



**Linnéuniversitetet**

Kalmar Växjö

1IK412 Design och konceptvisualisering

# Prototyp – Kayleedesign.se

En rapport gällande de olika prototypfaser  
för den fiktiva webbplatsen  
kayleedesign.se

För konst- och inredningsintresserade att bli inspirerade



*Författare:* [Författare]  
*Handledare:* Morgan Rydbrink  
*Examinator:* Jeff Winter  
*Termin:* VT23



## Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Introduktion</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Skiss</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Pappersprototyp</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Wireframe</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Mockup</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>Interaktiva prototypen</b>	<b>5</b>
<b>7</b>	<b>Lärdomar</b>	<b>5</b>

## Bilagor

	Länkar	7
--	--------	---



# 1 Introduktion

Kayleedesign.se – För konst- och inredningsintresserade

Ideen om att designa en webbplats till en konstnär att kunna visa upp och även sälja sin konst har funnits länge då jag själv målar och söker en plattform att sälja konsten på. Det innebär att även om uppgiften i kursen är att skapa en fiktiv e-handelsplattform så är underlaget såsom skisserna, pappersprototypen, wireframes, mockup och den interaktiva prototypen för webbplatsen i allra högsta grad ”verklig” då det finns en kund (mig själv) till designen.

Under skapandet av prototypen har jag använt mig av föreläsningmaterialet som tillhandahållits av lärarna i kursen samt kurslitteraturen.

De delar som kommer att presenteras nedan är skissen, pappersprototypen, wireframe, mockup:en samt den interaktiva prototypen.

De digitala verktygen jag har använt för att skapa delmomenten wireframe, mockup:en och den interaktiva prototypen är FIGMA.

# 2 Skiss

Jag började med att skissa utifrån de metoder som tagits upp i föreläsningarna samt boken .... Här fick jag anstränga mig att inte skissa för detaljerat utan att se det som ett allra första idéstadie på hur webbsidan skulle kunna se ut.

