

## Inledning

I denna rapport kommer jag att berätta om hur jag och min studiegrupp löste uppgiften med att göra en re-design på klädessidan Konini.

Målet med rapporten är att jag ska beskriva hur vi jobbat med hjälp av ett agilt arbetssätt samt de olika metoder inom UX och UI vi har haft till vår hjälp under projektets gång.

## Teknisk Plan och Agila Metoder:

### Den agila processen SCRUM:

Till vår hjälp använde vi oss av den agila projektmetoden SCRUM, där man använder sig av upprepande intervaller, så kallade sprintar, för att leverera snabba resultat och ha en effektiv planering och kommunikation.

Innan vi startade projektet satte vi upp nya regler och riktlinjer utifrån det agila manifestet. Vi bestämde också vem som skulle inleda som scrum master samt satte upp ett schema så att alla skulle få prova på att vara det någon gång under projektets gång.

Vi inledde projektet med en sprint 0, uppstarts-sprint, kärt barn har många namn, som varade i bara några dagar. Under denna korta period, planerade vi projektet i sin helhet, skapade en projektvision, en produkt-backlogg och bestämde vilka tider vi skulle ha våra dagliga stand-ups. Med dessa dagliga möten kunde teamet snabbt dela med sig av hur alla ligger till och om det finns några hinder som behöver lösas. Det är då scrum masters uppgift att samla de resurser som behövs.

För att underlätta prioriteringen från sprint 1 och framåt så gjorde vi under sprint 0 en så kallad MoSCoW-bedömning/planering.

Varje sprint pågick i en vecka och inleddes med en sprintplanering för att bestämma vad som skulle ligga i sprint-backloggen. Vi inledde sprintarna med att ta oss an de större och mer komplexa uppgifterna först, då tillsammans i hela gruppen.

Det fanns flera olika anledningar till detta, bland annat att vi som grupp kände att vi saknade tillräckligt med kunskap och behövde därför stötta varandra. Samt att det kan vara lättare att göra det mer övergripande tillsammans så att alla får en klar bild av målet.

När vi hade slutfört de större uppgifterna delade vi upp oss i två grupper på två och tre personer för att vara lite mer effektiva med de lite mindre uppgifterna de flesta av oss kände oss mer bekväma med.

Sista dagen på varje sprint hade vi retoperspektiv för att gå igenom vad vi gjorde bra, mindre bra och vad vi vill förbättra nästa sprint. Detta följde vi sedan upp vid nästa retro för att se om vi faktiskt förbättrat det vi önskade.

Förutom retoperspektivet så hade vi även en demo varje vecka inför kund (helklass) för att visa hur nuvarande sprint låg till. Det är ett bra sätt att ta emot feedback från beställaren.

Innan vi avslutade sprinten hade vi även en liten genomgång på vad vi gjort ifall någon missat något.

### Tekniska val och beslut:

Direkt i början av skapandet av vår hemsida ställdes vi inför ett vägval att välja mellan 'Flexbox' eller 'Grid' layout. Vi valde Flexbox av den främsta anledningen att det är det vi kan mest om, men just vår design på hemsidan passar bäst med just den tekniken, vilket också visade sig under projektets gång. Flexbox kan kort beskrivas som en lämplig metod för att skapa en dimensionell layout, där element placeras i kolumner eller rader och justeras för att fylla tillgängligt utrymme.

Vi valde att använda oss av de verktyg vi använt oss av tidigare under utbildningen, vilket innefattar Teams för kommunikation och VS-Code för programmering. Det kändes bra att arbeta med det alla kände sig trygga med sedan tidigare eftersom det ändå introduceras nya verktyg, metoder och begrepp. Som till exempel Figma som vi använde för prototyper och retro och Jira för som vi använde för backlogg och sprintplanering.

När det gäller utvecklingen av hemsidan använde vi oss av de språk vi fått lära oss under utbildningen. HTML, CSS och Javascript. Vi använde inget annat ramverk än grund-Javascript, även kallat vanilla.

Detta tror vi påverkade projektet positivt eftersom vi inte försvårade något i onödan. Alla kunde ligga på samma kunskapsnivå genom hela projektet.

### **Eventuella förändringar:**

Under projektets gång så gick vi mer till att vara uppdelade i mindre grupper för att vara mer effektiva. Vi insåg att vi behövde göra detta för att hinna med allt innan sprintens avslut. Vi gjorde detta tidigt i projektet vilket ökade produktiviteten och fördelningen av arbetsuppgifterna blev jämnare, vilket får anses positivt ur inte minst ett lärande syfte.

Förutom detta gjorde vi inga förändringar vad gäller teknik, programvaror eller språk under projektets gång.

