

Du fulländar mig!

Om synergier mellan agila metoder och UX

Joakim Holm
Adaptiv AB

Erik Hammarström
Antrop AB

Sök i Platsbanken bland 32471 lediga jobb

[» Yrkesvis](#)[» Via arbetsort](#)

För arbetssökande

Tusentals lediga jobb i försvaret

Försvaret och Arbetsförmedlingen samarbetar för att hitta personal till tusentals soldatjobb.

 [4000 till 6000 jobb](#)

För arbetsgivare

Ny lathund för Platsbanken

Platsbanken har många smarta funktioner. Läs tipsen om hur du använder dem.

 [Till lathunden för Platsbanken](#)

Om oss

Skoltrött - prova folkhögskola

Mellan 16 och 24 och arbetssökande? Folkhögskolesatsningen kan vara något för dig.

 [Bli studiemotiverad](#)

Jobba utomlands?

Besök European Job Days - mässor under oktober och november för dig som funderar på att jobba i annat land.

 [Orter och datum](#)



Program: D, Civilingenjörsutb i datateknik 300 hp
 Läsår: HT08/VT09
 Inriktning/Gemensamt: TIN

- «
- Årskurs 1
- Årskurs 2
- Årskurs 3
- Årskurs 4
- Årskurs 5

Spara

Läsårsplan för kull HT08. Baserad på utbildningsplan, utgåva HT08-1, status: Under arbete.

Valvillkor: **Alla**

Val av kursomgång eller förslag per kurs

- 7Z1003 Tredje kursen för KOPPS-test 3.0 hp
- Inget val
- HT08-1** P1- Ej ansökt
- 7Z1004 Fjärde kursen för KOPPS-test 4.5 hp
- Inget val
- HT08-1** P2- Godkänd
- 7Z1005 Femte kursen för KOPPS-test 5.0 hp
- Inga kursomgångar eller förslag hittades*

Översikt: Gemensamma, obligatoriska kurser

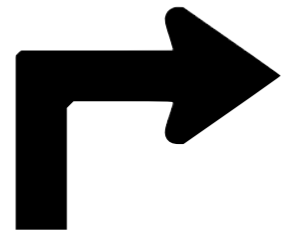
Obligatorisk	hp	1	2	3	4	5
7Z1004 Fjärde kursen för KOPPS-test 4...	4.5					
7Z2006 Sjätte kursen för KOPPS-test 6...	6.0					

Översikt: Kurser inom inriktning TIN

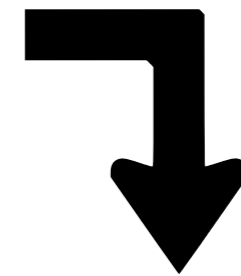
Obligatorisk	hp	1	2	3	4	5
7Z1003 Tredje kursen för KOPPS-test 3...	3.0					

Villkorligt valfri	hp	1	2	3	4	5
7Z1004 Fjärde kursen för KOPPS-test 4...	4.5					

Vetenskapliga metoden



1. Observera verkligheten

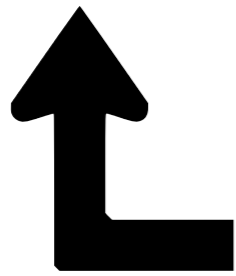


2. Utforma hypotes

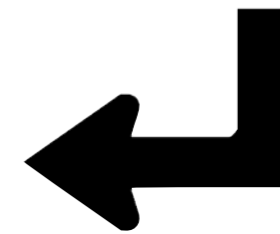


Försökspersoner

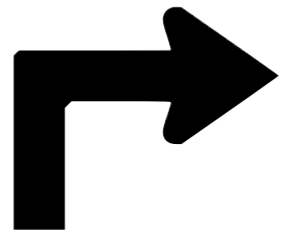
4. Genomför experiment



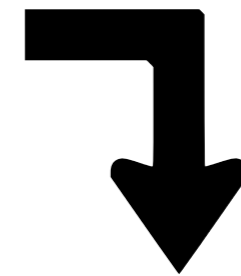
3. Utforma experiment



Önskeläge



1. Observera användning

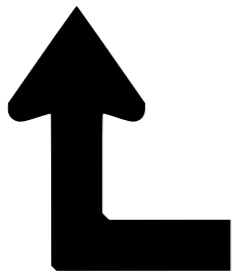


2. Utforma & prioritera nästa produktsteg

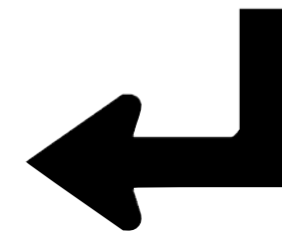


Användare

4. Driftsätt



3. Utveckla produktsteget



Vilka vi är



Det agila manifestet

Manifesto for Agile Software Development

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it.
Through this work we have come to value:

Individuals and interactions over processes and tools
Working software over comprehensive documentation
Customer collaboration over contract negotiation
Responding to change over following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