Bild 1 - 6 visar iterationen på versionerna gällande startsidan

Bild 1. Version 1 på startsidan

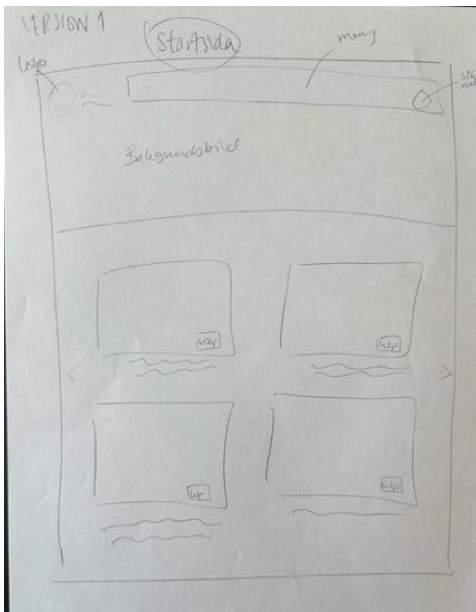


Bild 2. Version 2 på startsidan

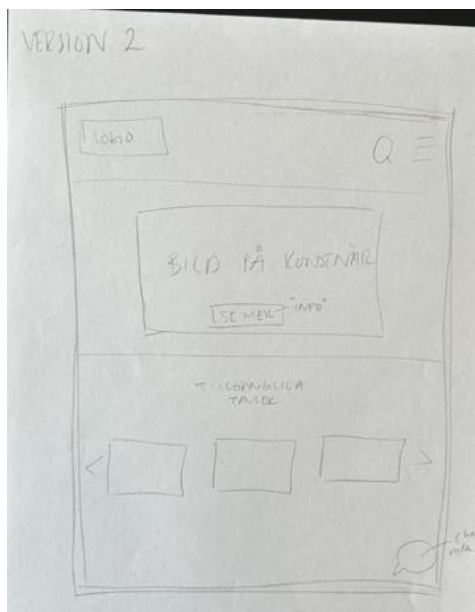




Bild 3. Version 3 på startsidan

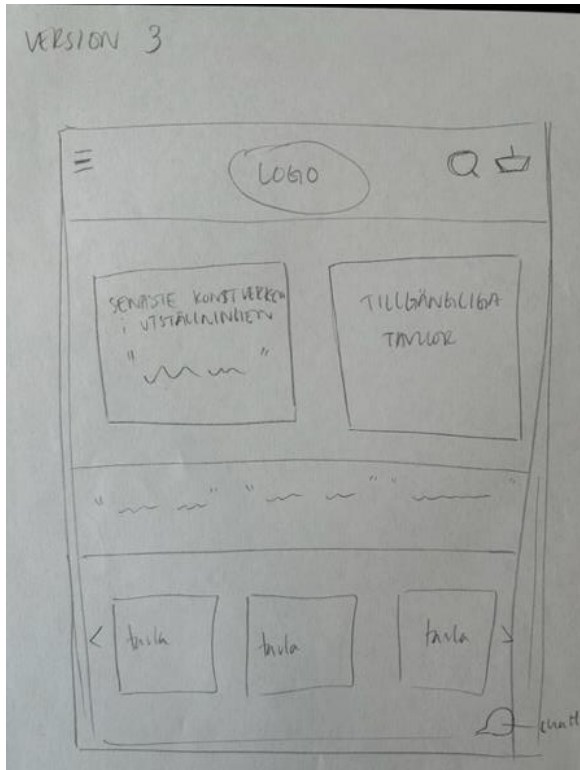


Bild 4. Version 4 på startsidan

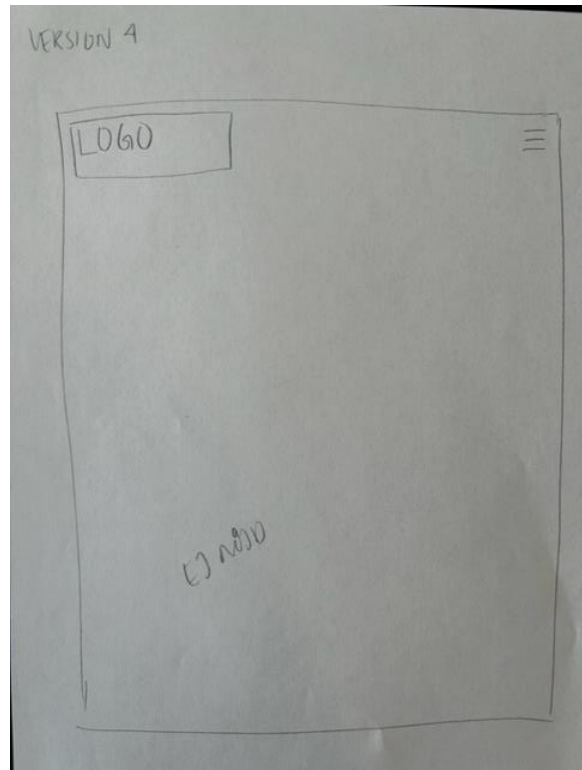


Bild 5. Version 5 på startsidan

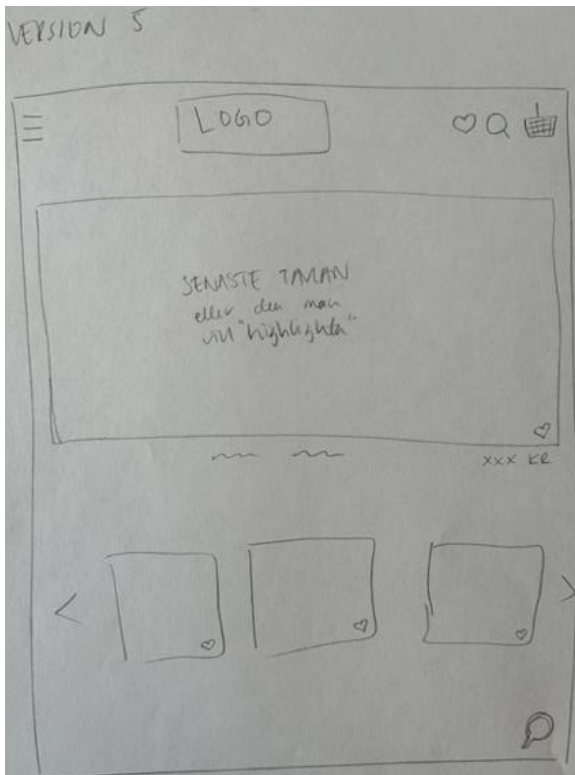
