

# Individuell fördjupande skriftlig inlämning (VG)

## ***Teknisk Plan och Agila Metoder:***

**1.** Vi har valt att använda oss av Scrum som den Agila metoden för vårt grupprojeckt. Där vi delat upp projektet i mindre sektioner och gjort backloggs samt user stories och epics för varje liten sektion. Vi skapade upp 3 personas och gjorde backloggsen utefter de personas vi skapade upp. Vi har delat upp sektionerna i sprintar så att vi vet vad som ska hinna bli klart för varje vecka. I slutet på varje dag visar vi upp vårt arbete för att kunna ta emot feedback. Alla i teamet skulle då berätta vad de åstadkommit, eventuella hinder och lösningar.

**2.** Vi valde att använda oss av Figma för att planera samt att skapa wireframes och prototyp, men även för att genomföra retrospectives i slutet av varje sprint. Detta möjliggjorde en större förståelse av designen och arbetsprocessen. För att strukturera upp arbetet, använde vi oss av Jira. Där skapade vi våra backloggs, epics och sprintar för varje vecka. På Jira delade vi ut de olika delmålen till varje person, så att alla skulle ha klart för sig vad som förväntades av dem. Genom att använda oss av Jira kunde vi uppnå en tydlig kommunikation samt ett bättre samarbete i gruppen.

För att skapa produkten valde vi att använda oss av ramverken React och Tailwind. Eftersom man jobbar i komponenter i React, ansåg vi att det var bästa valet för att alla skulle kunna jobba så självständigt som möjligt. Eftersom vi alla hade mindre koll på dessa ramverk blev utförandet av projektet svårare och vi stötte på en del hinder. Vi löste de olika hinder genom att prata ihop oss och göra research för att därefter komma fram till en effektiv lösning.

**3.** Vi valde att utföra våra retrospectives efter varje sprint, på Figma. På så sätt kunde vi titta tillbaka på alla de fullbordade veckorna och jämföra fördelar/nackdelar i varje vecka för att utveckla vårt samarbete. Under projektets gång gjorde vi en del ändringar i kontrasterna mellan vissa knappar samt viss text, för att hålla oss till WCAG-standarderna. Dessa ändringar gjordes för att uppnå en mer enhetlig slutprodukt. Under projektets gång tog vi även beslutet att utelämna vissa planerade delar av projektet, eftersom vi identifierade områden där förbättringar kunde göras för att uppnå en bättre slutprodukt. På grund av dessa förändringar blev vi tvungna att justera våra backlogs för att säkerställa att de nya designförbättringarna kunde implementeras smidigt. Denna flexibilitet under projektets gång visade sig vara värdefull för att säkerställa att vi levererade en så bra slutprodukt som möjligt.

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

**1.** För att komma fram till vad en bra produkt var för våra användare tittade vi först på Koninis hemsida. Där såg vi att färgkontrasterna mellan vissa sektioner på sidan var irrelevanta och bidrog bara med förvirring för användare. Vissa knappar hade ingen funktion alls på sidan och var enbart förvirrande. För att se på goda exempel av en e-handel tittade vi på sidor som Weekday, H&M och Zara. Där hade alla knappar någon funktion som skulle guida användaren vidare på sidan. Viktiga sektioner på sidorna upplystes antingen med animationer eller kontraster i färgerna från resten av sidan.

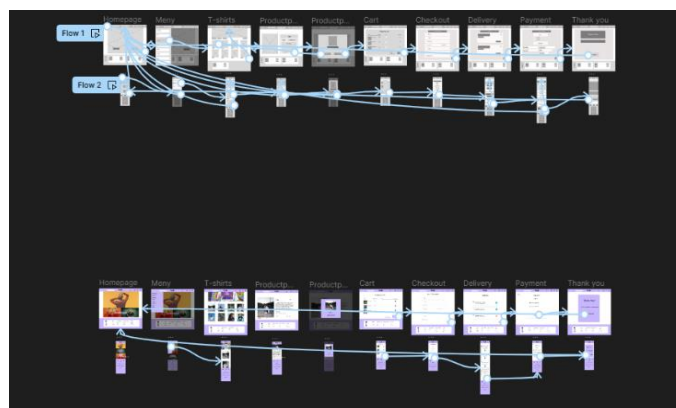
När vi sedan skapade våra personor tog vi hänsyn till detta och ansåg att en användare vill kunna navigera genom sidan så smidigt så möjligt, utan för många klick och för många animationer som förvirrar en.

Efter att ha genomfört en användarundersökning, gjorde vi betydande förändringar i designen. Vi lade till en text på hero image för att förtydliga syftet med webbsidan. Ändringar gjordes även på menyknappen samt på ikonerna på navbaren vid mobil vy, som behövde vara något större än var de ursprungligen var planerade att vara. Dessa justeringar var för att göra det lättare för användare att navigera på webbsidan, utan större förvirring.

**2.** Vårt fokus låg på att skapa en stilren webbsida som skulle vara enkelt att navigera i. När vi skapade vår navbar såg vi till att det skulle bli tydligt var man kunde hitta alla kategorier av våra produkter. Vi placerade varukorg, favoriter, Email och login på andra änden av navbar för att lätt kunna se över sina val av navigering på sidan. Vi valde även svart text på de flesta elementen på sidan, för att hålla WCAG-kraven och göra det enkelt för användaren att läsa beskrivningar och instruktioner.

För att skapa en bra prestanda på produkten har vi under hela skapandet av produkten sett till att använda oss av semantiska taggar. Det var väldigt viktigt för oss att tilldela alt-attribut till varje bild för att beskriva innehållet och möjliggöra skärmläsaråtkomst för användare med funktionsnedsättningar. Vi valde även att inte rendera navbaren och footer varje gång man kommer in på en ny sida, samt att använda Adobe Photoshop Lightroom för att komprimera bilderna i vår JSON-data. På så sätt laddas varje sida om mycket snabbare vid navigeringen genom webbsidan.

