

# Marcus Mobark

1983-01-03

Sandbackevägen 26, 236 35, Höllviken

Telefon: +46(0)76-6235755

E-mail: [marcus.mobark@gmail.com](mailto:marcus.mobark@gmail.com)



**Detta dokument skildrar arbetsflödet för framställningen utav en hemsida på uppdrag av Resursforum ([www.resursforum.se](http://www.resursforum.se))**

## Projektbeskrivning (Resursforum):

Som uppdrag för vår första LIA-period har vi fått äran att framställa förslag till förbättring av [www.resursforum.se](http://www.resursforum.se).

Arbetet är förlagt på 5 veckor och de förslag som framställs granskas utav vår klassföreståndare och presenteras sedan för produktägaren sista veckan. Tanken är att få en inblick i hur webbutvecklingen fungerar i arbetslivet samt erfarenhet inför detta.

Delar av önskemål att verkställa:

- Analysera sidan utifrån "Usability". Tänk er att man kan vara socionom som söker jobb eller en potentiell kund som vill ha information om företaget.
- Skissa eller göra Wireframe för de ändringar som är lämpliga.
- Webbsidan är levererad av en byrå som heter Quid.  
Om det går, ta reda på vad det är för plattform, teknik eller CMS sidan bygger på.
- Gör en fristående sajt där ni plockat element från den ordinarie sajten men lägger in i er egen. Förslaget på hela sajten eller de vyer ni väljer att göra om, ska presenteras för Anna Olsheimer som är VD i slutet av perioden.

### LIA-grupp (Masusa):

Sadia Ali

Sumeja Cerkezi

Marcus Mobark

Marko Bijelic

### Fakta:

Sajt: [www.resursforum.se](http://www.resursforum.se)

Kontaktperson: Anna Olsheimer (kommer att involveras 2 sista veckorna)

Handledare: Andreas Ohlsson (UL), 0732-014272, [andreas.ohlsson@lernia.se](mailto:andreas.ohlsson@lernia.se)

# Dag 1 (Måndag, 2016-09-12 (Sprint 1, Introduktion/Scrum))

## Inför vårt första planeringsmöte/-session (Tisdag, 2016-09-13):

Arbetsflödet delas upp i sprintar á 1 vecka.

Första veckan/sprinten involverar planering och dokumentation med granskning på Fredag (2016-09-16).

Därefter, i kombination med scrum och inom varje sprint, inför vi rapid application development (RAD) för att snabbt och effektivt framställa de viktigaste delarna av önskemålen (*sprint backlog*).

### Viktiga punkter att gå igenom under första första mötet:

- Grundläggande regler
- Roller - Produktägare, Lagledare (*scrum master*) och Lag
- Grundläggande önskemål (*product backlog*)
- Delar av önskemål (sprint backlog) som bl.a. avgörs med hjälp av:
  - *User stories* - "som (roll) behöver/vill jag (användning) för/så att (fördel/anledning)"
- Dagliga planeringsmöten (daily scrum) där vi bl.a. besvarar följande frågor:
  - Vilka risker, hinder, beroende och antaganden har laget konkretiserat sedan senaste mötet?
  - Vilka risker, hinder, beroende och antaganden kommer laget konkretisera till nästa möte?
  - Finns det nya risker, hinder, beroende och antaganden som sätter hinder för laget?
  - Ska det introduceras nya risker, hinder, beroende och antaganden som kommer i vägen för andra lag?
- Granskning och förbättringsaktivitet (sprint review och sprint retrospective) varje Fredag
- Rapid application development (RAD) inom varje sprint med fokus på:
  - *Software prototyping* (Ev. **Extreme prototyping**):
    - Identifiera grundläggande krav
    - Skapa prototyp - wireframe för granskning > mockup för utvärdering > boilerplate för testning
    - Granskning och utvärdering
    - Omvärdering och förbättring

### Anteckningar:

- Angular, Bootstrap
- Sökträff startsida, ej nuvarande "Om oss"

# Dag 2

## Första planeringsmötet med laget (Masusa)

Idag har vi diskuterat och planerat utifrån gårdagens punkter:

- Grundläggande regler kring arbetsmiljö, trivsel och likabehandling är vi överrens om sedan tidigare
- Roller har vi förtydligat och är överrens om att Andreas Ohlsson tillsammans resursforum är produktägare, Marcus är lagledare för ett extraordinärt lag bestående av Sadia och Sumeja
- Grundläggande önskemål har oxå förtydligats då vi inte har någon specifik *Product Backlog* än. Jag (Marcus Mobark) förmedlade och propagerade för att grundläggande önskemål är förslag till förnyelse. Förslagen presenterar vi visuellt med wireframes, mockups och slutligen användbara moduler.
- Delar av önskemål har vi satt högsta prio på. Vi behöver user stories! Så vi har bestämt oss för att göra user stories på eget bevåg till Torsdag då vi ses och gör user stories tillsammans för att sedan titta på de user stories vi gjort hemma, samt sortera, planera och strukturera dessa så att vi på Fredagens granskning kan sätta upp konkreta mål kring vad som skall göras och inom vilken tidsram.
- Dagliga möten har vi diskuterat och kommit överrens om att kommunikationen är viktig i detta projekt. Då vi inte ses dagligen kommer vi ha möten via telefon eller föra anteckningar samt diskussion på Trello som vi kommit överrens om att vi, fördelaktigt, skall använda oss av. Jag (Marcus) skapar en dekorativ arbetsyta till oss inför nästa möte.
- Sprint review och retrospective har jag förtydligat vikten av och dessa kommer hållas varje Fredag.
- RAD och Extreme prototyping är nu förtydligat och förankrat hos laget som verkar ha god förståelse för det och vikten av dess användning. Ett klubbat faktum för detta projekt!
- Angular och bootstrap är, enligt överrenskommelse, essentiella om ett färdigt resultat skall redovisas.

# Dag 3

## User stories - förberedelse

*User stories* är ett fundamentalt inslag i Scrum.

För att ta reda på vad projektets huvudsakliga funktioner bör vara skapar man user stories vilket innebär att man, utifrån användares och produktägarens perspektiv, tar reda på vad de viktigaste funktionerna bör vara ("som (roll) behöver/vill jag (användning) för/så att (fördel/anledning)") och sätter både prioritet på dessa och bedömning av tidsram, i form av poäng. För tidsram kan t.ex 1 poäng innebära 2,5 timmar. Prioritet kan vara en skala 1-10.

Oftast gör man user stories på det enklaste möjliga sättet med papperslappar som kallas *story cards*. Dessa sorteras sedan i prioritetsordning/rangordning med hänsyn till bedömning av tidsram och antalet deltagare i laget samt deras färdigheter. Detta moment kallas *planning poker*.

## Planning poker

I planning poker gör deltagarna individuella tidsuppskattningar i tystnad med hänsyn till de olika krav som ställs/user stories. Tidsuppskattningen presenteras på lappar/spelkort med förangivna siffror. Därefter diskuteras de tidsuppskattningar som är mest avvikande:

En deltagare beskriver ett krav för laget som diskuteras och sedan görs en tidsuppskattning av varje deltagare med hjälp av spelkortet som presenterar tidsuppskattningen i siffror, t.ex 0, ½, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, ? eller ∞. Siffrorna kan översättas till dagar.

Vanligen uppskattas tiderna väldigt olika vilket gynnar sunda diskussioner och leder till att de deltagare med högsta respektive lägsta kortet motiverar hur de resonerat kring sina estimat. Noteringar görs fördelaktigt och sedan inleds en ny tidsuppskattning med hjälp av korten som oftast leder till ett mer enat resultat, annars upprepas processen tills ett enat resultat uppnås.

Som med allt annat finns där både för och nackdelar med denna metod. Då nackdelarna inte har signifikant inverkan på projektets framgång fokuserar vi på fördelarna.

Fundamentalt för denna metod är de synergieffekter som uppstår när laget resonerar och leder varandra mot resultat.

### Fördelar med planning poker:

- Deltagarna tänker individuellt i tystnad vilket minskar risken att påverka andra deltagare
- Alla deltagare är delaktiga i tidsuppskattningen
- Deltagarna får djupare kunskaper genom att diskutera estimaten öppet
- Iterativt arbetssätt då estimeringen upprepas vid behov
- Estimaten baseras på lagets enighet snarare än individuella åsikter
- Ett roligt sätt att estimerar tid då det främjar kreativitet, konkurrenskraft och engagemang kring uppgiften

Jag kommer samlas med laget och göra user stories samt planning poker vid nästa tillfälle. Tills dess kommer jag inklusive laget att göra user stories och anteckningar på eget bevåg. Efter att vi tillsammans har gått igenom och gjort user stories tittar vi även på de user stories gjorts på eget bevåg. Sedan planning poker på det.

