

# Utveckling och utvärdering av UX-design för ett specialanpassat planeringsverktyg

## Introduktion och problemfrågeställning

Konsultbolaget Elvenites nuvarande planeringsprocess är idag uppdelad i flertalet verktyg, vilket leder till att informationen är utspridd och användaren måste lägga ner mycket tid för att överföra informationen manuellt mellan verktygen. Detta är varken ekonomiskt eller resursmässigt försvarbart och därför överförs bara det viktigaste. Resultatet blir att företaget inte kan få någon översiktsbild och därför behöver Elvenite utvärdera om ett specialanpassat planeringsverktyg kan hjälpa dem att samla informationen på ett och samma ställe.

Examensarbetets fokusområde har därav varit fokuserat kring frågeställningarna:

- Hur fungerar och används nuvarande planeringsverktyg?
- Vilka begränsningar upplever Elvenite med nuvarande planeringsverktyg och hur kan de åtgärdas?
- Hur kan planeringsverktyget visualiseras för att uppfylla Elvenites behov?
- Hur kan prototypen designas för att förbättra användarupplevelsen?

## Metod

Genom att intervjua användare som använder Elvenites planeringsverktyg har information inhämtats om hur de arbetar idag, vad de saknar för funktioner, vilka begränsningar de upplever och vad som fungerar bra. Utifrån informationen har sedan ett interaktivt planeringsverktyg växt fram tillsammans med en kravspecifikation.