## **UX/UI och Användarcentrerad Design:**

### **Användarcentrerad Design och UX-processen**

För att förstå hur vi skulle genomföra vårt projekt och göra vår re-design på hemsidan gjorde vi en analys av den befintliga.

Vi gick igenom vilken målgruppen var, vilka användarbehov som fanns samt vilka problem på hemsidan vi ville lösa med vår produkt.

Vår primära målgrupp, "personan", vi fick fram var en kvinna på 25 år och uppåt som önskar köpa kläder för lite varmare klimat men även mer professionellt utseende som kan användas till kontorsarbete. Förutom detta kom vi tidigt på att vi i teamet själva är en passande persona eftersom vi ofta handlar kläder på nätet. Vi tog därför hänsyn till våra egna behov, smärtpunkter och önskemål när vi skapade vår hemsida.

Vi tyckte att problemet med hemsidan i sin dåvarande form innan vi gjorde om den var att den saknade tydliga direktiv var användaren ska klicka. Hemsidan hade också brister i tydlighet kring rubriker och underrubriker.

Överflödiga och frustrerande delar fanns på hemsidan som till exempel en omslagsbild som vid första anblick verkar gå att klicka på men inte händer någonting med. Länkar fanns att klicka på som saknade innehåll.

Vidare tyckte vi att det saknades en 'logga-in' knapp samt en sida för Mina sidor för användarna att spara tidigare aktivitet på. Färgerna på hemsidan tyckte vi behövde dämpas ner.

## Designaspekter och Grafiskt Gränssnitt:

När vi jobbade med vår hemsida så hade vi stort fokus på våra färger så att dessa var anpassade för personer med synfel. Vi höll oss även till att se till att textstorleken aldrig blev för liten.

Senare under projektet använde vi oss av lighthouse i webbläsaren. Lighthouse analyserar prestandan på hemsidan. Till en början låg vår hemsida på ungefär 20 poäng av 100 vilket är dåligt. Efter att teamet tog bort onödigt kod och komprimerade bilderna hamnade resultatet istället på mellan 80 och 90 poäng.

Vi höll oss till en enkel och lättförståelig design.

## Prototyping och Bildredigering

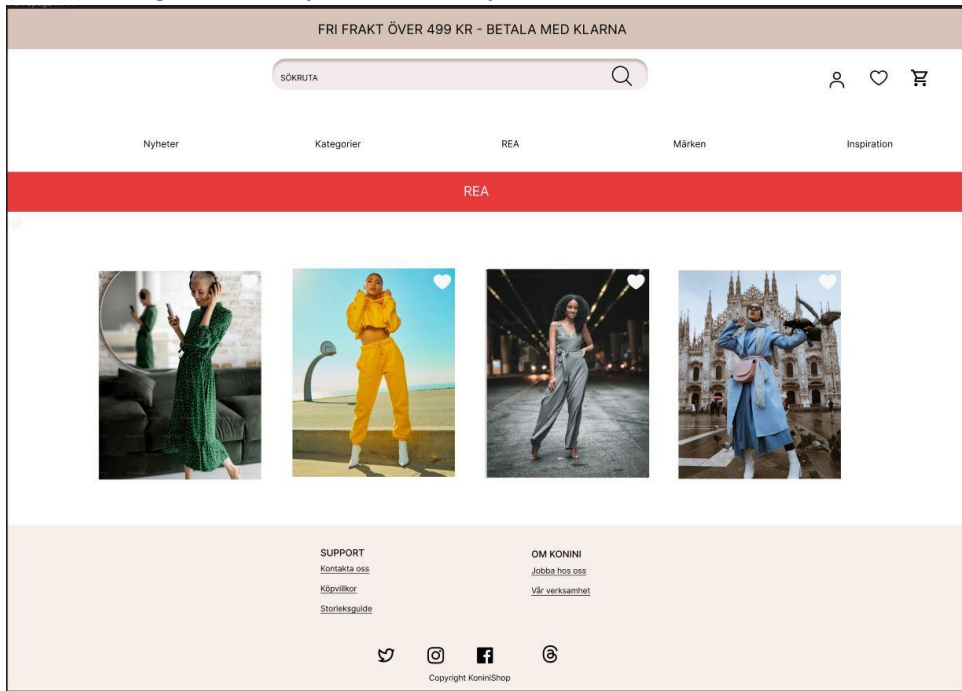
Vi började med att göra en lo-fi wireframe i Figma.



Vi hämtade inspiration från Bubbleroom och H&M. Ett sätt vi ville sticka ut på var att inte ha med någon stor bild som header, vilket de flesta shopping-sidor för kläder verkar ha. Vi ville ha en lite mer

stilren sida och tyckte det kunde bli snyggare utan så vi valde istället att enbart ha en bar med informationstext av stor vikt som till exempel pågående rea där det annars är vanligt att ha en större bild.

