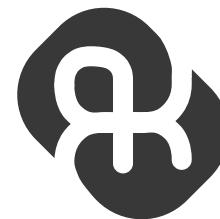


Hej! Jag heter Rithika - en UX-designer med både ett kreativt öga och teknisk förståelse.

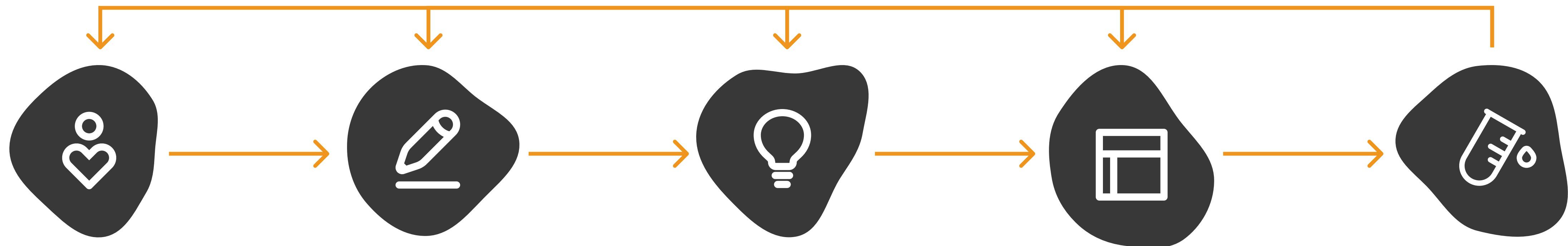
Med en bakgrund både i data teknik och interaktionsdesign skapar jag användarupplevelser med hela bilden i åtanke – från smart kodlogik till snygga gränssnitt. Jag älskar att göra det komplexa enkelt, och designar lösningar som både användare och utvecklare blir glada av.





Design Thinking Process

Det här är designprocessen jag vanligtvis följer. Design Thinking Process-ramverket är ett agilt och iterativt ramverk som gör att jag kan få en djupare förståelse för kundens perspektiv, behov och smärtpunkter innan jag fördjupar mig i att hitta designlösningar. Ibland går några av stegen samman, andra gånger införlivar jag detta i Scrum-ramverket när jag arbetar i större utvecklingsteam.



Empatisera

Förstå användarens behov, känslor och beteenden genom att lyssna, observera och sätta sig in i deras perspektiv.

- User Interviews
- Stakeholder Interviews
- Benchmarking
- Focus Groups
- Observation
- Customer Journey Mapping
- Clustering Insights
- Surveys
- Data Analysis

Definiera

Sammanfatta insikterna från empatifasen och formulera en tydlig problemdefinition som fokuserar på användarens riktiga utmaningar.

- Personas
- Affinity Diagrams
- User Journeys
- User Stories
- Storyboarding
- Task Analysis
- Information Architecture
- MoSCoW Method

Idégeneration

Utforska kreativa lösningar genom brainstorming och andra tekniker – här finns inga dåliga idéer!

- Brainstorming
- Mind Maps
- Storyboarding
- Affinity Diagrams
- User Flows
- User Journeys
- Crazy 8's
- Service Blueprints
- Information Architecture

Prototypa

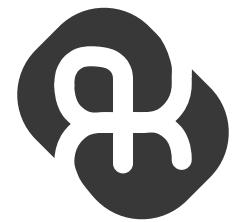
Gör enkla och snabba prototyper för att visualisera idéer och börja forma konkreta lösningar.

- Paper prototypes
- Low-fidelity prototypes
- High-fidelity prototypes
- Mockups
- Wireframes
- Design Documentation

Testa

Testa prototyperna med riktiga användare för att få feedback, lära dig vad som fungerar – och vad som kan förbättras.