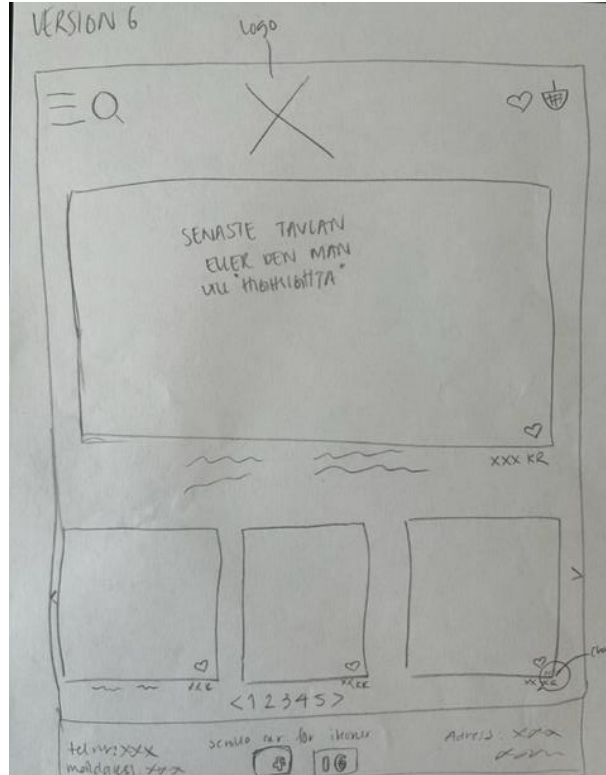


Bild 6. Version 6 på startsidan





Efter jag skissat färdigt startsidan gick jag vidare med att skissa fram meny. Bild 7 – 8 visar de iterationen för skiss av menyn.

Bild 7. Version 1 på meny

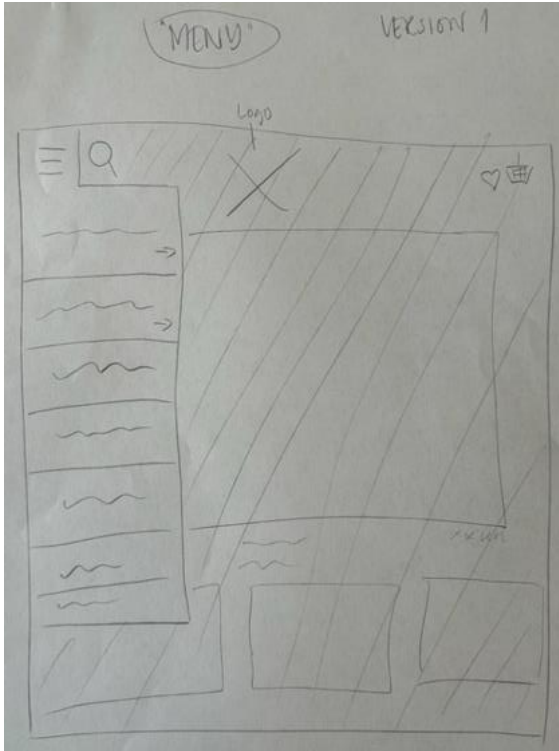


Bild 8. Version 2 på meny





Efter jag skissat färdigt menyn gick jag vidare till att skissa aktiviteten för att köpa en tavla. Bilderna 9 – 11 visar detta.

