

3 MARS 2025

# Skisser

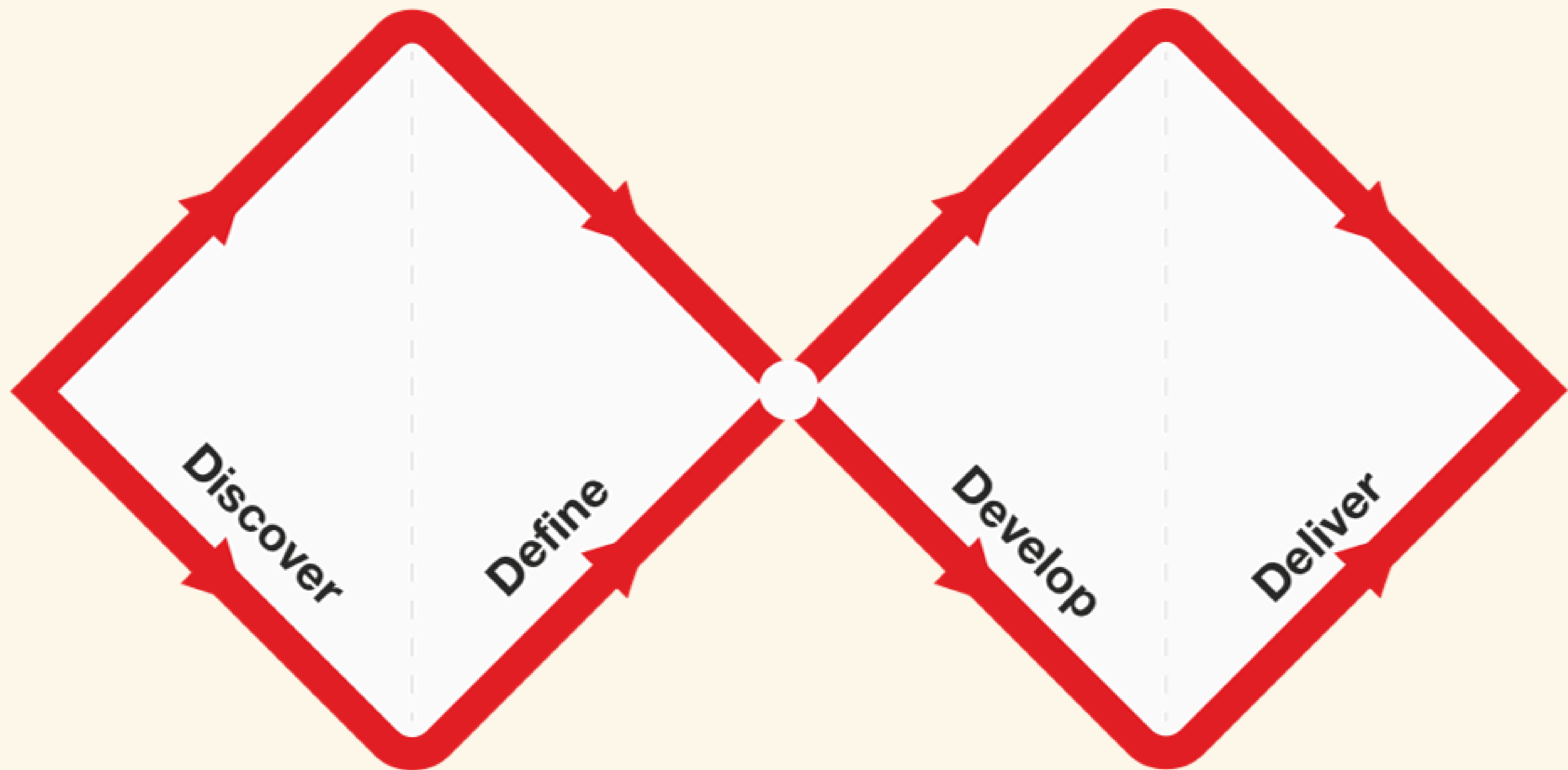
Från idé till design

---

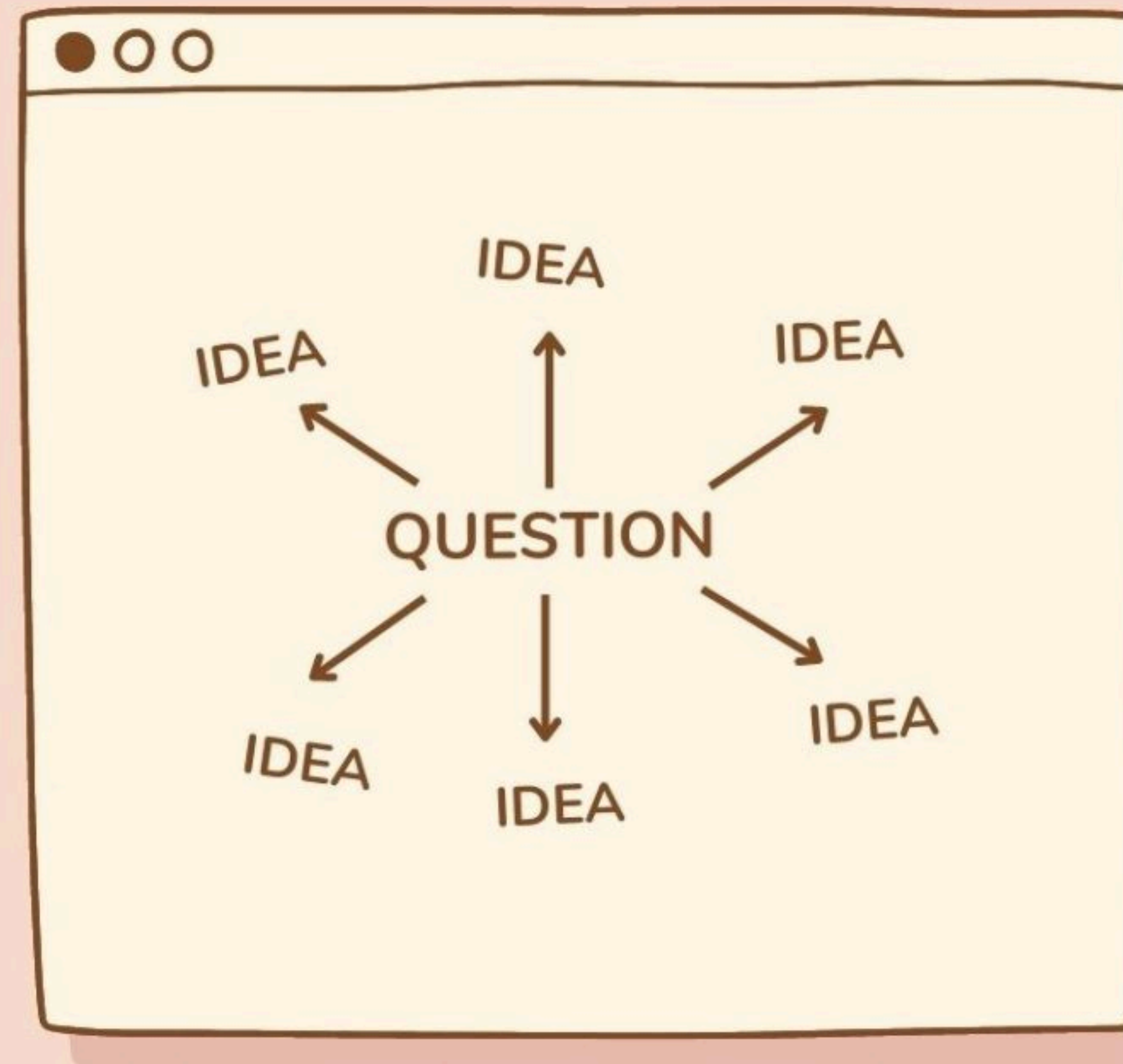
Desmond Dibba

# Varför skissa?

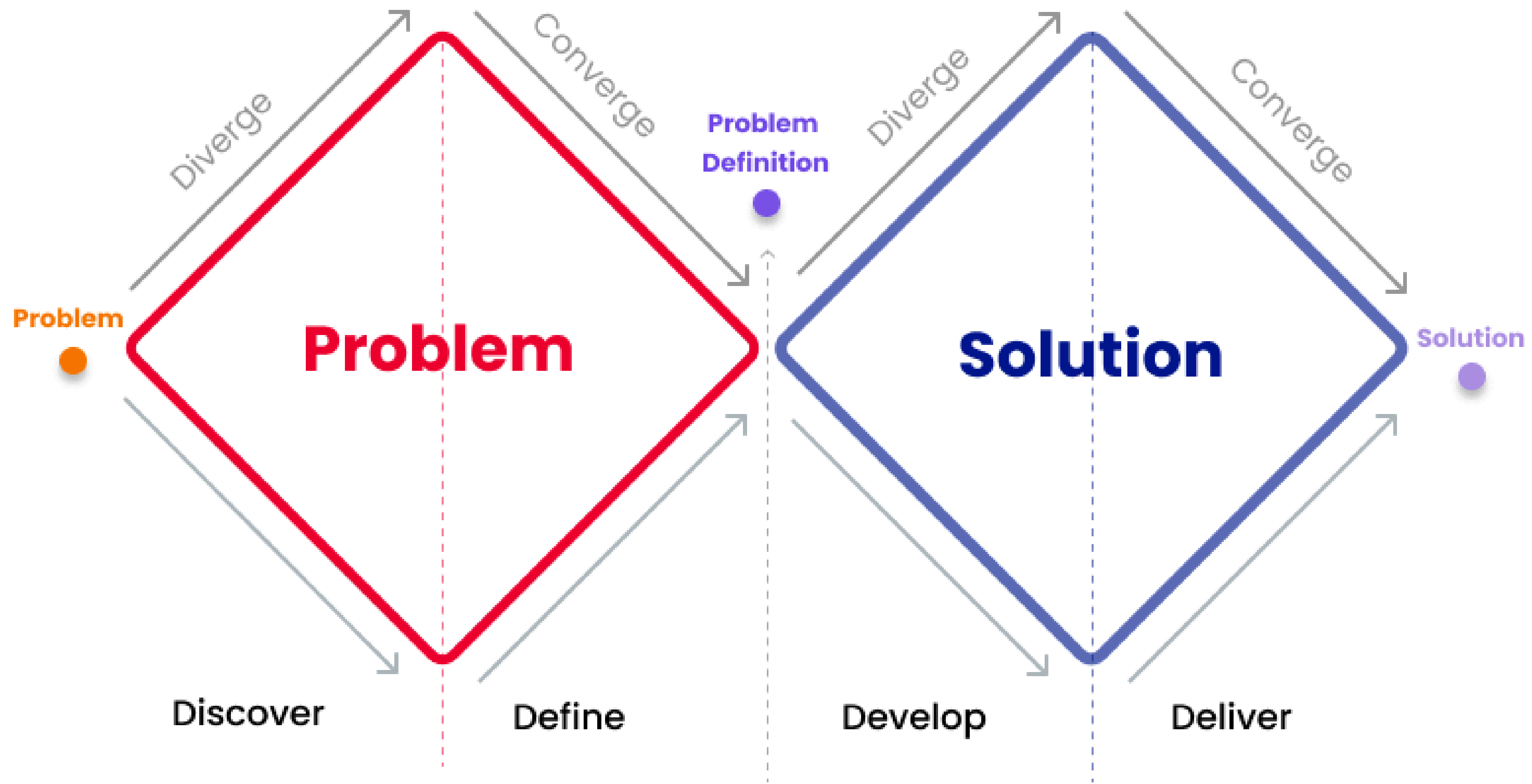
- **Tänkande på papper:** Minska mental belastning, snabbare idéflöde
- **Billigt att misslyckas:** “Fail fast, fail cheap” - hitta problem tidigt
- **Kommunikation:** Enkla skisser är lätta att diskutera och ge feedback på



# Divergent Thinking



# The Double Diamond



- **Discover**

- Utforska användarbehov, samla insikter

- **Define**

- Formulera problem och krav (user stories m.m.)

