

Scrintal

Scrintal

LIA

Ariana Borazjani

UX Design 2022

October 2023 - Mars 2024

1. Bakgrund

I min process att hitta en LIA plats var jag mån om att hitta en plats där jag skulle få möjligheten att utvecklas och ha engagerade arbetskollegor med ett mål som matchar mina värderingar. Eftersom mitt fokus inom UX alltid handlat om en önskan om att förenkla och tillgängliggöra så har ett pedagogiskt arbete varit centralt i min LIA sökande process. Jag såg till att 6 månader innan start att scouta företag jag skulle kunna vara intresserad av, jag skapade en portfolio och utökade mitt CV.

När jag märkte att väldigt få företag svarade spontant så valde jag att hitta nyckelpersoner på företagen som jag var intresserad av på LinkedIn för att inleda en kontakt. Av nästan 60 företag svarade alla som man fick svar från - nej. De har inte möjlighet att ta in en praktikant. Det var ett långt sökande med stora besvikelser. Till slut fick jag hjälp via nätverk från vänner att kopplas samman med Scrintal. Jag fick en inledande mail kontakt med min handledare - Philip Temmel som ställde mig en rad frågor om mina intressen och nuvarande kunskaper inom UX. Jag fick till slut komma på intervju hos företaget i Stockholm och en vecka innan fick jag meddelandet att de gärna tar in mig som praktikant. Min handledare Philip bor och jobbar remote från Österrike, så vår kontakt blev helt remote medan jag kunde jobba från kontoret med de övriga i teamet.

2. Företagsbakgrund

Scrintal är en digital canvas som strukturerar och förenklar komplexa ideer. Verktyget har en mindmap funktion som kombinerar helhets perspektiv till detalj i dokument. Scrintal har en rad olika funktioner som effektiviserar och förenklar arbetsprocessen för de svåraste koncepten, bland annat tag funktioner, möjlighet för att skapa oändliga boards och delnings möjligheter. Företaget startades av Ece Kural, som under sin doktorand upplevde svårigheter att organisera sitt arbete på ett sätt som var anpassat för hennes lärande - Det fanns helt enkelt inget verktyg där hon kunde koppla samman sina detaljerade kocept i en helhet. Där av startades idén av Scrintal som idag är beläget i Stockholm. Jag jobbade främst med deras UX designer Philip Temmel som var min handledare, men arbetade även tätt ihop med utvecklarna i Produkt teamet, och marknadsansvariga i Tillväxt teamet. Jag fick även möjlighet att träffa investorer och intervju kunder.

3. Arbetsuppgifter

När jag började på Scrintal hade min handledare satt ihop en canvas med flera olika projekt vi skulle ta oss an under min praktik. Eftersom vi arbetade i etapper så varierade dessa beroende på vad fokuset låg på under dessa etapper. Här är en lista på flera projekt:

3.1 Figma:

Under min tid på Scrintal hade jag som uppgift att sitta ca 3 gånger i veckan med olika Figma projekt. Dessa kunde handla om små förändringar som sedan implementerades i appen så som en notifikations bar, en text editor och en förnyad profil sida. Efter en genomförd User Interview fick man skriva en pitch på en förändring, hur den skulle ske och hur lång tid det skulle ta. Dessa blev sedan Figma projekt som vi arbetade med.

Under hela tiden fick jag kommentarer och feedback på mina designer och en gång i veckan hade jag och min handledare 1 on 1 där vi utförligt gick genom min process med dessa projekt. Jag fick tid att se över inspiration och fokus låg på att lära mig motivera mina design val. Under denna period gick vi också genom metoder i Figma och design principer som man förhåller sig till så som 8pt grid. Under dessa projekt såg både jag och min handledare tydliga förbättringar i mina kunskaper. Det främsta jag lärde mig var vikten av ett strukturerat arbete - att arbetet ska vara överförbart till övriga designers och programmerare för att underlätta i kommunikation. Nedan följer exempel på figma projekt som jag avslutade och fick implementera i appen:

Text Editor - Slash Command Dropdown Menu

Text Editor - Slash Command Dropdown Menu

On behalf of @ariana, I am excited to show you her first UI project done in Figma. We came up with a couple of projects focused on visual improvements of small UI elements, to build up a Figma routine and get more familiar with the tool and its features.

