



# UX/UI 3

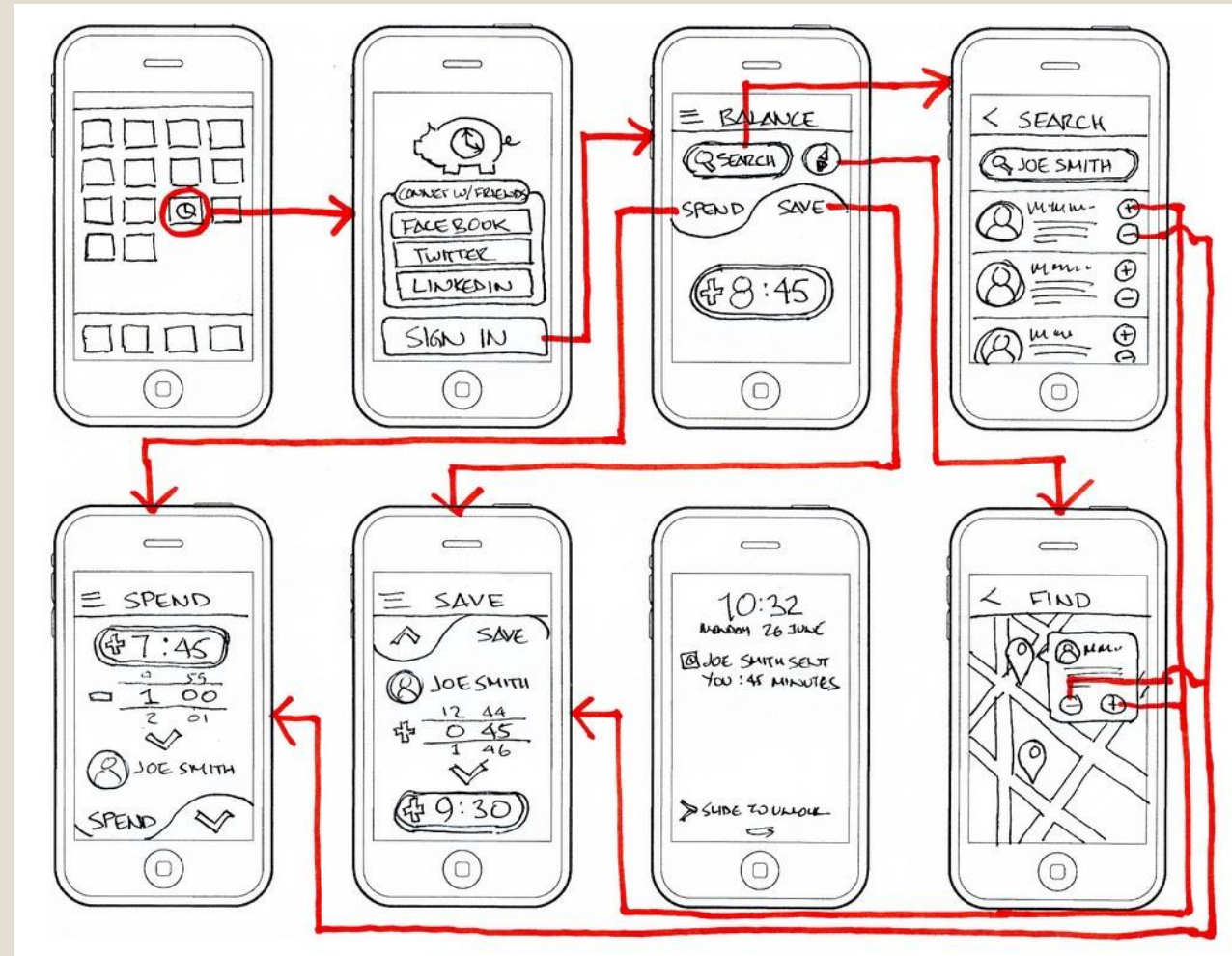
Wireframe och Grupparbete

# Papper & Penna = frihet

- Dator har vid studier visat sig hämma idéskapande! Istället för att komma på **VAD**, tänker man mer på **HUR**.
- Man är inte lika investerad i pappersskisser som man är i digitala produktioner, de är lättare att ändra.
- *Idéstadiet* ska alltid ske med papper och penna!

