

Individuell fördjupande rapport

Teknisk Plan och Agila Metoder

Beskrivning av den Agila processen:

Vi började gruppuppgiften genom att jobba Agilt enligt modellen SCRUM. Enligt våra planerade demo tillfällen i klassen, så jobbade vi i en veckas långa sprintar.

Vi hade då dagliga stand up möten på ca 15 minuter för kommunikation och feedback. I planeringen till projektet så inledde vi med ett möte för att bestämma ett gemensamt Scrum-master schema. Schemat såg ut så att vardera person fick uppgiften att vara Scrum-master under 3 studiedagar enligt schemat, och gick sedan runt på detta sätt. Vi strukturerade upp vårt projekt med en backlog i Jira, och kunde på så sätt ha koll på inför varje demotillfälle hur vi skulle lägga upp planeringen och vad som var prio till kommande sprint.

Vi inledde sprintarna med de svårare och större uppgifterna med hela teamet för att sen dela upp oss i två grupper, av 2 och 3 till de mindre uppgifterna. Vi stämde även av med varandra för feedback regelbundet. Och jobbade då inom branches för att sedan pusha upp våra commits in till main.

Tekniska Val och Beslut:

Vi kom fram till att designa sidan i Flexbox istället för Grid. Flexbox är främst lämpad för att skapa en dimensionell layout, där element kan placeras i en rad eller kolumn och justeras för att fylla tillgängligt utrymme. Praktiskt för att vi skulle få en enkel och flexibel layout.

Sen så valde vi verktyg som alla kände till. HTML, CSS och JavaScript. För att inte försvåra någonting i onödan. Alla höll en jämn nivå, och i sig påverkade det positivt att alla låg på en ungefärlig kunskapsnivå. Inför slutredovisningen så använde vi också oss av WCAG tester, som Lighthouse för att visa upp slutprodukten.

Lighthouse är ett automatiserat testverktyg för att kontrollera webbsidor och ge feedback. Genom att ta bort onödig kod och komprimera bilderna kunde vi nå högre prestanda. Prestandan rangordnades från ett 0-100 poängssystem. Och i början låg vår hemsida på ett ungefär under 50 poäng, där efter mot slutet på arbetet efter justeringar hamnade det på 80-100 poäng.

Eventuella Förändringar:

Under projektets gång så gick vi mer till att vara uppdelade i mindre grupper för att vara mer effektiva under arbetet och inför deadlines. Detta gjorde att vi hann med mer i god tid och lärde oss mer på detta sett.

UX/UI och Användarcentrerad Design:

Användarcentrerad Design och UX-processen:

Denna gruppuppgift var att göra en re-design av hemsidan Konini i syfte att förbättra användargränssnittet och användarupplevelsen för att göra den mer tilltalande.

Problemet med hemsidan som vi kom fram till var att den i sin nuvarande design inte gav ett tydligt direktiv för vart användaren skulle klicka runt, samt en del funktioner som behövdes designas om och justeras.

Vi kom fram till att målgruppen och ”Personas” för hemsidan riktade sig främst till kvinnor 25+ som vill köpa kläder för varmare klimat, men även för ett mer ”proffsigt” utseende som kan användas till kontorsarbete.

Designaspekter och Grafiskt Gränssnitt:

Vi valde storlek på bilder för bättre prestanda, tillgänglighet och färger för personer med synfel, inte mindre font än 14px. Hade som utgångspunkt att skapa en enkel och lättförståelig design.