- **Develop**

- Skissa & prototypa lösningar, experimentera
- “Divergent Thinking”

- **Deliver**

- Implementera, testa, lansera

# Praktiska skissmetoder

- **Crazy 8's**
  - 8 idéer på 8 minuter (1 idé per minut)
  - Fokus på kvantitet, sätta igång kreativiteten
- **Whiteboard Challenge**
  - Gemensam brainstorming på tavla
- **Design Studio / Design Workshop**
  - Arbete i grupp
  - Varje person skissar individuellt i 5-10 minuter
  - Efteråt slår man ihop sina idéer till en "super idé"

# Storyboarding

- Serietidningsupplägg: Visuellt berättelse i rutor
- Visa kontext: Var befinner sig användaren? Vilka hinder uppstår?
- Känslor & mål: Skildra användarens resa steg för steg
- Koppling till user journeys: Samma logik, men i bildform



# STORYBOARD

## PERSONA:

CORPORATE BUYER,  
JAMES

## SCENARIO:

REPLENISH OFFICE SUPPLIES



- MAKES NOTE OF SUPPLIES NEEDED ON CLIPBOARD
- PHYSICAL INVENTORY



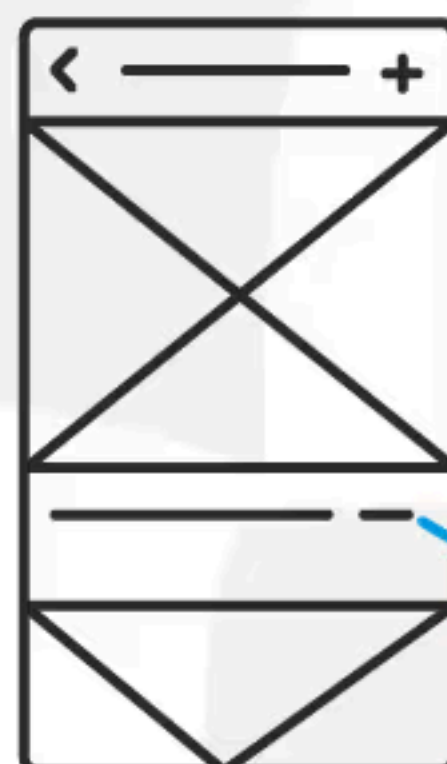
- SELECTS ITEMS FROM FAVORITES LIST
- USES DESKTOP & SUPPLY LIST AS TOOL



- RECEIVES SHIPMENT WINDOW W/ORDER SUBMISSION
- SETS PLAN FOR RESTOCK

# UX Storyboard

## 1. Landing Page

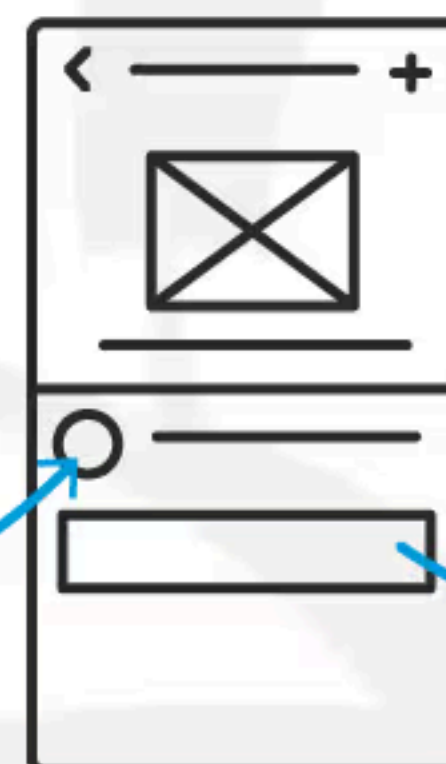


Go to home screen

Tapping the share link in the header sends the user to the share screen.