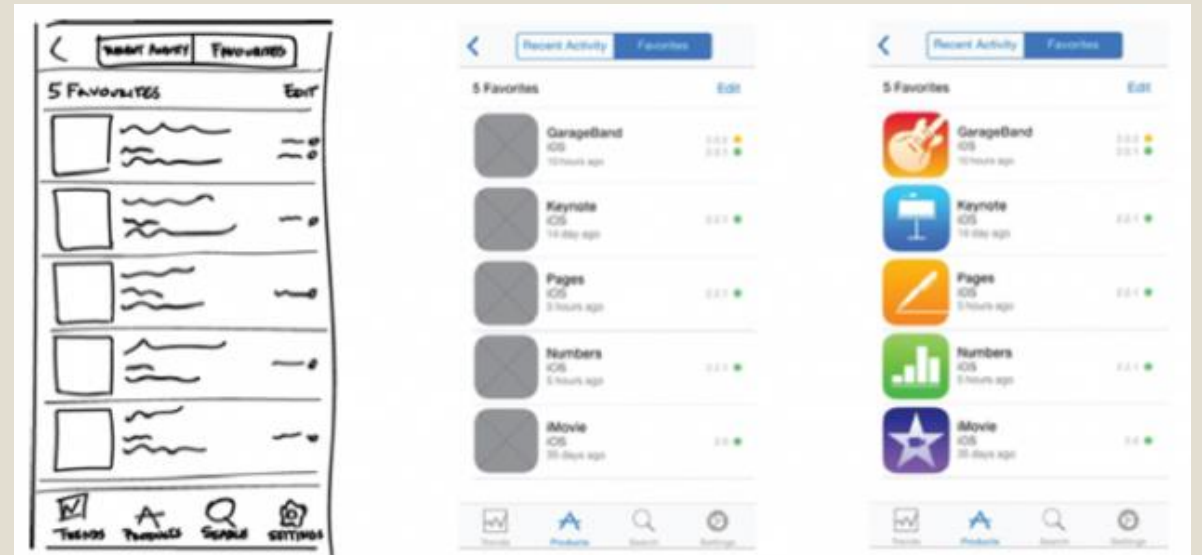


# Wireframe



# Wireframe - Syftet

- Att visa hur det ska fungera, istället för att visa hur det ska se ut.
- Tidiga tankefel kan hittas
- Lämpligt att jobba i grupp
- Kunden förstår att det inte är en färdig produkt, förväntningarna blir rimliga
- Ett avtal mellan beställare och utförare



# Wireframe – Steg 1

- **Se till att du vet vad du ska bygga.**
  - Gör en lista på alla element som ska finnas med
    - Sökrutor
    - Knappar
    - Länkar
    - Bilder
    - Texter
    - Formulär
    - Osv...
  - Prioritera elementen enligt hur viktiga de är
  - Det här steget är väldigt viktigt, då det sparar massor med tid senare

# Wireframe – Steg 2

- **Fokusera på UX, inte design**
- Ställ frågor såsom:
  - Vad kommer användare se när de öppnar appen?
  - Var hamnar de när de trycker på en knapp?
  - Om de vill göra en specific sak, kan de lätt lista ut hur de ska göra?
  - Vilken är min public/målgrupp?
  - Hur gör jag deras upplevelse så njutbar och “skarvfritt” som möjligt.
- Välj inte vilka bilder som ska vara på sidan, bara **att** en bild ska finnas.