Källa: www.agilemanifesto.org



Adaptivitet

adaptiv

antrop



Samarbete

adaptiv

antrop

Den allvetande, välvillige Mr Produkto och hans magiska storykort

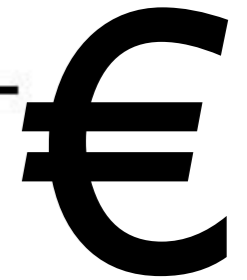


Detta är inte affärsnytta



Behoven och nyttan syns inte

Story	To Do		In Process	To Verify	Done
As a user, I... 8 points	Code the... 9	Test the... 8	Code the... DC 4	Test the... SC 6	Code the... D Test the... SC 8 Test the... SC Test the... SC Test the... SC 6
As a user, I... 5 points	Code the... 8	Test the... 8	Code the... DC 8		Test the... SC Test the... SC Test the... SC 6



I agil systemutveckling

I. Observera användning?

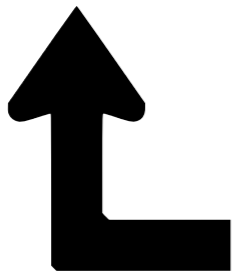


Användare

2. Utforma & prioritera nästa steg?

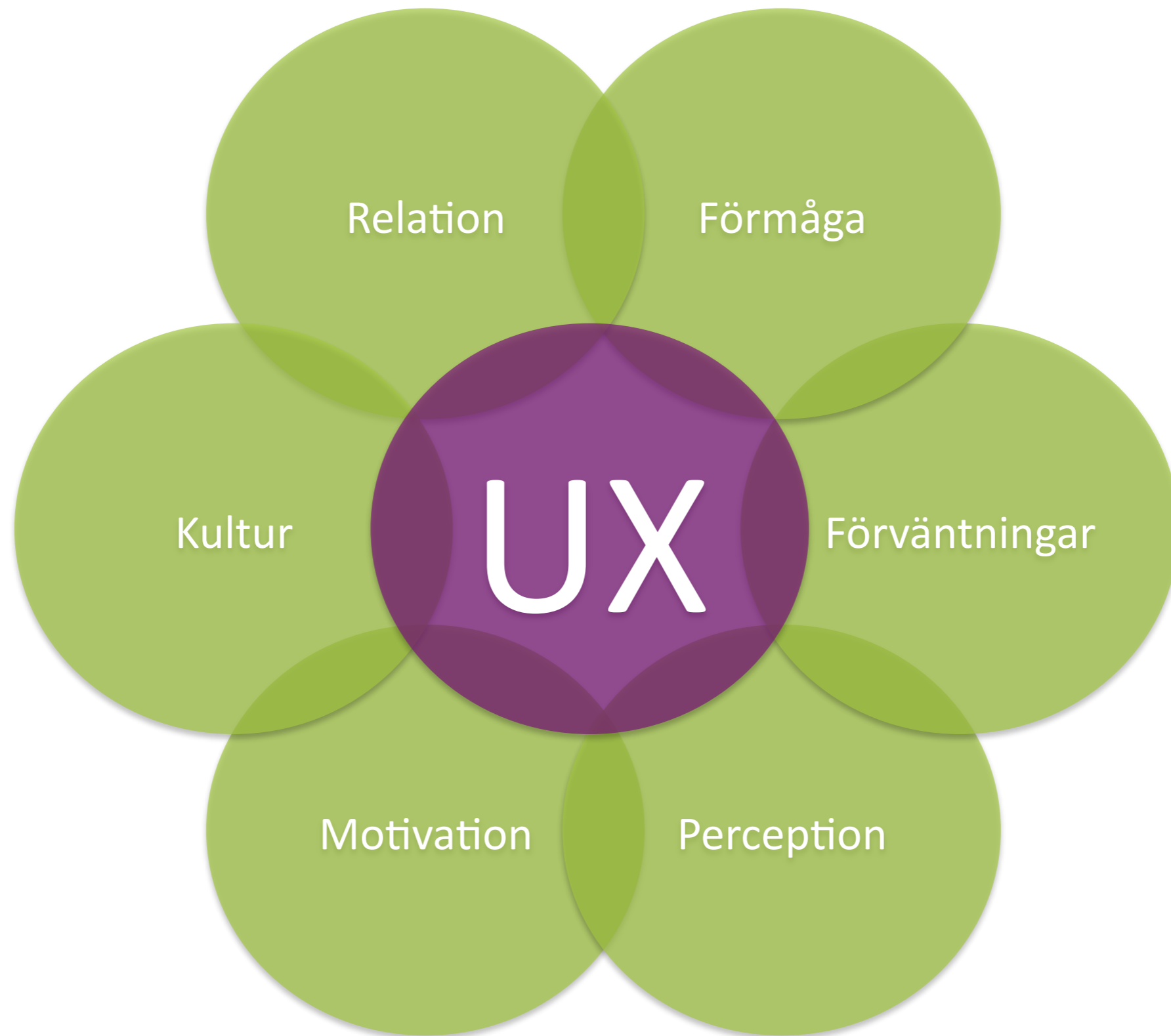
3. Utveckla produktsteg

4. Driftsätt

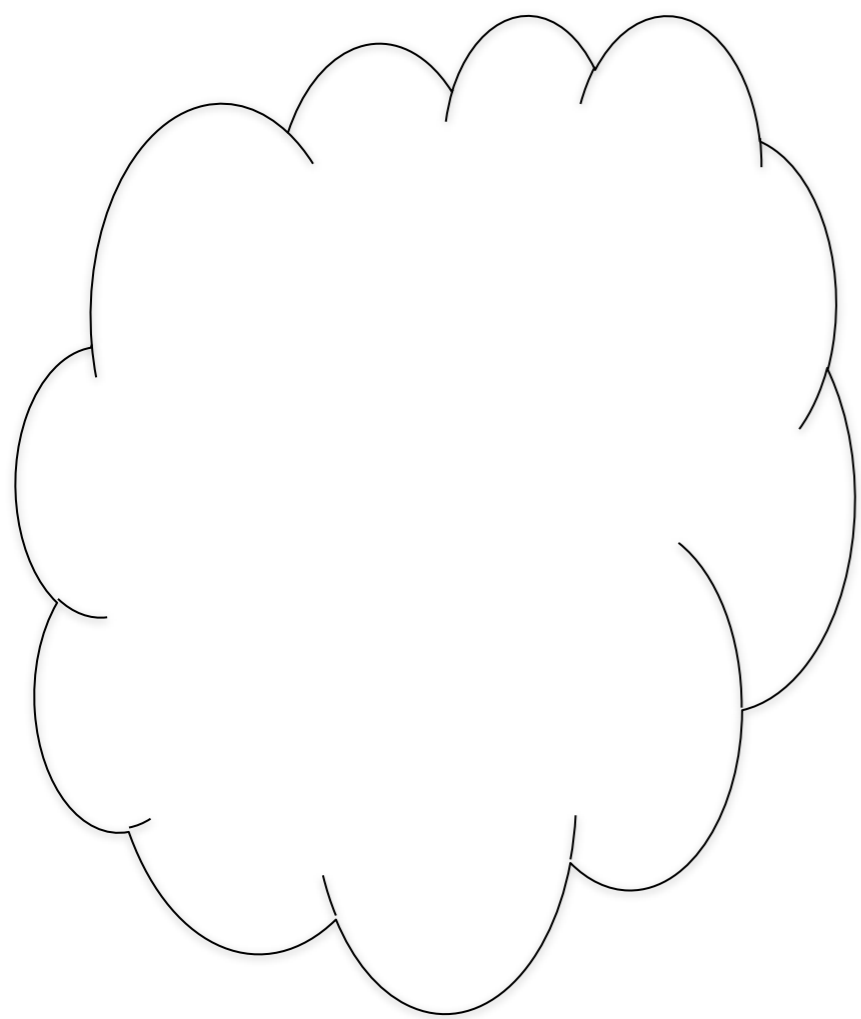


Så... vad var problemet?

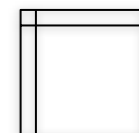
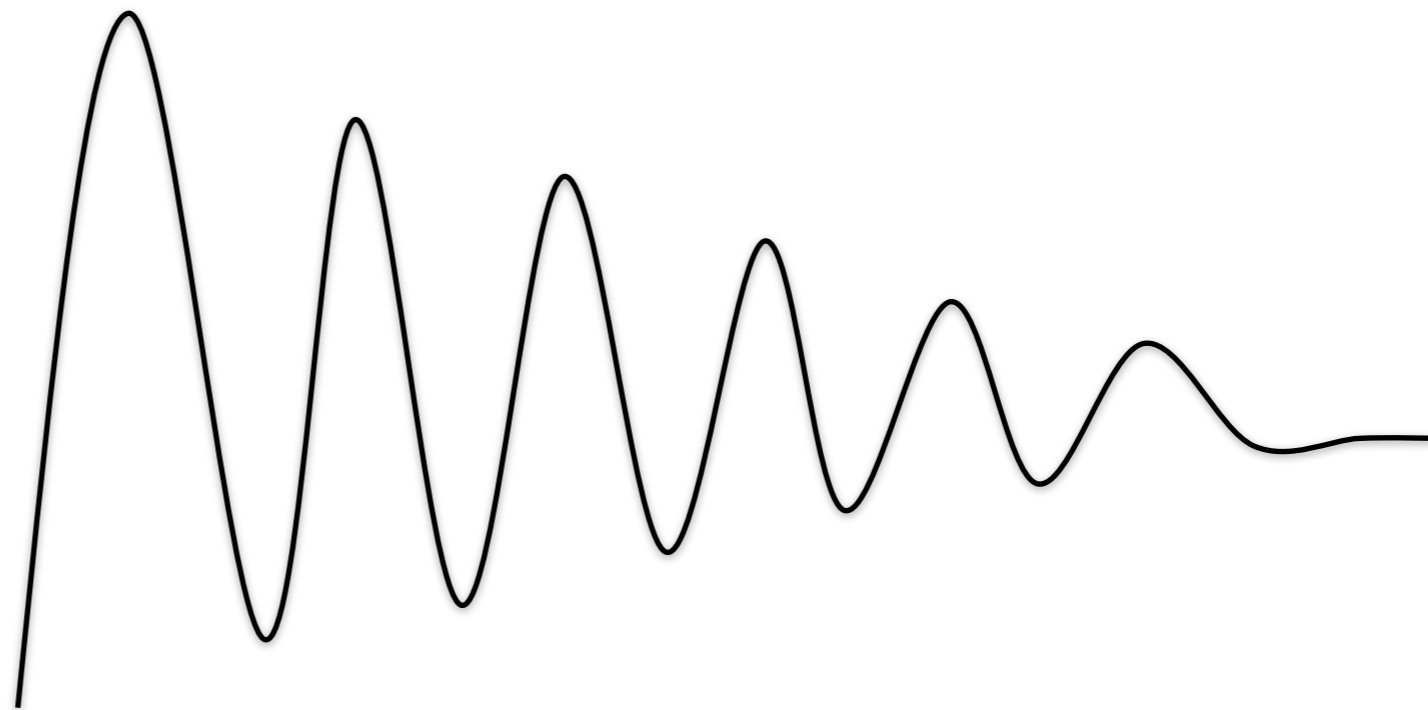








