

# Swale

## Digital verksamhetsplan

Av: Fredrik Wintzell

Handledare: Ryan Dias

Södertörns högskola | Institutionen för MedieTeknik

Praktiskt examensprojekt 15 hp

MedieTeknik | Vårterminen 2019

Programmet för IT, Medier och Design



SÖDERTÖRNS HÖGSKOLA | STOCKHOLM  
sh.se

# Swale Digital Verksamhetsplan

**Fredrik Wintzell IMD16**

# Innehåll

Utmaning

4

Metod

6

Sprint 1

10

Sprint 2

14

Sprint 3

18

Sprint 4

22

Sprint 5

24

Resultat

28

Utvärdering

32

Referenser

34

## Introduktion

Swale är ett webbdesigns projekt i samarbete med permakulturprojektet Odla ihop utfört med designmetoden Lean UX och agil projektplanering som mall för designprocessen. Projektets designbeslut och etiska ställningstagan den har även baserats i konceptet om Anarkistists HCI skapa design som främjar användarnas autonomi. Arbetet skedde i fem sprintar där med varje sprint genomfördes designcykeln med en version av Lean UX anpassad för ett individuellt projekt.

Resultatet av arbetet är Wordpress sidan Swale och dess skräddarsydda tema Swalestrap. Swale är en plattform för Odla ihops långsiktiga verksamhetsplaner och projekt. Organisationsmedlemmar och andra intresserade personer kan besöka sidan för att se organisationens planer är samt vilka olika projekt som bedrivs. Sidan utvecklades med flera open source verktyg som Bootstrap och Wordpress för att de kan anpassas och förvaltas av sina användare vilket främjar deras autonomi.

Nyckelord: Webbdesign, design, User experience, Third wave HCI

## Introduction

Swale is a web design project i collaboration with the permaculture project Odla Ihop made using the design method Lean UX and an agile project management as a template for the design process. The project's design decisions and ethical positions are based in the concept of Anarchist HCI in order to create desing which promotes the authonomi of the users. The work took place over the course of five project sprints during wich a Lean UX design cycle adapted for an individual project was performed.

The results of the work is the Wordpress site Swale and the tailor made theme Swalestrap. Swale is a platform for Odla Ihop's long term plans and projects. Organisation members and other interested users can visit the site to see the organisation's plans as well as which projects are currently underway. The page was developed with several open source utilities and programs such as Bootstrap and Wordpress as these can be modified and managed by their users which promotes their autonomi.

Nyckelord: Web design, design, User experience, Third Wave HCI

# Utmaning

**Den huvudsakliga utmaningen för detta projekt var att skapa någonting som kunde visa de multidisciplinära färdigheter jag lärt mig under mina studier på It, Medier och Design programmet på Södertörns högskola.**

**Från designmetodik och projektplanering, till webbutveckling, till UX-design, till grafisk formgivning och mediedesign. För att uppnå detta gjordes avvägningen att det skulle krävas mer än ett internt projekt.**

Därför skapades kontakt med stadsodlingsorganisationen Odla ihop och baserat på deras verksamheter gjordes valet att skapa en digital verksamhetsplan för organisationen, ett projekt som skulle fungera som ett case för att pröva och genom projektet kunna vissa de färdigheter jag lärt mig under mina studier.

Valet av att arbeta utifrån stadsodling och specifikt Odla ihop hade att göra med organisationens icke-hierarkiska struktur. Detta innebar möjligheten att applicera teori kring utveckling av artefakter på ett sätt som nyttjar och främjar icke-hierarkiska organisationsstrukturer. Som grund för att skapa en artefakt som främjar eller tar dessa saker som inspiration användes Human Computer Insurrection: Notes on an Anarchist HCI (Keyes et al. 2019) som en inspirationskälla då detta konferenspapper ämnar att bygga

vidare på den så kallade tredje vågen av HCI som kännetecknas av publicerade teorier och argument för Feminist HCI och post-kolonial HCI (Keyes et al. 2019, s.2). Termen anarkism i detta fall beskriver inte vad som skulle kunna kallas den stereotypa bilden av anarkister som radikala svartklädda aktivister med bomber som vill jämma samhället med marken, en stereotyp som härstammar specifika politiska rörelser under 1880-talet. Anarkism i detta fall kan snarare beskrivas som en rad principer som ämnar att befria samhället från tvångsbundna sociala hierarkier. Till skillnad från den individuella typen av Anarkism är den Anarkism som inspirerat Anarkistisk HCI snarare mer bekymrad om system, autonomi och makt. Anarkism ur detta perspektiv inbegriper en stor variation av tolkningar och åsikter gällande vad anarkism innebär. (Keyes et al. 2019, s.2).

För detta projekt innebär detta att designbeslut och etiska ställningstaganden åsyftas att framställas efter perspektivet av anarkistisk HCI där alla formella- och informella maktförhållanden ifrågasätts och där mänsklig värdighet och autonomi är viktigast. Utöver detta ämnar projektet att ifrågasätta utvecklarens relation till användare och användarnas gemenskap. Med ett fokus på att skapa artefakter som främjar autonomin hos den grupp som använder artefakten. Enligt konceptet Inter Community Relations som beskrivs som att designers och utvecklare skall skapa teknologier och artefakter som främjar autonomin hos de personer om kall sedan använda den. Detta kan vara genom att t.ex. skapa artefakter om användare själva kan anpassa, modifiera, och reparera utan att behöva tillstånd eller assistans från t.ex. artefakten tillverkare för att göra detta. Ur ett IT perspektiv kan detta innebära att designers arbetar med och utvecklar artefakter med öppen källkod och licens för att tillåta den gemenskapen att designas för att anpassa artefakten till deras egna behov. (Keyes et al. 2019, s.6).



