

Rapport

Jag och min grupp har arbetat med ett projekt där vi skulle omvandla en webbshop, koninishop.se. Målet var inte bara att förbättra användarupplevelsen utan även att implementera en mer modern och tillgänglig design.

Agila Processen

Vi använde oss utav scrum-metoden, vilket jag tyckte förenklade projektets utveckling genom att göra det mer flexibelt och anpassningsbart.

En sak vi gjorde som kanske var lite unikt, var att rotera scrum master-rollen, varje gruppmedlem fick vara scrum master i tre dagar. Detta gjorde att alla fick lite erfarenhet av att vara scrum master, tror också att det gjorde att alla fick en unik bild i huvudet av projektets behov och utmaningar. Detta hjälpte oss att få till bra diskussioner i våra möten.

Vi delade också upp projektet i 3 sprintar och efter varje sprint så hade vi så kallade "retrospective" möten där vi tittade tillbaka för att se vad som funkade bra, vad som var svårt o.s.v. Mer specifikt så bestod det av 4 frågor som alla i gruppen besvarade och sedan diskuterade. Dåvarande scrum master höll i detta möte.

Verktyg & Tekniska Val

Figma användes för att designa och skapa prototyper, det underlättade när vi skulle programmera då vi redan hade designen klar och visste vad vi skulle gå för.

Vi använde också Jira för vår planering och för att tilldela uppgifter, vilket gjorde att alla hade en bra bild över projektets utveckling och över vem som skulle göra vad.

Dagliga morgonmöten bidrog till en kontinuerlig dialog där vi höll koll på hur det gick för alla, vad som skulle göras och om någon behövde hjälp. Mer specifikt så diskuterade vi den föregående dagens arbete, dagens mål och eventuella hinder. Detta gjorde att samarbetet gick bekvämt och att alla kontinuerligt visste vad som behövde göras.

Design & Användarupplevelse

Vi la hög fokus på UX och UI design då vi ansåg att det var den största "boven" för koninishop.se,

alltså där vi kunde förbättra webshoppen som mest.

Genom våra åsikter och möten kunde vi identifiera förbättringsområden och därmed förbättra upplevelsen.

Vi strävade efter att skapa en webbshop som var tillgänglig för alla, inklusive de med funktionsnedsättningar så som färgblindhet.

Utmaningar & Lärdomar

Största utmaningen enligt mig var att schemalägga projektets delar/uppgifter inom tidsramarna och upplägget generellt. Vi lärde oss att vara mer realistiska i vår planering och att prioritera saker som erbjöd mest värde för en användare. En annan lärdom var den vikt det läggs på kommunikation och feedback för att få ett välfungerande, smidigt samarbete.

Sammanfattning & Slutsats

I vårt projekt använde vi scrum metoden med en roterande scrum master, vilket gynnade oss på flera sätt. Vi alla fick erfarenhet av en mer "ledande" roll och förståelsen för varandra ökade. Genom att använda verktyg så som Figma för att designa prototyper, Jira för planering och tilldelning av uppgifter fick vi alla en bra bild över projektets översikt. Vi stötte på utmaningar med prioritering av funktioner och vad som skulle hinnas med inom sprinten/tidsramen. Tidsramar lärde oss vikten av realistisk planering och prioritering.

Tyckte att det var ett väldigt lärorikt och bra projekt som krävde samarbete, kommunikation m.m. Definitivt en erfarenhet som kommer hjälpa med framtida arbeten.