

Projektarbete UX-koncept för webbplats/app

Du ska skapa ett komplett UX-koncept för en webbplats eller app. Du kan välja att arbeta med att förbättra en befintlig tjänst eller utveckla ett helt nytt koncept från grunden. Projektet ska visa din förmåga att arbeta igenom hela UX-processen, från användaranalys till highfidelity-wireframes / prototyp.

Del 1: Förberedelse och användarfokus

1. Användarundersökning och behovsanalys

- Genomför en kort användarundersökning (t.ex. intervjuer, observationer) för att identifiera tydliga användarbehov.
- Dokumentera dina fynd med hjälp av **User Stories** och **User Journeys**. (Minst 1 user journey för en utan dina stories)
- Sammanfatta dina insikter i en kort rapport med reflektion över vilka användarbehov du identifierat och hur dessa påverkar designen.

2. Konceptuell design

- Skissa på konceptet med hjälp av low-fidelity wireframes som visar de övergripande användarflödena.
- Ange vilka UX-principer (t.ex. tydlighet, konsistens, användarcentrering) och beslutspsykologiska aspekter (t.ex. Hick's Law, satisficing) du har tagit hänsyn till i din skriftliga reflektion.

Del 2: Detaljerad design och prototyp

1. Wireframes - Från low till high fidelity

- Duplicera och utveckla dina initiala skisser till en detaljerad high-fidelity design med fokus på visuella element (färg, typografi, ikoner, bilder) och en tydlig layout.
 - Tänk på att du behöver visa progressionen från skisser/initialt designkoncept till färdig design.
- Designen ska anpassas för minst två skärmstorlekar (t.ex. mobil och desktop).
- **Minst en skärm per skärmstorlek ska vara responsiv**, där ni visar att ni arbetat med autolayout. Syftet är att visa upp high fidelity-designprototyp, inte att demonstrera responsivitet.
- **Ni ska ha följt den kravspecifikation som ni fått utav era user stories.**
- Syftet är att visa hur den slutgiltiga produkten kommer att se ut, inte bara strukturen utan även det visuella uttrycket.

2. Interaktiv prototyp

- Gör dina high-fidelity wireframes till en klickbar prototyp för bägge skärmstorlekar.
 - För VG: Lägg även till interaktiva element. (Hover / animation)

3. High Fidelity UI

- Lägg på färg, typografi och grundläggande grafiska element på minst 2–3 skärmar.
- Visa tydligt att du behärskar en konsekvent visuell stil. Designen behöver **inte** vara “pixel perfect”.

Del 3: Användartest och iterativ förbättring

1. Genomför användartest

- Testa din interaktiva prototyp med minst 2–3 användare.
- Dokumentera testerna genom att notera vilka delar som fungerade bra och var användare stötte på hinder eller förvirring.
- Reflektera kort över feedbacken och beskriv vilka iterationer du gjorde för att förbättra designen.

2. Reflektion och lärdomar

- Skriv en skriftlig reflektion (1–5 sidor) som besvarar följande frågor:
 - Vilka utmaningar stötte du på under den responsiva designen och hur löste du dem?
 - Hur säkerställde du att designen fungerar för olika skärmstorlekar?
 - Hur påverkade användartester och peer review dina designval? Ge konkreta exempel.
 - Vilka UX-principer och beslutspsykologiska aspekter har du tagit hänsyn till?

Inlämning ska göras digitalt via ItsLearning och ska innehålla följande:

1. En komplett projektrapport med:

- Sammanfattning av användarundersökning och behovsanalys (User Stories och User Journeys).
- Redovisning av wireframes (både low-fidelity och high-fidelity) med beskrivning av progressionen.
- Redogörelse för användartest och vilka iterationer som gjorts utifrån feedback.
- Skriftlig reflektion över designprocessen, utmaningar och lärdomar.

2. Länkar till prototyper:

- Figma-länk (eller motsvarande) till den klickbara prototypen för både mobil och desktop.

3. Eventuella kompletterande filer:

- Om du använt externa verktyg för diagram eller user journeys, bifoga dessa filer.

Betygskriterier

För att uppnå G-nivå ska du:

- Genomföra en enkel användarundersökning och identifiera några grundläggande användarbehov.
- Dokumentera användarbehoven med minst en User Story och minst en tillhörande User Journey.
- Skapa low-fidelity wireframes som tydligt visar de övergripande användarflödena.
- Ta fram high-fidelity wireframes för minst två skärmstorlekar.
- Göra en klickbar prototyp som demonstrerar användarflödet ni fått av era user stories.
- Genomföra minst ett användartest.
- Reflektera kortfattat kring designprocessen och utmaningar med responsiv design.
- **Hålla en presentation** (både skriftlig och muntlig) av ditt projekt med fokus på designval, process och resultat.

För att uppnå VG-nivå ska du:

- Tydligt definiera användarbehov med tre (3) välformulerade User Stories och minst 1 User Journey.
- Visa en logisk **progression** från konceptuell idé till detaljerad high-fidelity design med tydliga wireframes för olika enheter.
- Skapa en fungerande, klickbar prototyp med en responsiv design som demonstrerar ett smidigt användarflöde, som uppfyller den kravspecifikation dina user stories utgör.
- Dokumentera din designprocess, inklusive användartester, iterationer och reflektioner på ett strukturerat och tydligt sätt.
- **Hålla en presentation** (både skriftlig och muntlig) av ditt projekt med fokus på designval, process och resultat.

Deadline

- **Inlämning:** onsdag 26:e mars, kl 23:59.
- **Presentation:** torsdag 27 mars & fredag 28 mars.