Engineer Mjukvara

Bidrog till designen av användargränssnitt

Bidrog till designprocesserna för användargränssnitt och säkerställde intuitiva, visuellt tilltalande och användarvänliga gränssnitt i projekten.

2015 – 2022

gränssnitt, utformade för att förstås, inte beundras

Situation. Gränssnitten i projekten var ojämna. En del fungerade bra, en del hade uppenbart byggts av ingenjörer som tänkte på datamodellen snarare än på personen som skulle använda dem, och designbesluten fattades inte alltid med slutanvändaren i rummet. Särskilt i en webbkartprodukt är kartan den enkla delen — det är i kontrollerna, filtreringen och flödet runt den som folk går vilse.

Uppgift. Att engagera sig i UI-designprocessen var en del av rollen — att bidra till att göra gränssnitten till något som folk faktiskt upplevde som intuitivt och trevligt att använda, inte bara funktionellt.

Handling. Rollen var inte designerns, men den fanns med i designprocessen och bidrog med ett ingenjörsperspektiv — den ifrågasatte layouten, flödet genom en uppgift och om en skärm faktiskt var tydlig eller bara välbekant för dem som hade byggt den. Det här var frontends i React, Angular och Vue ovanpå kartor i Mapbox och Leaflet, och mycket av användbarheten satt i detaljerna: hur man filtrerade en datamängd, hur man rörde sig mellan våningsplan på en inomhuskarta, om gränssnittet talade om vad det höll på med. För det mesta innebar det att ställa de naiva användarfrågorna tidigt, medan de fortfarande var billiga att åtgärda, i stället för efter lanseringen när förvirringen kom tillbaka som supportärenden.

Resultat. Gränssnitten blev mer intuitiva och mer genomarbetade, vilket slutanvändarna märkte direkt, och det lyfte den övergripande kvaliteten på det som släpptes. Att användbarhetsfrågorna ställdes under designen snarare än efter lanseringen är det mesta av det som gjorde skillnaden.

Använd erfarenheten i ert projekt

Använd ”Bidrog till designen av användargränssnitt” som utgångspunkt för en liknande utmaning i er organisation. Tjänsterna bakom arbetet finns tillgängliga för ert projekt. Gränssnitt som laddar snabbt, fungerar i mobilen och beter sig likadant i alla webbläsare dina kunder råkar använda.

Se våra tjänster Hör av er →

Se bakom resultatet

Läs om situationen, besluten och resultatet i exemplet. Vi kan diskutera vad som passar era förutsättningar och vad som kräver ett annat angreppssätt. Bidrog till designen av användargränssnitt — gränssnitt, utformade för att förstås, inte beundras

Se våra tjänster Hör av er →

Vill du ha gränssnitt som folk faktiskt tycker om?

Prata om ert projekt med ingenjören som ansvarar för leveransen. Vi avtalar omfattning, hur priset beräknas och överlämning skriftligt innan arbetet börjar.

Roll i uppdraget: Teamledare för utveckling av GIS-mjukvara. Det bygger på Frontendutveckling, Webbutveckling, GIS / geodata, Designsystem och UI och UX/UI-design. Och nu när ni är här: vi är ganska bra på Frontendutveckling och UI/UX-design och designsystem.

Hör av er Se våra tjänster

En del av **en längre historik** — och den finns i sin helhet här.

Varje post är skriven på samma sätt: situationen, uppgiften, vad vi gjorde och vad som förändrades.

Se hela historiken

Definiera förbättringen ni behöver

Beskriv arbetsflödet, befintliga gränssnitt och användarna som behöver förändringen. Vi kan definiera en testbar leverans och en överlämning som gör att teamet kan underhålla lösningen.

Se vad det kostar Hör av er →

Vill du ha gränssnitt som folk faktiskt tycker om?

Fråga om besluten bakom ”Bidrog till designen av användargränssnitt”. Ni talar med personer som kan förklara arbetet och bedöma ert eget projekt.

Se våra tjänster

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Köpenhamn, Danmark

Ta med dig den här sidan

Visitkort

Omsorgsfullt skapad med kärlek av D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

Upphovsrätt © 2025 – nu · Engineer ApS · Alla rättigheter förbehållna.

Utskrivet från https://software.engineer.company/sv/portfolio/contributed-to-user-interface-design-processes/