

Att utveckla en app med hjälp av agil-metoden innebär att man delar upp utvecklingsprocessen i kortare och hanterbara cykler (sprintar) och anpassar appen baserat på feedback från användare och intressenter. Här är ett exempel på hur en agil utvecklingsprocess för en mobilapp kan se ut.

GET IN SHAPE APP

1. Planering och kravinsamling

I detta tidiga fas identifieras de grundläggande kraven för appen och den övergripande visionen fastställs. Här är min träningsapp som exempel, och några viktiga funktioner är registrering och inloggning, personliga profiler, dagliga träningsrutiner & mål, och möjlighet att följa och dela resultat med vänner. Det är viktigt att notera att detaljerade krav kan utvecklas längs vägen. Målet är att först skapa en produkt som man kan förbättra medan man får in feedback.

2. Sprint 1 – Grundläggande användarflöden

Första sprinten fokuserar på att utveckla de mest grundläggande funktionerna för att få appen igång och möjliggöra en första testversion. En registreringssida och inloggningsfunktion där användare kan skapa ett konto är en bra början. Sedan så skapar man en startsida med personlig information till exempel. ålder, vikt, och träningsmål. Genomför sedan en grundläggande gränssnitt för att visa en lista över träningspass. Skapa sedan användarprofiler där varje användare kan se sin träning och sina mål.

Vid slutet av sprinten visas en första version av appen för intressenter och testanvändare för att få tidig feedback.

3. Sprint 2 – Träningsplaner och spårning av resultat

I nästa sprint fokuserar mitt teamet på att utveckla och förbättra de funktioner som gör appen användbar för träning såsom att skapa en databas med olika träningspass som användarna kan välja mellan och genomföra en funktion där användare kan logga och spåra sina träningspass. Sedan designar vi och genomför en resultatsida där användarna kan se sin framgång över tid diagram och statistik.

Teamet samlar in feedback från användare som testar appens tidiga version och justerar funktionerna baserat på deras kommentarer.

4. Sprint 3 – Social interaktion och delning

Interaktion och delning är en viktig del inom moderna appar för att kunna underlätta för användarna att följa och jämföra sina framsteg. I denna sprint kan fokus vara att bygga sociala funktioner som förbättrar användarupplevelsen. Användarna kan nu lägga till vänner, familj och andra nära för att följa deras framsteg och dela sina egna resultat. Sedan kan man genomföra en funktion där man kan utmana sina tillagda vänner på appen. Det är även viktigt att göra det möjligt för användarna att kunna dela sitt träningsresultat på sociala

medier. Det är viktigt att man testar i slutet av denna sprint att sociala funktionerna fungerar smidigt inom appen samt med externa system.

5. Sprint 4 – Lansering av appen och användartestning

Nu är appen redo för att släppas i första versionen för en större grupp. Huvudfunktionerna har genomförts och vi går vidare med att fokusera på att samla in feedback. Det är även viktigt att vi testar prestandan för att veta om hur appen funkar när det är många användare samtidigt. Vi ska även försöka göra det likt så möjligt mellan iOS och Android användare. Därefter justerar vi de buggar som har upptäckts under testningen så att användarupplevelsen förbättras.

6. Sprint 5 och framåt – Kontinuerlig förbättring och nya funktioner

När vi har lanserat appen fortsätter vi i teamet att arbeta med förbättringar och utöka appens funktionalitet, till exempel om det ska finnas premium funktioner som betalande användare kan ta nytta av. Eller att hitta ett sätt där man kan koppla sin smartklocka till appen så att man kan automatiskt spåra sina aktiviteter även om man exempelvis inte har telefonen med sig på en promenad. Feedbacken som vi får av våra användare är väldigt viktiga för processen för att sedan via vårt team prioritera nya funktioner och förbättringar som behövs för att utveckla våra användares behov.

Slutord:

Agil metodiken underlättar för vårt team att snabbt lansera en grundläggande version för att sedan kunna bygga vidare på den. Man får då möjligheten att snabbt reagera på förändringar i marknaden och anpassa sig efter användarnas feedback.