure Lead

Virksomhed

TimeLog (300+ medarbejdere,
enterprise SaaS,
5 internationale kontorer)

Omfang

Globale produkt og udviklingsteams
(København, Aarhus, Aalborg, Kuala Lumpur, London)

Resultat

Fordoblede R&D afdelingens
udviklingshastighed, eliminerede
flaskehalse mellem afdelinger og
etablerede en fælles sandhed
(single source of truth) mellem
Figma og React.

Udfordringen

Fragmenterede processer og designgæld

TimeLog vækstede i højt tempo på tværs af fem internationale kontorer, men produktudviklingen blev bremset af en umoden UX-processtruktur.

De primære udfordringer var:

Inkonsekvent Designpraksis

Udviklingen af nye funktioner manglede et fælles fundament, hvilket skabte en fragmenteret og uforudsigelig brugeroplevelse på tværs af SaaS-plattformen.



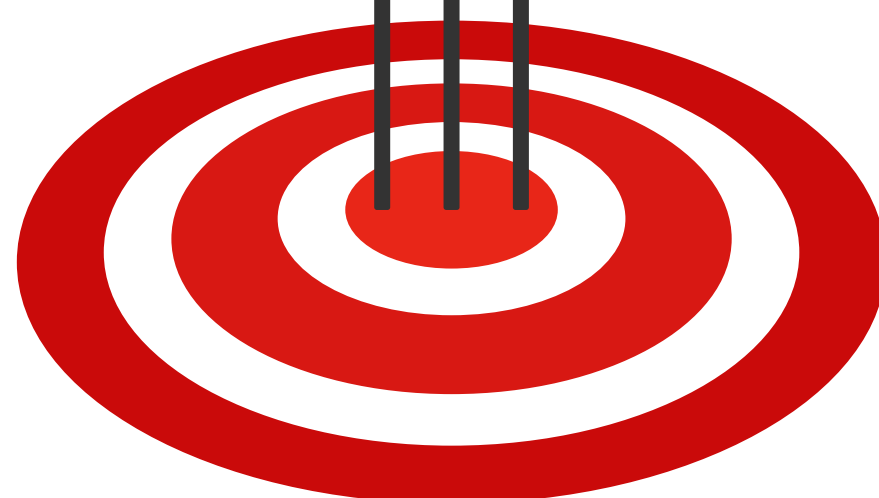
Udefinerede Rammer

Udviklings- og QA-teams manglede klare retningslinjer for understøttede browsermiljøer og demografiske målgrupper.



Friktion i Developer Handoff

Misforståelser mellem design, udvikling, QA og marketing førte til unødige forsinkelser, omkodning og huller i kommunikationen.



🔍 Strategiske UX & Produktkrav

For at forankre infrastrukturen i konkrete forretningsmål analyserede og definerede jeg produktkravene for TimeLogs kernesegmenter, hvilket skabte faste rammer for hele R&D-organisationen:

Kundeprofil	PSOs & indlejrede PSOs
Virksomhed	Størrelse 20-200 users
	Segmenter SMB: 20-74 brugere, mid-market 75-200 brugere
Geografiske Markeder	 Danmark  Sverige,  Tyskland
Operationel Komplexitet	Blandede forretningsmodeller (Time & Material, fast pris, klippekort osv.)
	Minimum, 1 softwareintegration
	Flere juridiske enheder / lokationer
	Modenhedsniveau 2-3 (fra SPI)

For at optimere front-end-afviklingen i React og strømline QA-testprocessen, formaliserede jeg TimeLog Webs officielle grænser for browsersupport:

Browser	Version #
 Chrome	109,110
 Edge	110,111
 FireFox	120,121
 Safari	15,16

Opbygning af infrastrukturen

Brugerundersøgelser og personaer

- **Research-baserede Personas:** Udviklede et omfattende persona-rammeverk, der kortlagde kernebrugertyper på tværs af SMB og mid-market segmenterne, hvilket sikrede rød tråd mellem produkt og marketing.
- **Produktudviklingens Livscyklus:** Formulerede et struktureret produktudviklings workflow, der integrerede proaktiv brugertest og feedback loops tidligt i forløbet.
- **UX Procesmanual:** Definerede en agil designproces, som gjorde det muligt for UX teamet at sparre tæt med produktchefer og tech leads, inden koden blev skrevet.