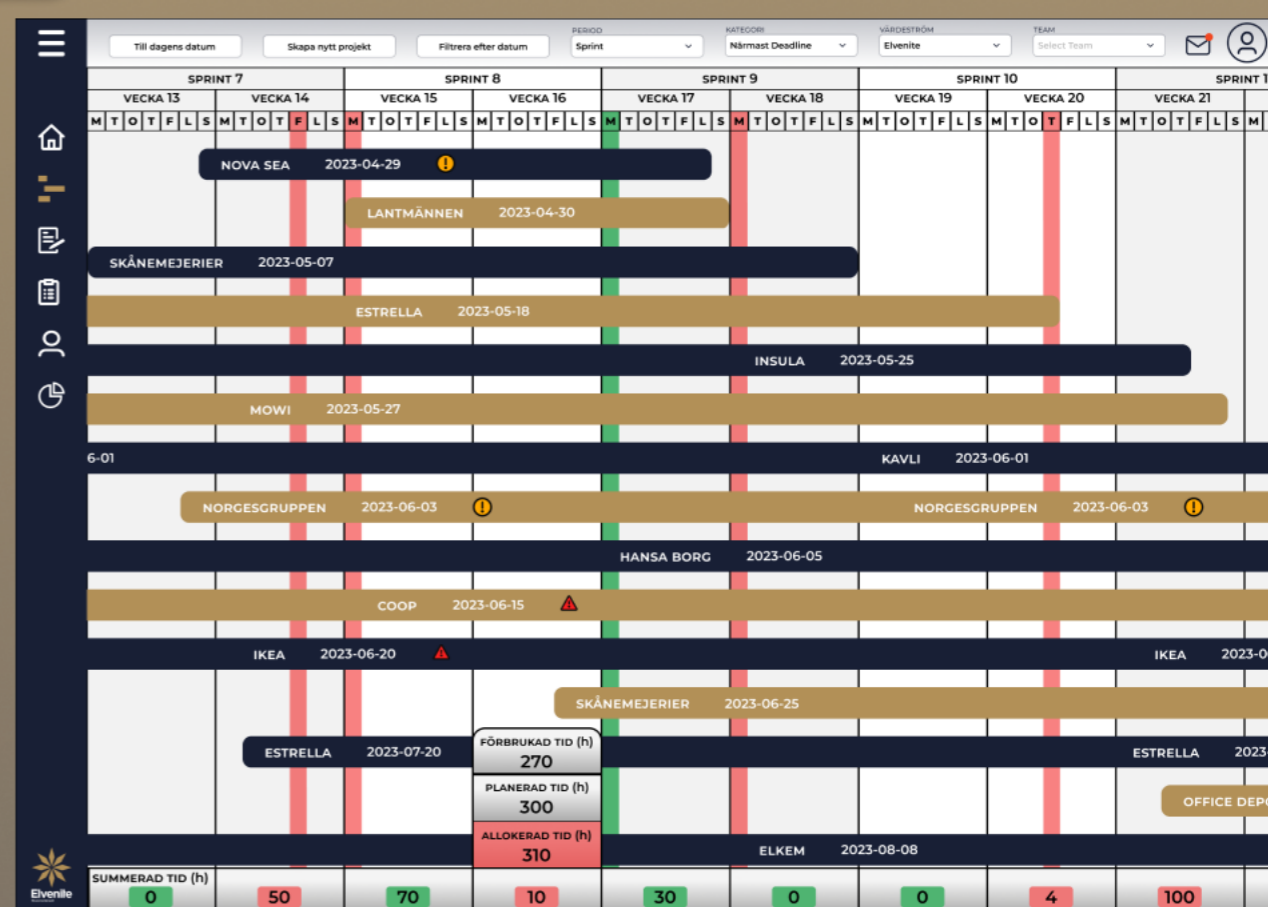
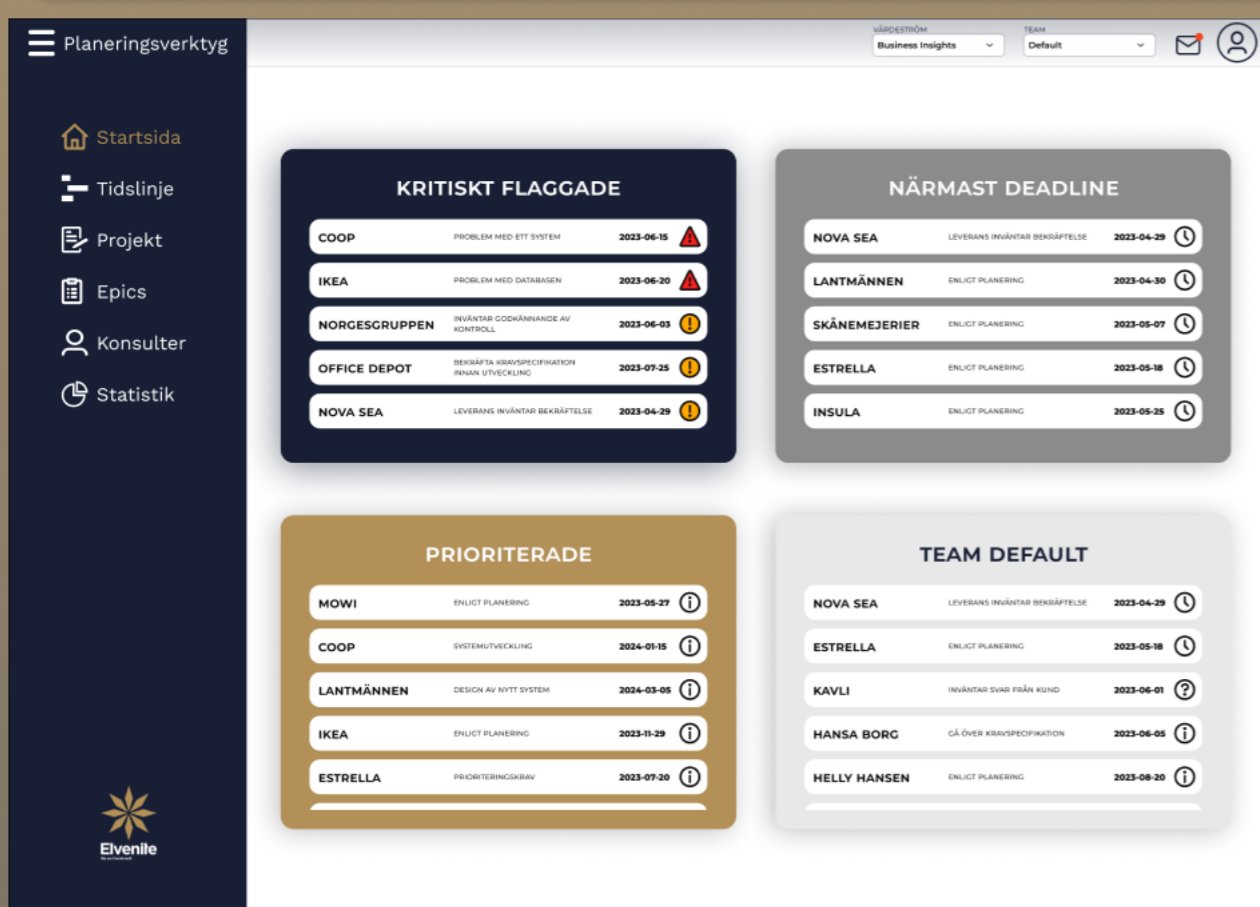
Under examensarbetets gång har det varit avstämningar mot användarna och handledare hos Elvenite för att kontrollera att verktyget utvecklas med rätt funktionalitet och har rätt fokusområde. Avstämningarna har skett genom möten, demo och A/B-testningar vilka har legat till grund för den iterativa processen.

## Lösning

För att hitta en lösning på Elvenites problem och behov sammanställdes deras grundbehov utefter intervjuerna. Deras grundbehov låg sedan till grund för utveckling av prototypen. Under utvecklingen användes Figma för att skapa upp skisser och interaktiva prototyper vilka kunde uppvisas under avstämningarna. Vid utvecklingen av prototypen togs det hänsyn till nio UX lagar och principer vilka valdes för att fokusera på områdena användbarhet och visuell design. Området användbarhet var för att tillgodose användarna med funktionaliteten efter deras behov. Visuellt design var för att hjälpa användarna förstå hur funktionerna och designen ska användas genom att göra produkten enkel och tillfredställande.