# Metod

**En del av målet med detta projekt var att visa på färdigheter med vissa designmetoder och projektplaneringsmetoder. Därför krävs en tydlig beskrivning av metodiken som används för att utföra research och projektplanering i detta projekt.**

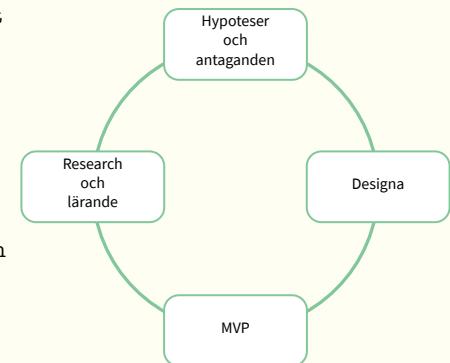
**Detta projekt utfördes utifrån agilt projektledande, anpassat för att genomföras av en individ istället för en grupp. Vilket innebar att anpassa eller ignorera vissa av principerna för agilt projektledande.**

En del av målet med detta projekt var att visa på färdigheter med vissa designmetoder och projektplaneringsmetoder. Därför krävs en tydlig beskrivning av metodiken som används för att utföra research och projektplanering i detta projekt.

Detta projekt utfördes utifrån agilt projektledande, anpassat för att genomföras av en individ istället för en grupp. Vilket innebar att anpassa eller ignorera vissa av principerna för agilt projektledande. Specifikt de som är dedikerade till uppbyggnaden av ett projekt med flera deltagare, och istället för dagliga möten bearbetades frågorna ”Vad gjorde jag igår?”, ”Vad ska jag göra idag?” och ”Finns det några hinder?” på en individuell nivå. Genom att vara noga med vilka delmål som avklarats och exakt vad som genomförs under arbetets gång. Utöver detta användes en kanban tavla för att visualisera vad som skulle göras och vilka delmål som återstod. (Tonnquist 2016, s.36). Det praktiska arbetet i projektet organiserades

Som tidigare nämnt Lean UX cykeln bygger på fyra huvudsakliga punkter. Den första av dessa är hypoteser och antaganden. Nästan alla projekt börjar med en serie av antaganden, om genomförbarhet,

användare, och andra faktorer som påverkar designval. Gothelf och Seiden resonerar att för att genom att beskriva att deklarera sina antaganden kant designers påbörja sitt arbete på en gemensam grund och beskriva oklarheter och antaganden om aspekter av projektet som annars kanske inte skulle bli ämne för diskussion och utvärdering under projektet. (Gothelf & Seiden 2016, s.23). Denna första del av designcykeln bygger även på de hypoteser designers kan konstruera utefter de antaganden de gjort, något som sedan kan testa i praktiskt genom att utföra Lean UX designcykeln (Gothelf & Seiden 2016, s.30). Processen att skapa hypoteser kan variera beroende på hur invecklad den är, Gothelf och Seiden föreslår till exempel att ett team av designers kan använda sig av personas för att skapa hypoteser kring användare (Gothelf & Seiden 2016, s.37). I detta projekt gjordes dock valet att inte använda personas utan istället prata direkt med möjliga användare, och genomföra deltagande observationer (Wikberg et al. 2015, s.85) i Odla ihops medlemsaktiviteter för att bygga empati och utmana antaganden (Gothelf & Seiden



2016, s.30) och använda detta som grund för hypoteser. Det andra steget i designcykeln är att faktiskt designa någonting utifrån de hypoteser och antaganden som gjorts under det tidigare steget. Lean UX lägger stor enfas på kollaborativ design vid produktionen av produkter och artefakter där poängen är att både icke-designers och designers sammanstrålar sina kunskaper och vad de kommit fram till under de tidigare stegen för att kollaborativt komma fram till en design(Gothelf & Seiden 2016, s.48). Detta kan genomföras genom en metod som designstudio där deltagare gemensamt kommer fram till en design att genomföra genom en serie av brainstorming, skissning, och diskussioner (Gothelf & Seiden 2016, s.52).

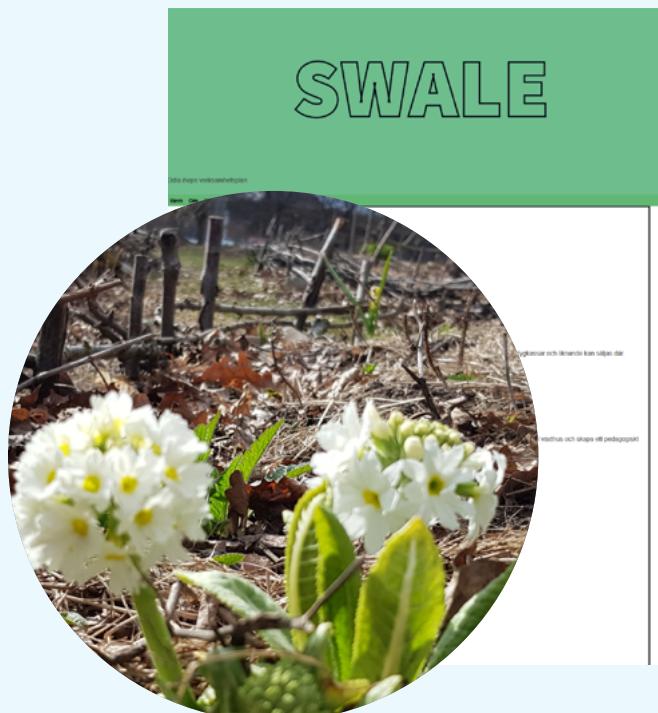
Eftersom detta är ett soloprojekt var var det dock inte nödvändigt att använda metoder som designstudio då det inte finns ett team att förena runt en specifik riktning för designen. Istället skapades och itererades design system kring projektets webbplats när nödvändigt för projektet. Design system är en term som kan beskriva flera olika saker som till exempel Style guides, bildmanéer, och andra saker som kan ligga till grund för design. Värdet av designsystem är att de tillåter designers och utvecklare att utveckla nya delar av projektet fortare då de inte behöver börja om från början vid varje iteration, möjligheter för högre kvalité av design i större organisationer där mer juniora utvecklare och designers kan använda sig av designsystem skapade av mer erfarna designers (Goethelf & Seiden 2016, s.61). För detta projektet var konceptet av designsystem användbart då wordpress teman kan fungera som designsystem då mycket av de instruktioner som annars skulle behövas för att förklara ett utvecklat gränssnitt finns tillgängligt i själva temats mapp samt genom att temat automatiskt skapar stilar och layout för sidan vilket gör detta enkelt för framtida designers att utforska och utveckla temat.

