Ux och Usability

**UX Design (User Experience Design)**

* UX står för ”User Experience”, vilket syftar på användarens totala upplevelse av produkten. UX-designers fokuserar på användarens behov och önskemål och strävar efter att skapa produkter som är lätta, effektiva och trevliga att använda. De måste överväga varje aspekt av användarens interaktion med produkten, inklusive navigering, tillgänglighet och effektivitet.

Vi kollar på

* Användarundersökningar: För att förstå användarens behov och förväntningar
* Användarflöde: Kartläggning av användarens resa genom produkten
* Prototyper: Skapande av tidiga versioner av produkten för att testa idéer och funktioner
* Användartestning: Validering av designbeslut genom att observera verkliga användare när de integrerar med produkten.

**UI Design (User Interface Design)**

* UI står för ”User Interface”, och UI-design handlar om att skapa de visuella och interaktiva elementen av en produkt, till exempel knappar, ikoner och färgschema. UI-designers ansvar för att produkten inte bara är estetiskt tilltalande utan också intuitiv och konsistent.

Vi kollar på

* Visuell Design: Färg, form, bilder och typografi
* Interaktionsdesign: Animationer och övergångar som svarar på användarens handlingar
* Layout: Placering och storlek av element på skärmen
* Responsiv Design: Anpassning av gränssnittet till olika skärmstorlekar och enheter

**UX/UI = Psykologoi!**

En bild som visar text, skärmbild, grafisk design, Teckensnitt

Automatiskt genererad beskrivning

**Varför ska jag bry mig?**

* Som Frontend:are kommer du utan UX/UI att ständigt få plötsliga feedback Användaren eller produktägaren kommer ständigt ge dig feedback
* En hemsida kräver förarbeta pch undersökning
* Ett projekt kräver ett team med erfarenhet som har möjlighet att komma in med input på vart allting på hemsidan, applikationen ect. Ska vara placerad.

En bild som visar skärmbild, Grafik, Teckensnitt, logotyp

Automatiskt genererad beskrivning

**Varför Figma?**

Figma är ett populärt verktyg inom UX- och UI-design på grund av flera unika egenskaper och fördelar.

* Figma möjliggör för designers och andra intressenter att samarbeta i realtid. Detta underlättar kommunikation och feedback, vilket är särskilt användbart i teammiljöer eller när man arbetar med kunder.
* Figma är webbaserat och kräver inte någon installation, vilket gör det tillgängligt från vilken dator som helst med internetanslutning. Detta stödjer ckså flera operativsystem, inlusive Windows, Mac och Linux.
* Användaren kan skapa interaktiva prototyper direkt inom Figma. Detta underlättar testning av designidéer och samlar in feedback tidigt i designprocessen.
* Figma sparar alla versioner av ett projekt, vilket för det enkelt att gå tillbaka till tidigare versioner och jämföra förändringar över tid.
* Fogma är känt för sin användarvänliga gränssnitt, vilket för det lätt för nya användare att komma igång och för erfarna designers att arbeta effektivt.
* Figma tillåter skapande och använding av komponenter och stilar, vilket underlättar konsekvent och effektiv design genom återanvändning av designelement.
* Figma erbjuder omfattande online-rsurser, tutorials, och community-support, vilket gör det enklare att lära sig och utveckla sina färdigheter i verktyget.

**Okej, vad gör en UX designer?**

En UX-designer fokuserar på användarens totala upplevelse av en produkt eller tjänst. Målet är att göra produkten så användarvänlig, effektiv och trevlig som mijligt. Arbetsuppgifterna inkluderar ofta:

* Användarundersökningar och intervjuer för att förstå användarens behov och önskemål.
* Skapande av användarresor, användarflöden och trådmodeller (wireframes).
* Utveckling och testning av prototyper.
* Samarbete med UI-designers, utvecklare och andra stakeholders för att implementera designlösningar.
* Utvärdering av användarupplevelsen genom användartester och analyser.

Och vad gör en UI-designer?

En UI-designer koncentrerar sig på et visuella gränssnittet och hur användaren integrerar med det. Arbetsuppgifterna inkluderar vanligtvis:

* Design av gränssnittselement som knappar, menyer och fält.
* Skapande av grafiska komponenter, ikoner och typografi.
* Utveckling av färgpaletter och stilguider.
* Skapande av högupplösta designmockups.
* Samarbete med UX-designers och utvecklare för att säkerställa att designen möter användarnas behov och genomförbar tekniskt.

En bild som visar text, skärmbild, Teckensnitt, diagram

Automatiskt genererad beskrivning