**PLANERING  
Projektplan**

Vi har arbetat med det agila tänket såväl inom planering som under genomförandet. Enligt vårt underlag så har vi delat upp rollerna i produktägare, scrum master och scrum team-medlemmar. Vi har även satt vice produktägare samt vice scrum master som skall kunna hoppa in vid behov.

Vi har haft ett uppstartsmöte där vi har identifierat arbetsprocessen och de olika delarna som behöver fördelas. Här har vi gått igenom teamets styrkor för att bäst fördela uppgifterna på rätt person.

Vi har även diskuterat arbetet, skapat en sitemap och skissat på wireframes. Wireframes sammanställs sedan av en scrum team-medlem, som en del i en sprintuppgift.

Arbetsprocessen är uppdelad i två olika sprintar för att få en bättre struktur. Dessa är uppdelade på fyra dagar vardera. Under sprinten kommer vi att ha ett daily scrum klockan 13.30 varje dag. Vi kommer att ha ett sprintmöte efter första sprinten.

Leveransen är att vi ska arbeta fram ett ramverk för en digital handel i offentlig miljö.

Under sprintarna kommer vi att använda oss av kanban-tavla, där uppgifterna är sammanställda och fördelas ut vartefter av scrum mastern. När uppgiften är slutförd laddas den upp på Github där den sammanställs av scrum mastern. För att kommunicera använder vi oss av en Facebook-grupp där vi delar information samt håller dagliga daily scrums om vi inte kan träffas ansikte-mot-ansikte.

**GENOMFÖRANDE**

Under första sprinten har produktägaren fokuserat på de olika dokumenten, exempelvis sitemap, kommunikationsplan och förstudie samt en Om oss-sida.

Scrum master har fördelat ut uppgifterna på sig själv samt till scrum teamet. Här har vi lagt fokus på prio 1-sidorna, startsida, om oss, webbshop, registrera/logga in, profil/logga ut.

Inför nästa sprint har vi haft ett uppföljningsmöte där vi gått igenom user stories, så att varje projektmedlem vet vad uppgiften innehåller. De olika momenten/uppgifterna har vi även beräknat för att se hur lång tid de kan tänkas ta. Här har vi även rangordnat uppgifter som vi insett är överflödiga, dessa har vi inte lagt något fokus på framöver.

User stories med mera är sammansatt i en produktlogg som har satts ihop av scrum master.

De olika user stories är sammanställda i en kanban-tavla projektmedlemmarna kan ta del av. Kolumnen längst till vänster är uppgifter ännu inte har fördelats ut. De som ligger på ”Do-today” är uppgifter som fördelats ut men ännu inte tagits av team-medlemmen. Kolumnen ”In-progress” är de uppgifter som team-medlemmen jobbar med. I kolumnen ”Done” ligger de som är avklarade.

Sprintreview ställdes in på grund av sjukdom.

Så snart uppgiften är avklarad så laddas uppgiften upp på Github, som alla medlemmar har login till.

Scrum master recenserar sedan det uppladdade, och sammanställer det till en levererbar produkt i slutet av sprinten.

Vi kommer även att sammanställa all css i en fil som vi kallar main.css. All kod är mergad så att header och footer finns med på varje sida.

**AVSLUT**

Vi har beslutat oss för att avsluta projektet då vi insett att den tid vi budgeterat för inte räcker, på grund av sjukdom och andra olägligheter.

Vi har skapat ett ramverk (en grundstomme) för en digital handel med all kod i html- och css-format samt all dokumentation i excel och word-format. All dokumentation finns tillgängligt på Github i en zippad fil. Denna innehåller även fotografier över kanban-flow samt wireframes.

Våra wireframes fungerar som en vision, ifall att beställaren önskar att vi har ytterligare sprintar för att avsluta projektet.

Under de förutsättningar vi fått så har vi gjort ett bra jobb. Hade direktiven, introduktionen och projektstarten inte varit så oklar så kanske resultat också varit mer komplett/fullständigt/annorlunda.

**Slutrapport**

Vi har gjort en sammanställning och svarat på följande frågor:

* Vad är de viktigaste positiva erfarenheterna i projektet?

Vi har fått öva det vi lärt oss genom praktiskt arbete och framförallt få möjlighet att använda oss av scrum tekniken.