Samlet designsystem arkitektur

- **Figma Filstruktur & Topologi:** Designede en gennemtænkt, standardiseret mappestruktur i Figma. Jeg etablerede faste retningslinjer for navngivning, versionsstyring og delte workspaces for at sikre fuld synkronisering på tværs af teams.
- **Komponent Engineering:** Byggede og vedligeholdt komplekse, skræddersyede Figma-komponenter optimeret til genanvendelse. Disse udnyttede Figma's variable-system og afspejlede layout principperne i produktionens React/MUI-framework.

Udvikler venligt Handoff Framework

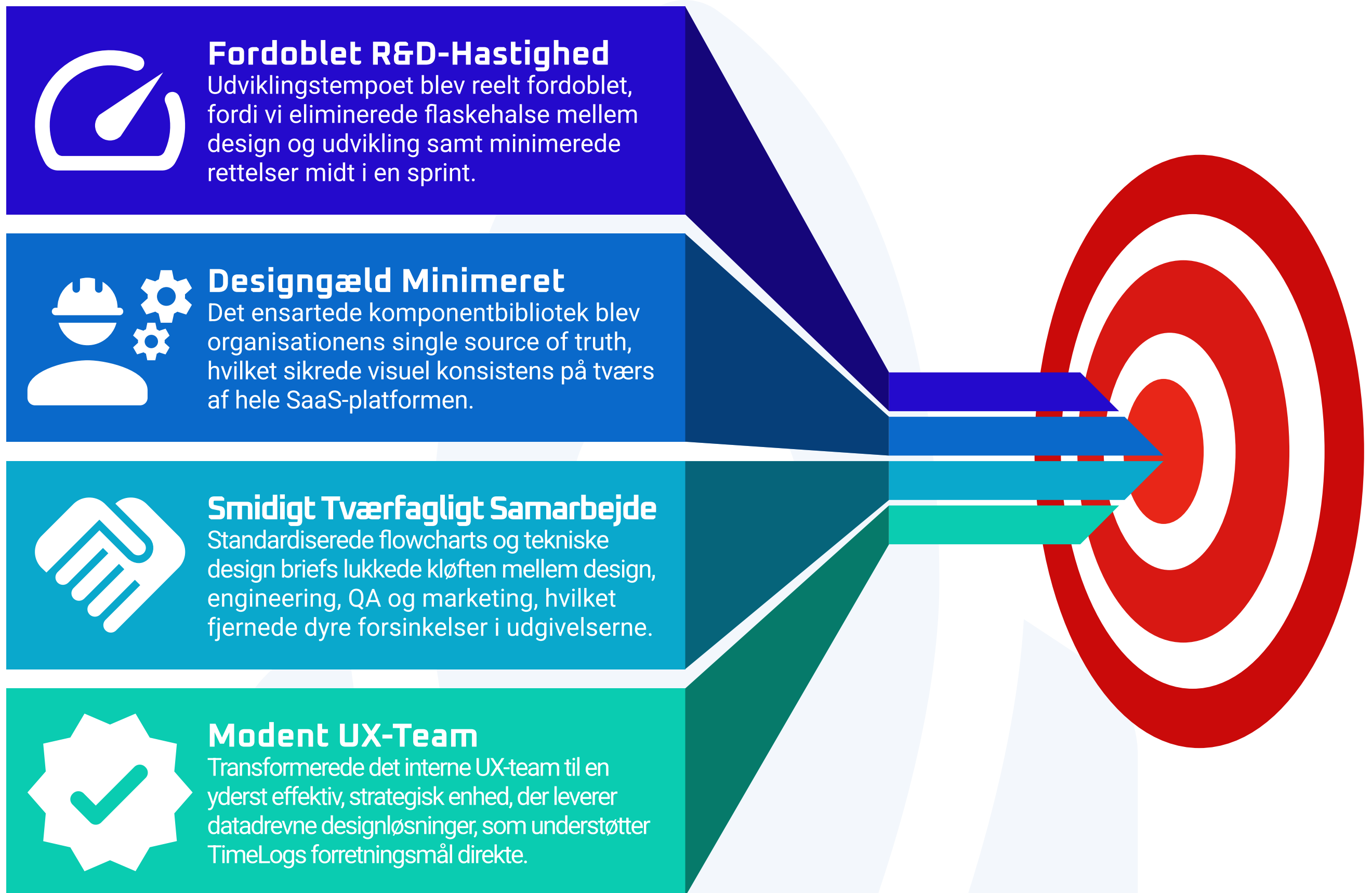
- **Kode Alinede Design Briefs:** Erstatte løse mockups med design briefs skrevet med direkte henblik på implementering i React.
- **Standardiseret Flowchart Notation:** Introducerede et ensartet system til flowcharts direkte i Figma filerne. Dette synliggjorde edge cases, betingede tilstande og brugerrejser, hvilket eliminerede gætteværk for programmører og QA testere.

