

Inledning

I den här rapporten går jag igenom det agila arbetssättet och delar med mig hur jag och min grupp löste vår uppgift som var att göra en re-design av hemsidan Konini med syfte att förbättra användargränssnittet och användarupplevelsen.

Teknisk Plan och Agila Metoder

Vi använde oss utav SCRUM-metoden i vårt projekt för att genomföra arbetet på ett agilt sätt. SCRUM är en agil projektledningsmetod som använder korta, upprepande intervaller som kallas för sprintar för att leverera snabba resultat med effektiv planering och kommunikation.

Alla i teamet fick prova på att vara Scrum Masters, likt teamleader, för att guida teamet genom processen. För att strukturera och organisera arbetet skapade vi en lista över uppgifter och funktioner som skulle utföras under varje sprint, vilka är fasta tidsramar man jobbar inom och som i vårt fall varade ca 1 vecka var. Uppgifterna på listan kallas för backlog och de hjälpte oss att planera och följa våra sprintmål.

Innan varje sprint hade vi sprintplaneringar där vi diskuterade vilka backlogs som skulle prioriteras och vi valde då att göra de mer komplexa uppgifterna i hel grupp. Därefter delade vi upp oss i mindre grupper om 2 och 3. Vi insåg snabbt att detta behövdes för att hinna bli klara med de mål vi hade satt upp inför varje sprint.

Under varje sprint höll vi dagliga stand-up möten på 15 minuter. Genom att regelbundet dela våra tankar och eventuella hinder kunde vi snabbt anpassa oss och hålla projektet på rätt spår. Efter varje sprint hade vi ett sprintavslut och "Retrospective" där vi reflekterade över vad som hade gått bra i sprinten och vad vi skulle kunna göra bättre inför kommande sprint.

Tekniska Val och Beslut

Vi valde att designa sidan med Flexbox istället för Grid. Flexbox är ett verktyg och teknik i CSS för att skapa responsiva layouts på webbsidor och för att organisera och flytta objekt på hemsidan. Grid är också en CSS-teknik som fungerar som ett rutnät där man kan placera element i rader och kolumner. Vi bestämde oss för att använda de verktyg och språk (HTML, CSS och JavaScript) som alla kände till och var bekväma med. Beslutet fattades för att undvika onödig komplexitet

och för att säkerställa att alla skulle kunna arbeta med det effektivt. I och med dessa val så höll vi alla en jämn kunskapsnivå, vilket påverkade samarbetet och framstegen i projektet positivt.

Det förekom inga betydande ändringar i teknik, programvaror eller språk under projektets gång, men vi valde att dela upp oss i mindre grupper för att effektivisera arbetet när vi kände att vi hade lite för mycket att göra och hinna med innan sprintens avslut. Att vi gjorde ändringen ganska tidigt i projektet ökade produktiviteten och fördelningen av arbetsuppgifter blev jämnare.

UX/UI och Användarcentrerad Design

Vi kom fram till att vår primära målgrupp var kvinnor över 25 år men insåg även att var och en av oss i gruppen representerar "personas" och är också konsumenter som ofta handlar kläder online. Därför tog vi även hänsyn till våra egna behov och önskemål när vi designade hemsidan, och reflekterade över vad var och en av oss ansåg var viktigt för en web shop/ online-köp.

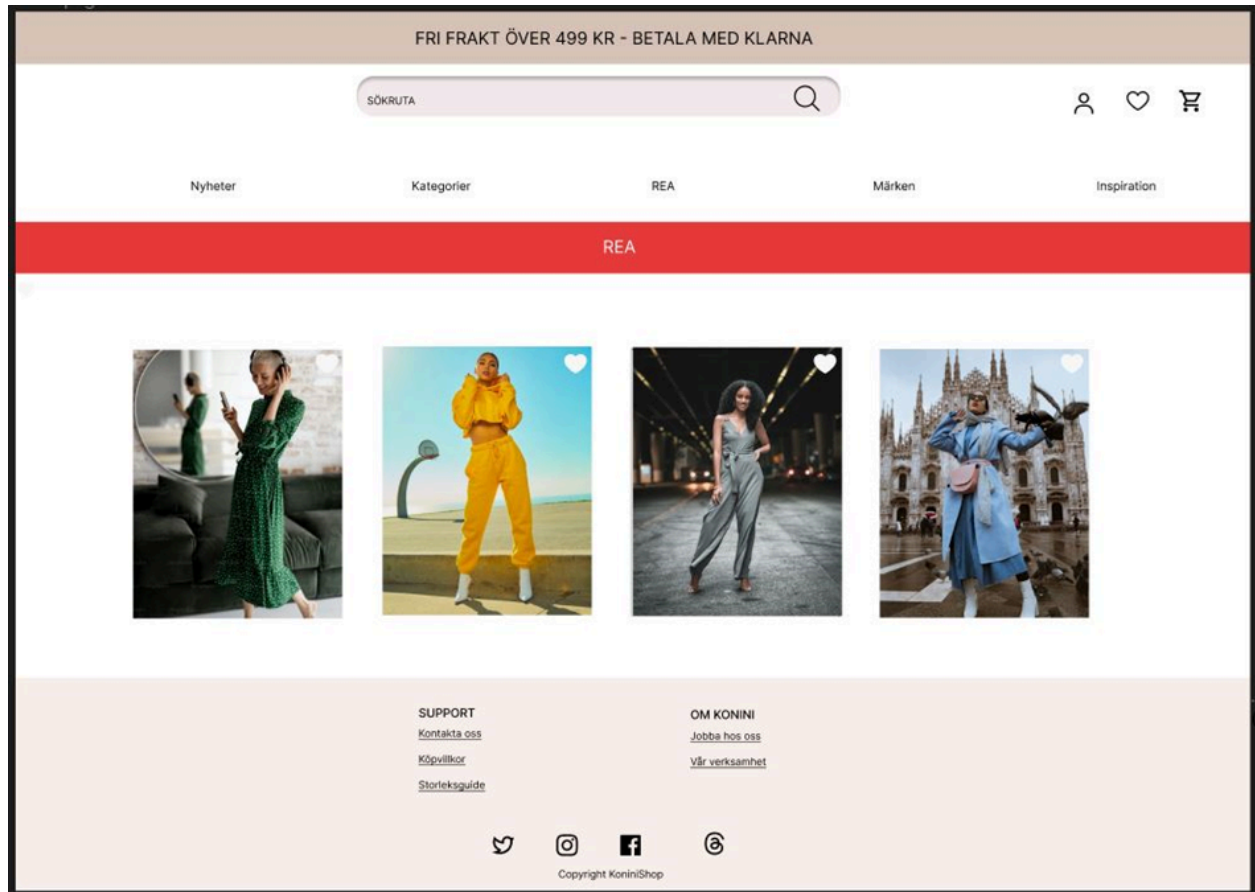
Produkten ska lösa tydligare navigering och struktur med tydliga rubriker och underrubriker för att guida användaren till önskad information eller funktion.

