

Rapport

Vi valde att implementera Scrum som vår agila metod för att effektivt planera och strukturera projektet. Vid projektets start tog vi beslutet att utse en Scrum Master, detta gjorde vi genom en rättvis rotationspolicy baserad på bokstavsordning för att säkerställa att varje teammedlem fick möjlighet att prova på och utveckla kompetenser i rollen som Scrum Master. Som ett resultat blev jag den första Scrum Mastern. Mitt huvudansvar var att se till att vi effektivt tillämpade Scrum-metoden. Jag eliminerade hinder, främjade samarbete och säkerställde att Scrum-principer följdes. Min roll var att driva på effektivt teamwork och smidig projektutveckling. Vi körde sprintar på en vecka som gjorde det möjligt för snabba förändringsmoment och kontinuerlig anpassning till projektets utveckling. Varje vardag klockan 10.00 bestämde vi oss för att träffas och ha korta stand-up möten där vi reflekterade om vad vi gjort, hur det har gått, vad vi planerar att göra inför nästa stand-up samt problem vi stött på. De dagliga stand-up mötena underlättade snabb kommunikation och problemlösning.

Efter varje sprint hade vi Retrospective möten för att titta tillbaka och se vad som gick bra och vad som var svårt. Scrum Mastern styrde mötet samt var med och delade sina tankar för att göra vårt arbete och teamet bättre hela tiden. Vi hade då 4 frågor som alla i teamet fick svara på som vi sedan diskuterade om.

Vad gick bra under senaste sprinten?



Vad kunde ha gått bättre eller förbättras?



Finns det några specifika punkter från teamet som de vill ta upp eller diskutera?



Vilka åtgärder kan vidtas för att förbättra teamets effektivitet och arbetsprocess?

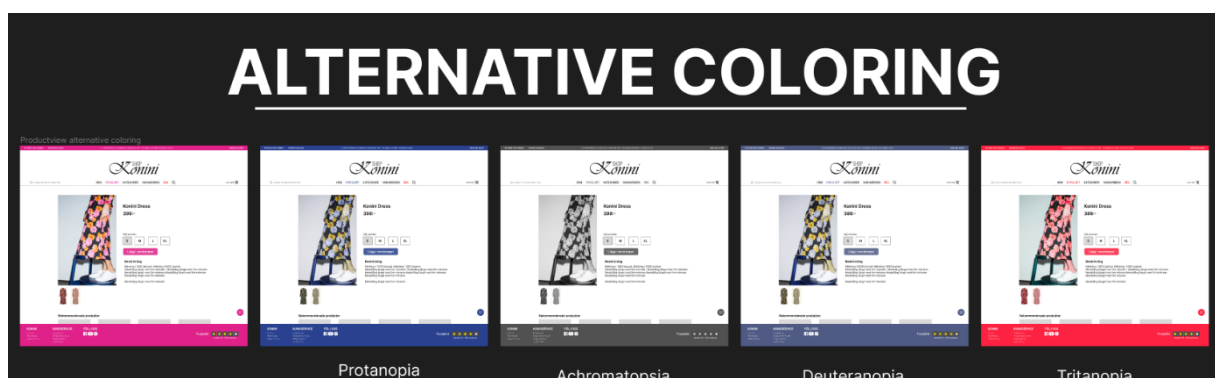
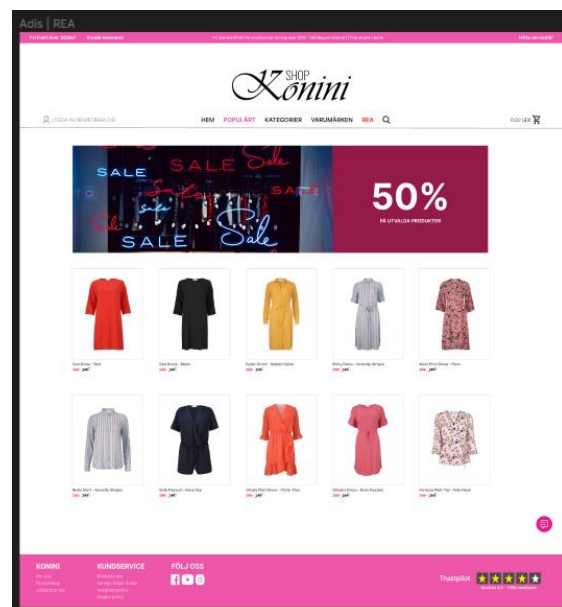
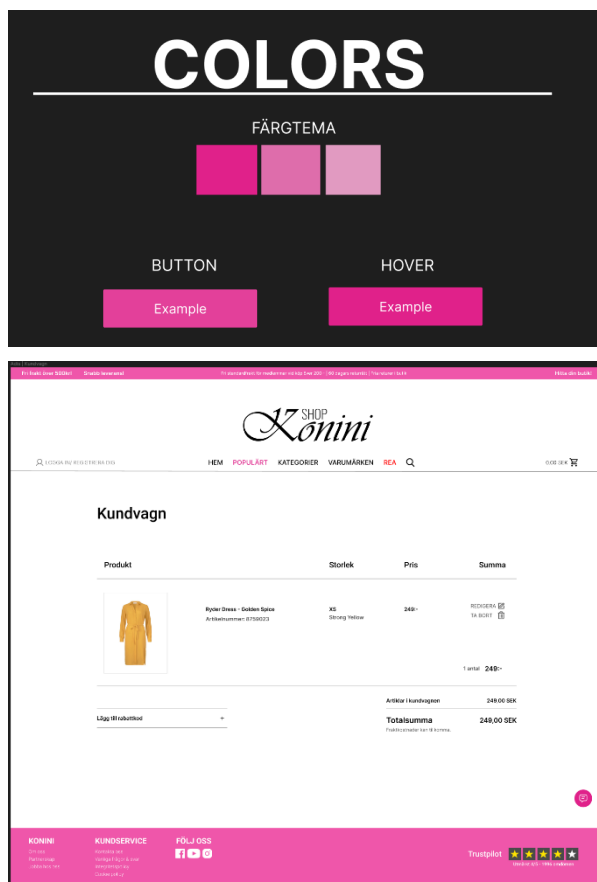


Sedan gick vi över till Jira där vi planerade våra sprintar. Vi skrev ner våra stories och skapade tasks som vi sedan delade upp i Sprint 0, som fungerade som en introduktionssprint. Veckan avslutades med planeringen av Sprint 1, som bestod av mer praktiska uppgifter som skulle kodas.

En task vi hade var att skapa designskissar i Figma till de olika sidorna hemsidan skulle bestå av.

Vi delade upp dessa med hjälp av child issues sedan satt vi tillsammans och skapade efter att vi tillsammans kom överens om hemsidans färgtema samt hur header/footer skulle se ut.

Vi använde programmet Stark i Figma för att utvärdera hur användarvänlig vår designskiss var, särskilt när det gällde färg och typografi. Stark är alltså ett verktyg som hjälper till att kontrollera tillgängligheten av färger och kontraster för att göra vår design mer tillgänglig och användarvänlig.



Detta är viktigt eftersom det inte bara påverkar utseendet utan även spelar en stor roll för tillgängligheten enligt riktlinjerna fastställda av WCAG, och det bidrar till en positiv användarupplevelse för alla, oavsett eventuella funktionshinder.

I början av projektet röstade gruppen för att använda Bootstrap som ramverk för enklare skalbarhet samt de komponenter som ramverket erbjöd. Dock insåg vi redan efter första sprinten att vi stötte på flera problem med Bootstrap, särskilt när det gällde CSS-stylingen, vilket ledde till komplikationer och utmaningar. Efter en översyn av våra tekniska val under ett av våra möten drog vi slutsatsen att vi faktiskt hade klarat oss bättre utan Bootstrap. Trots detta beslutade vi att behålla Bootstrap eftersom vi redan hade skrivit en hel del kod.

Tack vare den agila projektmetoden upplevde jag en förbättring i grupparbetet jämfört mot tidigare. Varje person hade klara uppgifter och kunde följa en slags "checklista" på Jira, som på sitt håll underlättade arbetsfördelningen och gav en mer effektiv planering av projektet.

Förarbetet med UX/UI i programmet Figma underlättade betydligt när det kom till att koda i grupp. Alla hade tillgång till en designskiss att följa, vilket möjliggjorde att trots att alla kodade samtidigt, följde projektets utseende designen konsekvent. Eventuella förbättringar till designen diskuterades under våra dagliga scrum- möten, där beslut fattades genom omröstning.

I efterhand reflekterar jag över vårt arbete och inser att en mer noggrann planering i Jira hade kunnat förbättra vår arbetsprocess. En detaljerad uppdelning av uppgifter i mindre child issues skulle ha ökat effektiviteten och noggrannheten i vårt arbete genom att ge oss mer precisa delar att fokusera på under varje sprint.

När det gäller Figma var vi skickliga och inkluderade mobilvy och alla flikar. Dock inser jag nu att vi var lite för ivriga och komplicerade vår process. Oro över tidsbrist ledde tyvärr till att vi missade att skapa bland annat wireframes, vilket hade varit en viktig komponent för grundlig planering och visualisering av vårt gränssnitt.

Jag önskar att jag hade ägnat mer tid åt planeringen i Jira samt skapandet av wireframes och designskisser i Figma under denna kurs. De färdigheter jag har utvecklat kommer vara till nytta för framtida projekt. Även om vi lade mycket tid på programmering, inser jag nu vikten av en noggrannare planering i tidiga skeden av projekt. Denna kurs har gett mig en stark grund, och jag ser fram emot att implementera den agila projektmetoden och UX/UI-principer i mitt sidoprojekt, särskilt genom användning av Figma för mockups och Jira för att strukturera detaljerade uppgifter. Trots att jag redan har gjort framsteg på mitt eget projekt, tror jag att dessa insikter kommer att förbättra planeringen och genomförandet.