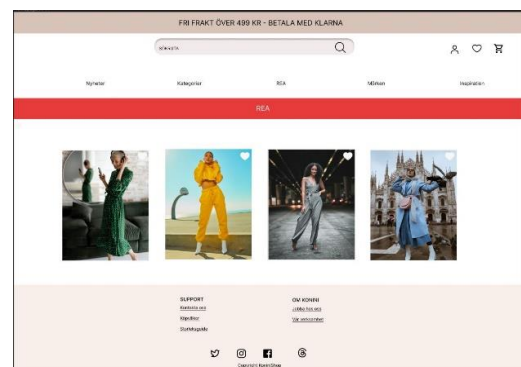
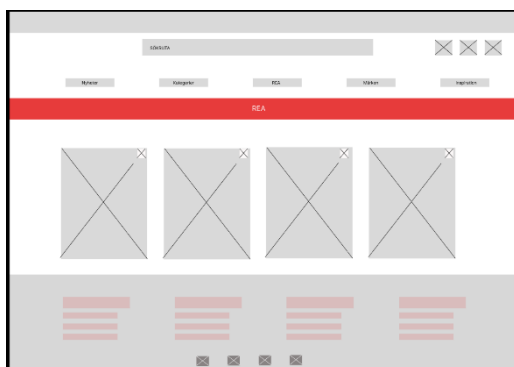
Prototyping och Bildredigering:

Vi började med en Lo-fi modell och diskuterade kring färger mm och skapade därefter en Hi-fi modell. Detta implementerade vi genom Figma där vi kunde strukturera wireframes för Landingpage, Responsiv design och andra moment på hemsidan så som varukorgen och favoriter mm.

Vi implementerade även prototyper för klicka vidare funktioner så att man kan se hur sidan kommer att fungera i helhet. Genom verktyget STARK så kunde vi också jämföra olika kontraster på vyn till hemsidan.

För att göra skapa vår wire-frame skiss hämtade vi inspiration från bla Bubbleroom och HM. Vi ville ha en lite mer stilren sida och tänkte att ett sätt att sticka ut var att inte ha med någon stor bild som Header, vilket de flsta shopping-sidor för kläder verkar ha.

Så här såg våra wireframes ut under designstadiet i Lo-fi, och vår landing-page i Hi-fi.



Utmaningar och Framtida Planering:

Projektets Framgångar:

Bra att det finns tydligt uppspetat vad man ska göra inför varje sprint. Korta tydliga deadlines. Där alla har samma förutsättningar och alla är överens om vad som är rimligt att göra klart inom tidsramen.

Det är lättare att jobba när man har en prototyp att gå efter. Att ha korta och tydliga deadlines där man har suttit och planerat sin vecka. Där alla har samma förutsättningar och är överens om vad som är möjligt att göra inom den bestämda tidsramen.

Utmaningar och Lärdomar:

Det var svårt att planera till en början hur mycket man egentligen hinner med när man inte är insatt på hur komplext själva kodningen är. Ett nytt arbetssätt tar även tid att implementera. Men genom gott samarbete och struktur i tillvägagångssättet så blev projektet framgångsrikt.

Reflektion och Framtida Åtgärder:

I våra reflektioner om hur vi skulle kunna göra om arbetet, så skulle ett arbetssätt med längre sprintar t.ex 2 veckor istället för en. Detta kom vi fram till skulle kunna vara ett optimalt tillvägagångssätt.

Och att använda ännu fler prototyper/wireframes under UX/UI delen. För att få en bättre helhet hur varje stadie kommer att se ut då i slutprodukt.

Sammanfattning och Slutsatser:

Sammanfattning:

Sammanfattningsvis så har de viktigaste delarna i detta projekt varit att kunna lära oss enligt studieschemat att jobba Agilt i grupp. Fått lära oss hur man jobbar enligt Scrum-modellen och jobba mer effektivt.

Det har varit en mycket bra lärdom inför kommande arbetsliv som Frontendare, då vi kanske inte kommer att jobba specifikt med just design delen eller andra moment. Men att vi lär oss om de olika delarna som vi troligtvis kommer att jobba tillsammans med i team.

Överlämning:

Vid en överlämning av projektet för att nästa team ska kunna ta över och förvalta vårt nuvarande system på ett effektivt sätt, så skulle det vara viktigt att ge dem en omfattande och tydlig översikt.

Behöva ge en beskrivning av projektets struktur, inklusive de olika komponenterna och deras relation till varandra.

De tekniska specifikationerna såsom programmeringsspråket med såklart en tanke för en lättsam struktur till läsbar kod. Hur databassystemet är upplagt och annan relevant teknologi som används. Också viktigt att kunna ge information om åtkomst tillgängliga resurser och dokumentationer.

