

1. Beskrivning av den agila processen:

I vårt projekt tillämpade vi Scrum-metoden, ett agilt ramverk som möjliggjorde en strukturerad och flexibel arbetsprocess. Vår arbetsstruktur var uppdelad i sprintar, korta arbetscykler på en vecka där vi planerade och genomförde olika uppgifter.

För att ha kommunikation och snabb återkoppling höll vi dagliga Stand-up-möten, korta 15-minutersmöten där varje teammedlem delade sina framsteg, eventuella hinder och planer för dagen. Detta skapade en plattform för realtidsproblemhantering och främjade samarbete inom teamet.

För att organisera och strukturera vårt arbete på ett effektivt sätt hade vi möten för att bestämma Scrum-master-schema. Scrum-mastern spelade en viktig roll i att stödja och guida teamet genom att underlätta processen och eliminera eventuella hinder.

Under sprintarna inledde vi med att fokusera på de svårare och större uppgifterna som krävde hela teamets engagemang. Detta gav oss en stark start och klarhet i projektets riktning. Därefter delade vi upp oss i två grupper för att hantera mindre uppgifter parallellt och optimera effektiviteten.

För att optimera vår arbetsprocess gjorde vi användning av något som kallas Moscow-modellen, speciellt under vår inledande fas, som vi kallar "Sprint 0". Moscow-modellen fungerar som ett system för att strukturera och betona vad som är mest betydelsefullt i vårt projekt. Vi organiserade kraven i olika grupper. Det som var absolut nödvändigt (Must-haves), det som skulle vara bra att ha (Should-haves), möjliga förbättringar (Could-haves), och saker som vi bestämde oss för att inte prioritera just nu (Won't-haves). Denna strategi var särskilt användbar när vi planerade och förberedde oss för våra första veckovisa arbetsmetoder, även kända som sprintar. Det hjälpte oss att hålla fokus och vara effektiva redan från projektets början.

2. Tekniska val och beslut:

I projektets inledande skede så fattade vi viktiga tekniska beslut som påverkade projektets riktning och genomförande. För att skapa en gemensam grund och underlätta projektets framtida samarbete valde vi att använda välkända och grundläggande språk som HTML, CSS och vanilla JavaScript (grundläggande version av JavaScript, inga ramverk eller bibliotek). Beslutet togs då alla i teamet var bekanta med dessa verktyg vilket skapade en plattform där alla låg på samma kunskapsnivå.

Valet av dessa språk möjliggjorde en jämn och effektiv arbetsprocess för hela teamet. Det i sin tur minskade risken för problem och en ökad produktivitet samt smidigare samarbete, vilket var särskilt viktigt i ett agilt projekt där snabb anpassning är nyckeln till framgång.

När det kommer till designen så valde vi mellan att använda flexbox eller grid. Båda två är tekniker inom CSS som används för att skapa layouter på hemsidor. Båda två har sina för och nackdelar men vi valde flexbox eftersom det var bättre för våra designbehov och enklare för teamet att jobba med. Detta beslut underlättade projektets framsteg positivt och minskade på eventuella hinder.

Två nya program vi fick bekanta oss med inför denna uppgift var att använda Jira och Figma. Jira var för att kunna planera upp hur vi som team skulle arbeta genom projektets gång. Vi skapade vår backlogg där vi skrev ner allt vi ville få med samt hur vi skulle planera våra sprintar. Figma är en plattform för design och prototyping för UX/UI. Med hjälp av figma kunde vi skapa wireframes för hur projektets framtida hemsida skulle se ut innan start.

3. Eventuella förändringar:

Det var inga direkt stora förändringar vi gjorde men om man ska gå in på något så var det att vi vid vissa tillfällen delade upp oss i två grupper för att bli mer effektiva framåt.

UX/UI och användarcentrerad design:

1. Användarcentrerad design och UX-processen

I vår nyligen genomföra re-design av en hemsida som specialiserar sig mot damkläder så tog vi tag i saker som vi tyckte saknades. Den gamla hemsidan var inte allt för kaos men den saknade tydlig struktur. Som användare var det krångligt att navigera sig runt, vissa delar saknade en klickfunktion vilket skapade frustration och minskade användarupplevelsen.

