

Kunskapskontroll #1

Allmän information

Kunskapskontrollen består av två delar:

1. Teoretiska frågor kring UX och user stories.
2. Praktisk uppgift: Analysera en befintlig hemsida och skapa user stories & user journeys.

I denna kunskapskontroll ska du lämna in två saker via ItsLearning.

1. En kort skriftlig rapport som besvarar de teoretiska frågorna och innehåller din analys (inklusive user stories och user journeys). Håll rapporten kort och koncis (2–5 sidor).
2. Eventuella kompletterande filer (ex. user journeys) om du ritat dem i ett verktyg.

Betygskriterier (G / IG)

- I denna kunskapskontroll gäller betyget Godkänt (**G**) respektive Icke godkänt (**IG**).
- För **G** krävs att du på ett tydligt och strukturerat sätt besvarar frågorna samt visar att du kan analysera en hemsida och skriva user stories och minst en user journey kopplat till hemsidans användarbehov.

Teoretiska frågor

1. Vad menas med “microcopy” och varför är det viktigt för användarupplevelsen? Ge ett kort exempel där microcopy gör skillnad.
 2. När du analyserar en hemsida, vilka tre grundläggande UX-principer anser du är viktigast att ha i åtanke och varför?
 3. Vad menas med en “user story”? Varför används ofta formatet “Som en [användartyp] vill jag [göra något] så att jag kan [uppnå mål]”?
 4. Hur skiljer sig “user story” från en “user journey”? Förklara kort hur de kompletterar varandra i designprocessen.
 5. Vilken roll spelar beslutspsykologi (t.ex. satisficing, Hick’s Law) i hur vi formulerar user stories?
-

2. Praktisk uppgift: Analysera en hemsida och skapa user stories & journeys

1. Välj en befintlig hemsida att analysera

- Det kan vara en e-handel, nyhetssajt, myndighetssida, forum eller annan webbtjänst. (Ett tips är att välja en sajt du ofta använder.)

2. Analysera hemsidan

- Vad fungerar bra? Vad fungerar mindre bra?
- Var kan användaren uppleva friktion eller förvirring (t.ex. dålig navigering, för många val, otydlig microcopy)?
- Koppla gärna din analys till grundläggande UX-principer och beslutspsykologi (satisficing, Hick's Law).

3. Skriv minst tre (3) user stories

- Använd formatet "Som en [användartyp] vill jag [göra något] så att jag kan [uppnå mål]."
- Varje user story ska tydligt förklara "varför".

4. Gör minst en (1) user journey

- Välj en av dina user stories och utveckla en enkel user journey där du beskriver hur användaren rör sig på sidan för att nå sitt mål.
- Markera var användaren kan stöta på hinder eller otydligheter.
- Frivilligt: Rita även ett enkelt diagram som visar användarresan.

Deadline och Inlämning

- **Deadline:** Fredag (kl. 23:59).
- Du kommer att få tid att arbeta vidare på torsdag och fredag i klass, så du behöver inte vara klar redan nästa dag.
- Lämna in en kort rapport via ItsLearning. Rapporten ska innehålla:
 1. Ditt svar på de teoretiska frågorna (punkt 1).
 2. Analysen av din valda hemsida.
 3. Tre user stories.
 4. Minst en user journey.

Lycka till!

Ni kommer att få arbeta praktiskt med detta på torsdag och fredag. Målet är att ni ska lära er identifiera användarens mål och hinder samt beskriva dem i tydliga stories och journeys.