Innan vi gjorde Hi-fi prototypen diskuterade vi kring färger och jämförde våra ideér med den befintliga produkten samt våra inspirationskällor. När det gäller färgerna la vi redan här stort fokus på att få rätt färger för att följa WCAG-riktlinjerna.



## Utmaningar och Framtida Planering:

### Projektets Framgångar:

Det som är bra med att jobba med agila projektmetoder och korta iterationer är att du både individuellt och som grupp får chansen att analysera det som gjorts och ska göras för att på så sätt lättare kunna ändra eller gå en annan väg än vad som var tänkt från början.

Det är också lättare att planera när projektet styckas upp i iterationer, sprintar, där alla i teamet vet vad som ska göras under den kommande tidsramen. Att ha mer som i ett traditionellt projekt med ett mål och en deadline längre fram kan det kännas överväldigande och svårare att veta var man ska börja.

Att designa hemsidan efter en prototyp visade sig vara mycket enklare än utan, något som märkes när jag och en annan i mitt team satt och diskuterade en design vi saknade en prototyp kring. Att redan ha en prototyp där man diskuterat men hela teamet och tagit fram rätt färger underlättade enormt.

User stories, task och definitions of done är också delar som underlättade en hel del under projektets gång, att hela tiden hålla koll på bakgrunden till vad och varför man gör något och nästa steg i för att slutföra jobbet.

Att ha gjort en ordentligt research på den befintliga produkten man ska göra om och ha en klar målbild samt målgrupp är också något som har underlättat under hela projektet.

### **Utmaningar och Lärdomar:**

En utmaning har varit att estimerar hur mycket teamet kommer hinna med under en sprint. Det har varit svårt att göra scrum-poker och ge de olika arbeten sitt eget värde förhållande till varandra. Dels på grund av att vi i teamet saknar erfarenhet av att bedöma sedan tidigare och dels för att vi saknar tillräcklig kunskap i programmeringen för att veta hur lång tid det kommer ta.

Med tiden blev vi bättre på detta och lärde oss att strukturera och planera våra sprintar på ett bättre sätt.

### **Reflektion och Framtida Åtgärder:**

Till att börja med hade vi ändrat från en vecka långa sprintar till två. Det blir för tätt inpå att ha sprintplanering en gång i veckan. Detsamma gäller retrospektiv.

När det gäller UX/UI kan vi i ett annat projekt eller om vi skulle göra om detta använda oss av ännu fler wireframes och prototyper. Det ska inte underskattas hur mycket fortare det gick där vi hade en prototyp att gå efter kontra där vi inte hade det. Visserligen hade vi en hel del men jag personligen tror man kan ha det med fördel på i princip varje del.

## **Sammanfattning och Slutsatser**

### **Sammanfattning**

Några av teamets största lärdomar har varit värdet av strikt planering, ett tydligt och gemensamt mål samt uppdelning av uppgifter. Att stycka upp det gemensamma slutmålet i mindre delmål och reflektera över detta med jämna mellanrum ger utrymme för flexibilitet vilket skapar förutsättningar för att göra ett bättre slutresultat.

Att använda sig av prototyper har verkligen varit en ögonöppnare. Detta gjorde vi inte tidigare projekt och med facit i hand så underskattade vi det till en början.

### **Överlämning**

Vid överlämning till ett annat team vore det viktigt att tala om status på MoSCow-listan. Det vore bra informera om vissa saker som inte hunnits med på grund av låg budget och tidsbrist.

En av de funktioner som låg högt upp på MoSCow var favorit-funktionen, som innebar att användaren skulle kunna klicka på en hjärtsymbol vid bilden som visade klädesplagget, som vidare la produkten i en favoritsida. Detta ansågs viktigt för användarupplevelsen.

Ytterligare en funktion högt upp på listan är sök-funktionen. Båda dessa finns rent grafiskt men funktionen saknas.

Sedan behöver teamet som tar över tillgång till källkoden, våra wireframes och prototyper som inte används än och även vår backlogg i Jira kan vara fördelaktig att dela med sig av.

### **Avslutande Tankar**

Efter att ha tidigare jobbat inom IT inom drift och support, har det varit intressant att få lära sig och se skillnaderna.

Till exempel har min tidigare arbetsplats något forcerat försökt implementera det agila arbetssättet SCRUM överallt och det har inte alltid fungerat så bra, en del saker tror jag att jag lärt mig på helt fel sätt.

Det har också varit lärorikt att se hur det går till från början till slut i en planering och jag kommer ta med mig mycket utav detta in i framtiden när jag skapar hemsidor eller annat, även privat.