Några uppenbara problem var att den bild man ser först på hemsidan gick att klicka på men det händer ingenting. I menyn så fanns det länkar som inte ledde någon vart och det var även otydligt vad man hade klickat sig in på. Tycker även att sökfunktionen var vilseledande då den varken ger förslag eller kommer till något. I övrigt om man kollar på andra hemsidor så tycker vi att en logga in och en favoriter funktion borde finnas med.

För att åtgärda dessa började vi med en grundlig analys av det faktiska användarbehovet. Genom att skapa en personas baserat på vår analys kunde vi skapa en mer riktad och anpassad design som mer skulle tilltala vår målgrupp på ett effektivare sätt.

2. Designaspekter och grafiskt gränssnitt:

I vår design prioriterade vi användarvänlighet och tillgänglighet för att skapa en positiv upplevelse för användaren. För att säkerställa läs och tillgängligheten valde vi noggrant minimum storlek på texten till 14 vilket gav det lättläst för våra användare. Vi anpassade även färger att vara mer lämpade för personer med olika former av färgblindhet vilket gör det lättare för dem att särskilja sig runt på hemsidan.

Lighthouse är ett verktyg som hjälper dig att analysera hur och utvärdera hur bra en webbplats presterar och hur lättillgänglig den är för användaren. Med hjälp av verktyget kunde vi som team få feedback och förslag på eventuella förbättringar. Vi tog bort onödig kod samt minskade bildstorlekar. I början hade vi en lägre siffra men efter våra förändringar så landade vi på ett högre resultat vilket vi var nöjda med.

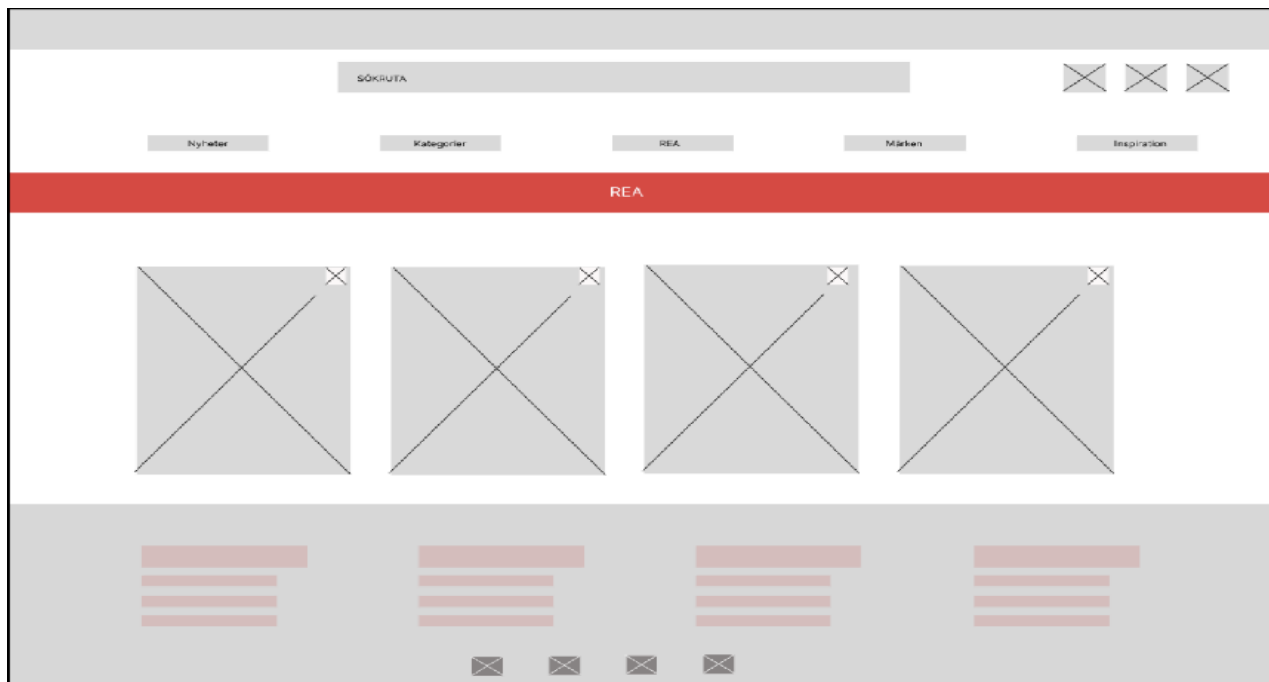
Vi fokuserade mycket på att allt skulle vara enkelt och lättförståeligt. Genom att använda en enkel design och en tydlig navigeringsstruktur så skapade vi förutsättningarna att våra användare ska få en bra användarupplevelse.