När detta är gjort inleder vi nästa sprint med att gå igenom metoder som RAD med fokus på Extreme prototyping som vi kommer använda för att effektivt färdigställa delar av önskemål inför nästa sprint review.

## Dag 4

### Användare:

- Enskilda personer
- Privat verksamhet
- Offentlig verksamhet

### Story card, exempel:

- Som enskild person behöver jag tydliga riktlinjer för navigation så att jag lätt kan hitta det jag söker
- .....
- .....
- Prioritet 1-10
- Tidsuppskattning 1 = 2h

### User stories:

Istället för att göra allt på spelkort valde vi att gemensamt skriva alla krav på tavlan, med hänsyn till roll, användning och motivering, för att samla dem i ett dokument. Detta dokument delas ut under morgondagen till varje deltagare som individuellt sätter prioritet och tidsram för varje punkt som vi sedan diskuterar gemensamt. Planning poker enligt icke konventionell praxis.

### Kravlista:

- Mobilanpassning
- Tydliga riktlinjer för verksamheten och deras erbjudanden
- Tidsbokning, Kalender
- Livechatt
- Forum
- Söka lediga tjänster
- "Om oss" bör omplaceras, kombineras eller raderas
- Samlade kontakter på en sida (ej utspritt på sajten)
- Utseende, bl.a bilder (för närvarande omotiverade bilder)
- Nyhetsflöde
- Nyhetsbrev
- Snyggare/bättre/tydligare presentation av kontakter t.ex. 'Visitkort'
- Dropdown-menyer istället för rubrik-länkar

# Dag 5 (Planning poker, Sprint review)

## Planning poker

Dagens, lite annorlunda, planning poker gick till på följande sätt:

Vi delade ut kravlistan till var och en av deltagarna som individuellt gjorde prioritets- och tidsuppskattning för varje krav. Sedan skrev vi kraven på tavlan och diskuterade gemensamt de största avvikelserna för att slutligen nå ett enat resultat (se nedan).

## Kravlista:

**Prioritet 1 - 10 ,**

**Tidsuppskattning 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, ?, ∞ (1poäng = 2 timmar)**

- |                                                                         |         |
|-------------------------------------------------------------------------|---------|
| • Mobilanpassning                                                       | 8 , 5   |
| • Tydliga riktlinjer för verksamheten och deras erbjudanden             | 8 , 2   |
| • Tidsbokning, Kalender                                                 | (8 , 5) |
| • Livechatt                                                             | 1 , 1   |
| • Forum                                                                 | 10 , 13 |
| • Söka lediga tjänster                                                  | 6 , 2   |
| • "Om oss" bör omplaceras, kombineras eller raderas                     | 6 , 1   |
| • Samlade kontakter på en sida (ej utspritt på sajten)                  | 6 , 1   |
| • Utseende, bl.a bilder (för närvarande omotiverade bilder)             | 5 , 1   |
| • Nyhetsflöde                                                           | 6 , 3   |
| • Nyhetsbrev                                                            | 4 , ½   |
| • Snuggare/bättre/tydligare presentation av kontakter t.ex. 'Visitkort' | 6 , 1   |
| • Dropdown-menyer istället för rubrik-länkar                            | 10 , 10 |

## Sprint review

Då första veckan inneburit planering och dokumentering fanns det inte så mycket att diskutera på detta möte. Vi är överrens om att veckan har varit en framgång och att vi fått bättre inblick i vad projektet kommer att innebära. Alla har varit engagerade och jobbat för att leda detta projekt i rätt riktning.

Ser fram emot nästa veckas utmaningar!

## Dag 6 (Sprint 2, Rapid Prototyping)

Inledning till veckans sprint som kommer att innebära rapid prototyping:

- Valfri wireframe med penna och papper
- Test
- Digital mockup
- Test
- Prototyp/Boilerplate (med hjälp av Angular och Bootstrap)
- Test

Därefter en mer djupgående genomgång av Trello vilket, i stora drag, är ett webbaserat system som används för att göra enkla former av whiteboards.