- Usability Testing
- A/B Testing
- Heuristic Evaluation
- Desirability Evaluations
- MoSCoW Method
- Shadowing
- Observations
- Eye Tracking
- Think-Out-Loud Testing



Projekt

Observera att inga företagsnamn eller känsliga detaljer presenteras på grund av sekretessavtal



Smart dispenser

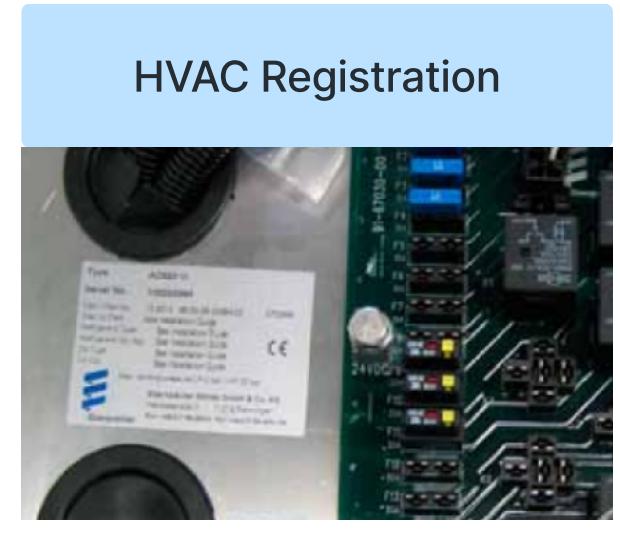
Koncept till fysisk- och digitalprodukt

En idé som föddes ur ett driv för hållbarhet där man vill minska transport av vatten. En befintlig förbrukningsvara som ska integreras med en ny smart enhet och ska vara uppkopplad till en online portal.

Portal för arbetskraften

Koncept till digitalprodukt

Förvandling av ägarens långvariga passionsprojekt till en riktig produkt. En idé som byggs på en befintlig brist i industrin när det gäller hantering av olika arbetskraft och behov som kan försökas lösas genom en webbportal.



HVAC Registration

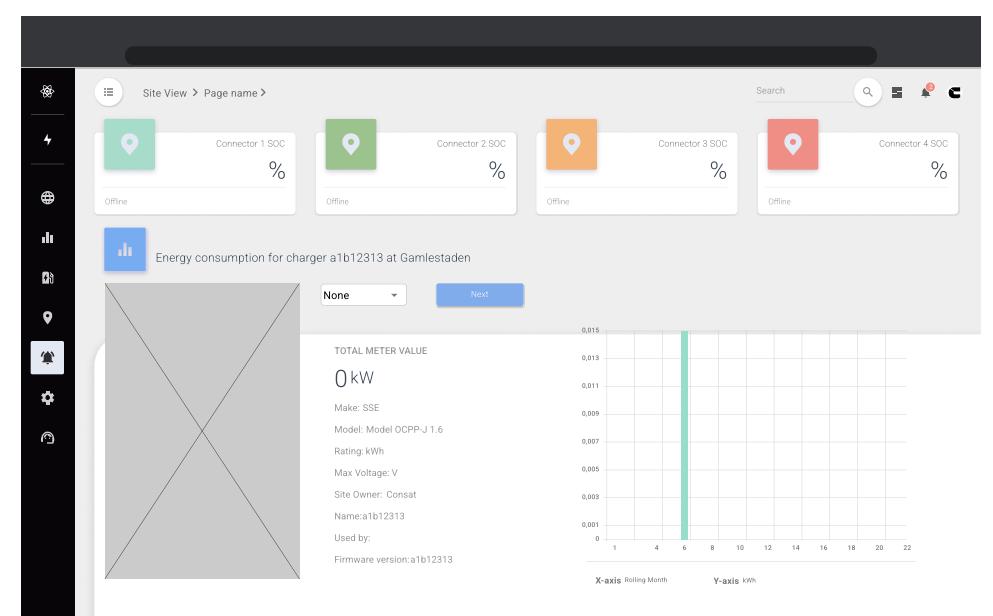
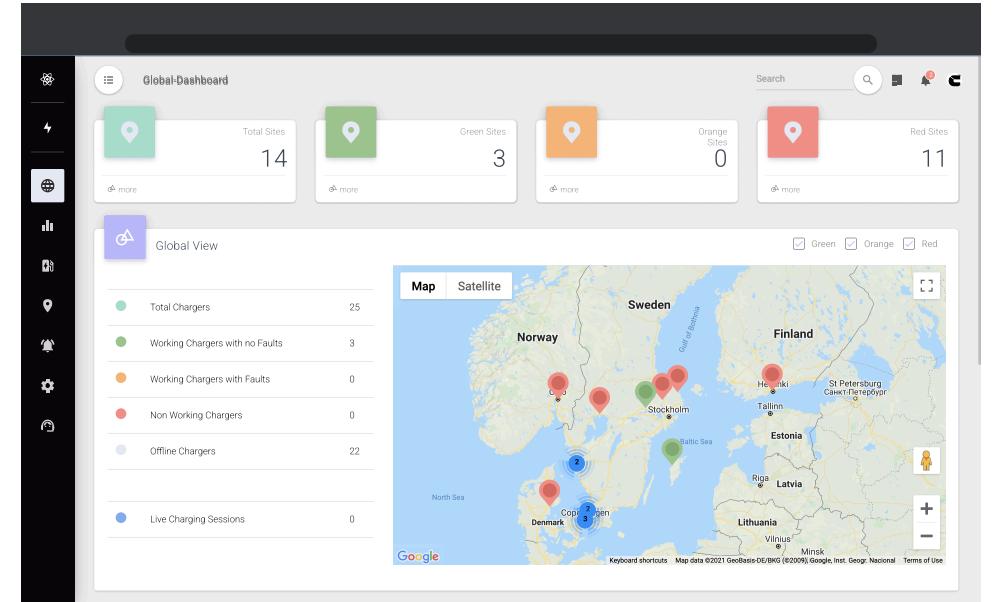
Where to find Serial No.