Det tredje steget i Lean UX Desigcykeln är Minimum Viable Product (MVP). En MVP utgör de designideer och utvecklingsframsteg som anses mest användbara efter designfasen av Lean UX cykeln, och är det snabbaste som kan lanseras och fortfarande fungera för kunden eller användarna. Det är alltså den minima mängden av funktioner som fortfarande kan fungera i sitt

tilltänkta syfte. En MVP är även användbar för att förstå värdet av en produkt samt för att förstå hur produkten kan implementeras och lanseras på ett effektivt sätt, samt vilka problem som kan stötas på när produkten är fulländad. Den huvudsakliga fördelen med att arbete i den designcykeln med fokus på MVP är att det skapar material som är möjligt att testas samt det skapar en större möjlighet för lärande från tester och designprocessen då vad som skapas är en fungerande produkt (Goethelf & Seiden 2016 s.75-80).



# Sprint 1



**För att först avgöra vad som skulle göras och för att få känne-dom av användarna så inleddes den första design sprinten med ett utforskande och lärande besök och deltagande observation (Wikberg Nilsson et al. 2015, s.85) hos Odla ihop på deras odling för att få en förståelse för deras arbete och organisation.**

**Detta gjordes genom att delta direkt i deras verksamhet samtidigt som jag samtalade och antecknade mina upplevelser och konversationer för att avgöra exakt jag skulle kunna åstadkomma som skulle kunna hjälpa odla ihop som organisation samt ge mig ett genomförbart projekt.**

I slutändan valde jag att abrera med Odla ihops långsiktiga planering och skapa en webbplattform anpassad för detta. För detta bestämde jag mig för att skapa en wordpress sida med ett eget tema som skulle visa den större planeringen för Odla ihops permakulturprojekt. Jag valde att göra detta val då jag upplevde under mitt besök att de inte behövde en digital lösning för arbetet på plats förutom mer metodisk kategorisering av plantor och projekt. Särskilt då allt arbete på agendan för arbetsträffen redan fanns uppskrivet på en anslagstavla (figur). Med detta beslut tog jag fram en hypotes (Gothelf & Seiden 2016, s.30) som beskrev mina mål med projektet:

**Jag tror Odla ihop behöver en plattform för sin långsiktiga planering. Om detta är sant kommer avgöras från den feedback jag får från Odla ihop som organisation och dess medlemmar.**

Då teknologi inte existerar i ett vakuум utan relationer till makt eller samhälle (Keyes et al. 2019 s.7) ansåg jag även att inblandningen av en applikation som ett styrande verktyg för odlingen var överflödigt men hade även problemet av att vara bundna till artefakter som smartphones som visserligen ökar individers agens i sina vardagsliv men trots detta styrs av

företag vars värderingar och prioriteter ligger i att tjäna pengar något som påverkar vilka sätt de är villiga att bemäktiga individer med sin teknologi (Keyes et al. 2019 s.8). Därför valde jag att basera mitt projekt på en webbplats och internet då även om internet har gränser för tillgänglighet av webbplatser och hosting, och har potentialen av att vara mer decentraliserat än en applikation. Även om internet i dagsläget är relativt centraliserat och dess utveckling rör sig åt att bli mer centraliserat (Keyest et al. 2019 s.6).



Utifrån dessa slutsatser och besöket hos odla ihop började jag skapa prototyper och etablera en utvecklingsmiljö för mitt projekt. Jag gjorde här valet att använda Wordpress som plattform för hemsidan för att enkelt kunna leverera innehåll men även för att Wordpress-systemet har öppen källkod (Wordpress u.å). Ett val som gjordes delvis för att Keyes et al. föreslår att utvecklare bör fokusera på att utveckla och utveckla i decentralisera teknologier som Open Source (Keyes et al. 2019 s.6). Jag började mitt arbete med att använda mig av starter temat Underscores eller ”\_s” av Automattic (Automattic u.å) för att skapa min första MVP. Något som kortade ned produktionstiden för min första MVP. Utöver detta använde jag mig även av skissverktyget figma för att skapa en



Figur 1

enkel mock-up för den tidslinje jag ville skapa under projektet. Min första MVP blev en relativt rudimentär bloggsida med väldigt lite styling gällande visuell stil bortom ett försök till att skapa en navigationsmeny och branding. Sidan saknade även responsivitet. Jag avslutade denna sprint med ett besök hos Odla ihop under

på grund av att den första MVP jag skapade inte hade mycket innehåll eller funktionalitet bortom sin grundläggande branding i form av en header (figur 1) och en fungerande inläggsfunktion (figur 2; figur 3).



Figur 2

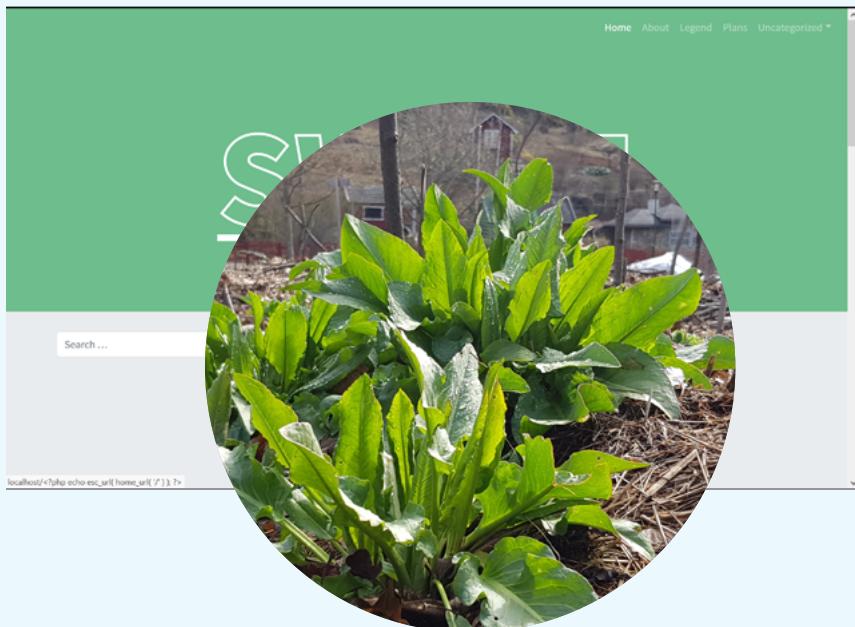
en arbetssträffen för att visa den första MVP jag gjorde för att inleda arbetet av nästa Lean UX designcykel, detta gjordes främst i linje med konceptet för kollaborativt utforskanande som beskrivs i (Gothelf & Seiden 2016, s.96), jag började med att deltagande observationer och konversationer med deltagare på arbetsträffen, varefter jag demonstrerade min MVP och tog emot feedback från de tilltänkta användarna. För detta inledande steg rörde sig denna feedback mestadels om konceptet för min webbplats och vilken nytta den skulle kunna tillföra Odla ihop och deras medlemmar, detta