3. Prototyping och bildredigering:

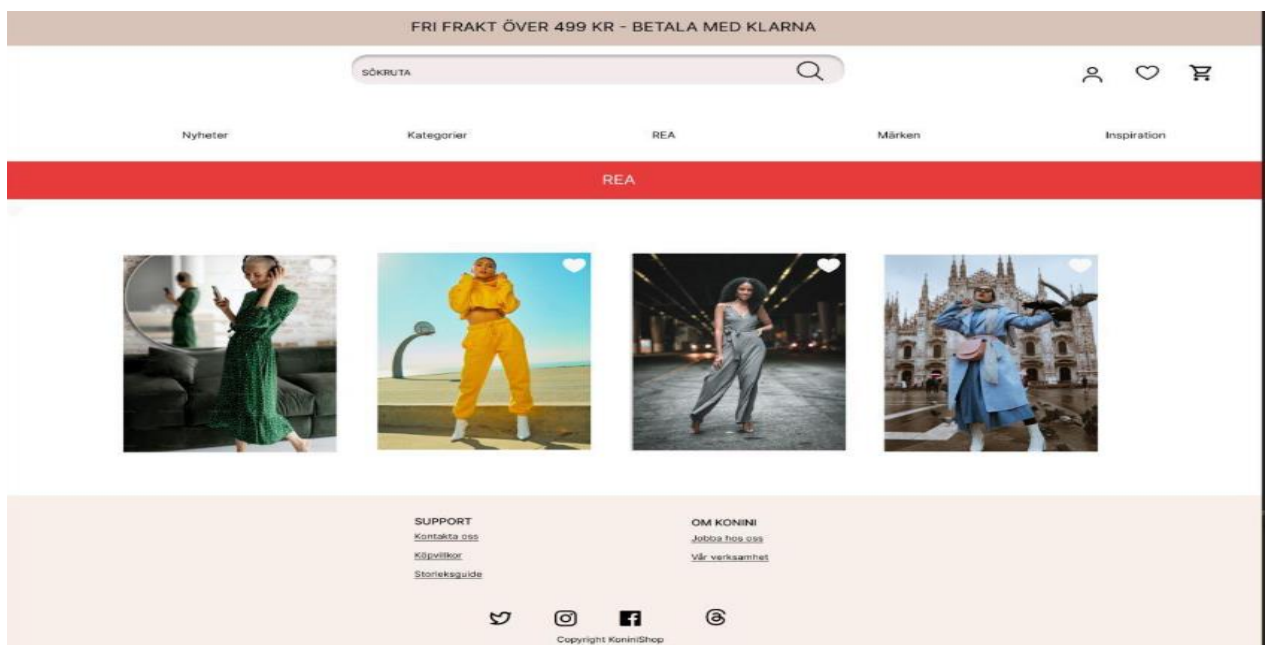
För att kunna få någon ide om hur vi skulle börja att bygga vår hemsida så gjorde vi en lo-fi wireframe i figma. Det gav oss möjligheter att kunna skissa ner vår ide och fånga det vill ha utan att fastna i detaljer. Genom en gemensam enkel grund kunde vi lösa problem tidigt i vår design.

Efter att vi gått igenom vår lo-fi så skapade vi vår hi-fe. Denna skapade vi för att kunna skapa en mer detaljerad och användarvänlig hemsida. Efter mycket googlande på olika hemsidor för inspiration så hittade vi en design som teamet var nöjda med, vilket underlättade när vi mer i detalj skulle ta designen vidare.

Vår lo-fi



Vår hi-fe



Med hjälp av dessa två var det betydligt lättare att styra vart på sin hemsida man ville ha allt, hur det skulle stylas, positioneras osv.