## Dag 7

### Hemarbete:

- Wireframes (penna och papper) på valfria krav (även nya krav om de anses vara essentiella...)
- Förberedelse inför framställning av appbase/boilerplate
- Söka LIA (optional)

## Dag 8

Möte gällande färdigställda wireframes (penna och papper). Därefter framställs utvalda digitala wireframes fram till Fredag då vi har sprint review och förberedelse inför nästa veckas framställning av användbara prototyper som blir fundament för RAD och Extreme prototyping.

Fördelen med att skissa wireframe med penna och papper:

- Aktiverar tankeverksamheten
- Gynnar uppfinningsförmågan
- Ett snabbt och enkelt sätt att presentera idéer utan att lägga för mycket tid på detaljer
- Undviker överflödigt arbete för att framställa idéer som kanske inte kommer användas i projektet
- Gynnar uteslutningsmetod för att nå ett enat beslut inom gruppen

Att skissa wireframes på papper är ett viktigt stadie i utvecklingsprocessen då ideer kan framställas snabbt och enkelt utan att lägga för mycket tid på detaljer innan man inleder en mer avancerad process. Viktigt att notera i denna process är att inget arbete är "onödigt" även om det inte används. Misslyckande existerar inte i denna fas. Dock kan ett överengagemang bli för resurs och tidkrävande.

***Ett lyckat resultat är en produkt av åtskilliga “misslyckade” försök.***

Vill understryka vikten av att följa dessa metoder fullt ut. Att förbise element kan göra projektet lidande.

## **Dag 9**

Anteckningar inför Fredagens möte:

- Wireframes (populera whiteboard med wireframes och mockup)
- Usability testing (gör ett enkelt usability test med några anteckningar)
- Dagbok/Log (veckovis)
- Förberedelse för rapportering (har diskuterats och vi hjälps åt i slutet av perioden med detta)
- Projektbeskrivning (it's learning)
- Plantering för besök (Andreas Ohlsson)
- Plantering för LIA2 ansökningar
- Sprint review



## Dag 10 (Möte, Val av officiell mockup, Sprint review 2)

Under dagens möte har vi diskuterat samt planerat kring gårdagens punkter och enats om följande:

- Populera whiteboards på Trello med wireframes och mockups samt diskutera fram ett enat beslut
- Enkla usability tests med enkla noteringar i detta tidiga stadie (frivilligt på wireframe eller mockup, mest för att få in processen i projektet för erfarenhetens skull) sedan mer utförliga tester längre fram
- Dagbok och logg görs veckovis
- Rapporteringen sker inledningsvis individuellt och sedan diskuteras dessa gemensamt
- Avvaktar besked gällande projektbeskrivningen på it's learning
- Förberedda på besök av Andreas nästa vecka
- Vi kommer individuellt att söka LIA när vi kan och sedan kommer vi gemensamt att avsätta tider/dagar för att enbart fokusera på detta, både individuellt och gemensamt

### Wireframes/Mockups:

- Framställa/slutföra digitala mockups
- Diskussion och omröstning om framställda wireframes och mockups

### Sprint review:

Dagens review blev lidande då vi hade väldigt mycket att gå igenom inför nästa vecka och ont om tid. Viktigast var att komma överrens om mockup. Dock känner jag att vi borde haft mer tid till omröstning och diskussion. Eftersom majoriteten av gruppen lade mest fokus på startsidan, då denna är fundamentet till vårt projekt som blir av "single-page"-natur, valde vi inte en wireframe som officiell utan kom överrens om utseende och funktionalitet i helhet för att vidareutveckla våra idéer med hänsyn till det.

Vi har hunnit med de viktigaste momenten men önskar att vi hade lagt mer fokus och tid på vissa moment:

- Dokumentation (Trello)
- Diskussion och omröstning kring wireframes
- Usability test
- Sprint review

Wireframes (penna och papper) blev gjorda och skall presenteras i Trello, vilket borde varit gjort redan. Mockups är färdigställda och presenterade i Trello.

Vi har diskuterat vikten av usability test som vi borde hunnit med i veckan men p.g.a diverse anledningar inte blivit konkretiserat så vi lägger mindre fokus på det för tillfället, men har understrykt vikten av det momentet i all form av utveckling. Det kommer bli mer usability testing längre fram i projektet.