Figur 2



Figur 3

# Sprint 2



**Den andra sprinten startade med antagandet att för att utveckla webbsidan skulle den främst behöva vara responsiv för en mängd av olika skärmar då Odla ihop från mina besök på arbetsträffarna hade en relativt varierad skara av medlemmar som använde teknologi på olika sätt och hade varierande kunskaper om webben och datoranvändande generellt.**

**För att göra temat mer responsivt för mobila enheter valde jag att byta startertema från Underscores till temat Understrap som är baserat på Underscores men blandar in ramverket Bootstrap för att göra temat lättare att anpassa för mobila enheter då Bootstrap har flera verktyg för att skapa en responsiv layout (Koenmann u.å).**

För denna sprint hade jag möjligheten av få feedback från klasskamrater under veckan som jag använde för att forma mina antaganden som informerade hur jag skulle utveckla applikationen för min MVP.

För den MVP jag skapade under denna designcykel använde jag mig av Bootstrap för att modifiera mitt startertemas PHP-mallar för hur Wordpress Posts ska visas (figur 5) och jag modifierade mitt temas Index sida till att avgöra vilka Posts som skulle visas på vilket sätt. Vilket skapade effekten av att posts visades varannan till vänster och varannan till höger. Jag arbetade även med Sass för att skapa en början till sidans grafiska profil (figur 4). Den andra MVP jag genomförde hade en mer responsiv och tydlig layout tack vare den

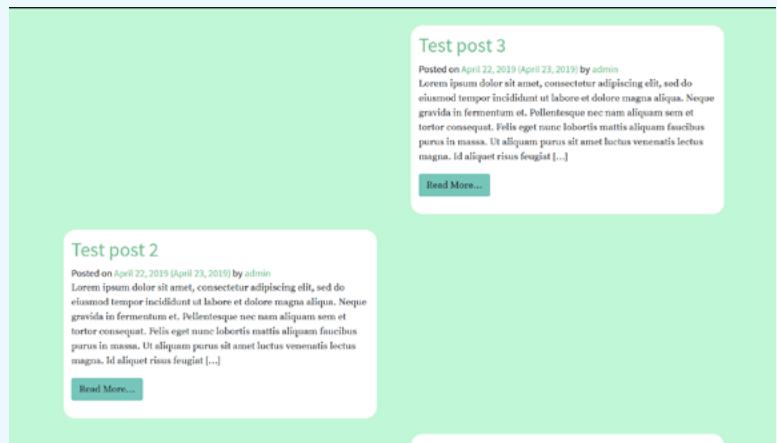
responsivitet som finns inbyggd i Bootstrap ramverket (Bootstrap u.å) var webbplatsen även responsiv för en stor variation av bildskärmar. Bootstraps normalisering av CSS innebär även att utseendedet på alla webbsidor som Bootstrap stödjer kommer ha samma utseende, storlek på element, och dylikt (Bootstrap u.å). En nackdel med Bootstrap är dock att CSS ramverket inte är validerbart genom CSS validatorer då ramverket

använt sig av Browser hacks för att fungera på äldre webbläsare och för äldre hårdvara (Bootstrap u.å). Då syftet med en MVP är att ta fram en produkt som kan testas och användas för att förstå saker som värde och implementering så var fokuset med den MVP som skapades för denna sprint att utveckla mina kunskaper i bootstrap och CSS ramverk och börja arbeta i Sass, samt hur utvecklingsmiljön för startertemplet Understrap fungerade. Utöver detta var syftet med denna MVP att producera något som kunde testas på användarna hos Odla ihop.



figur 4

Något som genomfördes med ytterligare ett besök hos Odla Ihop i Tantolunden där jag återigen deltog i medlemmarnas arbete med bevattning, ogräsplockning, och sprida Bokashi-jord i nya planteringar (Wikberg Nilsson et al. s.85). Vid detta besök hade jag även möjligheten att prata om och visa upp vad jag åstadkommit hittills för en av de som organiserar Odla Ihop projektet och fick tillgång till Odla Ihops verksamhetsplaner som en utgångspunkt för att skapa innehåll på den färdiga Wordpress sidan och för att kunna fatta designbeslut om hur sidan skall se ut. Jag valde även att döpa temat Swalestrap efter projektet, Swale.



figur 5



# Sprint 3



**Men med detta nya material tillgängligt och efter de användester som genomfördes under det senaste besöket i Tanto behövde jag även tänka om mina antaganden kring projektet som helhet.**

Det specifika skälet var att snarare än en linjär plan baserad på datum och specifika planerade händelser liknade Odla ihops verksamhetsplan deras anslagstavla som fanns på plats i tantolunden (figur). Istället för att vara baserade på särskilda datum var vad som skedde snarare en serie av kontinuerligt pågående projekt utan specifika datum för när de skulle genomföras. Jag hade alltså gjort ett felaktigt antagande och hypotes kring hur Odla ihop strukturerade sin verksamhetsplan, två av de fyra stora antaganden som tas upp i Lean UX. Jag författade därför en ny problemformulering för Swale och odla ihops verksamhetsplan. (Gotheff & Seiden 2016, s.25):

**Swale är menad att fungera som en plattform för Odla ihops verksamhetsplan. Swale som plattform möter inte detta kriterium i nuläget då webbsidan är strukturerad linjärt snarlik en blogg.**

Swales tema Swalestrap behöver förbättras och anpassas för att göra Wordpress-sidan till en plattform för den mer icke-linjära verksamhetsplan Odla ihop använder. Jag valde därför att utöka denna sprint från en vecka till två veckor och spendera mer tid på att research och på att utvärdera vad jag åstadkommit innan jag gjorde fler omvälvande

designval. Till slut gjordes valet att webbplatsens flöde utåt skulle fungera som en typ av digital anslagstavla på grund av att Odla ihops struktur inte följer en linjär tidslinje utan var snarare en rad av projekt som pågick kontinuerligt.



