

Individuell rapport VG

Inledning

I denna rapport kommer jag att beskriva de olika delarna av mitt grupp-projekt och besvara frågor som innefattar den agila processen, UX/UI design, utmaningar, framtida planering och mina egna tankar. Frågorna besvaras inte alltid i ordning och skrivs i flytande form. Syftet med projektet var att genomföra en redesign av en befintlig webbutik som heter Konini och att arbeta utifrån ett agilt arbetssätt.

Scrum-metoden

I det här projektet har gruppen utgått ifrån **scrum-metoden** med en veckors långa sprintar med totalt av 3 sprintar. Scrum-metoden innebär att man har en **scrum-master** som är mellanhanden för produktägaren och utvecklarna. Varje dag genomförs "**daily stand-ups**" som är ett kort möte och ett tillfälle för gruppen att gå igenom planen för dagen. En **sprint** är ett delmål som ska genomföras på en bestämd tid, när sprinten är färdig gör man det som kallas för ett **sprintavslut**. Ett sprintavslut är en granskning av arbetet som utförts i sprinten. Den ger möjlighet för feedback och justeringar av intressenter. Efter sprintavslutet gör gruppen en **sprintretrospektiv**, som är en möjlighet för gruppen att reflektera och diskutera förbättringar. Inför varje sprint genomförs en **sprintplanering**, där man planerar upp arbetet.

Den agila processen

I gruppen tilldelades varje person scrum-master rollen med regelbundna byten i syfte att öka förståelsen för rollen. Byten skedde initialt var tredje skoldag och vid sjukdom skulle valfri deltagare ta sig an rollen, en deltagare fick vara scrum master under två tillfällen på grund av att det fanns utrymme för detta i schemat. Det genomfördes dagliga 15 minuters stand-ups klockan 12.00 för att belysa problem eller hinder för utvecklarna och om detta var fallet blev det scrum-masters uppgift att assistera. Scrum-masters huvuduppgift var alltså att hjälpa till vid behov som utvecklare men även ta reda på frågor som berör projektet. En av gruppmedlemmarna hade tidigare erfarenhet av att jobba med scrum-metoden.

Först gjordes sprint 0 som initieringen av projektet. I denna fas av arbetet placerades de olika uppgifterna i backloggen i Jira där man helt enkelt beskrev vad målet med till exempel en varukorg eller en navigeringsmeny kunde vara. Det beskrevs saker som hur denna skulle se ut och vad syftet med den komponenten var. Det var också här som gruppen bestämde vilka uppgifter som skulle genomföras först utifrån **MoSCow-metoden**. Detta är ett prioriteringssystem där gruppen kom överens om vilka funktioner som behövdes göras först i arbetet. Efter en överenskommelse om att varornas synlighet och att kunna genomföra ett köp var både "must have" lades dessa som högsta prioritet vid starten av arbetet. Inför arbetet poängsätts även varje uppgift, detta gör man via **Fibonacci-sekvensen** där varje