Mentorskab & UX Governance

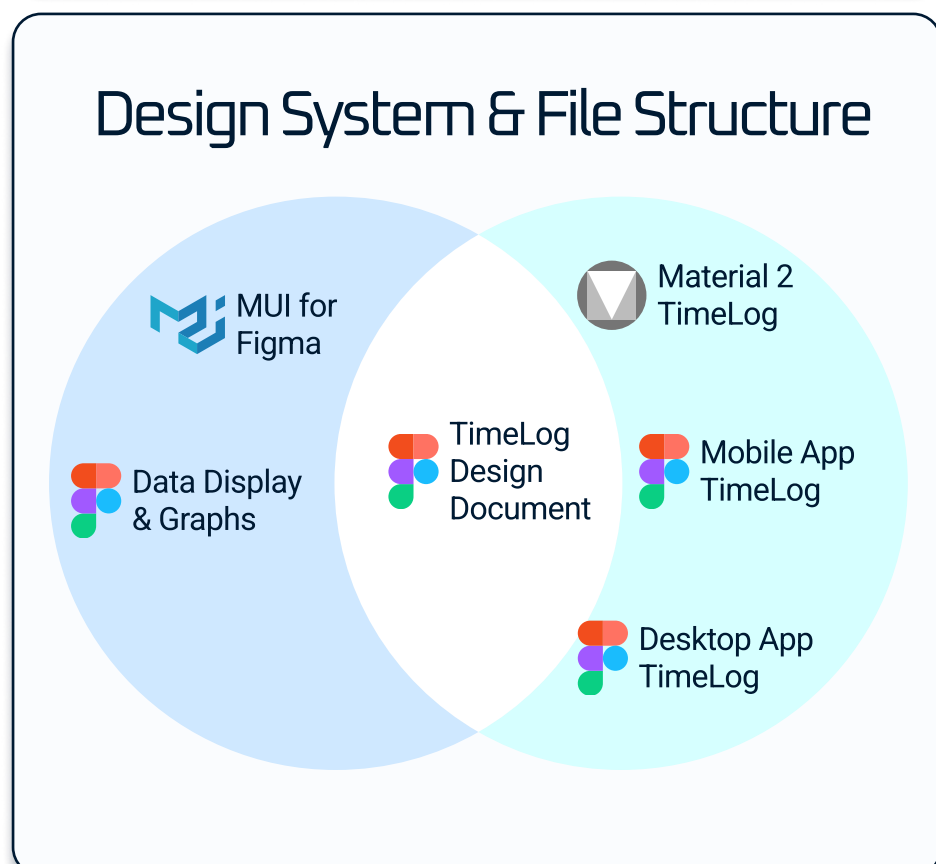
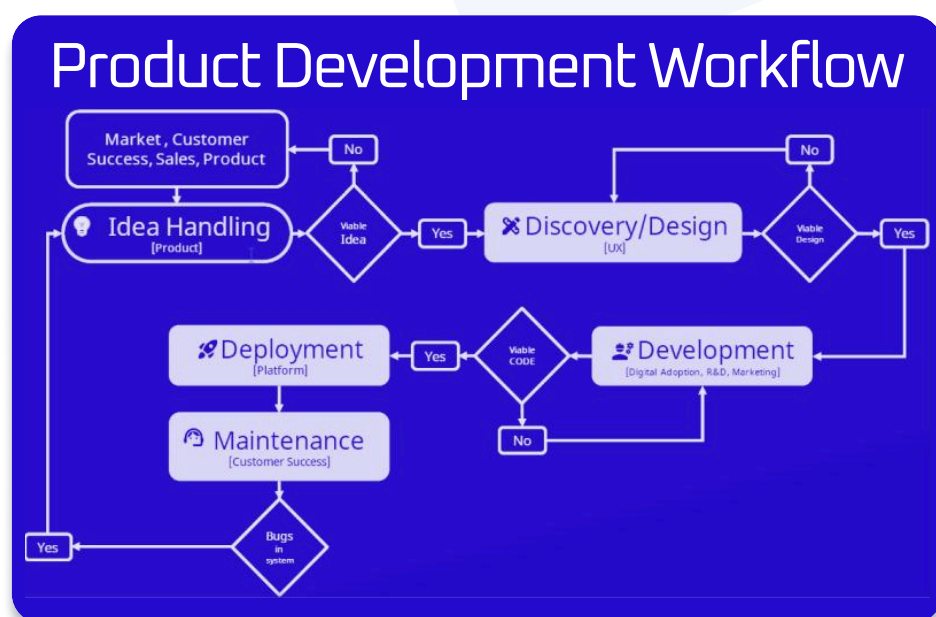
- **Opkvalificering af Teamet:** Fungerede som mentor for tre UX designere, samlede teamet om best practices, komponentarkitektur og sikrede fælles fodslag under den nye UX infrastruktur.



