

Individuell fördjupande skriftlig inlämning (VG)

Teknisk Plan och Agila Metoder:

1. Vi valde att använda oss av Scrum som den Agila metoden för vårt grupp-projekt. Vi delade upp projektet i mindre bitar och gjorde backloggs samt user stories och epics för varje liten del. Vi gjorde även sprintar i Jira så att vi visste vad som skulle hinnas bli klart för varje vecka vi jobbade med projektet. Efter varje sprint visade vi upp vårt arbete för att få feedback så vi kunde göra eventuella ändringar. Vi höll daily scrums för att alla i teamet skulle få berätta vad de åstadkommit, eventuella hinder och vad som skulle göras framöver. Vi skapade upp 3 personas och gjorde backloggsen utefter de personas vi skapade upp. Vi gjorde ett gruppkontrakt för att det skulle bli tydligare för alla i teamet vad som gäller om tex någon är sjuk osv.
2. I den tekniska fasen av projektet tog vi beslut som grundade sig på att skapa en solid grund för arbetet. För att få en tydlig visuell bild av både hemsidan och arbetsprocessen valde vi att använda Figma för det initiala förarbetet. Figma fungerade som vårt huvudsakliga verktyg för att skapa flödesscheman, wireframes, prototyper och för att genomföra retrospective i slutet av varje sprint. Detta möjliggjorde en övergripande förståelse av designen och arbetsprocessen, vilket underlättade för teamet att hålla sig synkroniserat. För att organisera och strukturera arbetet med backlogs och sprintar valde vi att använda Jira. Detta verktyg gav oss möjlighet att hantera och prioritera uppgifter på ett effektivt sätt, vilket var avgörande för att säkerställa en smidig genomförande av projektet. Jira fungerade som en central plats för att planera och spåra arbetsuppgifter, vilket underlättade kommunikation och samarbete inom teamet. När det kom till att välja ett kodramverk diskuterade vi olika alternativ och beslutade att koda hemsidan med REACT.js. Beslutet motiverades av önskan att utmana oss själva tekniskt och få en djupare förståelse för modern webbutveckling. Valet av REACT.js påverkade projektets gång genom att införa en komponentbaserad struktur, vilket gjorde det möjligt för oss att bryta ner och organisera backlogs och sprintar på ett mer modulärt sätt. Beslutet gjorde även att vi fick sätta kraven på oss lite lägre då vi hade ett nytt ramverk att lära oss.
3. Under de tidiga stegen av projektet beslutade vi att använda Figma för Sprint 0 i stället för Jira. Detta beslut motiverades av att vi tydligt ville markera att Sprint 0 inte var en faktisk sprint, och genom att använda Figma ville vi visuellt strukturera upp denna inledande fas för att ge den en mer upptaktskänsla än en vanlig sprint. Det visade sig vara en framgångsrik strategi för att etablera en klar övergång från planering till genomförande. Efter en noggrannare granskning av WCAG-standarderna insåg vi vikten av att förbättra kontrasten på en av våra knappar. Som ett svar på detta genomförde vi en färgändring för att säkerställa att användarupplevelsen var tillgänglig för alla användare, oavsett eventuella tillgänglighetsbehov. Denna anpassning påverkade positivt projektets övergripande kvalitet och användbarhet. Under projektets gång tog vi även beslutet att avvika något från den ursprungliga prototypen, eftersom vi identifierade områden där förbättringar kunde göras för att uppnå en mer enhetlig och välutformad helhetsbild. Denna beslutade förändring ledde till justeringar i våra backlogs för att säkerställa att de nya designförbättringarna kunde implementeras smidigt. Denna flexibilitet och förmåga att anpassa oss under projektets

gång visade sig vara värdefull för att säkerställa att vi levererade det mest optimala resultatet.

UX/UI och Användarcentrerad Design:

1. Genom vårt förarbete med det visuella i Figma hade vi en tydlig bild av vad som behövde åstadkommas. För att skapa personas fördjupade vi oss i potentiella användarkaraktärer som vi ansåg vara relevanta för hemsidan. Genom att intervjua varandra extraherade vi värdefull information för varje persona och dokumenterade de mest betydelsefulla aspekterna för hemsidans användbarhet.