## Dag 11 (Sprint 3, RAD)

Inledningsmöte och överrensommelse av prototyp (principiell).

## Dag 12

### Hemarbete:

- Framställa prototyper
- Framställa appBase (wireframe/mockup)

## Dag 13

Skypemöte om appBase och framställda prototyper.

## Dag 14

### Hemarbete:

- Arbeta på prototyper
- Arbeta på appBase

## Dag 15 (Redovisning av prototyper, Sprint review 3)

Granskning av framställda prototyper och överrensommelse om krav inför fortsatt arbete. Alla i laget fick redovisa sina idéer och blev tilldelade arbetsuppgifter som att fortsätta framställa och utveckla prototyper vi enats om.

Vi hade även en genomgång av Trello.

På grund av tidsbrist blev vår sprint review, dessvärre, lidande men följande punkter uppmärksammades, diskuterades och reddes ut:

- Oro och osäkerhet inför programmeringen
- Osäkerhet om vilka prototyper som skall användas
- Stress inför LIA sökandet

- Positiva känslor kring framställda prototyper
- Enastående gruppsynergi

## Dag 16

### Hemarbete:

- Framställning och utveckling av appBase samt integrering av prototyper
- Framsatällning av prototyper

## Dag 17

### Hemarbete:

- Huvudsakligen söka LIA!
- Framställning och utveckling av appBase samt integrering av prototyper
- Framsatällning av prototyper

## Dag 18

### Hemarbete:

- Arbeta ikapp dokumentering som blivit lidande den senaste tiden.
- Fortsätta utveckla och finjustera hemsidan men huvudsakligen söka LIA!
- Boka tid för nästa gruppmöte/sprint review och även möte med Andreas.

## Dag 19

### Hemarbete:

- Söka LIA
- Framställning och utveckling av appBase samt integrering av prototyper
- Förberedelse inför morgondagens (Fredag, 2016-10-07) möte med Andreas

## **Dag 20 (Möte med Andreas, Redovisning, Sprint review 4)**

På grund av oväntade motgångar blev möte och redovisning lidande idag.

Sprint review sker individuellt över telefon och mötet blir uppskjutet till Onsdag nästa vecka (2016-10-12).

Då projektet tog en liten vändning för ca en vecka sedan och vi inte hunnit söka LIA under de första veckorna, bestämde vi oss för att ägna denna vecka till det, vilket har varit framgångsrikt och potentiella företag för ansökning är framtagna.

Detta har alltså inneburit mindre fokus på programmering denna vecka. Mest analys och finjusteringar av vår appBase. Vilken vi är nöjda med under omständigheterna. Där finns fortfarande mycket arbete kvar med projektet, men de större delarna av önskemål är klara för presentation.

## **Dag 21**

Då projektet har nått ett stadie där vi behöver redovisa för feedback inför vidare arbete och vi inte har fått träffa varken produktägare eller uppdragsgivare, lägges fokus på LIA och förberedelse inför projektrapport..

## **Dag 22**

Fokus på LIA och projektrapport

## **Dag 23 (Möte med Andreas, redovisning)**

Möte med andreas för redovisning och feedback för att konkretisera nya krav.

Då mötet blev intällt lade vi fokus på en kort genomgång av vad som gjorts gällande projekt, LIA och rapportering.

## **Dag 24**

Förberedelse inför Fredagens sprintavslut:

- Programera exempel på appBase för presentation
- Jobba ikapp och samla dokumentation
- Förbereda inför morgondagens möte

## **Dag 25 (Möte/genomgång med Andreas, redovisning, Sprintavslut 2016-10-14)**

Genomgång av projektets status och lite teknisk information om funktionalitet.

Mötet med Andreas var mycket givande och gav oss bättre inblick i hur man bör tänka och agera inför liknande projekt. Vill dock understryka att vi följt de flesta principer exemplariskt.

Tråkigt nog fick vi ej möjligheten till att konkretisera de krav och önskemål som diskuterades vid detta tillfälle men vi fick en tankeställare väl värd att bära med oss till framtida projekt!

Som sprintavslut diskuterade vi projektet i helhet och vi är onekligen nöjda med vår insats under de omständigheter vi stått inför.