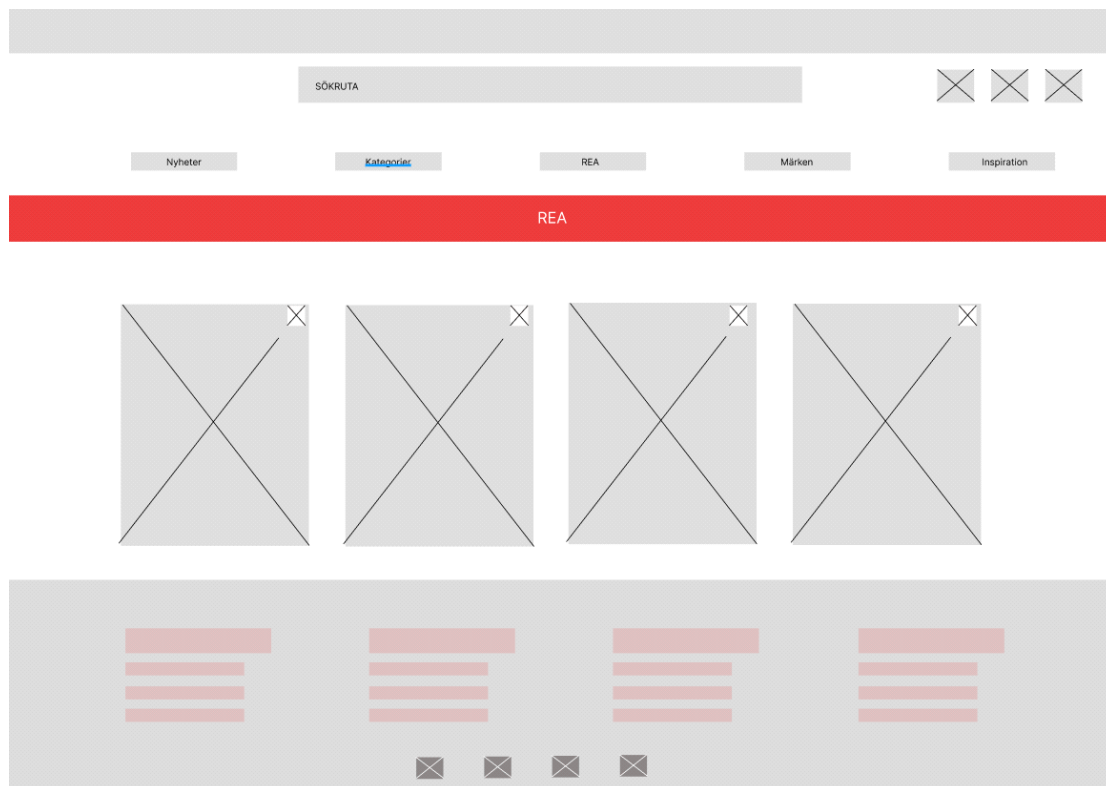
gruppmedlem får poängsätta uppgiften för att belysa gruppen genom att uppskatta en svårighetsgrad. Vid sprint 1 sätter man igång arbetet och genomför de olika funktionerna för att sedan repetera scrum-metoden inför respektive sprint.

Gruppen använde sig av verktyg som de alla kände till. Det vill säga *HTML*, *CSS* och vanilla *Javascript*. Inga ramverk användes i arbetet. I projektet användes det som kallas för **flexbox**, som är ett modernt system inom programmering för att flytta och positionera objekt på hemsidan. Det dokumenterades även ett gruppkontrakt vars syfte var att framställa gruppregler, hantering av deadlines men också för att belysa varje deltagares styrkor och svagheter. Inför första sprinten bestämdes det hur samtliga gruppmedlemmar skulle arbeta för att få så bra gruppdynamik som möjligt och minska risken för konflikter.

Under planeringen sköttes även frågor om hur kodningen skulle gå till. Eftersom gruppen inte hade särskilt mycket erfarenhet från denna typ av arbete bestämdes det att kodningen skulle initialt ske i grupp, där en utvecklare programmerar och resten modererar. Var 30-60 minuter skulle utvecklaren byta roll, detta gällde även för scrum-mastern. När arbeten som kunde hanteras på egen hand delades ut gjordes detta två och två. Utvecklarna arbetade sällan helt själva och till följd av detta kunde man garantera att det inte skedde några konflikter i kodningen.

UX/UI och användarcentrerad design

Gruppen har använt sig av personas som är modeller av fiktiva personer som kan tänkas vara målgrupper för hemsidan. Dessa personas ska ha olika karaktärsdrag som representerar kunden, intressenter eller en typisk användare. När designen på hemsidan diskuterades tog man inspiration från olika större web-shops för att sedan komma fram till en grundlayout. Projektet byggdes sedan upp på lågt upplösta och högt upplösta prototyper i funktionen Figma. Dessa är bildliga exempel på hur hemsidan kan komma att se ut. I bifogad fil nedan kan du se gruppens prototyp för första sidan. Det bestämdes att textstorlek inte fick vara för litet, den minsta storleken var alltså 14pt. Färger på hemsidan skulle vara anpassade för färgblinda men samtidigt inte för skrikiga. Layouten i övrigt ska symbolisera lättillgänglighet då det stora målet var att hemsidan skulle vara enkel och tydlig.



Landing page av hemsidan

För att uppnå högre prestanda kunde gruppen använda sig av det som kallas för **lighthouse** i webbläsaren. Lighthouse analyserar prestandan på webbplatsen och berättar om landningshastigheten. Genom att ta bort onödig kod och komprimera bilderna på första sidan kunde gruppen uppnå högre prestanda. Denna prestanda rangordnas från ett 0-100 poängssystem. I början av justeringen låg denna på ungefär 20 poäng och mot slutet av arbetet hamnade den på 80-90 poäng.