Genom att se till att sidor som nås via olika länkar har relevant innehåll så förbättrar man användarupplevelsen. Med justering av färgschemat blev hemsidans visuella utseende mer attraktiv och lätt att läsa. Med en inloggningsfunktion och möjlighet att spara sina favoriter och tidigare aktiviteter förbättrades användarupplevelsen.

Vi ändrade storlek på bilderna för att sidan ska laddas snabbare och vara lättillgänglig för alla. Dessutom har vi valt färger som är lämpliga för personer med synfel och sett till att texten är lättläst genom att ha en font på minst 14px. Vi har satsat på en enkel och lättförståelig design för att göra det bekvämt för alla att använda webbplatsen.

Vi använde Stark – Contrast and accessibility tools, en plugin i Figma, för att hitta och lösa eventuella tillgänglighetsproblem. Vi använde även Google Lighthouse, ett verktyg/tillägg i Google Chrome, som mäter och bedömer webbplatsers kvalitet. Dessa användes för att uppnå tillgänglighet, prestanda och användbarhet på hemsidan.

För att skapa wireframes och prototyper för vår design arbetade vi i ett program som heter Figma. Vi skissade upp hur produkten skulle se ut och fungera när användare interagerar med den och satsade på neutrala och lugnande färgval för att skapa en trevlig visuell upplevelse.



Utmaningar och Framtida Planeringar

Inom agila processen fungerade kommunikation och samarbete inom gruppen väldigt bra. Tack vare regelbundna möten och sprintar kunde vi snabbt lösa eventuella problem som kunde dyka upp. Det var väldigt bra att ha en klar och tydlig lista över vad som skulle göras inför varje sprint. Med korta och tydliga deadlines var det enklare att ha fokus. När alla har samma förutsättningar blir det enklare att komma överens om vad som är rimligt att åstadkomma inom den givna tidsramen.

Att ha wireframes och prototyper underlättade verkligen för oss då det var tydligt vad exakt som behövde göras. Det säkerställde att alla arbetade mot samma mål och förenklade verkligen arbetsprocessen.

Utmaningar och lärdomar

Det var en utmaning att planera arbetet när vi inte hade full förståelse för komplexiteten i själva kodningen. Vi la ner mycket tid på att lösa problem, som att få varukorgen att fungera, och insåg sen att vi behövde omvärdera vår strategi då vi lagt ner för mycket tid utan framsteg. Det gjorde att vi fastnade i vissa delar av projektet längre än vi förväntat oss.

Reflektion och Framtida Åtgärder

Om vi hade gjort om projektet skulle vi ha skapat ännu fler wireframes än vi gjorde initialt eftersom att det verkligen bidrog till att driva projektet framåt. När allt var visuellt tydligt framför oss visste vi precis vad som behövdes göra utan några frågetecken.

Tvåveckors sprintar hade varit optimalt för att ge mer tid åt kodning och utveckling.

Sammanfattning och Slutsatser

Projektet har lärt mig viktiga saker i både agila processen och UX/UI-designen. Kontinuerlig kommunikation, strikta planeringar och tydliga instruktioner har varit avgörande att hålla projektet på rätt spår. Det är ett väldigt effektivt arbetssätt då man snabbt kan identifiera när ett problem dyker upp eller om någon inte hinner göra klart sin uppgift i tid. Jag som arbetat som teamleader hade uppskattat att arbeta med den agila processen och ser bara fördelar med det. Tack vare wireframes och arbetet man gör i UX/UI-designen så underlättar man så mycket för teamet då ingen behöver gissa vad det är som ska skapas eller hur det ska se ut.

Vid en överlämning bör man gå igenom vad man har gjort, syftet med projektet och det som ännu inte har gjorts och är halvfärdigt. Att ha med MosCow-listan är bra, då ser de vad vi har prioriterat på hemsidan.

Tillgång till källkoden och allt som används för att utveckla och underhålla sidan.

Avslutande tankar

Under projektets gång har det varit en blandning av utmaningar och framgångar.

Nått jag känner är viktigt att lyfta fram är vår teamwork och förmåga att hantera motgångar tillsammans. Trots att vi stötte på flera hinder på vägen så anpassade vi oss och hittade alltid lösningar tack vare samarbete och kommunikation, vilket också är avgörande delar av SCRUM-metoden. Jag ser fram emot att fortsätta växa och lära mig mer inför nästa projekt.