Tidigt



~~Tidigt~~

För sent

~~Sent~~

Jättesent



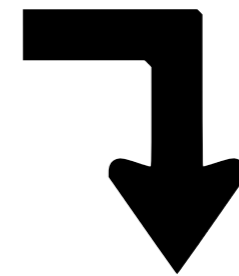


Form och interaktionsdesign



I UX-förstudie

I. Observera verksamhet



2. Utforma alla produktsteg



Användare

4. Driftsätt?

3. Utveckla produktsteget?

Så... vad var problemet?

The screenshot shows the website for Arbetsförmedlingen (The Public Employment Service). The header includes the logo and navigation links: Hitta på ams.se, Sök, Hjälp, Anpassa, Kontakt, Startside, Arbets sökande, Arbetsgivare, and Arbetsmarknad. Below the header is a main navigation bar with 'Min sida' and five 'Menynivå 1' items. The left sidebar contains a 'Menynivå 2' section with a tree of sub-items: 'Menynivå 2' (selected), 'Menynivå 3', 'Menynivå 3', 'Menynivå 3', 'Menynivå 4', and 'Menynivå 4'. Below this is another 'Menynivå 2' section with four sub-items. The 'Ingångar till verktyg' section lists three items, each with a star icon and a link to 'Verktogsbeskrivning'. The main content area is titled 'Annonsera jobb' and features a large image of a funnel. It contains three text blocks of placeholder text, each with a 'Läs mer!' link. The right sidebar includes 'Snabbgångar' with a 'Press' dropdown, 'Relaterade länkar' with four links, and 'Nyheter'.