**Animation**  
Screen slides left

## 2. Invite User

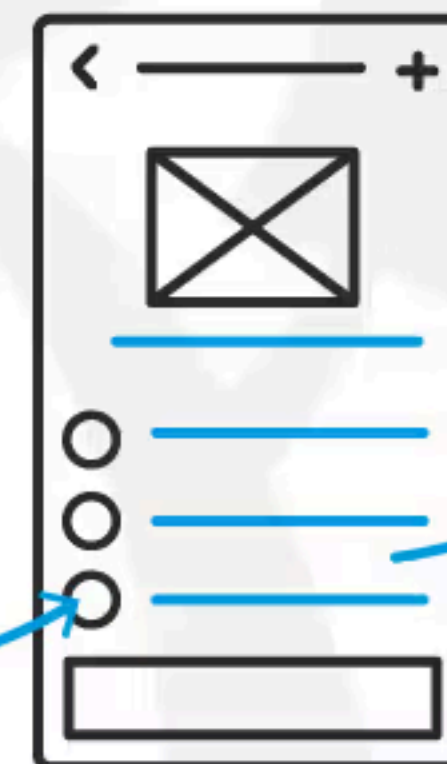


New user appears

Text field prompts the user to add an email address.

**Animation**  
None

## 3. Update User List

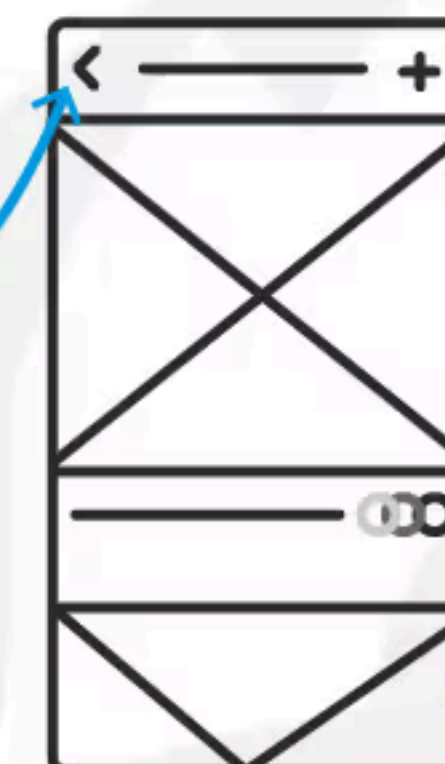


Back to board screen

New people get added to the bottom of the list. Hitting 'X' or 'Save' closes this screen.

**Animation**  
Username fades in

## 4. Update Landing Page



User is taken back to the feed where the new images are displayed.

**Animation**  
Screen slides right

Boka en resa med bil i en app

# Vad är en wireframe?

- **Definition:** En mer strukturerad, lågupplöst layout
- **Fokus:** Placering av innehåll, navigering, flöde
- Skillnad mot skiss: Fortfarande enkel, men något “städad”
- Efter lunch: Vi gör pappers-wireframes och tittar på Figma

# Iteration & feedback

- ***Fail fast, fail cheap***: Bättre ändra nu än när allt är kodat
- Strukturerad feedback:
  - Vad funkar bra?
  - Vilka frågor dyker upp?
  - Var finns problem/oklarheter?
  - Nya idéer?
- Teamwork: Dela dina skisser, reflektera tillsammans
- Var inte rädd: Perfektion är inte målet i detta skede

# Sammanfattning

- Skissandet är grunden för en användarcentrerad, iterativ designprocess
- Metoder: Crazy 8's, Whiteboard Challenge, Thumbnail Sketches, Storyboarding
- Wireframes: Nästa steg (papperswireframe → digital wireframe)
- Feedback & Iteration: Kärnan i UX-arbetet

- När ni sedan kör ‘Whiteboard Challenge’ i grupp, vilka utmaningar tror ni skulle kunna dyka upp? Hur skulle ni lösa dem?
- Kan ni se några risker med att fokusera för mycket på skisser? När behöver man gå vidare till prototyper och tester?

## LÄNKAR

- [DESIGNCOUNCIL.ORG.UK/OUR-RESOURCES/THE-DOUBLE-DIAMOND/](https://designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/)
- [NNGROUP.COM/ARTICLES/STORYBOARDS-VISUALIZE-IDEAS/](https://nngroup.com/articles/storyboards-visualize-ideas/)
- [INTERACTION-DESIGN.ORG/LITERATURE/ARTICLE/UX-STORYBOARDS](https://interaction-design.org/literature/article/ux-storyboards)