Register > HEATER

Förbättring av portal

Fokus på hemsidans användarvänlighet

En befintlig hemsida som hade en hel del redundans som påverkade flödet på hemsidan. Det fanns element som inte överensstämde med WCAG-standarden och vissa designval som stämde inte med användarens mental model.



Fordonsöversikt

Designsystem och datavisualisering

En dashboard portal där man ska kunna få en överblick över olika elektriska fordon runt om i landet, med fokus på deras status och hälsa. Ett specialdesignat designsystem och olika datavisualiseringar användes.



Smart dispenser

Kort om projektet

Ett nystartat företag med en befintlig förbrukningsvara inom hygienindustrin vill ta sin produkt till nya nivåer. Produkten går att använda som den är idag, men nu ska den få ett smart dispenser som både förbereder produkten och fördelar ut det till användare. Dessutom så kommer det också vara uppkopplad till en online portal där man kan få en överblick av alla enheter och få notiser på när en påfyllning behövs. Dessutom så ska användaren kunna få en inblick på sin koldioxidavtryck och hållbarheten vid användning av produkten, vilket kommer visas med skräddarsydda datavisualiseringar.

Min roll

Lead UX Designer, produktdesigner,
Projektledare

Verktyg



Figma Blender

Arbetsprocess

Förståelse- och forskningsfas

1. Förstå kunden genom att få en förståelse för kundens värderingar, idéer, vision och smärtpunkter.
2. Benchmarking: Forskning om befintliga och liknande produkter.
3. Forskning om befintlig teknik.



Stakeholder Interview

Benchmarking

User Interview



MoSCoW Method

Benchmarking

Storyboarding

Affinity Diagrams

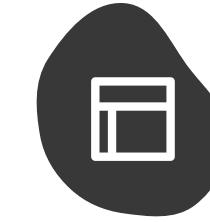


Brainstorming

Benchmarking

User Journey

Affinity Diagrams



Wireframing

Prototyping



Interview

Usability Testing

Mechanical Testing

Proof of Concept fas

1. Forskning om tekniska och mekaniska lösningar, tillsammans med en maskiningenjör och en mjukvaru- och sensoringenjör.
2. Inköp av mekaniska delar och provning.



Portal för arbetskraften

Kort om projektet

En idé att skapa en plattform som tar itu med en befintlig brist i byggbranschen. Jag hjälper till med utvecklingen av att ta idén till produkt. I denna projekt krävs det mycket datavisualisering av tillgänglighet och personligt information som bidrar till användarens beslut om huruvuda de ska ge en offert eller inte.