## UX lagarna och principerna i examensarbetet innefattar:

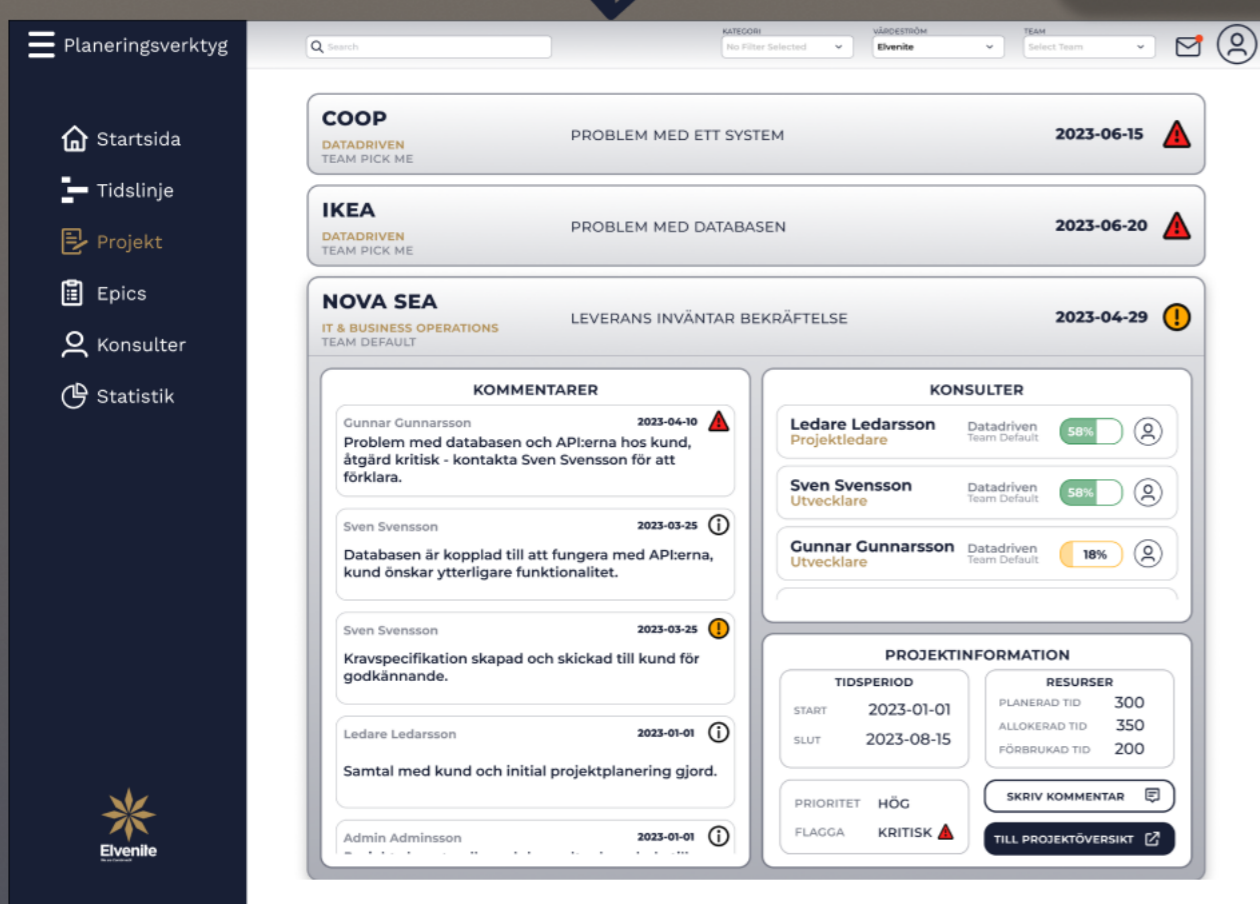
- Hick's law
- Jakob's law
- Fitts's law
- Law of Similarity
- Law of Common Region
- Principle of Scale
- Principle of Visual Hierarchy
- Principle of Balance
- Principle of Contrast



## Resultat

Resultatet blev en interaktiv prototyp med sidorna:

- Startsida
- Tidslinje
- Projekt
- Projektöversikt



## Diskussion

Genom att ha jobbat iterativt och stämt av mot Elvenite och deras användare kontinuerligt har en interaktiv prototyp växt fram där deras grundbehov tillgodosetts. För att underlätta för användarna att använda och förstå planeringsverktyget har nio UX lagar och principer applicerats. Med resultatet av den interaktiva prototypen och kravspecifikationen har företaget nu fått en grund för att ta vidare verktyget till nästa steg, vilket bland annat är att börja utvärdera vilken infrastruktur verktyget behöver. Efter utvärderingen är det dags för verktyget att implementeras i valfritt programmeringsspråk och påbörja sin resa mot att hjälpa Elvenite med deras planeringsprocess.

Emil Lindberg  
Oskar Liljeström