Bild 9. Steg 1 för köp av tavla

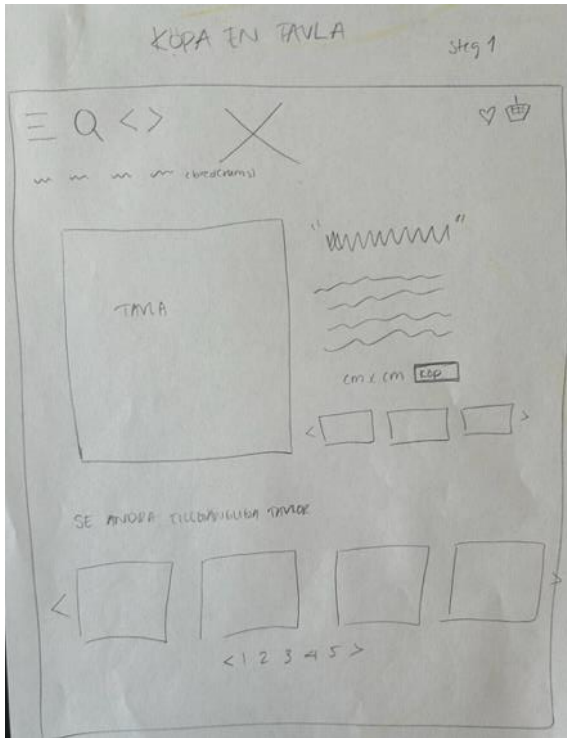


Bild 10. Steg 2 för köp av tavla

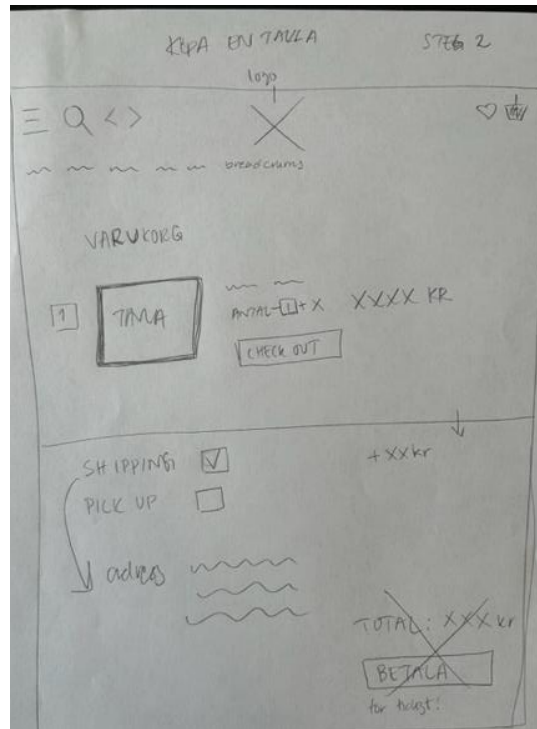
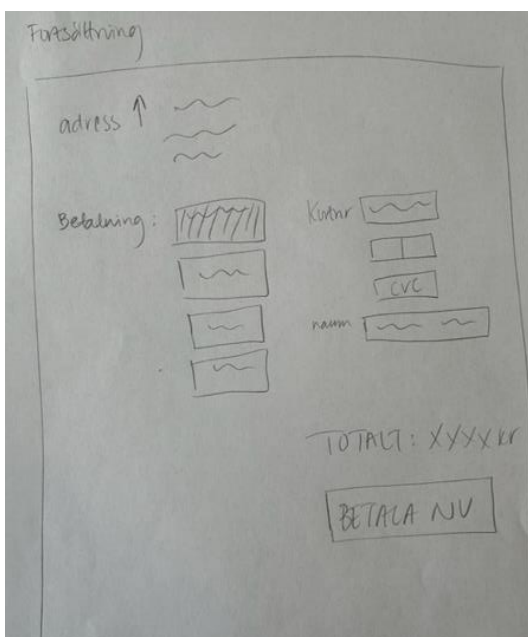