Min roll

Lead UX Designer

Verktyg



Figma

Arbetsprocess

Förståelse- och forskningsfas

1. Förstå kunden genom att få en förståelse för kundens värderingar, idéer, vision och smärtpunkter.
2. Benchmarking: Forskning om befintliga och liknande produkter.

Idé- och kravfas

1. Skapa Personas för att definiera våra målgrupper.
2. Brainstorma och definiera det önskade flowet på portalen.
3. Skissa enkla wireframes på idén och kolla med kunden.
4. Skapa några olika prototyper och kolla vilka kunden tycker om.

Prototypfas

1. Wireframes, prototyper och interagerbara mockups.



Stakeholder Interview

Benchmarking



Flow Diagram

Benchmarking

Storyboarding

Clustering

User Journey

Mind Map



Brainstorming

Personas

User Journey

Affinity Diagrams



Wireframing

Low-Fidelity Prototyping



Usability Testing



Förbättring av portal

Kort om projektet

En befintlig dashboard portal som hade en del redundans och bristande designkomponenter som behövde åtgärdas. Genom att först kartlägga hemisdans flöde och hur datan visas, kunde jag förenkla flödet för att ta bort redundansen. Datavisualiseringen finputsades så att den blev tydligare och enklare att förstå, samt att filtreringsystemet förbättrades. Sen var det bara att gå igenom sida för sida och göra förbättringar på designelementen så att de följer användarens mental model och WCAG-standarden.

Min roll

UX Designer

Verktyg



Figma

Arbetsprocess

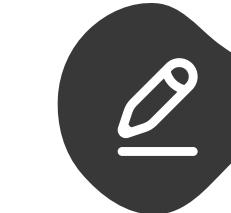
Förståelsefas

1. Få en genomgång av portalen av olika användare för att fånga deras synpunkter på det som funkar och det som de känner är bristfalligt.
2. Gå igenom portalen och observera designen och layouten.



Stakeholder Interview

Interview



MoSCoW Method

Affinity Diagrams



Brainstorming

Clustering



Flow Diagram



Mockups

Custom UI Components



Design Documentation



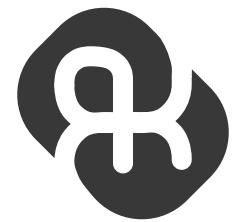
Usability Testing

Analysfas

1. Analysera det existerande flödet och kartlägg hur data visas och vart.
2. Anteckna vilka delar behöver småändringar för att det ska vara enligt WCAG (färgkontrast, textstorlek, mönster, m.m)

Förbättringsfas

1. Skapa mockups av förbättringsområden.
2. Skapa och ge en design dokument till utvecklingsteamet så de vet vad som gäller för portalens olika designelement (och vad de ska hålla sig till för att följa WCAG-standarden)
3. Ge förslag till förbättrade datavisualisering, filtrering och layout.



Fordonsöversikt

Kort om projektet

En dashboard portal där man ska kunna få en överblick över olika elektriska fordon runt om i landet, med fokus på deras status och hälsa. Jag fick vara med och designa ett specialanpassat designsystem åt kunden som speglade temat. Portalen använde dessutom många datavisualiseringar som jag var också med och designade.

Min roll

UX Designer

Verktyg



Figma

Arbetsprocess

Förståelse- och forskningsfas

1. Få en förståelse för kundens vision.
2. Titta på befintliga produkter och design som liknar det kunden vill ha.
3. Forska och analysera olika datavisualiseringar, grafer och diagram.



Stakeholder Interview

Benchmarking

User Interview



MoSCoW Method

Benchmarking

Storyboarding

Affinity Diagrams

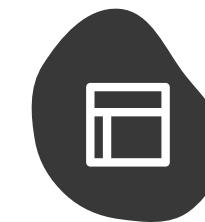


Brainstorming

Benchmarking

User Journey

Affinity Diagrams



Wireframing

Low-Fidelity Prototyping

Mockups

Design Documentation

Custom UI Components



Interview

Usability Testing



**Tack för att du tog dig tid att titta igenom min
portfolio – hör gärna av dig om du vill veta mer!**

Mejl: rithika.agren@gmail.com

Mobil: +46 706824569