The first project focused on the slash command dropdown menu of the text editor. We figured out that it became quite cramped up and we felt the need to give more structure and organization to the whole menu.

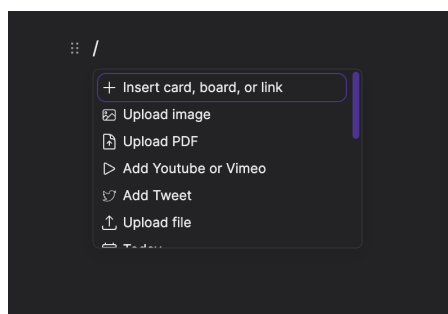
Therefore, Ariana introduced section headers which are neatly structuring and combining similar list elements, so it easy to quickly navigate through the whole menu. The old menu gave both icons and label text of the list elements the same visual weight, which created a bit of an unbalanced feeling, so Ariana decided to go with secondary text for the icons and primary text for the label text.

The width of the new element is now determined by the menu element with the biggest width, compared to the old menu which used a fixed width that felt a bit random.

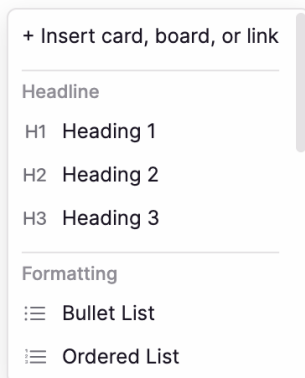
Great and lovely work @ariana 🙌 It is awesome to see your progress in that field, and I am already looking forward to the upcoming Figma projects 🚀

Let us know what you think about this new menu 😊

Före:



Efter:

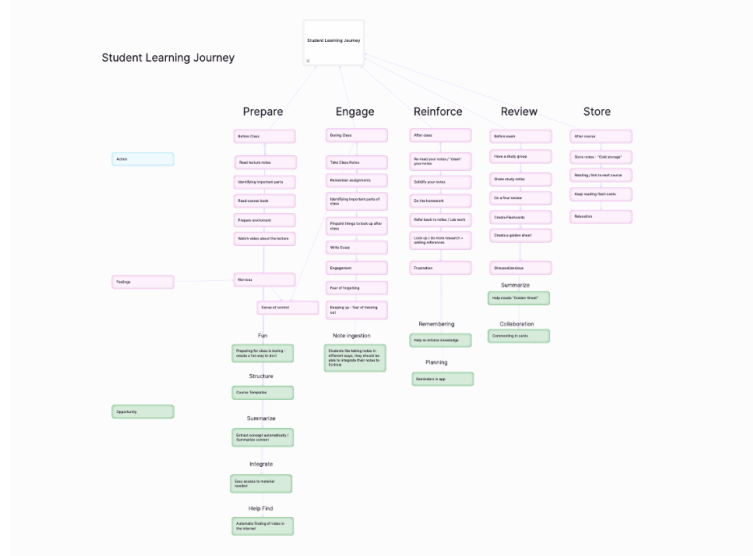


3.2 UX Research:

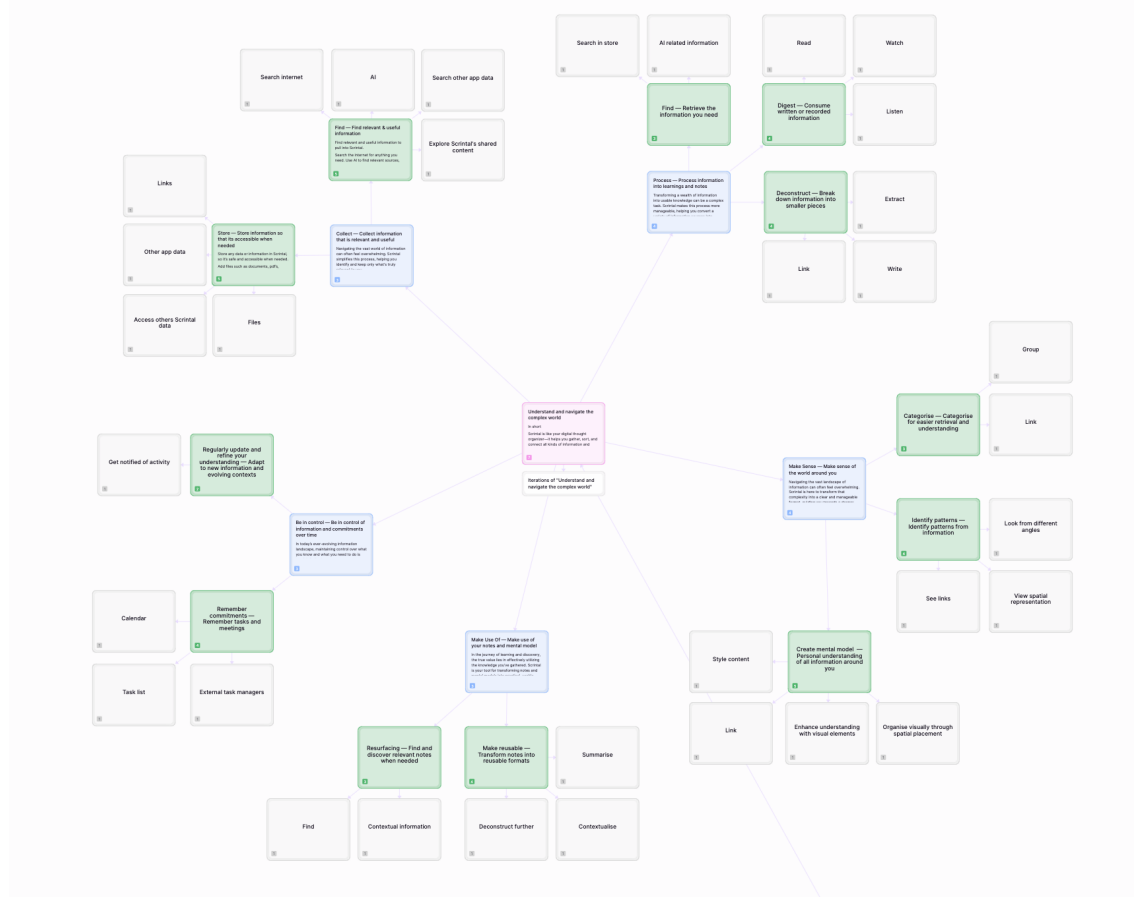
Under min Praktik hos Scrintal fick jag möjlighet att utföra olika typer av research. Scrintal hade en user feedback board, där användare själva kunde lämna omdömmen och önskemål. Genom dessa önskemål fick starta en pitch utifrån något vi ville undersöka.

I min usability testing fick jag själv dra slutsatser om olika moment - hittar jag något som design eller användar mässigt inte fungerar? Genom mina egna observationer fick jag utforma frågor och undersökningar med tydliga mål för att lösa eventuella problem. Exempel på områden som undersöktes var:

- Onboarding upplevelsen - Vilken nytta har en onboarding för deltagandet i appen? Vilka problem möter användare vid onboarding? Hur kan vi göra onboarding så tydlig och enkel för användare att deltagandet och livslängden ökar? Här hittade vi nya användare som skulle berätta om sin upplevelse med onboarding; Vi ställde öppna frågor om den generella upplevelsen med onboarding, vilka svårigheter våra användare upplever och vilka 'aha' moment som onboarding visade. På så sätt kunde vi också bygga en prototyp baserad på feedbacken för användare att testa. Genom att först få en bild av det som funkar och inte med våra funktioner kunde vi därefter anpassa vår prototyp.
- Texteditor Slash Menu Drop Down - Vad är det våra användare förväntar sig av en text editor i just vår app? Vilka problem möter användare idag när de använder den? I denna research fick jag först i uppgift att se över de standarder som finns i en slash menu drop down, jag såg över hur våra konkurrenter hade utformat sin, var de håller sig konsisa och var de skiljer sig åt. Efter det utformade jag frågor till intervjuer med våra användare. Jag ville bland annat få reda på vad de vill ha mest lätt åtkomligt och hur de använder sig av drop down meny.



En JTBD representerar den grundläggande uppgiften, problemet eller behovet som en användare försöker lösa genom att använda Scrintal. Det kan vara vilken som helst aktivitet eller mål som en kund vill uppnå. Genom att förstå detta kunde vi skapa funktioner i Scrintal som bättre passar användarnas behov och önskemål.