Bild 11. Fortsättning på "köp tavla"





### 3 Pappersprototyp

Efter skissandet påbörjade jag med pappersprototypen. Jag byggde ihop en ram som skulle representera själva telefonen. Jag använde mig utav sådant som fanns tillgängligt hemma, i detta fall – kuvertpaper. Och med en del tejp och klippande kom jag fram till en slutprodukt i pappersprototypfasen. Pappersprototypen fick jag göra om ett par gånger innan jag blev nöjd och även här brottades jag med att inte göra den alldeles för detaljerad.

Inspelning av pappersprototypen bifogas separat i inlämningsmappen.

### 4 Wireframe

Efter pappersprototypen gick jag vidare till att skapa wireframen för e-handelsplattformen i figma. Jag utgick då från pappersprototypen. Här fokuserade jag på att layouten skulle vara neutral utan färger och allt för mycket text. Viktigt här var också att skapa en bra och tydlig struktur för framtida åtgärder gällande framtagning av prototypen.

Länk för wireframen i Figma bifogas separat i inlämningsmappen och även som en bilaga i denna rapport.

### 5 Mockup

Efter jag kände mig nöjd med wireframen gick jag vidare till mockup:en. Här kände jag att jag kunde jag sätta tänderna i vad jag kände skulle bli slutresultatet. Eftersom jag är nybörjare i programmet Figma hade jag mycket att lära, men till viss del upplever jag att jag hade bra baskunskaper från tidigare kurser i programmet där vi gått igenom både Adobe Illustrator samt Photoshop. Efter en handledningssession kunde jag gå vidare med den interaktiva prototypen och en webbplats utvecklades positivt genom alla stegen.

Länk för mockup:en i Figma bifogas separat i inlämningsmappen och även som en bilaga i denna rapport.

### 6 Interaktiva prototypen

Den interaktiva prototypen tog allra längst tid för mig att skapa. Här jobbade jag mig framåt och utvecklades i varje steg. Eftersom jag upptäckte först i slutskedet av mockup:en att det fanns en mobilapp för Figmas prototyper att visas upp på telefonen kunde jag se att innehållet jag skapat var för litet. Detta innebar att en del fick tänkas om i det fortsatta arbetet för den interaktiva prototypen.

### 7 Lärdomar

De lärdomar jag tar med mig är att jag var ganska ivrig med att komma igång med prototypingen vilket gjorde att jag missade att ta mig igenom hela diagnosiska provet. Det innebar att jag utförde uppgifterna lite bakvänt eftersom jag började prototypingen i figma innan jag hade baskunskaperna som det diagnostiska prover skulle ha gett mig. Jag missade även att det fanns app för mobilversion av figma, vilket gjorde att jag insåg först efter mockupen att knappar, bilder, text var alldeles för litet i mockupen. Detta innebar i sin tur att den interaktiva prototypen fick ytterligare ett annorlunda utseende och antagligen en del extra jobb.



En annan insikt var att bestämma sig för när den interaktiva prototypen var tillräckligt färdig. Ju mer man sitter med den i Figma och ju mer man lär sig under gången, desto mer vill man skapa och testa. Då får man backa lite till föreläsningarna om syftet med den interaktiva prototypen – att den inte ska användas för att presentera allt utan för att simulera och testa viktiga delar samt för att testa helheten och för att testa på riktigt, alltså funktionen och upplevelsen samt en känsla för designen.

Sammantaget var det insiktsfullt och en viktig aspekt att ha med sig - att se och visualisera, uppleva och utföra den iterativa designprocessen.





