

UX Designer 405 Yhp

Arbetsprov 2021

Välkommen att göra vårt arbetsprov!

Vi är glada över att just du vill söka till vår utbildning - med fler duktiga UX-designers kommer världen att få bättre och mer användarvänliga produkter och tjänster!

Om du uppfyller de formella behörighetskraven kan du göra arbetsprovet som också krävs för att söka till vår UX utbildning. Arbetsprovet fokuserar på problemlösning och kreativitet, och syftar till att bedöma vilka sökande som har bäst möjlighet att tillgodogöra sig utbildningen. Bedömningen av arbetsprovet sker i samråd mellan utbildningsansvariga och yrkesverksamma personer inom UX-området.

Lycka till!

Introduktion - vad är UX?

De flesta av oss har någon gång upplevt svårigheter med en digital eller fysisk produkt. Några av oss har kanske till och med funderat på varför produkten är så svår att använda och hur den skulle kunna göras enklare att använda. Känner du igen dig?

Det är precis det här UX handlar om!

UX är en förkortning av User eXperience. UX design handlar alltså kortfattat om att skapa produkter som är enkla att förstå och som uppmuntrar till användning. Det handlar främst om problemlösning, pedagogik och innovation, men även estetik.

En UX designers arbetsuppgifter kan variera mycket, men handlar alltid om att ge användarna en bra upplevelse och uppmuntra till användning. Därför behöver en UX designer förstå sin målgrupp och kunna anpassa produkten eller tjänsten till denna.

Arbetsprov: Instruktioner

Kanske kom du att tänka på en specifik produkt eller tjänst när du läste introduktionen? Oavsett så föreslår vi att du reflekterar över ett problem eller utmaning i din vardag, exempelvis appar, webbsidor, självscannings-systemet i mataffären, bilstereon eller liknande. Välj sedan en av dem och skapa ett förslag på hur den kan förbättras. Lös uppgiften med följande i åtanke:

- Identifiera ett problem hos befintlig produkt eller tjänst.
- Vem är användaren? Beskriv målgrupp och dess kontext.
- Ta fram ett förbättringsförslag.
- Presentera och motivera ditt förslag på ett sätt där du tydligt visar problemet och problemets lösning.
- På vilket sätt gör ditt förslag produkten enklare att använda för målgruppen?

Arbetsprov: Presentation och format

När du presenterar ditt arbete, tänk på följande:

- Din presentation skall vara max 6 st A4 sidor lång och innehålla:
 - Problembeskrivning av vald produkt/tjänst.
 - Beskrivning av målgruppen, alltså beskrivning av de personer som använder produkten/tjänsten.
 - Lösningförslag.
 - Reflektion över hur du har tänkt under tiden du arbetade med din idé.
- Din presentation skall innehålla både förklarande text och bilder (för hand eller på dator, svartvitt eller i färg), exempelvis skisser eller design som väl illustrerar din arbetsprocess och tankegång.
- Din presentation skall skickas in i PDF-format.
- Vi förväntar oss att det tar ca 1-2 arbetsdagar att skapa presentationen.

Bedömningskriterier

Ditt arbetsprov bedöms jämn fördelat enligt kriterierna:

- Problembeskrivning
 - Förmåga att identifiera och presentera ett problem.
- Användare
 - Förmåga att beskriva en relevant målgrupp.
- Lösningförslag
 - Förmåga att lösa ett identifierat problem och presentera ett lösningförslag.
- Arbetsprocess
 - Förmågan att beskriva och illustrera dina tankegångar och motivera dina designbeslut.
- Visuell framställning
 - Förmåga att kommunicera med text och bild.
- Helhetsbedömning av presentationen

Urvalsprocess

Arbetsprovet ska skickas in tillsammans med din ansökan till UX designer utbildningen under ansökningsperioden 2021-02-10 till 2021-05-05.

När ansökningsportalen har stängt går samtliga dokument igenom och arbetsprovet poängsätts. Bedömningen av arbetsprovet sker i samråd mellan utbildningsansvariga och yrkesverksamma personer inom UX-området.

Lycka till!

Frågor?

Om du har frågor kring arbetsprovet, programmet eller andra funderingar ber vi dig att vänligen kontakta ansvarig utbildningsledare:

Henrik Ahlgren

Östra kanal 5, 211 41 Malmö

Södergatan 78, 252 27 Helsingborg

070 274 34 83

henrik.ahlgren@ecutbildning.se