Daily scrum pushade oss att arbeta dagligen istället för att vänta till slutet av ett projekt. Kanbanflow, hjälpte oss att visa en överblick och utvecklingen av arbetet.

Under projektet har vi även lärt känna nya team-medlemmar.

Vi har insett att det är viktigt att han en bra planering och en bra grund att stå på innan man börjar projektet. Vi skapade en bra kommunikationsplan och arbetet har därefter fungerat någorlunda bra.

För oss har det varit främst kursens oklarheter vilket resulterat att vi inser att det behövs kontroll i början för att man inte ska känna sig vilsen under den senare delen av processen.

* Vilka problem uppstod? Hur mycket hann ni med i produktloggen?

På grund av sjukdom i teamet så avslutades inte projektet som planerat. Vi hann med det primära och efter att ha planerat om efter den första och enda sprinten så tycker vi att vi skapat ett ramverk för digital handel i offentlig miljö.

Vi delade upp teamet såsom produktägare/projektledare, scrum master och scrumteam-medlemmar. Vi kodade alla men scrumteam-medlemmarna kodade de flesta sidorna vi skapade.

* Hur fungerade genomförandet i relation till omvärlden?

Vi har alla undrat hur vi ska svara på denna fråga då detta endast är ett fiktivt projekt i Medieinstitutets regi.

* Hur fungerade organisation och kommunikationsplan?

Vi planerade såväl organisation samt kommunikationsplanen gemensamt. Vi har på grund av sjukdom behövt vara innovativa och ändra kommunikationsplanen genom att ha främst daily scrums i facebook-gruppen, istället för ansikte-mot-ansikte på grund av sjukdom. Inför den andra sprinten fungerade inte planen enligt vad vi bestämt.

Rollerna i organisationen var något svårdefinierade på grund av introduktionen/ undervisningen. Det var även svårt at ta över vice-rollerna på grund av sjukdom.

* Ge åtgärdsförslag för förbättringar i kommande projekt.

Vi har insett att man behöver ha en tydligare struktur och information angående de olika rollerna i projektet. Vi kunde även förbättra vår kommunikationsplan, och arbetat med denna kontinuerligt under resan. Det är svårt att förbereda sig på sjukdom men genom att ha en tydlig plan för hela processen så tror vi att resultatet hade sett annorlunda ut.

Vi vill även tillägga att det är svårt att veta alla steg i arbetsprocessen och hur vi ska arbeta med denna innan vi gått igenom det undervisningen.

Slutligen vill vi poängtera vikten av möten där uppstartsmötet är första steget för att se till att alla är med på banan. Vi har även insett att det är bra att ha en tidsplan, tydlig produktlogg, user stories som förtydligar uppgifterna och daily scrums där vi träffas ansikte-mot-ansikte med mera.

**Redovisningsmetod.**   
1. Redovisa förloppet av scrumprocessen med hjälp av det ni dokumenterat.

Se ovan

2. 2 bra erfarenheter, 1 förbättring per person. ”2 stars and a wish”. Minst 5-10 erfarenheter, 3-5 förbättringar.

Vi har lärt oss att arbeta i ett team där olika personer har olika erfarenheter och där vi fått möjlighet att lära känna varandra och lära av varandra. Vi har även arbetat med att utveckla vår erfarenhet gällande CSS. Vi skulle önska att vi hade planerat bättre i förberedande-fasen innan projektet gick in genomförande-fasen. Hela projektet skulle med all säkerhet även flutit på bättre om alla team-medlemmar varit friska. Vi försökte hjälpa varandra i största möjliga mån och ge varandra stöttning/feedback när saker dök upp.

3. Stäm av med projektdirektiv och produktlogg. Klarade ni uppdraget?

Se ovan.

Vi satte ett mål att tiden var viktigast för projektet, därefter kvaliteten och slutligen resurserna. Gällande vår tidrapportering så estimerar vi att vi lagt följande effektiv tid på möten samt individuellt arbete:

Produktägare 19h

Scrum master 8 h

Scrum team 15+20+22 h

Med facit i hand så borde vi skapat ett tydligt tidrapporteringsdokument och satt en bättre plan kring tidrapporteringen.

Rizwan 15 h

Amro 20 h

Oskar 4,5 h, 0,5 h, tors 6h, fre 4h

Mån x, tis 10-14, ons 0,5, tors 1h

Tors 1h =22h