## Bilaga 1

Video för pappersprototyp:

[https://cvws.icloud-content.com/B/AeQLEKe4cRhSwGYBnumAORweA279AfYeyr9U8kI3tmfR08OEOcV5rNq9/IMG\\_1084.MOV?o=Apy7RyadpqrgeUEt7cPjCnoE-P9AQEMatOOiKOknDJF&v=1&x=3&a=CAogC4aZ04uNqEFaTYJN\\_duXM2zK1N0-0L6mxbpG9tvUbwYSeBDtrNOMgTEY7bzO4IoxIgEAKgkC6AMA\\_x6OXH1SBB4Dbv1aBHms2r1qJkSInygstKljaNMe3MKbCKBHEPiz4qMo1\\_eIx6yn59gEOk4dDAQJciYnA2JynkLAvdVfvh0A0OJM2tHKYb7DJ72HVSjbogZbAASFVRJMKw&e=1686514146&fl=&r=6D0E7825-C306-40AD-BCF6-E80D0504AE64-1&k=yCPxLbgwDT1ee\\_abUGK4JA&ckc=com.apple.largeattachment&ckz=ECFAA749-1524-4C82-84E7-CF3AE988500F&p=122&s=V-Ud0SVYcvFpM2V0tpNQLdjRpA0&teh=1&+=a8846540-7062-49af-a575-bd9edf9334b6](https://cvws.icloud-content.com/B/AeQLEKe4cRhSwGYBnumAORweA279AfYeyr9U8kI3tmfR08OEOcV5rNq9/IMG_1084.MOV?o=Apy7RyadpqrgeUEt7cPjCnoE-P9AQEMatOOiKOknDJF&v=1&x=3&a=CAogC4aZ04uNqEFaTYJN_duXM2zK1N0-0L6mxbpG9tvUbwYSeBDtrNOMgTEY7bzO4IoxIgEAKgkC6AMA_x6OXH1SBB4Dbv1aBHms2r1qJkSInygstKljaNMe3MKbCKBHEPiz4qMo1_eIx6yn59gEOk4dDAQJciYnA2JynkLAvdVfvh0A0OJM2tHKYb7DJ72HVSjbogZbAASFVRJMKw&e=1686514146&fl=&r=6D0E7825-C306-40AD-BCF6-E80D0504AE64-1&k=yCPxLbgwDT1ee_abUGK4JA&ckc=com.apple.largeattachment&ckz=ECFAA749-1524-4C82-84E7-CF3AE988500F&p=122&s=V-Ud0SVYcvFpM2V0tpNQLdjRpA0&teh=1&+=a8846540-7062-49af-a575-bd9edf9334b6)

Wireframe i Figma:

<https://www.figma.com/file/tjl6ZUnBBw0hOXdiBoQMiy/Designfil?type=design&node-id=10%3A127&t=DuhX6CNEOiP33cRQ-1>

Mockup i Figma:

<https://www.figma.com/file/tjl6ZUnBBw0hOXdiBoQMiy/Designfil?type=design&node-id=18%3A964&t=DuhX6CNEOiP33cRQ-1>

Interaktiva prototypen:

<https://www.figma.com/file/tjl6ZUnBBw0hOXdiBoQMiy/Designfil?type=design&node-id=59%3A30&t=DuhX6CNEOiP33cRQ-1>

Videoinspelning och demonstrering av den interaktiva prototypen:

[https://vod-cache.kaltura.nordu.net/p/320/sp/32000/serveFlavor/entryId/0\\_y4n9zy86/v/12/ev/4/flavorId/0\\_5t4ax4l/a/fileName/Kaltura\\_Capture\\_recording\\_-\\_maj\\_12e\\_2023,\\_11:07:19\\_pm.mp4/name/a.mp4](https://vod-cache.kaltura.nordu.net/p/320/sp/32000/serveFlavor/entryId/0_y4n9zy86/v/12/ev/4/flavorId/0_5t4ax4l/a/fileName/Kaltura_Capture_recording_-_maj_12e_2023,_11:07:19_pm.mp4/name/a.mp4)



# Linnéuniversitetet

Institutionen för informatik

351 95 Växjö / 391 82 Kalmar  
Tel 0772-28 80 00  
Lnu.se