

# UX / UI

Användarupplevelse



## UX — User Experience

Handlar om **hela användarens upplevelse** av produkten — från första intrycket till faktisk användning och känslan efteråt. Innefattar behov, flöden, känsla och nytta.

*”Känns det här bra för användaren?”*

## UI — User Interface

Handlar om **gränssnittet** — det visuella och interaktiva lagret användaren faktiskt ser och klickar på.

*”Ser det bra ut och är det tydligt hur man ska göra?”*

UX är **upplevelsen**, UI är **ytan**.

UI är hur det ser ut – UX är hur det fungerar (och känns).

# Varför är UX viktigt – även för utvecklare?

- **Mindre frustration, nöjdare användare.**

En app som är enkel och logisk skapar förtroende – användaren kommer tillbaka.

- **Mindre support och buggrapporter.**

Tydlig design och bra feedback minskar misstag och frågor.

- **Bättre affärsresultat.**

Bra UX leder till fler som fullföljer uppgifter (köp, registrering, bokning etc.).

- **Starkare varumärke.**

En genomtänkt upplevelse känns professionell och pålitlig – även om designen är enkel.

# UX – Hur får vi en bra användarupplevelse?

## Value

Fyller det ett verkligt behov?

→ Appen löser ett konkret problem.

## Usability

Är det **lätt att använda**?

→ Klart språk, tydliga flöden.

## Adoptability

Är det **enkelt att börja använda**?

→ Låg inlärningströskel, bra onboarding.

## Desirability

Är det **roligt och tilltalande**?

→ Estetik, känslan i interaktionen.

## Olika delar av UX-design:

- **User Interface (UI)** – knappar, menyer, visuella element
- **Visual / Graphic Design** – färger, typografi, ikonografi, branding
- **Interaction Design** – Interaktion med systemet (flöden, feedback, transitions)
- **User Research** – förstå användarnas behov, mål, beteenden
- **Usability Testing** – testa hur väl produkten fungerar i praktiken

UX-designern definierar *vad* som ska byggas och *hur det ska kännas*,  
UI-designern ritar *hur det ska se ut*, och *du som utvecklare gör det verkligt*.

## Praktiska tips — Gör så här:

- ✓ **Fokusera på användarens mål** inte bara tekniska features.
- ✓ **Gör det tydligt vad som går att klicka på.** (Kontraster, ikoner, hover-effekter, etc.)
- ✓ **Visa feedback på allt som händer.** ("Sparat", laddning, felmeddelanden, progress.)
- ✓ **Bygg flöden, inte bara skärmar.** Testa att klicka igenom som en riktig användare.
- ✓ **Använd standardmönster** innan du uppfinner nytt. (T.ex. placering av UI-element )
- ✓ **Testa på någon annan tidigt.** Låt en kompis utföra en uppgift och se var de fastnar.
- ✓ **Ha konsekvent design.** Samma färger, ikoner och begrepp överallt.
- ✓ **Tänk på tillgänglighet.** Färgkontraster, textstorlek, tangentbordsnavigering.

## Undvik detta — Gör inte så här:

- ✗ **Bygg inte bara för dig själv.** Du är inte din användare — testa på någon annan.
- ✗ **Överdesigna inte.** Less is more — ta bort allt som inte hjälper användaren.
- ✗ **Göm inte viktig funktionalitet.** Viktiga knappar ska vara synliga och nåbara.
- ✗ **Tvinga inte användaren att gissa.** Använd tydliga etiketter och konventioner.
- ✗ **Hoppa inte över felhantering.** Ett bra felmeddelande är en del av UX.
- ✗ **Bygg inte utan att testa.** Det *känns* färdigt först när du vet hur det upplevs.
- ✗ **Lura inte användaren.** Undvik vilseledande design. Var ärlig och bygg förtroende.

# Tänk som en användare — inte som en utvecklare:

- 👉 Vem är användaren för min app?
- 👉 Vad försöker de egentligen uppnå?
- 👉 Hur snabbt förstår någon ny hur appen fungerar?
- 👉 Vad kan skapa frustration eller förvirring?
- 👉 Vad händer när något går fel – får användaren hjälp eller fastnar de?
- 👉 Finns det något i designen som lurar eller stressar användaren?
- 👉 Hur ser flödet ut från start till mål – känns det naturligt?