Sofia 25år kvinna	Anna 55år kvinna	Daniel 32år Man
<i>Ska köpa en nyårsklänning</i>	<i>Hitta något fint till sin dotter</i>	<i>Övrraska partnern</i>
-Snabbt köp	-Tydligt	-ska vara billigt /REA
-Snabb leverans	-Fint	-inspiration
-lätt att navigera	-Så lite klick som möjligt	-snabbt
-duktig på elektronik	-Kan inget om datorer	-Inte jättebra med it
*Det ska gå fort	*Klara att göra ett köp själv	*tydligt vad han ska göra

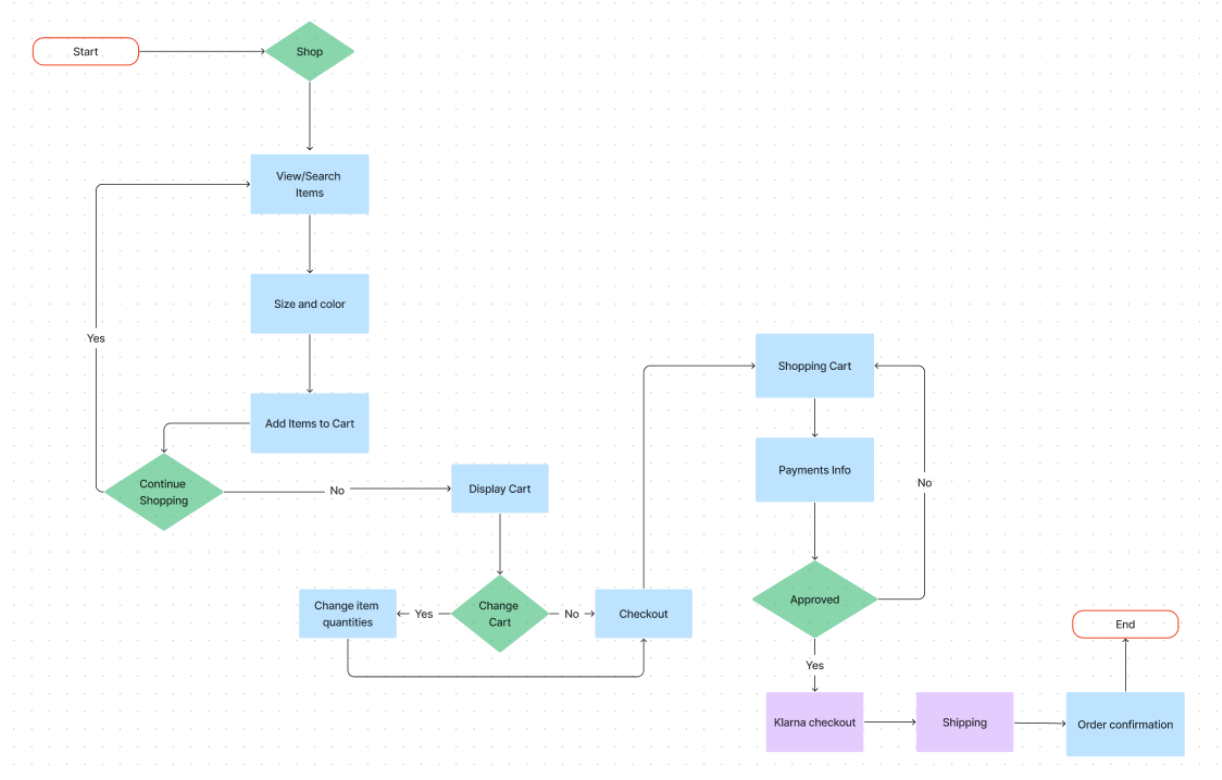
Denna övning gav oss en tydlig förståelse för användarnas behov och önskemål. Efter att ha genomfört en användarundersökning, där vi aktivt samlade in feedback, gjorde vi betydande förändringar i designen. Vi lade till en text på hero image för att förtydliga att sidan är en online shop för kläder, förtydligade menyknappen och förstörde ikonerna på navbaren vid mobilvy. Dessa justeringar var direkta svar på användarresponsen och syftade till att förbättra den övergripande användarupplevelsen. Vi kunde dra slutsatsen att hemsidan skulle behöva erbjuda en clean och minimalistisk design med en enkel och snabb köpprocess samt inspirerande visuellt innehåll. Denna insikt hjälpte oss att identifiera och lösa potentiella problem, vilket i sin tur ledde till skapandet av wireframes och senare en prototyp. Genom att visualisera och testa dessa koncept kunde vi iterativt anpassa och förbättra våra designlösningar för att säkerställa en optimal användarupplevelse. Denna process med att förstå användarbehov och implementera åtgärder baserade på personas var avgörande för att utveckla en produkt som effektivt löste användarnas problem och mötte deras förväntningar. Genom att visualisera och testa dessa koncept kunde vi iterativt anpassa och förbättra våra designlösningar för att säkerställa en optimal användarupplevelse. Denna process med att förstå användarbehov och implementera åtgärder baserade på personas var avgörande för att utveckla en produkt som effektivt löste användarnas problem och mötte deras förväntningar.

