

Agila processen

I projektet använde vi oss utav Scrum-metoden där man styckar upp ett projekt i flera sprintar med delmål, med en Scrum master som projektledare. Vi bestämde att vi skulle rotera Scrum master var tredje dag och ha ett Daily Scrum-möte kl 10.00 varje dag, där vi uppdaterade varandra om våra pågående/kommande uppgifter och funderingar. Vi hade retrospektive-möten på onsdagar där vi utvärderade veckan som gått.

Vi strukturerade upp projektet i Jira och planerade att skapa layouts för hela sidan först, och sedan bygga på "skelettet" vartefter, som att tex få hemsidan responsiv på olika skärmstorlekar och att därefter skapa funktioner, så som att hitta rätt kläder i rätt kategori, och att lägga produkter i varukorgen.

Under projektet låg alla uppgifter i en så kallad backlog. För att planera och dela upp projektet använde vi oss av story points, detta är poäng som gruppen har beräknat utefter svårighetsgrad på uppgifterna och tanken var att få klart ett visst antal poäng per vecka, innan nästa sprint påbörjades. Det var väldigt svårt att bedöma hur lång tid varje uppgift skulle ta. Ibland hann vi färdigt till sprintens avslut, och ibland räckte tiden inte till och de uppgifter som ej hanns med lades till i nästa sprint.

Tekniska val

Vi bestämde att vi skulle börja koda enligt "mobile-first" och använda oss av Bootstrap som är ett ramverk för att kunna nyttja dess verktyg för att enklare skapa tex bildspel. Detta fallerade dock väldigt snabbt då vi enbart kom fram till detta muntligt och vissa gruppmedlemmar glömde det, och påbörjade projektet utifrån webbstorlek och utan Bootstrap. Så Bootstrap implementerades en bit in i projektet istället. I framtiden bör vi tydligt skriva upp alla våra planer så det inte glöms bort eller misstolkas. Tyvärr fick vi inte mycket användning utav Bootstrap då vi inte hann lägga till allt innehåll vi önskat under dessa veckor.

Designaspekter

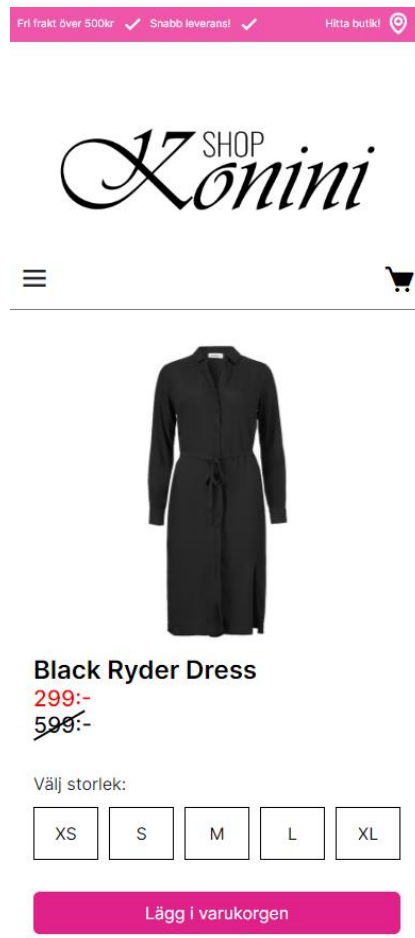
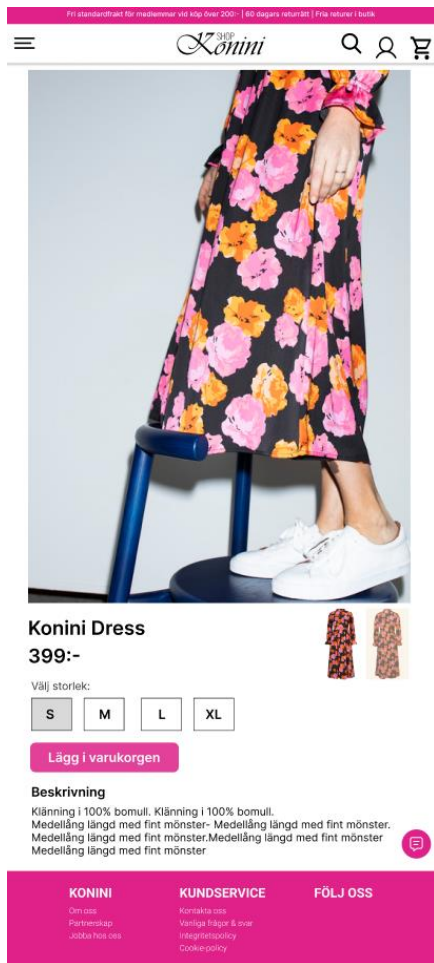
Vi valde att behålla Koninis rosa varumärkesfärg som tema på sidan, men justerade nyansen lite. Så här i efterhand tycker jag att vi borde valt en mörkare nyans av rosa, eller ändrat färg helt, för att få bättre resultat på våra WCAG-tester. Dessa tester mäter hur användarvänlig hemsidan är för personer med funktionsnedsättning, som tex färgblindhet, där val av färg spelar stor roll.

Vi ville vara sparsamma med den rosa färgen så vi valde att använda den i toppen och botten av sidan med vit text, medan resten av sidan är vit med svart text. På detta vis kunde vi även använda den rosa färgen för att dirigera besökarnas uppmärksamhet till specifikt innehåll, så som tex knappar.

Vi valde en font som heter "Inter", som är väldigt tydlig och lättläst. Till vissa funktioner så som "logga in", "varukorgen" och sociala medier använde vi ikoner för att hjälpa att guida användaren.

Prototyping

Tanken var att vi skulle börja med att skapa wireframes, som är som en slags ritning över hur sidans innehåll ska se ut, men vi missade det steget och skapade istället direkt prototyper för hemsidan i Figma. För att kolla kraven för WCAG använde vi en plugin som heter Stark. När vi sedan började programmera insåg vi att vi misslyckats med vissa delar av designen, varav största missen var att storlekssknapparna i produktvyn var alldeles för små i mobilläge så därför var vi tvungna att justera och förbättra några delar av designen under arbetets gång.



Till vänster första designskissen, till höger färdiga produkten.

Projektets framgångar

Under våra retrospektive-möten skapades nyttiga diskussioner för att optimera vårt arbetssätt, och det märktes verkligen att vi blev effektivare för varje sprint. Vi hade god kommunikation inom gruppen och såg till att ingen satt fast, detta tack vare våra dagliga möten där vi uppdaterade och hjälpte varandra.



Restrospektive sprint 1 – en av 4 frågor

Vi fokuserade väldigt mycket på en stilren design som skulle vara enkel och tydlig för alla åldrar, och det tycker jag att vi fick till bra. Koninis hemsida ser modernare ut och kommer locka fler kunder.

Projektets utmaningar och lärdomar

Vi borde ha planerat vårt projekt bättre i Jira. Det hade underlättat om vi hade styckat upp hela projektet i mindre bitar, istället för stora uppgifter som var svårare att dela upp och slutföra. Under projektets gång var vi tvungna att lägga in nya uppgifter i vår backlog då och då som vi hade glömt att ta med, så det hade varit bättre om vi hade tittat på vår design och flödesschema i starten och verkligen analyserat projektets alla delar så vi hade haft med det i planeringen från början istället.

Gällande UX/UI borde vi absolut ha fokuserat mer på användarvänlighet än att det bara ska se fint ut, och detta borde ha skett redan i starten av projektet. Det var till exempel inte förrän i sista sprinten som vi insåg att det inte gick att navigera genom vår navigeringsmeny med tangentbordet, men vi lyckades lösa det.

Sammanfattning

Vi borde ha lagt ner mycket mer tid och energi på all planering. Vi förlorade så mycket tid på att behöva gå tillbaka, tänka om och förbättra saker, så att vi var tvungna att ta bort/ej slutföra vissa delar för att vi helt enkelt inte hann med allting. Uppgifter vi ej hann med: Logga in, fullt fungerande köp (lägg i varukorg till orderbekräftelse), bildspel, meny i mobilläge.

Det är svårt att sätta sig in i hur det är att ha en funktionsnedsättning när en själv har fullt fungerande kroppsdelar och syn, men användarvänlighet är viktigare än utseende. Därför borde jag i framtiden påminna mig själv om alla punkter inom WCAG när jag arbetar på en design så att det hela tiden ligger där i bakhuvudet under hela projektets gång.