PROBLEM



SOLVED

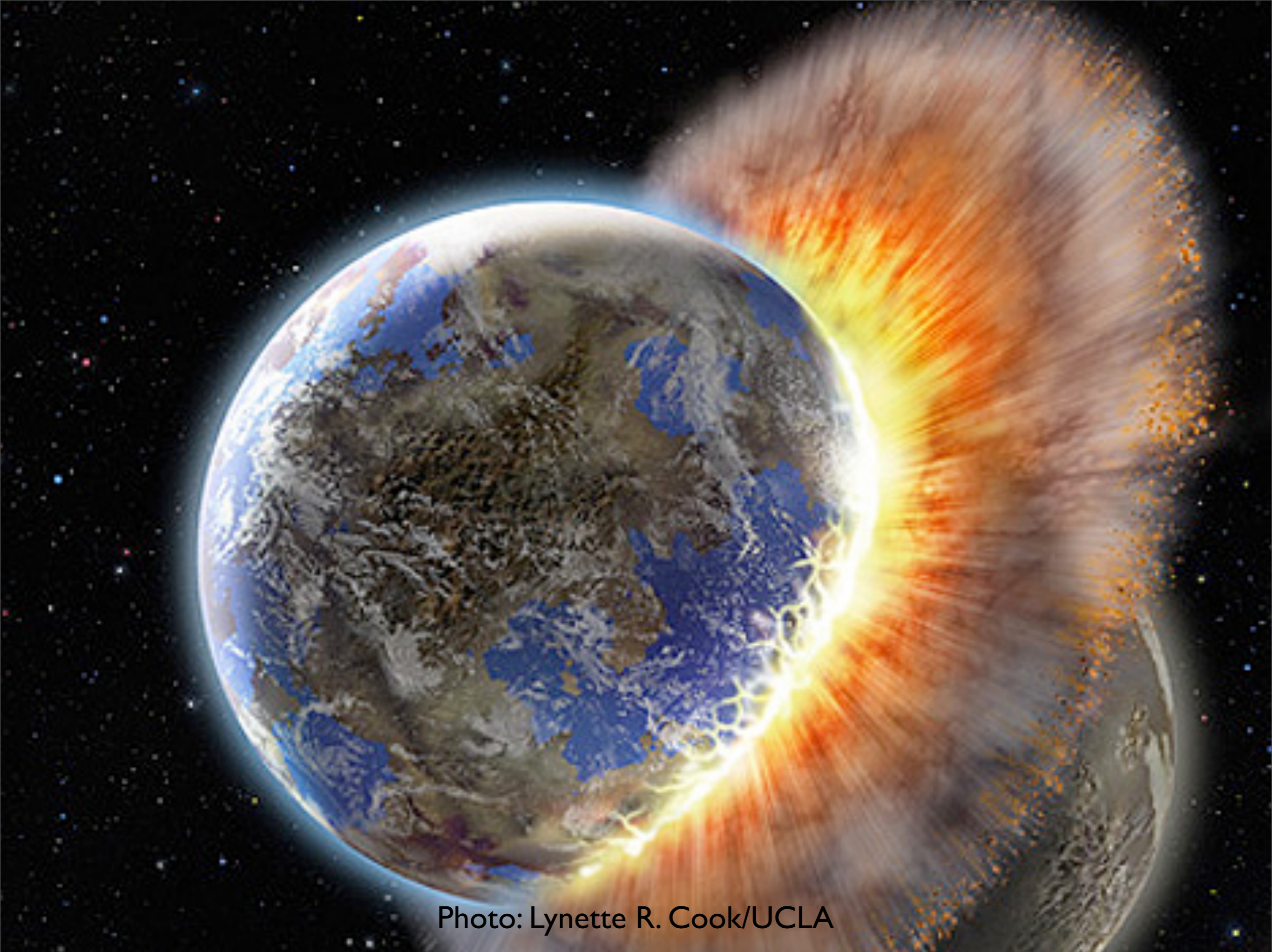


Photo: Lynette R. Cook/UCLA



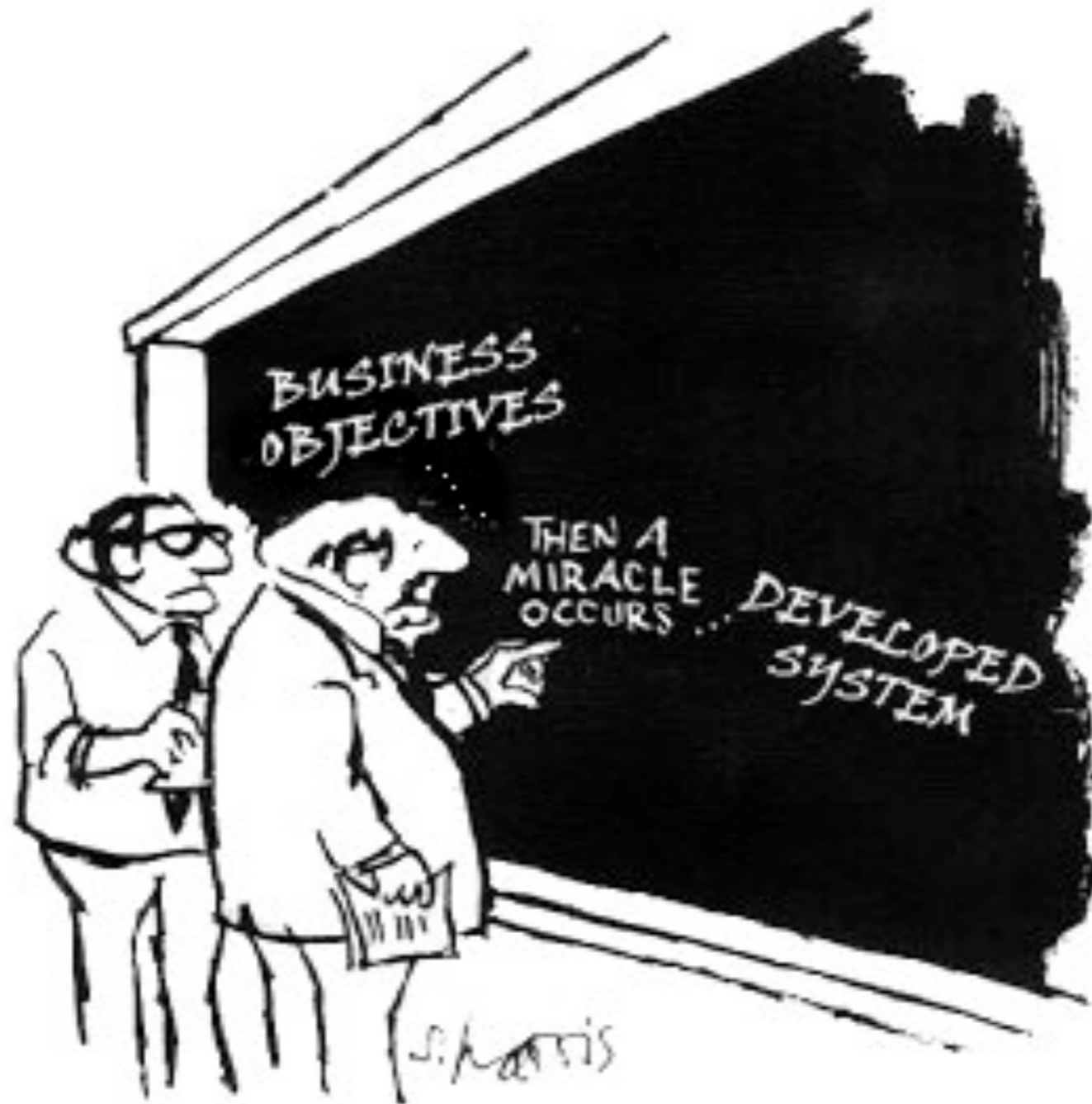
WVK

MIND THE GAP

LONDON, UK



Glapp 1: Affärsmål – Utveckling



"I think you should be more explicit here in step two."

Affärsmål

Varför bygger vi detta?



Tjänster, funktioner, aktiviteter

Vilka tjänster erbjuder vi?

Vilka funktioner behövs?