2. Efter att personas hade identifierats fick vi en tydlig vision för hur vi ville gestalta hemsidan. Vårt designfokus låg på att skapa en stilren och enkel användarupplevelse samtidigt som vi ville förmedla inspiration. Denna vision ledde oss till beslutet att använda många bilder med dämpade och begränsade

färgpaletter för att uppnå den önskade visuella känslan. För att säkerställa tillgänglighet, särskilt med en övervikt av bilder, var det av yttersta vikt att tilldela alt-attribut till varje bild för att beskriva innehållet och möjliggöra skärmläsaråtkomst för användare med funktionsnedsättningar. Vi prioriterade också att skapa wireframes direkt för mobilvy och implementerade en "mobile first" strategi i vår utveckling. Detta val möjliggjorde en tydlig användarvänlighet över olika skärmstorlekar och enheter, vilket förbättrade prestanda och tillgänglighet. Genom att fokusera på en responsiv design från början kunde vi säkerställa en smidig och konsistent användarupplevelse oavsett enhet, samtidigt som vi minimerade laddningstider och förbättrade prestanda. Detta var särskilt relevant för att möta användarnas förväntningar och tillgodose behoven hos olika målgrupper, inklusive de med mindre teknisk kompetens och olika enhetspreferenser.

3. Vi inledde designprocessen med en visuell överblick i Figma, där vi skapade flödesscheman, wireframes och prototyper för att förstå och utforska olika designmöjligheter. Genom att samarbeta som ett team kunde vi testa färger och användargränssnitt i realtid, vilket effektiviserade designbeslutsprocessen. För att optimera prestanda och minska sidans uppladdningstid använde vi Adobe Photoshop Lightroom för att komprimera bilderna i vår JSON-data, vilket ledde till snabbare sidbelastning.

Flödesschema:



Wireframes and
prototype- Konini.fig

Länk till wireframes och prototyp:

Utmaningar och Framtida Planering:

1. Vi etablerade en bra samarbetskultur från projektets början, där vi höll tydliga och regelbundna möten för att diskutera och klargöra våra gemensamma mål. Enighet om att använda Scrum som vårt arbetsramverk underlättade för oss och skapade en strukturerad arbetsprocess. Detta gemensamma förhållningssätt underlättade kommunikationen och samarbetet genom hela projektet. Eventuella problem identifierades och togs upp konstruktivt, vilket möjliggjorde snabba lösningar. Utöver de övergripande projektmålen satte vi upp dagliga och veckovisa mål för att fördjupa våra kunskaper om React-ramverket. Denna strategi var särskilt framgångsrik eftersom den tillät oss att kontinuerligt lära och förstå React bättre, vilket i sin tur underlättade projektets genomförande. Att hålla våra mål för lärande och projekt framför oss var en framgångsnyckel, vilket resulterade i att vi kunde tillämpa våra ökade kunskaper för att effektivt implementera projektet med React. Detta framgångsrika tillvägagångssätt demonstrerar vikten av att inte bara fokusera på slutmålet utan också på den kontinuerliga inlärningsprocessen, vilket förbättrade både vårt arbetsflöde och projektets övergripande resultat.
2. Vi alla var mycket engagerade och ibland blev vi så ivriga att vi glömde bort att hålla planerade möten och ta pauser, vilket ledde till perioder av trötthet och utmanade vår övergripande energinivå. Dessutom hade vi initialt svårigheter att fullt ut förstå omfattningen av arbetet som krävdes för att hantera de olika backlogsen. Detta ledde till otydlighet och överraskningar när vissa uppgifter visade sig vara mer tidskrävande än förväntat. Vi alla var mycket engagerade och ibland blev vi så ivriga att vi glömde bort att hålla planerade möten och ta pauser, vilket ledde till perioder av trötthet och utmanade vår övergripande energinivå. Dessutom hade vi initialt svårigheter att fullt ut förstå omfattningen av arbetet som krävdes för att hantera de olika backlogsen. Detta ledde till otydlighet och överraskningar när vissa uppgifter visade sig vara mer tidskrävande än förväntat.
3. Om vi skulle genomföra projektet på nytt skulle vi prioritera en tydligare kommunikation om rollen som scrummaster. Detta skulle syfta till att etablera en tydligare struktur för förväntningarna och ansvarsuppgifterna för varje teammedlem. Ibland uppstod en brist på tydlighet kring roller och befogenheter. För att förbättra arbetsprocessen och projektets framsteg skulle vi också lägga mer fokus på att skapa och hantera "child issues" i Jira. Detta skulle innebära en mer detaljerad uppdelning av arbetsuppgifter och ett kontinuerligt tillägg av nya issues när vi märkte att vissa ännu inte var fullständigt definierade. Dessa justeringar i planering och kommunikation skulle stärka projektets övergripande agila metodik och samtidigt bidra till en effektivare och mer organiserad UX/UI-designprocess.

Sammanfattning och Slutsatser:

1. Vi har genom projektet fått djupgående kunskaper om den agila processen, särskilt genom tillämpning av Scrum-metoden. Genom att använda ramverk som Scrum har vi insett värdet av kontinuerlig kommunikation och samarbete inom teamet. Genom att hålla sprintmöten varje morgon och använda verktyg som Jira har vi upprätthållit en tydlig och strukturerad arbetsprocess, vilket har ökat effektiviteten och möjliggjort snabba anpassningar när det har varit nödvändigt. I samband med UX/UI-design har användningen av Figma varit avgörande för vår designprocess.

Genom att skapa prototyper tillsammans har vi kunnat få omedelbar feedback från varandra i teamet. Det har inte bara ökat förståelsen för vårt designarbete utan har också möjliggjort smidigare samarbete och utveckling. Erfarenheterna från detta projekt kommer att vara väldigt värdefulla för framtida projekt. Genom att fortsätta använda Scrum-metoden och integrera verktyg som Jira kommer vi att kunna upprätthålla strukturerad arbetsprocess. Dessutom kommer vi att dra nytta av Figma och dess funktioner för att förbättra vår UX/UI-designprocess. Genom att reflektera över arbetet i detta projekt kommer vi att förbättra och optimera våra metoder i framtiden, vilket leder till ökad effektivitet och högre kvalitet i våra fortsatta arbeten.

2. För att underlätta en smidig överlämning och förvaltning av vårt system till ett nytt team krävs både teknisk och icke-teknisk information:

Visual Studio Code: Vi har kommentarer på vår kod i Visual Studio Code för att förenkla en förklaring av koden för nästa team

Projektöversikt: En sammanfattning av projektets övergripande mål, syfte och målgrupp från Figma.

Wireframes och Prototyper: Tanken bakom designprocessen och de delar som är kvar att skapa.

Framtida planer och förbättringsmöjligheter: Identifierade områden för framtida utveckling och eventuella förbättringar baserat på användarfeedback eller identifierade brister.

Genom att tillhandahålla omfattande och lättförståelig dokumentation både tekniskt och icke-tekniskt, kommer det nya teamet att ha en solid grund för att förstå, underhålla och eventuellt förbättra det befintliga systemet.