# Wireframe – Steg 3

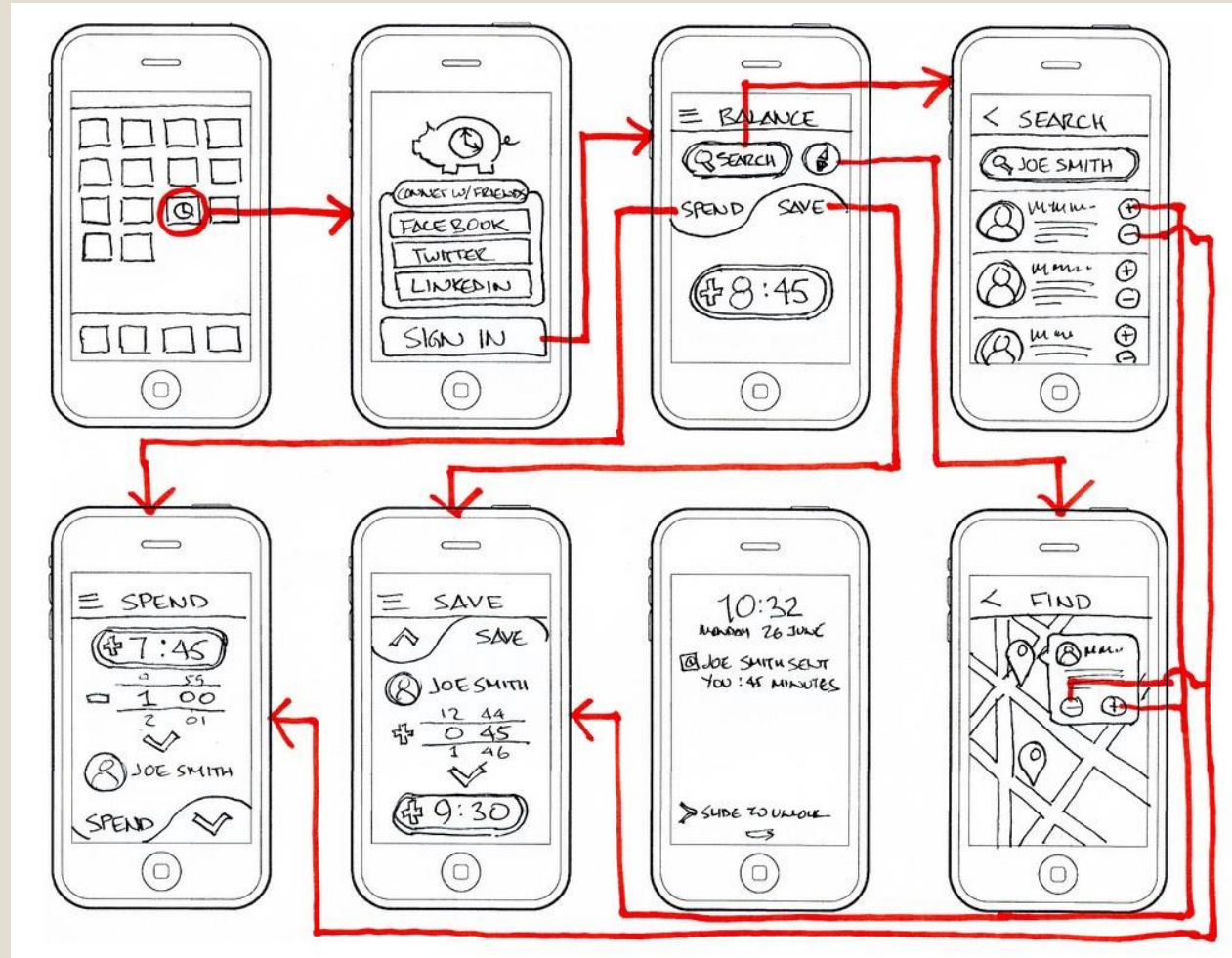
- **Hitta inspiration från befintliga källor**
- 1000-tals olika källor
- Design patterns
  - <https://pttrns.com/>
  - <https://unitid.nl/androidpatterns/>
  - <http://inspired-ui.com/>
  - <http://uxarchive.com/>
- Man behöver inte följa designförslagen, ändra gärna.