Utöver detta spenderade jag tid i mitt temas back-end för att ta bort de saker i mitt startertema jag inte behövde. Sprinten avslutades med att skicka en MVP (figur 6; figur 7; figur 8; figur 9) till organisatörer för Odla ihop som till skillnad från de tidigare kodade prototyper jag demonstrerat snarare existerade som en hi-fi mockup baserat på skärmklipp av Wordpress sidan (Gothelf & Seiden 2016, s.90) då utvecklingen skedde lokalt och inte kunde visas genom t.ex. ett demo uppladdat till ett eget domän. Den feedback jag fick från detta skedde via mail men de organiserande medlemmar som tog emot min MVP var positivt inställda, men var dock lite förvirrade kring hur det skulle funka då de var obekanta med Wordpress och adminpanelen i Wordpress.



figur 6

figur 7

figur 8

figur 9

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed ut eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit animus et fugiat nulla pariatur.

Dicitur at tempor commodo ullamcorper a facies vestibulum. Ut pulvinar blandit aliquam etiam erat velit scelerisque in. Fermentum leo vel orci porta non pulvrius neque laoreet suspendisse. Nam lobortis massa id tempus. Ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit animus et fugiat nulla pariatur.

Mauris pellentesque pulvinar pellentesque habitant morbi tristique senectus. Curas in hac habuisse platea dictum quisque. Adipiscing bibendum est ultrices integer quis auctor sed vulputate. Ut pharetra sit amet aliquam et diam macevus. Sit amet nulli facilis morbi. Magna eget est lorem ipsum dolor sit amet consetetur. Aliquam purus sit amet luctus et fringilla. Ut aliquip ex ea commodo consequat. Mauris cursus mattis. Per felis egestas lobortis. Mauris aliquam laetus. Tristique et egas quis ipsum suspendisse ultrices gravida dictum. Neque laoreet suspendisse interdum consetetur libero id facilis. Ut scelerisque in dictum non. Mauris utiles eros in cursus augue massa tincidunt dui ut.

## Meta

- Logga in
- Inlogg via RSS
- Kommentarer via RSS
- WordPress.org

## Kategorier

- Praktiskt arbete
  - Hems
  - Om
  - Karta
  - Planer
  - Verksamhetsplan
- Praktiskt arbete
  - Praktiskt arbete
  - Praktiskt arbete
  - Nätverksdrivande
  - Finansiering

Dras av WordPress | Tema: Swalestrap av Fredrik Wintzell | Version 1.0

# Sprint 4



**Den fjärde sprinten kännetecknades främst av arbete som inte kunde utmynna i en färdig MVP utan istället av arbete för att modifiera Swalestraps backsida för att göra temat bättre mer strömlinjeformat utan onödig kod och onödiga filer.**

Denna sprint påbörjades med att de slutgiltiga färgerna (figur 10) för temat fastställdes och en redigering för att ge temat en header (figur 11) som var närvarande för alla sidor. Utöver detta togs feedback från Odla ihop kring den tidigare sprinten emot och bearbetades för webbplatsen. Arbete för att ta bort icke-väsentliga och överflödiga delar av Wordpress temat gjordes för att lättta dess storlek och för



figur 10

att vidare ta temat från dess ursprung som starter-tema till ett tema med en egen identitet.

Men den största mängden av arbete under denna sprint lades ned på att redigera och utveckla temats baksida, delarna som användare inte har tillgång till. Vare sig de är användare som styr sidans innehåll i egenskap av administratörer eller besökande användare utan behörigheter av att förändra sidan. JQuery användes även för att implementera viss funktionalitet

för sidor som visar grafiska element och bilder. För denna sprint producerades dock ingen MVP som kunde testas mot användare då majoriteten av allt arbete skedde för att göra temat mer stabilt och strömlinjeformat i back-end då mycket av den funktionalitet som fanns tillgänglig i startertemplet Understrap var inte nödvändigt för att webbsidan Swales skräddarsydda tema skulle fungera. Visserligen

fanns det möjligheter för att bygga temat mer som en mall så andra individer skulle kunna använda temat för andra ändamål. En avvägning gjordes dock att detta skulle ta upp för mycket tid i samarbetet med Odla ihop och därfor gjorde jag valet att skräddarsy temat för den typen av innehåll Odla ihops digitala verksamhetsplan skulle tänkas ha.



figur 11

# Sprint 5



**Den femte sprinten blev den sista för projektet och inleddes med en ny problemformulering:**

**Swale är menad att fungera som en plattform för Odla ihops verksamhetsplan.**

**Swale som plattform möter nu denna kriterie, men kan förbättras och utvecklas.**

**Detta gjordes genom att delta direkt i deras verksamhet samtidigt som jag samtalade och antecknade mina upplevelser och konversationer för att avgöra exakt jag skulle kunna åstadkomma som skulle kunna hjälpa odla ihop som organisation samt ge mig ett genomförbart projekt.**

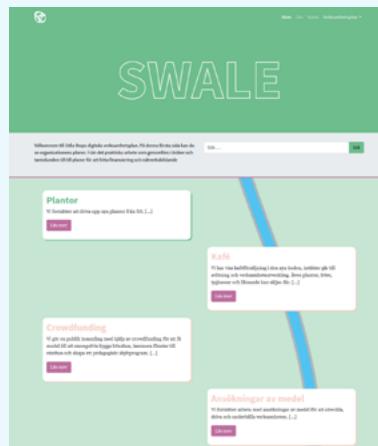
Denna sprint karakteriseras främst av att jag arbetade med mitt tema Swalestrap för att skräddarsy det ännu mer åt sidans innehåll och planer för att lära och demonstrera hur adminpanelen i wordpress fungerar för de framtidiga användarna. Jag arbetade främst med att anpassa Swales arkivsidor och sidor för enkla Wordpress posts så att de skulle hålla samman med resten av temat och för att göra deras utseende och layout mer distinkta från Wordpress inbyggda teman och layout. Utöver detta hölls under denna sprint en genomgående dialog med Olda ihop över mail främst för att koordinera för att sista möte för feedback och research. Utöver detta exporterade jag även Swale som webbplats till mitt egena domän, vilket medföljde flera svårigheter då det plugin jag hade använt för skapa back-ups och dylikt under mitt arbete inte kunde fungera i denna roll för att ladda upp Swale till mitt domän på grund av begränsningar i hur stor en uppladdning kunde vara. Därför exporterades och importerades sedan genom Wordpress inbyggda funktioner för detta (Wordpress u.å)

Den MVP (figur 12; figur 13; figur 14; figur 15) jag skapade för denna sprint är densamma som kan (vid denna workbooks publicering) besökas på webbplatsen [swale.fwintzell.se](http://swale.fwintzell.se). Den är en kodad live-data prototyp som har full funktionalitet och kan agera som en plattform för Odla ihops verksamhetsplan. Fokuset med

lärandet för denna MVP var att förstå implementeringen av Swale som en plattform. För denna MVP var prioriteten att Swale skulle kunna fungera sin roll och kunna utvecklas och förvaltas på ett agilt sätt (Gothelf & Seiden 2019, s.78).



Designcykeln avslutades med ett möte med en av de tilltänkta förvaltande användarna av Swale för att diskutera möjliga utvecklingsmöjligheter, få feedback på den existerande prototypen och demonstrera hur Wordpress och Swalestrap fungerar ihop. Sprinten avslutades med ett möte hos Odla ihop där en förvaltande och organiserande medlem av organisationen fick testa den kodade prototypen och ge feedback. Det främsta förslaget var att förutom att visa upp själva planerna skulle Swale kunna visa hur arbetet fortgår genom t.ex. kunna visa vilka projekt som var färdiga, vilka projekt som var pågående, och vilka planerade projekt ännu inte påbörjats. Feedback riktades även mot sidans namn, Swale, och den terminologi som användes gällande verksamhetsplanerna. Utöver detta



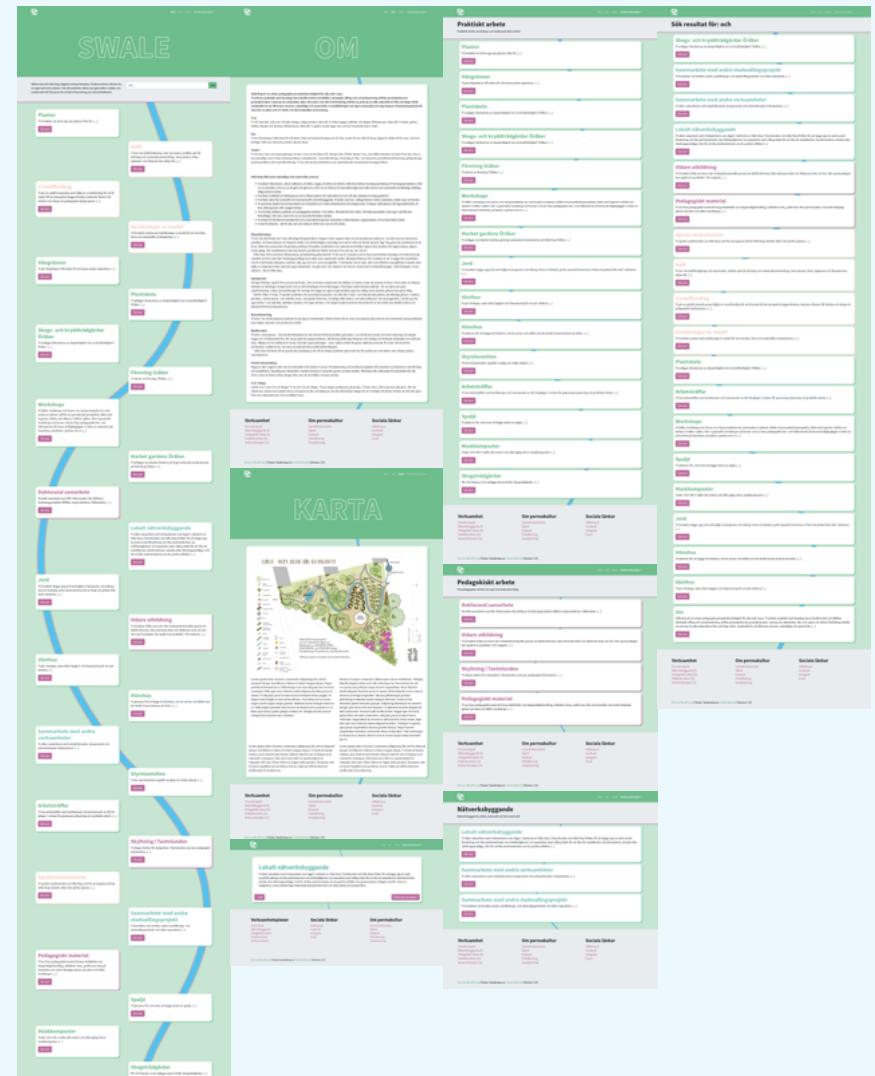
figur 12  
diskuterade vi ett fortsatt samarbete utanför det praktiska examensprojektet där Swale skulle kulle kunna förses med mer förklarande innehåll gällande stadsodling och permakultur, fler kategorier för verksamhetsplaner, och möjligtvis möjligheter att skapa kategorier för specifika odlingsplatser.



figur 13



figur 14



figur 15

# Resultat



Projektet avslutades vid sprint 5 och resulterade i webbsidan Swale och dess tema Swalestrap. Swalestrap är ett tema designat för att tillge dess användare en stor grad av autonomi och självständighet genom att vara förvaltningsbart och anpassningsbart. Swalestrap är även ett tema utvecklat med open-soruce verktyg såsom Bootstrap, Wordpress, Underscores av Automattic och dess utökning Understrap som förenar Bootstrap och Underscores (Bootstrap u.å; Wordpress u.å; Automattic u.å; Koenmann u.å).

Temat kännetecknas av en stor header som använder sig av Jumbotron funktionen i Bootstrap (Bootstrap u.å) för att skapa en tydlig identitet till sidan och ett starkt intryck när användare först öppnar Swale. Utöver detta har temat flera fritt modifierbara Widgets som ärvdes av dess startertema (Koenmann u.å) som kan användas för att modifiera och anpassa temat genom att till exempel skapa en global sidebar på höger eller vänster sida, olika typer av header element för startsidan i temat, samt en footer widget.

Temat Swalestrap är främst stylat med Sass (Sass u.å) ett utvidgnings språk för CSS som tillåter utvecklare att använda sig av verktyg som variabler, mixins, nästande och andra dylika funktioner som inte finns tillgängliga för CSS. Temats styling är menad att anamma växtlighet, grönska, och näring vilket är syftet med dess

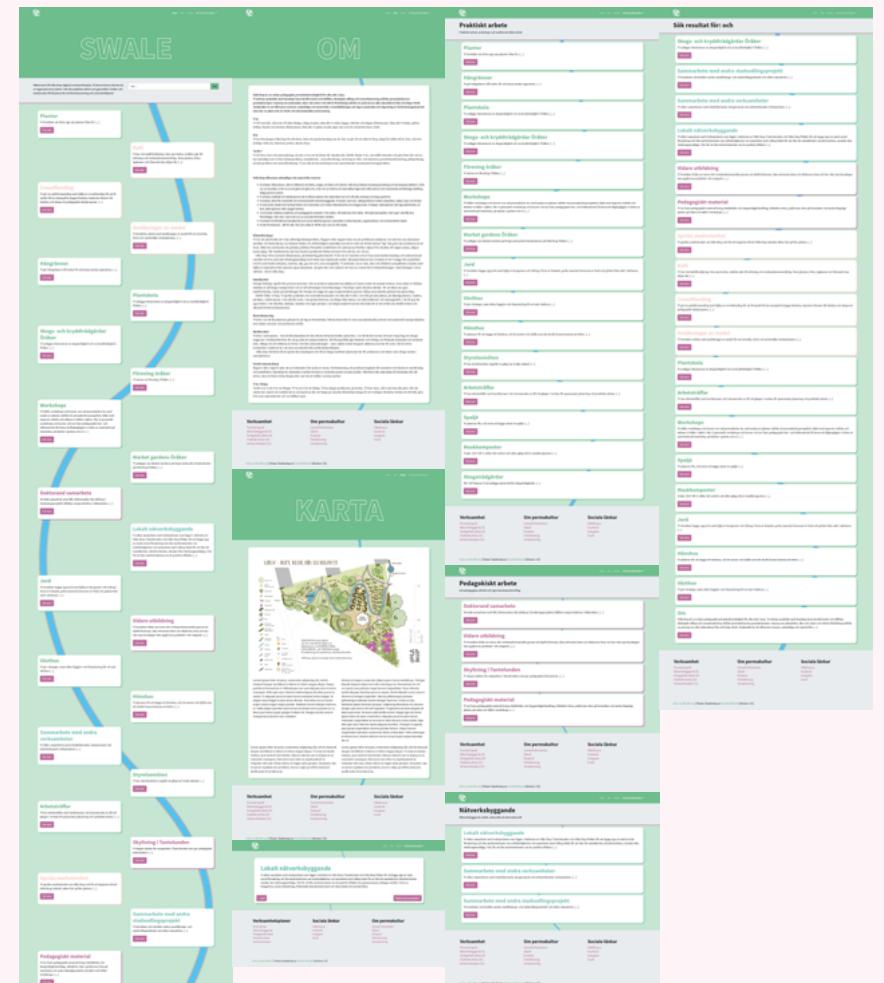


figur 16  
färgpalett (figur). Istället för att utgå från whitespace använder sig Swalestrap av ljusare nyanser av sin huvudfärg för att bygga sin bakgrund och fylla tomrummen med textinnehåll begränsat till boxar med rundade kanter och en skugga och rubrikfärg som i fallet av verksamhetspla korresponderar till en specifik färg för varje kategori av projekt. För sin funktionalitet använder sig temat likt wordpress främst av PHP för funktionalitet som till exempel styr på vilka sidor innehåll skall visas på ett särskilt sätt, och om saker som till exempel temats stora header skall visas. För menyn som sitter i toppen av sidan, och beteende som skapar kolumner för sidor med bilder användes jQuery, som Bootstrap använder för att styra

mycket av det beteende som finns tillgängligt i Bootstrap's olika funktioner (Bootstrap u.å). Sidans innehåll är främst text och använder sig av plugins för att styra visst beteende som vilken ordning inlägg skall visas i och för att möjliggöra att SVG bilder kan visas på sidan (figur 16).

För verksamhetsplanerna används Wordpress inläggsfunktion som har modifierats till att ta bort kommentarer och författare av inlägget. Dessa planer delas in i kategorierna Praktiskt arbete, Pedagogiskt arbete, Nätverksbyggande, och Finansiering. De har alla en färg som kännetecknar varje kategori och arkivsidan i Wordpress används för att låta användare se planer ur en specifik kategori. Sidornas (skapade med Wordpress sidfunktion) innehåll ramas in av snarlika boxar som planerna men har ingen bestämd färg. Typografiskt använder sig

webbplatsen av två typsnitt. Sans serif typsnittet Source Sans Pro som utgör sidans rubriker, header, och brödtext utanför de vita innehålls boxarna. Det andra typsnittet är Source Serif Pro som används för mindre brödtext i boxarna. Temat har även en tredje variabel tillgänglig för monospace text. Denna använder sig av Source Code Pro.



# Utvårdering

Projektets resultat, sidan Swale och dess tema Swalestrap har båda ett stort potentiellt värde. Swale och Swalestrap kan vidarutvecklas för att skapa en unik webbplats som är enkelt förvaltningsbar och bidrar till autonomi för användarna (Keyes et al, 2019, s.6). Temat Swalestrap skulle även kunna utvecklas i en ny riktning som gör det mer applicerbart på för alla typer av Wordpress sidor och kan publiceras med en öppen licens för att kunna användas som ett modifierbart verktyg som leder till ökad autnomi för dess användare (Ibid, s.6).

Vad det gäller målet av att visa multidisciplinära kunskaper och färdigheter gällande de olika ämnena jag studerat under It, Medier och Design kan jag dock inte konstatera Swale som en full representation av detta mål, men istället någonting som snarare visar upp mina kunskaper gällande designprocessen, och mina färdigheter med webbproduktion och UX-design. Men trots att de personliga mål jag satte ut anser jag att projektet var lyckat utifrån de mål och förväntningar jag hade på mitt samarbete med Odla ihop. Swalestrap som tema kan fortfarande utvecklas till stor grad, men tillsammans med den nuvarande versionen av Swale fungerar produkten jag skapade i sin betänkta roll och kan användas och förvaltas av odla ihop. Enligt den nya problemformulering som skapades under Sprint 3 är Swale som projekt ett lyckat projekt kvalitetsmässigt (Tonnquist 2016, s.325), men det finns som alltid rum för förbättring och utveckling utifrån den respons som tagits emot av Odla ihop.

Men det viktigaste under projektet har varit de

lärdomar baserade på de olika aspekterna av projektet. Arbetsmetoden jag använde var sällan relevant då jag arbetade som ensam designer men, att planera projektet i Sprintar och produktion av prototyper var nyttigt och ledde till att problem och svårigheter med projektet kunde fastslås vid varje iteration. Under arbetet så var användandet av ramverk som Bootstrap och verktyg som Sass vad som ledde till att arbetet kunde fortgå effektivt och nya ändringar kunde enkelt implementeras. Vad som ledde till de största förlusterna i effektivitet under projektet var främst svårigheter med att skapa en lokal utvecklingsmiljö för Wordpress men även Wordpress själv då Wordpress har särskilda krav på temat de använder för att webbsidan skall fungera so den skall (Wordpress u.å).

Vad det gäller beslutstagande och deltagande under projektet var detta sällan relevant på grund av att projektet genomfördes av en ensam designer fanns det ingen som kunde ifrågasätta eller debattera beslut. Om detta var till projektets fördel eller nackdel är svårt att säga men personligen tror jag att om projektet hade involverat en grupp av designers och utvecklare hade flera tekniska problem, och andra problem i designprocessen kunnat lösas fortare och designbeslut hade kunnat tas mer systematiskt. För nästa projekt där jag arbetar själv skall jag förbättra och utföra min planering i större detalj, men jag har även lärt mig såpass mycket om att utveckla Wordpress teman att nästa gång jag utför ett projekt som detta kan jag komma till projektet utan att behöva lära mig flera av de grundläggande saker jag varit tvungen att lära mig för att skapa Swale och Swalestrap. (Tonnquist 2016, s.331). Jag anser att för min egen utveckling och för det potentiella värdet Swale har för Odla ihop att detta projekt är ytterst lyckat, även om jag inte kunde fullfölja mitt mål om att visa färdigheter i alla de olika ämnena som studerats under It, Medier och Design programmet.

# Referenser

## Litterära referenser

Automattic (u.å). *Underscores A Starter Theme for Wordpress*. <https://underscores.me/> [2019-06-03]

Bootstrap (u.å) *Introduction · Bootstrap*. <https://getbootstrap.com/docs/4.3/getting-started/introduction/> [2019-06-04]

Gothelf, J. & Seiden, Josh (2016). *Lean UX : designing great products with agile teams*, Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

Gulp (u.å). *gulp.js - The Streaming Build System*. <https://gulpjs.com/> [2019-06-09]

Keyes Os, Hoy Josephine, and Drouhard Margaret. (2019) *Human-Computer Insurrection: Notes on an Anarchist HCI*. I Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '19). ACM, New York, NY, USA, Paper 339, 13 pages.

Koenmann Holger (u.å) *Understrap*. <https://understrap.com/> [2019-06-03]

Sass (u.å). *Sass: Syntactically Awesome Stylesheets*. <https://sass-lang.com/> [2019-06-09]

Tonnquist, Bo. (2016). *Projektledning*. Sjätte upplagan. Stockholm: Sanoma utbildning

Wikberg Nilsson, Åsa, Ericson, Åsa & Törlind, Peter (2015). *Design: process och metod*. 1. uppl. Lund: Studentlitteratur

Wordpress (u.å). *Codex*. [https://codex.wordpress.org/Main\\_Page](https://codex.wordpress.org/Main_Page) [2019-06-03]

## Bildreferenser

*Fotografier och bilder utan figursättning är alla egna bilder*

[Figur 1 \[Egen bild\]](#)

[Figur 2 \[Egen bild\]](#)

[Figur 3 \[Egen bild\]](#)

[Figur 4 \[Egen bild\]](#)

[Figur 5 \[Egen bild\]](#)

[Figur 6 \[Egen bild\]](#)

[Figur 7 \[Egen bild\]](#)

[Figur 8 \[Egen bild\]](#)

[Figur 9 \[Egen bild\]](#)

[Figur 10 \[Egen bild\]](#)

[Figur 11 \[Egen bild\]](#)

[Figur 12 \[Egen bild\]](#)

[Figur 13 \[Egen bild\]](#)

[Figur 14 \[Egen bild\]](#)

[Figur 15 \[Egen bild\]](#)

[Figur 16 \[Egen bild\]](#)