Vilka aktiviteter ska vi göra?



Affärsmål

Varför bygger vi detta?



Målgrupper

Vilka realiserar affärsmålen?



Användningsmål och scenarier

Vad är användarnas syfte och mål?
Hur kommer det att användas?



Tjänster, funktioner

Vilka tjänster erbjuder vi?
Vilka funktioner behövs?
Vilka aktiviteter ska vi göra?



Glapp 2: Ingenjörer — Designrar

Agile ♥ UX

- Designtänkande
- Återkoppling
- Visualisera för att förstå
- Maximera affärsnyttan
- Människan i centrum
- IT är verksamhet
- Produktsyn framför projektsyn

Saker vi gillar med Agile

- Projekten går i mål
- Ingen onödig dokumentation
- Dela kunskap
- Effektivt samarbete - teamtanken
- Hanterar förändringar
- Täta tester (användning/funktionalitet)
- Närhet design - teknik

Saker vi bör lämna därhän inom UX

- Vattenfall med tunga kravspecar
- Användarfokus hos några få
- Begränsad syn på/ansvar för teknik
- Rädsla för utvecklare
- Gränssnitt endast en del av kraven
- Research och tester som punktinsatser

Saker vi gillar med UX

- Helikopterperspektiv
- Förstår användarna och användningen
- Styrningsmodeller och prioritering via effektmål
- Produktdesign, helhetstänkande
- Kan validera lösningar
- Hjälper oss att titta in i framtiden

Saker vi bör lämna därhän inom Agile

- Enväldiga, allseende, godvilliga produktägare
- Magiska user stories
- Tekniskt klart är inte skapad nytta
- Rädsla för ”design up front”
- Risk för lapptäcken
- Navelskådandet

Beställare



Produktledare



UX



Krav



Prog

Leverantör



Prog



UX



Test



Verksamhetsexpert



Komplett team



Produktledare



Produktdesign



Verksamhet



Test/Spec



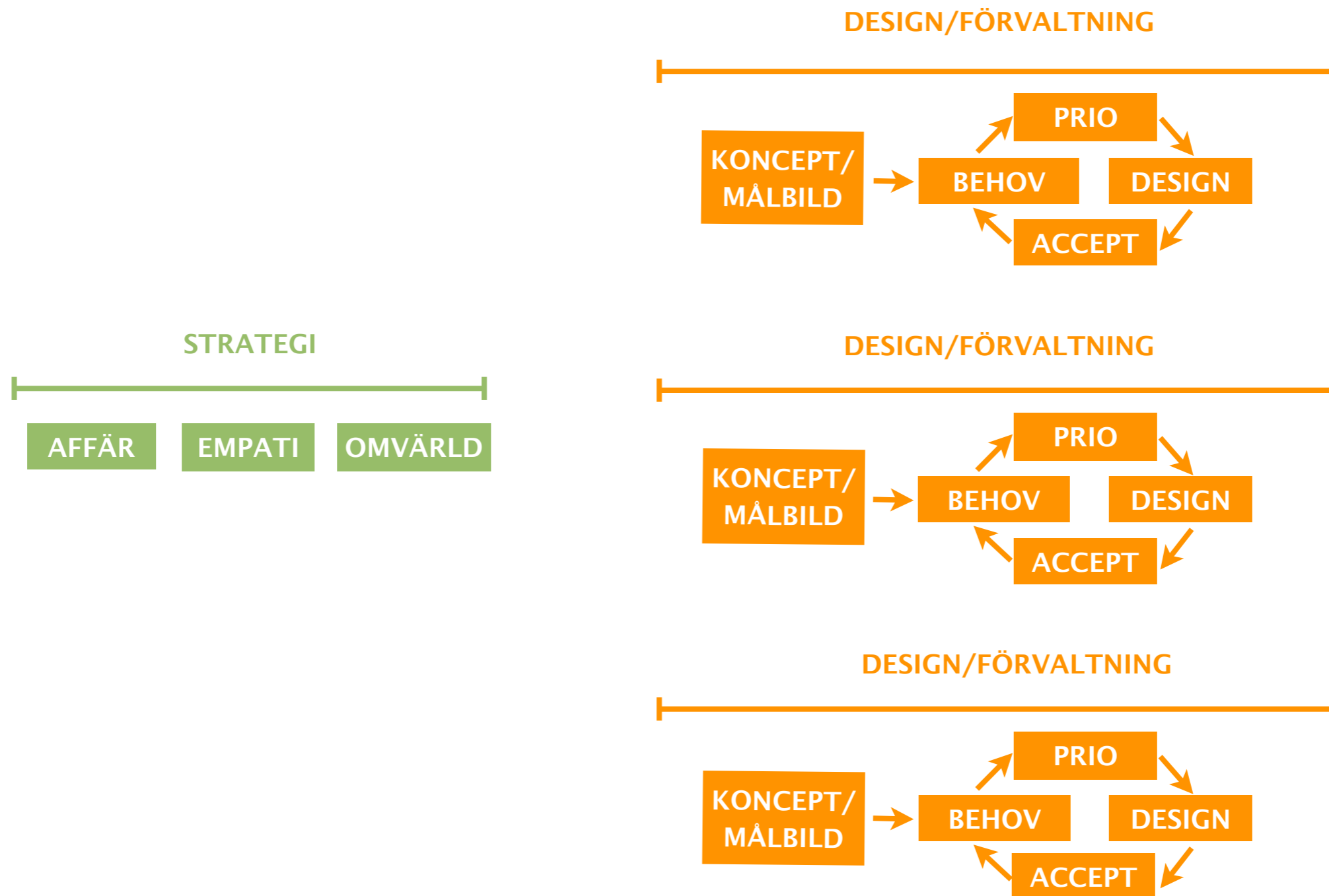
Programmering

Fotnot: Fler kompetenser behövs ofta, detta är bara exempel.

