

UX/UI – Kursupplägg & Examineringar

Lärare/Handledare

Sara Solén (sara.solen@sti.se)

Utbildning och omgång: iOS/Android Developer, utbnr YH00186, omg 1, 2, 3

Kursens omfattning: 20 yrkeshögskolepoäng

Engelsk översättning: UX/UI, 20 HVE credit points

Beslutad av ledningsgrupp: 2020-08-24

Sammanfattning Examineringar

→ **Skriftlig inlämningsuppgift:** Kravspecifikation, deadline den **23/9-2022** (IG/G)

→ **Muntlig projektredovisning** (sker **5/10-2022**) och

→ **Skriftlig projektredovisning/rapport** (deadline **7/10-2022**) – (IG/G/VG)

EXAMINERANDE UPPGIFT – APPLIKATION

Utforma en applikation utifrån en (1) utav brieferna nedan. I projekten ingår det en inlämning av en kravspecifikation, utveckling av wireframes, en Figma-prototyp, en feedbackrunda och utveckling utifrån den. Projektet avslutas med en muntlig redovisning och inlämning av en rapport där man motiverar ens designval i applikationen utifrån ett användarperspektiv.

Välj i förväg om appen ska vara gjord enligt **iOS eller Android-format**, detta ska då vara genomgående i alla delarna/steg i processen.

Detta måste minst finnas med i appen (utöver briefens önskemål):

Startsida

Logga in

Skapa användare

Beställa eller boka tid

Filtrering

(Anpassad funktion för målgruppen)

Minst **4 st** vyer ska göras ut.

STEG 1 – Välj en (1) utav dessa briefs du vill utgå ifrån för din applikation:

Restaurangapp

”Vi är en ny restaurang i centrala Göteborg som serverar tapas och vill ha en mobilapplikation som våra gäster kan beställa och betala sin mat i. Det ska vara inbjudande och lätt att se vad som erbjuds i menyn. Man ska kunna filtrera utifrån allergener (glutenfritt, veganskt m.m.).”

Veterinärapp

"Vi är en djurklinik som vill ha en applikation där djurägare kan boka tid med en veterinär för sitt husdjur. Man ska kunna se lediga tider och datum för att boka tid hos veterinär och fylla i ett formulär med kort information om djuret, orsak till besöket och djurägarens kontaktuppgifter."

Plattform för pensionärer

"Vi är ett företag som vill skapa en plattform för äldre att mötas som känner sig ensamma. Vi vill att det ska gå att kommunicera i privata/grupp chattrum och även kunna anmäla sig till olika evenemang och aktiviteter."

STEG 2 – Skriv en kravspecifikation

Utifrån brief, skriv en kravspecifikation som ska innehålla dessa rubriker:

Övergripande beskrivning

- Namn på företaget/appen
- Syfte och funktion för användaren
- Vilka (tekniska) funktioner kommer finnas med i appen?

Användaren

- Vilken målgrupp har applikationen?
- Beskriv gärna en typisk användare, en persona och vilka behov den har i en användarupplevelse, tekniska utmaningar m.m

Användarupplevelsen

- Hur ska applikation upplevas, vilka känslor ska den skapa hos användaren?

Hemsidans struktur

- Vilka kategorier/undersidor som ska ingå i appen?
- Vilken menystruktur

Hemsidans innehåll

- Vad för typ av text/information behöver finnas med?
- Vad för bilder behöver finnas med?

Hemsidans utseende

- Hur skall hemsidan se ut? Specifika färger, typsnitt? Beskriv med ord.

→ Skicka in i Totara i PDF-format senast den **23/9**. Omfång ca 1–2 A4-sidor.

Döp filen (ditt eget): Namn_Efternamn_Kravspec.pdf

Obs använd ej å,ä eller ö i filnamnet, å, ä ersätts med a och ö med o.

Format: PDF

Omfång: 1–2 A4 sidor

Typsnitt: Times New Roman

Grad/Storlek brödtext: 11pt

STEG 3 – Wireframes

Utforma wireframes i Figma. Det ska tydligt framgå vad som är bildfält, textfält, knappar och sökfält m.m. Inga bilder, enfärgat (vitt/grått/svart) och ett (1) enkelt typsnitt. Enklare ikoner får förekomma. Det är OK att använda assets från Figma-plugins eller rita för hand i programmet. Gör de frames som behövs för att visa upp de obligatoriska och de anpassade funktionerna i applikationen.

STEG 4 – Visuell design & Prototyp

Skapa en prototyp i Figma utifrån wireframesen. Sätt nu till färg, form, exempeltexter med valt typsnitt och bilder. Tänk på att göra dessa val utifrån appens syfte och målgrupp med fokus på användarupplevelsen. Koppla de olika framesen mellan varandra med knappar i Prototype Mode.

→ För VG: Appen är även responsiv. I appen ingår också en [splash screen](#) vy och app ikon.

→ Skicka in länk till prototyp till Sara på sara.solen@sti.se senast den **28/9** eftermiddag.

STEG 5 – Testa varandras prototyp

Ni ska få en klasskompis prototyp och analysera den. Ge tre exempel med prototypen som är bra och varför, innehåll, funktioner, färg och form. Vad är användarvänligt och ej? Ge två exempel i appen som kan förbättras. Skicka denna text till tilldelad klasskamrat.

STEG 6 – Utveckla och förbättra

Utifrån feedbacken, förbättra prototypen. Färdigställ.

SPECIFIKATIONER RAPPORT

- Projekt- och processbeskrivning. Hur du gick tillväga i varje steg i processen utifrån kravspecifikationen till slutgiltig prototyp skriven på 1–2 A4-sidor. Hur har du utifrån målgruppen utformat appen vad gäller funktioner, användarvänlighet, innehåll, färg, form och typografi? Förklara och motivera valen.
- Länkar till Figma-filerna, en till wireframes och en till prototypen.

→ [Senast inlämning av rapporten i Totara den 7/10](#). Omfång 1–2 A4-sidor.

Format: PDF

Omfång: 1–2 A4 sidor

Typsnitt: Times New Roman

Grad/Storlek brödtext: 11pt

Döp filen (ditt eget): [Namn_Efternamn_Rapport.pdf](#)

Obs använd ej å,ä eller ö i filnamnet, å, ä ersätts med a och ö med o.

SPECIFIKATIONER MUNTLAG REDOVISNING

Presentationen ska innehålla:

- Berätta vilken app du har valt.
- Förklara din process, visa wireframes, prototyp vilken feedback du fick och hur du förbättrade utifrån det. Motivera dina designval utifrån ett användarperspektiv.
- Reflektera och berätta vad du lärt dig och vad du hade velat utveckla vidare med appen.

Presentationerna ska hållas den **5/10** och vara ca 10–15min minuter lång.

Skicka in i PDF-format i Totara

Döp filen (ditt eget): Namn_Efternamn_PP.pdf

Obs använd ej å,ä eller ö i filnamnet, å, ä ersätts med a och ö med o.

Information om rest/komplettering

- Muntliga redovisningen: Kom överens om datum med Sara. Vardagar efter kl 16.
- Inlämningsuppgift/Rapport: