

## Introduktion:

KoniniShop är en hemsida riktad för försäljning av kläder för en målgrupp av kvinnor i alla åldrar. KoniniShop har många problem så som användarvänlighet, funktioner, köp fungerar ej och mycket mer.

Målet är att göra om sidans design och layout så den blir lätt navigerad men vi ska också lösa alla problem och funktioner som ej fungerar som det ska.

Denna sida har många problem som bör lösas för att den ska vara användarvänlig och lättnavigerad. Här är några exempel på vad som kan förbättras:

- Kategorier (är just nu en tom flik), behöver lägga till kategori-cards eller att man gör en dropdown meny på "kategorier".
- Produkt-korten behöver förtydligas (pris & design).
- Ändra temat på hemsidan så den är vänligare för ögonen samt tydligare.
- Göra Landing page mer attraktiv som får användaren att bli intresserad av vad mer som finns.
- Samla menyn i navbaren.
- Filter.
- Sortering.
- Skapa konto

Vi arbetar med Jira för planering och den agila arbetsmetoden Scrum som är uppdelad i 3 huvudkomponenter: Roller, Artefakter och händelser

Sammanfattningsvis möjliggör Scrum en snabb och flexibel produktutveckling genom att fokusera på interaktivitet, flexibilitet, kommunikation och självorganisering. Dessa principer gör det möjligt för team att anpassa sig till förändrade krav och leverera värdefulla inkrement av produkten regelbundet.

## Sprintplanering:

Vid planering inför Sprint 0:

Vi började vi med analysera Koninishop sidan för att hitta vilka användarbehov eller smärtpunkter som bör beaktas.

Vi ställde oss själva frågor så som:

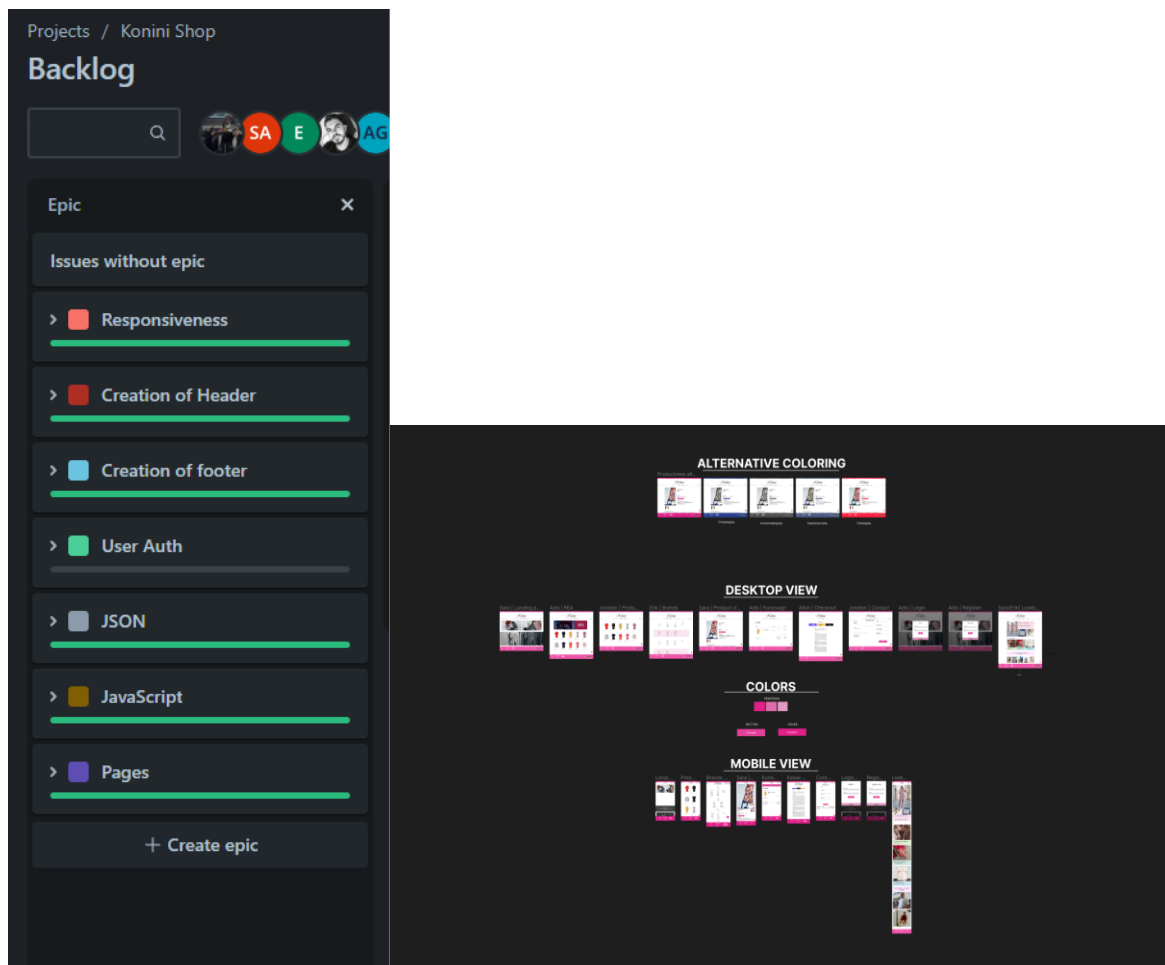
- fanns det problem den här webbapplikationen ska lösa?
- Fanns det något sätt som gör den här applikationen mer unik?
- Vem är den tänkta målgruppen för applikationen?
- Hur skulle framtidsvisioner se ut för denna applikation?

Dessa frågor gick vi igenom så vi kunde få en bild utav vilket mål vi ville ha med vår projektskiss i Figma.

Vid allt arbete av design använde vi oss utav figma för att komma fram med en prototyp och en wireframe.

Övrig planering utav sprintar och utdelning utav arbete gör vi alltid i Jira

Se bilder nedan:



### Vid planering inför sprint 1:

Vi började med att lägga upp en plan för vad vi bör börja med först. Vi börjar med de statiska komponenterna så som header och footer då de kommer vara in princip samma genom alla sidor. Sen delade vi även ut en sida till var och en som man fått som uppgift att fortsätta med under de andra sprintarna.

### Vid planering inför sprint 2:

Vid planeringen utav sprint 2 har vi bestämt att vi ska fixa med responsiviteten på projektsidan och även börja smått med JavaScript

Detta har vi delat ut till var och en inför dag ett så vi har koll på var och en ska göra under sprinten.

### Vid planering inför sprint 3:

Här bestämde vi att vi skulle ha focus på JavaScript och responsiviteten vi hade kvar från sprint 2. Vi delade ut all JavaScript till var och en på de sidor vi själva gjort för att inte strula en massa med varandras koder.

## Daily Standups:

Vi bestämde att vi har träff varje dag i 30min klockan 10 på morgonen där Scrum-mastern ställer frågor och ser till att alla är där.

Vi delade upp så att vi är scrum-master 1 vecka var så vi alla fått möjligheten att testa hur det är.

Här diskuterar vi vad varje individ har gjort och vad som kommer göras under dagen eller om någon stött på problem som vi sen diskuterar för att lösa.

## Sprint Review:

Här gick vi egentligen bara igenom så allt är klart, alla problem är lösta eller om det finns frågor om något annat gällande sprinten.

## Sprint Retrospective:

Vi har använt oss utav Figma för upplägget utav retrospective.

Frågor vi hade följer:

- Vad gick bra under senaste sprinten?
- Vad kunde ha gått bättre eller förbättras?
- Vilka åtgärder kan vidtas för att förbättra teamets effektivitet och arbetsprocess?
- Finns det några specifika punkter från teamet som de vill ta upp eller diskutera?

Efter alla svarat på frågorna fick alla lägga en röst på vilken vi ansåg vara viktigast.

Diskussion kring frågor, problem och förbättringar gjordes. Därefter gjorde vi nödvändiga åtgärder.



## Produktleverans och Slutrapport:

Leveransen av vår produkt till kunden var en noga planerad process som involverade samarbete.

Genom att upprätthålla en noggrann leveransplan kunde vi säkerställa att produkten nådde kunden i tid och i enlighet med deras förväntningar även att budgeten inte riktigt räckte till.

## Utmaningar och Lärdomar:

Under projektets gång stötte vi på flera utmaningar och tekniska hinder. En viktig lärdom var vikten av att vara flexibel och anpassningsbar i projektledningen. Att kunna hantera förändringar och utmaningar effektivt var avgörande för projektets framgång.

Vi valde att ta med Bootstrap i vårt projekt vilket gav utmaningar som man fick ta sig runt.

Personligen hade jag inte använt mig utav detta då jag tycker det är simplare att göra allt från scratch.

En stor lärdom gällande jira va att när sprinten är klar så försvinner den klara sprinten och dess innehåll vilket gjorde att det ej gick att gå tillbaka för att se på tidigare sprintar.

Viktigt att dokumentera och ta bilder på allt man gjort för att underlätta vid rapport.

## Avslutande slutsatser:

Sammanfattningsvis var projektet en framgång då vi lyckades leverera en högkvalitativ produkt i tid.

Trots detta finns det alltid utrymme för förbättringar, särskilt när det gäller att hantera förändringar och kommunicera inom teamet. Framöver kommer vi att tillämpa de lärdomar vi har fått för att förbättra vår prestanda i framtida projekt.

## Referenser:

Har använt mig mycket utav Google och även mycket av skolans dokument för att få relevanta referenser.