Resultater & Forretningsværdi



Dokumentation og arbejdsgange



Personas → Role

John Doe
Country: [Flag]
Profession: 100 Years

Bio
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Work responsibilities

- Item 1
- Item 2
- Item 3
- Item 4

Daily tools / software (that is not TimeLog)

Software	Hardware
Item 1	Item 1
Item 2	Item 2
Item 3	Item 3
Item 4	Item 4

Browsers

Work Home
[Chrome Icon] [Edge Icon]

Software Suite

Work Home
[Word Icon] [Excel Icon]

User roles & rights

- 10. Time tracker
- 20. Project manager
- 30. Debtor bookkeeper / invoicing project manager
- 40. Salary manager / HR responsible
- 50. Manager / Approver
- 80. Coordinator - can register time for others
- 90. System administrator
- Time and expense registrations

User behavior
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Personality

- Introvert ————— Extrovert
- Analytical ————— Creative
- Busy ————— Time rich
- Messy ————— Organized
- Independent ————— Team player
- Passive ————— Active
- Safe ————— Risky

Pain points

- Item 1
- Item 2
- Item 3
- Item 4

Core needs / Goals / Motivation

- Item 1
- Item 2
- Item 3
- Item 4

Industry / Skills / Technology

- Item 1
- Item 2
- Item 3
- Item 4

Other details

- Item 1
- Item 2
- Item 3
- Item 4

Work done in the system

1 ————— 5

System usage

1 ————— 5

Importance in sales cycle

1 ————— 5

Importance in onboarding cycle

1 ————— 5



Vigtigste Erfaringer

1

Infrastruktur Dikterer Produktets Hastighed

Et designteams gennemslagskraft begrænses af modenheten af dets processer. Ved at flytte fokus fra isolerede mockups til at opbygge en robust, kode-justeret infrastruktur, beviste vi, at design aktivt kan accelerere udviklingstempoet i stedet for at være en flaskehals.

2

Det Gode Handoff Handler om Fælles Sprog, Ikke Filer

At lukke kløften mellem design og udvikling kræver mere end blot at dele et Figma-link. Ved at strukturere Fignas variabler, layouts og flowcharts, så de matchede logikken i React og MUI frameworket, skabte vi et fælles ordforråd, der drastisk reducerede gætteværk hos programmørerne og færre fejl i QA-fasen.

3

Skalering Kræver Rammer, Ikke Kun Retningslinjer

Når man opererer på tværs af fem internationale kontorer, er skriftlige guidelines sjældent nok. Ved at standardisere Figma-mappestrukturen, kravene til browserkompatibilitet og de tekniske briefs, indbyggede vi rammerne direkte i det daglige workflow, hvilket sikrede selvstændig rød tråd på tværs af teams.

4

Mentorskab Løfter Den Strategiske UX Værdi

Ægte lederskab handler om at skalere sin viden. At investere tid i træning og alignment af de tre UX designere løftede ikke kun den enkelte medarbejder, det transformerede hele UX-afdelingen til en samlet, strategisk enhed, der leverer målbare forretningsresultater.