Framgångar, utmaningar och lärdomar

Efter arbetet diskuterades det om vilka saker som gjordes bra och mindre bra. Det gruppen kunde konstatera var att jobba efter en prototyp (wireframes) gjorde arbetet mycket smidigare. Det var också en fördel att ha planerade deadlines att jobba sig mot, där alla fick samma förutsättningar och var överens om vad som var möjligt att hinna med under den tidsramen som fanns. Gruppen var också överens om att arbeta i team till en början och sedan delas upp i mindre grupper var en bra strategi, för att se till att alla hamnar på samma bana och minska risken för konflikter, både vad gäller kod och teamarbete.

Utmaningen var att hinna med de olika uppgifterna då 1 vecka för varje sprint upplevdes som kort tid med tanke på att arbetsuppgifterna beräknades ta längre tid än så. Om projektet kunde göras om eller finslipas hade det underlättats med sprintar på 2 veckor och eventuellt fler wireframes eftersom att nya idéer väcktes under arbetets gång. En annan utmaning var det agila arbetet i sig och försöket att förstå hur de olika delarna går till.

Diskussion och sammanfattning

Sammanfattningsvis har gruppens största lärdomar varit att det tillkommer en väldig fördel med strikt planering, uppdelning av uppgifter och olika strategier för att minska risken för konflikter. Att ha prototyper, arbeta utifrån delmål och deadlines verkar vara ett mycket effektivt arbetssätt och dessa strategier kommer definitivt att vara en nyckel i att bygga framgångsrika projekt i framtiden.

Vid överlämning av projekt bör man tala om för nästa team om MoSCow listan. Det kan vara bra att belysa vissa saker som inte hunnits med och vad som kan behöva finslipas. Eftersom vissa funktioner i sidan inte kunde genomföras på grund av en låg budget, behöver nästa team göra försöket att slutföra arbetet för dessa punkter. De punkter som skulle vara viktiga att tala om är favorit-systemet och sökrutan. Favorit-systemet innebär att användaren ska kunna klicka på produktens hjärtsymbol och få dessa i sin favoritsida efter inloggning. Dessa hjärtsymboler har i dagsläget ingen funktion men klassades högt på prioriteringslistan, då de utgör en kärnfunktion för att ge användaren en bra användarupplevelse.

Egna tankar

Mina egna tankar om arbetet är att först och främst att det gör väldigt mycket att ha en "mall" som denna att utgå ifrån. Den här uppgiften var lite som en ögonöppnare för mig och min grupp över hur arbetet i branschen kan se ut. Det som var något mer utmanande var vår uppfattning om hur ett arbete som denna skulle gå till. På grund av vår bristande tidigare erfarenhet kunde man inte veta hur svårt vissa av dessa uppgifter skulle bli, såsom att bygga en favorit-funktion, som vi då inte lyckades med trots massa försök. Men som jag har blivit upplyst om är arbetet att jobba agilt det viktigaste, och det tycker jag vi har lyckats med väldigt bra.

Kritik, personas och fibonacci-sekvensen

Jag har även en del moment som jag känner mig kritisk/fundersam till och där jag kanske inte riktigt begriper syftet helt och hållet. Min förståelse för personas är just nu otillräcklig. Jag har inte riktigt förstått varför man behöver göra så detaljerade beskrivningar av en potentiell kund där man tillskriver attribut eller karaktärsdrag och designar snygga mätare för. Jag förstår poängen med personas, så jag erkänner att det behövs i någon form av beskrivning för vilken målgrupp man riktar sig till, men jag förstår inte varför de görs i så stor detalj. I mitt huvud känns det som att vissa saker finns det en konsensus kring, att människor tycker om enkla hemsidor som är lättillgängliga, tydliga och som funkalar för både äldre och yngre. Det kanske inte behöver göras hela CSS bilder av det för att projektdeltagarna ska förstå vad arbetet går ut på.

Jag har inte riktigt förstått mig på Fibonacci-sekvensen heller. Jag tycker att poängsättningen är förvirrande och frågar mig själv varför det ska vara ett sådant stort hopp mellan poängen? För mig är det

skillnad på 44 poäng och 88 poäng. Jag hade hellre velat göra det i en 1-5 poängskala eller 1-10. Men det kan vara så att jag inte riktigt förstått personan eller Fibonacci-sekvensen till fullo och att jag i framtiden kommer fram till att jag hade fel, vi är trots allt nya utvecklare, så det återstår att se.