**3.** När vi skulle testa vår wireframe och prototyp, använde vi oss av Figma och skapade de olika funktionerna vi ville ha på vår färdiga produkt. På så sätt kunde vi se vart användaren skulle navigeras vid ett specifikt tryck, och se vart ögonen fastnade först på dit användaren navigerades till. Vi kollade så att det fanns en tydlig röd tråd på sidan och såg till att det skulle vara så behagligt så möjligt för användaren att klicka sig runt på webbsidan.



### ***Utmaningar och Framtida Planering:***

1. Redan från början var vi överens med att vi skulle ha många tydliga backlogs som skulle göra det lätt för oss att få en helhetsbild av vad som ska vara klart vilken vecka och vem som skulle arbeta med vilken backlog. Vi försökte att alltid fördela arbetet så att ingen skulle sitta utan arbete. Efter varje sprint utförde vi en retrospektive på Figma där vi alla skrev på post-it liknande lappar. Där skrev vi vad som fungerade bra, mindre bra och förbättringar. Vi höll dagliga möten för att diskutera och klargöra våra gemensamma och individuella mål. Att

jobba på detta sätt tillät oss att förbättra vårt samarbete mer och mer för varje vecka, eventuella problem togs upp på ett konstruktivt sätt. De dagliga mötena möjliggjorde en miljö där vi kunde göra kvicka anpassningar och ett effektivt arbete. För att genomföra projektet, med React som vårt ramverk, bestämde vi dagliga och veckovisa mål, där alla hade eget ansvar att läsa på om olika verktyg och strategier som eventuellt skulle kunna användas. Dessa mål var avsatta för att öka vår kunskap inom ramverket och därmed kunna underlätta själva skapandet av produkten.

2. Vi märkte rätt snabbt att det krävs en del vila under dagen för att hålla hjärnan fräsch. På grund av hur ivriga vi var i att skapa produkten, blev det lätt att vi glömde av att ta raster och ha våra dagliga möten.

Ett stort problem vi stötte på var när vi skulle göra om vår fetch och lägga in den i en Context. Eftersom det var nya verktyg vi skulle jobba med i React, så var brist på kunskap det som gjorde att den delen tog längre tid. Vår lösning var att få extern hjälp. Men under den tiden då vi skulle leta efter rätt person att hjälpa oss och även försöka lösa problemet själva, så stod vi stilla väldigt länge i vårt kodande. Därav hamnade vi efter i vårt arbete, som skulle göras i den sprinten. Efter det lärde vi oss att alla inte behöver sitta med en och samma uppgift när vi fastnar. I stället ska vi andra fortsätta jobba med våra egna backlogs och fortsätta föra projektet framåt, så gott det går.

3. Om Vi skulle göra om projektet på nytt skulle vi satt tydligare regler på vilka tider vi ska jobba, hur många timmar vi ska jobba innan vi tar rast. Så att det inte blir oklart om när någon är tillgänglig och att vi inte jobbar för många timmar i sträck.

Just i processen att skapa wireframes och prototyper så skulle en förbättring vara att tydligt dela upp vem som ska göra vilken sida. Så att vi inte är hela gruppen och jobbar på samma sida. Jag anser att designen av vår prototyp tog alldeles för lång tid eftersom vi vid vissa tillfällen vara flera stycken som satt på en och samma sida och designade.

För att förbättra arbetsprocessen skulle vi också lägga mer fokus på att skapa och hantera "child issues" i Jira. Detta skulle innebära en tydligare uppdelning av arbetsuppgifter och ett kontinuerligt tillägg av nya issues när vi märkte att vissa backlogs inte var tydliga nog. Dessa ändringar i planering och kommunikation skulle leda till en bättre agil metodik och samtidigt bidra till en effektivare och mer organiserad designprocess.

### ***Sammanfattning och Slutsatser:***

1. Genom att använda oss av Figma för att skapa en prototyp av produkten, innan vi började koda, kunde vi skapa oss en tydlig bild av vad som krävdes av oss och vad som är viktigt att tänka på under skapandet av Webbsidan. Det var väldigt lärorikt att visuellt göra en plan före skapandet. På så sätt kunde vi vara mer effektiva i vårt kodande.  
En lärdom i designandet var även att det tar längre tid än man tror att strukturera upp en hel design som är attraktiv att interagera i och som är användarvänlig för alla typer av användare.

En annan lärdom var att arbeta agilt, med tillämpningar av scrum-metoden. Genom att hålla dagliga möten kunde vi snabbt anpassa oss om mindre eller större ändringar behövdes göras, antingen i designen eller i koden. Genom att arbeta med Jira blev våra mål mycket tydligare och det var lättare för varje person i gruppen att förstå sin roll i projektet. Detta gjorde samarbetet enkelt och effektivt.

**2.** Det återstår fortfarande en del arbete med webbsidans funktionalitet. Filtreringsknapparna behöver fortfarande logik för att kunna sortera varje plagg efter användarens önskemål inom varje klädkategori. Det saknas fortfarande ett registreringsformulär som ska vara kopplat till en framtida Login sida.

All återkommande logik sparas i "ProductContext" för att undvika att upprepa samma logik i olika komponenter. Slutligen sparas bilder, styling filer och JSON-data i mappen "Assets", medan olika komponenter sparas i mappar som är anpassade efter deras funktionalitet.

Kommentarer har lämnats på i koden för att få en bättre förståelse och därmed få en lättare överlämning.