# Wireframe – Steg 4

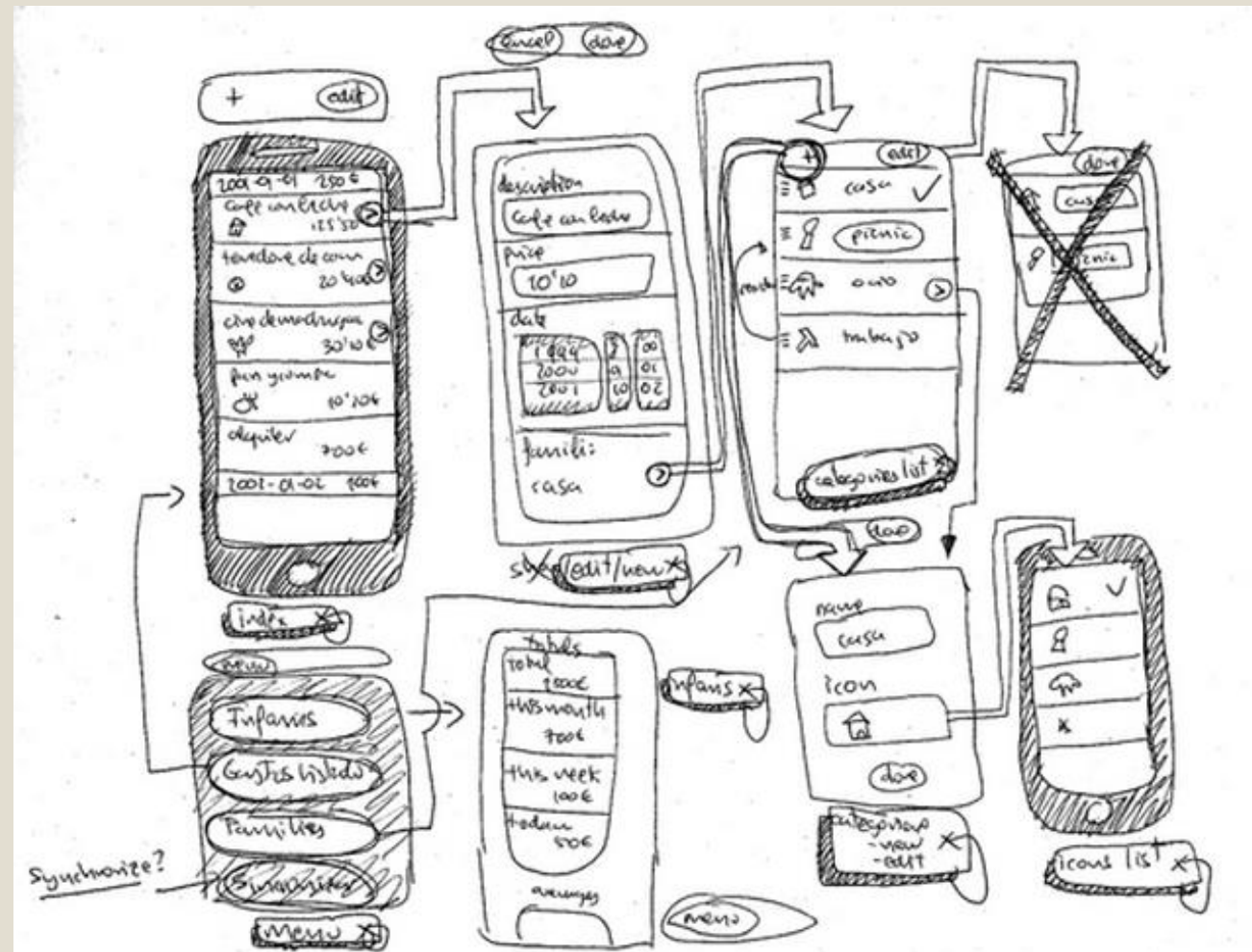
- Bygg!
  - Det finns många sätt, både fysiska och Online
  - Den här gången skissas allt på papper.
  - Förutsätt stående mobil.
  - Sudda, stryk över, klottra, rita pilar.
  - Anteckna orsaken till varför ni placerar element och varför flödet ser ut som det gör.
  - När allt är klart, för över den färdiga wireframen till stort papper.