Utmaningar och framtida planering

1. Projektets framgångar:

Vi lyckades uppnå flera framgångar under projektet. Genom att jobba agilt kunde vi sätta korta och tydliga deadlines vilket skapade en strukturerad arbetsmiljö och vi kunde hålla oss på rätt spår. Delar man inte upp det i sprintar blir det lätt att man svävar iväg, börjar byta ide och det är inget som direkt gör att det går fortare framåt när man jobbar i team och alla har olika viljor.

Även att ha en prototyp att gå efter visade sig vara vägen till framgång. Att ta det där lilla extra förarbetet inför start underlättade väldigt mycket då hela teamet fick en bild att jobba efter. Det är lite som om man bygger ett kök, hus osv, det blir ganska svårt utan en ritning.

Slutligen tycker jag även att framgångarna berodde på hela teamet. Att man är olika individer med olika mycket kunskap inom olika områden. Att hela tiden lära av varandra ledde oss till framgång i projektet.

2. Utmaningar och lärdomar:

En av de största utmaningarna var att förutse hur mycket arbete vi skulle hinna med. Eftersom att teamet är nya inom kodning var det lätt att vi ibland överskattade eller underskattade den tid som krävdes för att slutföra uppgiften.

En annan utmaning var att lära sig nya verktyget jira. Att lära sig nya verktyg kräver tid och resurser innan man känner sig helt trygg.

Genom att möta och gå igenom dessa utmaningar kommer vi att vara bättre rustade till liknande situationer i framtiden vilket kommer snabba på startsträckan från idag.

3. Reflektion och framtida åtgärder:

Efter att ha reflekterat över våra erfarenheter under projektets gång så finns det några åtgärder som kan förbättras.

För det första så hade vi valt att ha längre sprintar. Detta kommer ge oss mer tid att fokusera och slutföra uppgifterna inom varje sprint samtidigt som det ger oss flexibilitet att hantera eventuella förändringar eller problem som uppstår.

När det gäller UX/UI planerar vi att använda ännu fler wireframes i vårt arbete. Genom fler sådana kan vi utforska fler olika ideer på designen innan vi bestämmer oss för den slutgiltiga. Hellre några för många vilket vi många gånger kände att vi saknade i detta projektet.

Genom att ta till dessa åtgärder kommer vi kunna förbättra vår arbetsprocess och uppnå ännu bättre resultat i framtiden.

Sammanfattning och slutsatser

1. Sammanfattning:

Under projektets gång har vi lärt oss flera viktiga lärdomar som kommer att vara avgörande i våra framtida projekt både inom det agila och UX/UI designen.

I den agila processen har vi insett vikten av att sätta korta och tydliga deadlines samt bra planering för att hålla oss på rätt spår och undvika förseningar. Att ha en tydlig prototyp att följa har även varit en avgörande riktning för att underlätta kommunikationen inom teamet.

Inom UX/UI designen har vi lärt oss vikten att skapa fler prototyper och wireframes för att utforska olika ideer innan vi bestämmer oss. Som tidigare hade fler sådana gjort det ännu mer tydligt. Att vara öppen för feedback och lyssna på varandra har varit avgörande för designen.

2. Överlämning:

När vi överlämnar till det nya teamet är det viktigt att vi gör det så enkelt och smidigt som möjligt. Det handlar om att ge dem all information om områden där vi helt enkelt inte hann med och där vi även stötte på problem. Som att vissa funktioner eller uppgifter inte genomförts inom tidsramen. Det är viktigt att dela med sig informationen för att det nya teamet ska ha en realistisk bild av projektets status för att kunna planera sina åtgärder efter det.

Avslutande tankar:

Att få testat på att arbeta agilt och med UX/UI har varit väldigt lärorikt. När man ger sig in på något nytt utan erfarenhet så ger det lite mer perspektiv på hur det kommer se ut ute i arbetslivet. Att nu ha testat på att vara med på ett projekt med ett team har gett mig mer skinn på benen inför kommande projekt. Det har gett mycket nya kunskaper och färdigheter vilket jag tar med mig och kommer bygga vidare på.