- Use Case: För att bättre förstå våra användare fick jag möjlighet att skapa flertalet use cases för vår användare. Jag fick skapa scenarion för hur man använder Scritnal för följande case:
 - Content Creation <https://scritnal.com/use-cases/content-creation>
 - Develop & Map Processes <https://scritnal.com/use-cases/develop-map-processes>
 - PKM & Zettelkasten <https://scritnal.com/use-cases/pkm-zettelkasten>
 - Research <https://scritnal.com/use-cases/research>

- Strategy & Planning <https://scrintal.com/use-cases/strategy-planning>
- Teamwork & Collaboration
<https://scrintal.com/use-cases/teamwork-collaboration>

Alla dessa user casen som jag skapade finns att se på scrintal.com

Ihop med detta fick jag också skapa scenarion som publicerades för följande personor:

- Studenter <https://scrintal.com/profiles/students>
- Chefer <https://scrintal.com/profiles/executives>
- Konsulter <https://scrintal.com/profiles/consultants>
- Ingenjörer <https://scrintal.com/profiles/engineers>
- Entreprenörer <https://scrintal.com/profiles/solopreneurs>
- Skribenter <https://scrintal.com/profiles/writers>
- Researchers <https://scrintal.com/profiles/researchers>

Mitt arbete fick senare publiceras på Scrintals hemsida.

4. Slutsats och diskussion:

Jag upplever att min LIA period varit enormt gynnsam för mitt framtida arbete som UX-designer. Jag har både fått observera mina kollegor och lärt mig från deras sätt att jobba på, samtidigt som jag fått enormt mycket ansvar och tillit att slutföra och tillföra värde till företaget. Här är en samling av mina lärdomar uppdelade i olika kategorier:

4.1 UX - design som ämne:

- Användarfokusering: Att förstå att allt bör börja med användaren. Att få insikt i användarnas behov, önskemål och beteenden är kärnan i UX-design. Detta innebär att lära sig att se på designproblem genom användarens perspektiv och att alltid ha användarens bästa i åtanke när man skapar användarupplevelser. Detta kan då ske genom feedback från användare, att koordinera deras use case eller att kontinuerligt ha kontakt med användarna.
- Designprocessen: Att lära sig och arbeta genom olika steg i designprocessen, från forskning och analys till prototypning och användbarhetstestning. Förståelsen för designprocessen och dess iterativa natur är avgörande för att skapa välutformade och användbara produkter. Detta betyder att jag hela tiden behöver motivera mina designer och att alltid ha en stabil grund för mina beslut.
- Samarbete Att arbeta i team och samarbeta med utvecklare, produktchefer, och andra designers. Att lära sig att kommunicera och samarbeta effektivt är avgörande för att

skapa en positiv upplevelse. Detta kräver att man har strukturerad och kontinuerlig kommunikation, att man är lyhörd för varandras olikheter och att bygga en företagskultur som främjar kommunikation och samarbete.

- Kreativ problemlösning: Att utveckla förmågan att identifiera och lösa komplexa problem genom kreativitet och innovation. Att vara en UX-designer innebär att hitta innovativa lösningar för att möta användarnas behov och önskemål. Därför kan en enkel design få ta sin tid. Det krävs att man är ödmjuk för att kunna ha fel och öppen för att lösningen kan vara 'utanför' en själv och vad man själv redan vet.
- Användbarhet och tillgänglighet: Att förstå principer för användbarhet och tillgänglighet och hur man tillämpar dem i designprocessen för att skapa funktioner som är enkla att använda och tillgängliga för alla användare, oavsett deras förmågor eller tekniska kunskaper.

4.2 UX design marknaden

Marknaden för UX designers är idag extremt konkurrenskraftig. Det är idag ovanligt att man får anställning som junior Designer då företag ofta kräver flera års erfarenhet. De tips jag fått är följande:

- Specialisera sig på ett område som jag uppskattade - i mitt fall var det research då kontakten med människor var givande. Jag uppskattade att förstå användarna och att dra slutsatser och design beslut utifrån detta.
- Att hålla sig uppdaterad med de senaste trenderna, teknikerna och verktygen inom UX-design.

Främst är jag besviken att det är svårt att få jobb inom ett yrke som jag brinner så starkt för. Detta kräver att jag vidareutbildar mig då jag sett fram emot att ha ett 'riktigt' jobb.