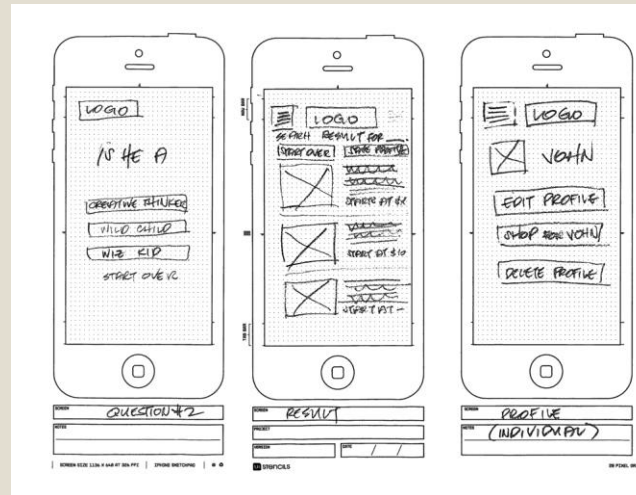
# Wireframe - Exempel



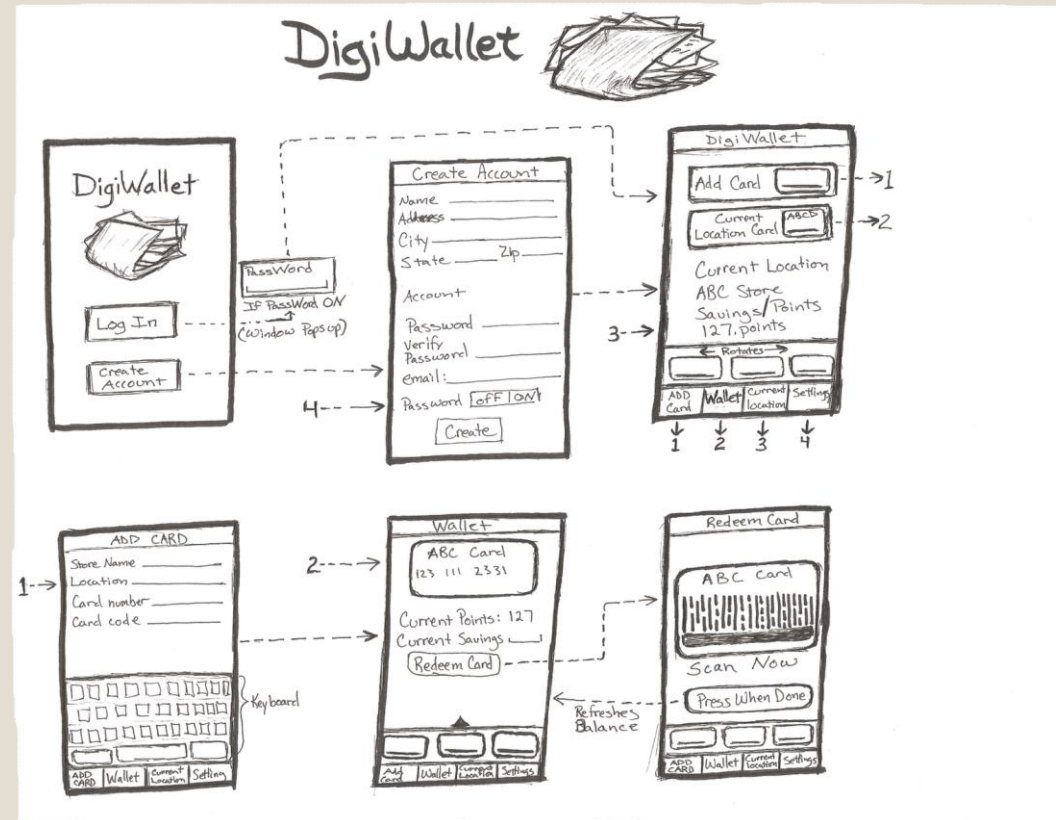
# Wireframe - Exempel



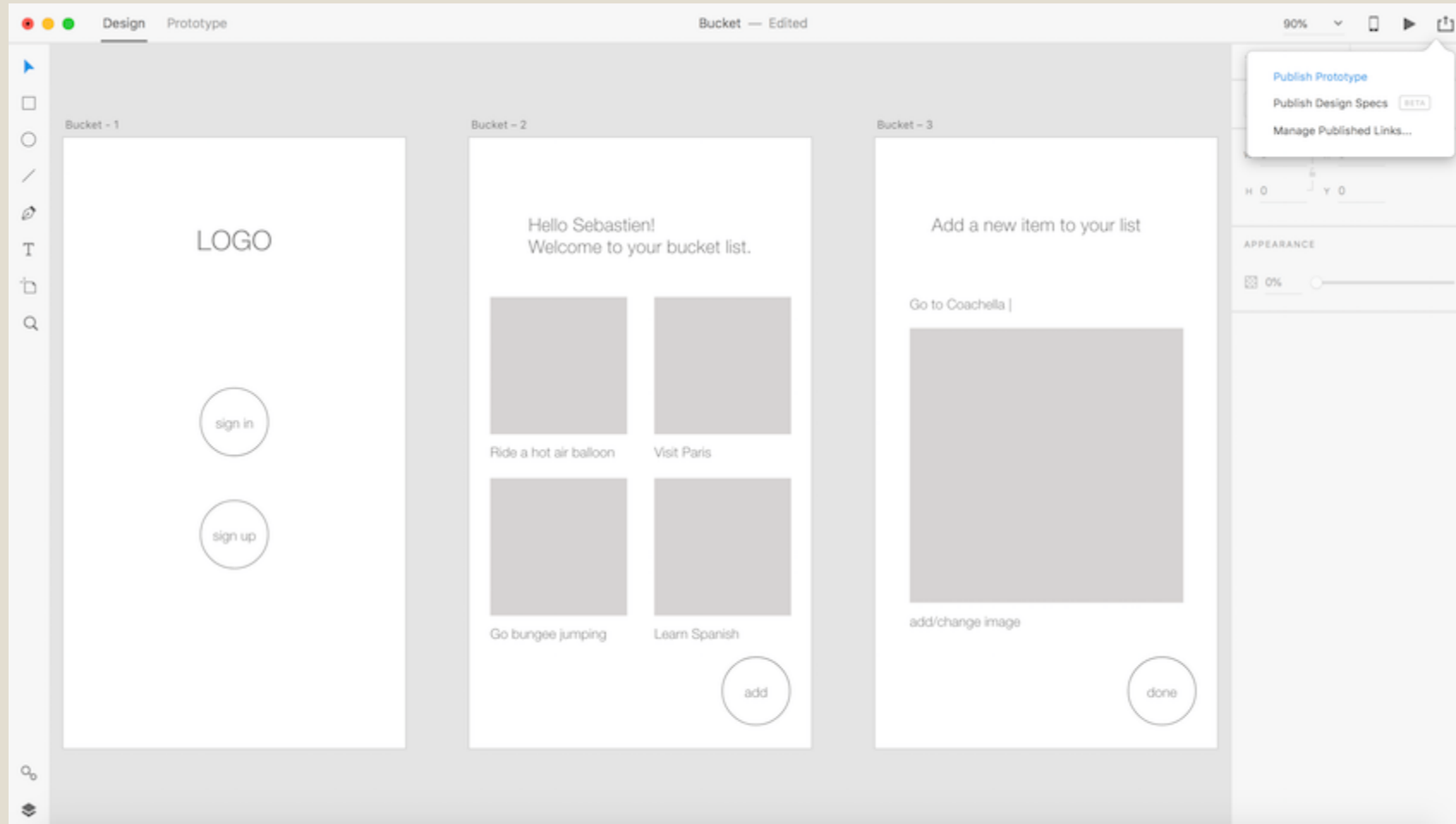
# Wireframe - Exempel



# Wireframe - Exempel



# Adobe XD - Wireframe



# GRUPPARBETE

Deluxe parkering  
Webbsida/App





# Deluxe PARKERING

- Företaget arbetar med att erbjuda parkeringsplatser i innerstaden
- Målgrupp: Bekvämlighetsintresserade bilägare med god ekonomi, miljömedvetna och tidspressade. De bor central i Stockholm, anser att frihet och shopping är viktigt.
- Företaget vill ha en app/webbsida som gör det enkelt att boka parkeringsplats, biltvätt och service



# Grupparbete

- Bygg en **wireframe** på stort papper eller i Adobe XD för hur en app för Deluxe Parkering skulle se ut. Obs! Ingen grafik, bara rutor och markeringstexter.
- Bestäm först målgrupp och persona.
- Innehåll:
  - Presentation av tjänsten
  - Registrera sig som användare/Logga in
  - Söka lediga parkeringsplatser, med filtrering: nära till utgång, elbilsplats, extra bred bil
  - Boka parkering, billtvätt och service
  - Rekommendera till en vän
  - Kontakt (välj metod)
- 3-4 i varje grupp



# Wireframe -Presentation

- Anta att kunden sitter i lokalen.
- Förklara varför ni placerat elementen som ni gjort.
- Förklara hur man kommer till en viss sida.
- Beskriv era ansträngningar att ge besökaren en så trevlig och enkel upplevelse som möjligt.
- Lägg fokus på de lösningar ni tror är extra smarta.

# Resten av veckan - Sammanfattning

- Till nästa gång
  - Grupparbetet
    - Deluxe Parkering
      - Målgrupp och persona
      - Wireframe
  - Projektarbete
    - Välja projektarbete (två appar/webbsidor + eventuellt VG-uppgift)
    - Tag fram målgrupp och Persona
    - Göra Wireframe

# Länkar

- <https://www.youtube.com/watch?v=e2Oynq-mOLk>
- <https://blog.capterra.com/how-to-create-wireframes/>
- <https://www.ailab.microsoft.com/experiments/30c61484-d081-4072-99d6-e132d362b99d>