Illustration

- Från behov till lösning

Från behov till lösning



Från behov till lösning



Oidentifierade
behov

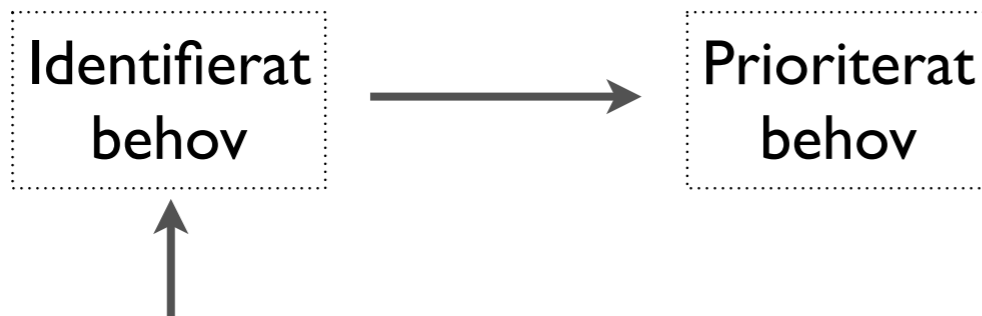
Från behov till lösning

Identifierat
behov

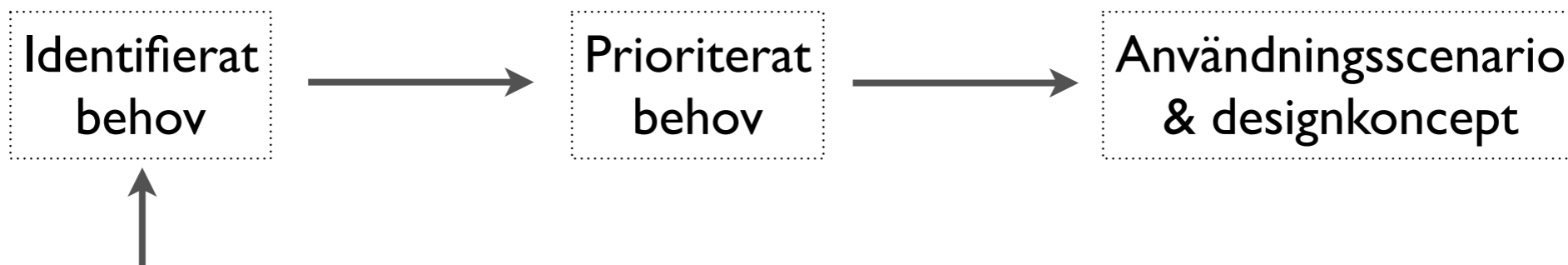


Oidentifierade
behov

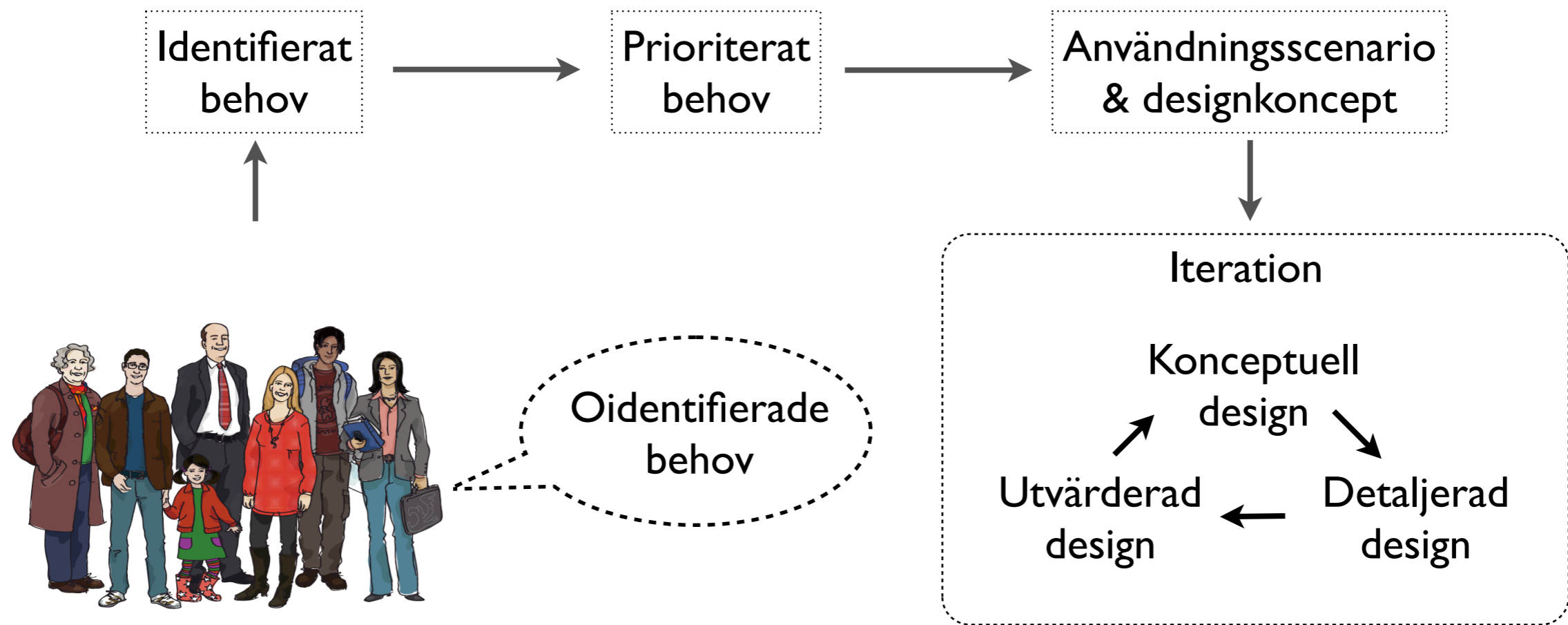
Från behov till lösning



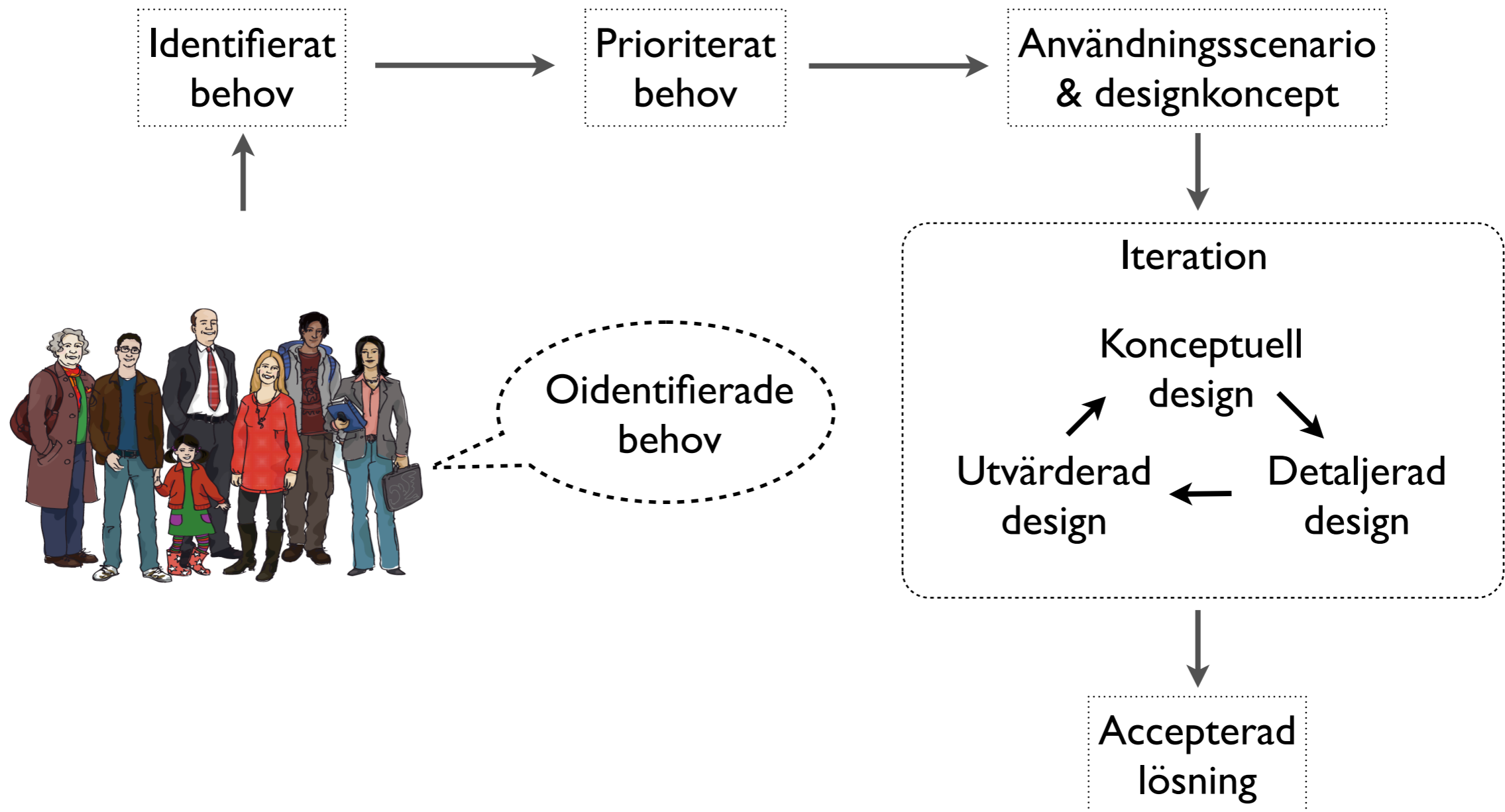
Från behov till lösning



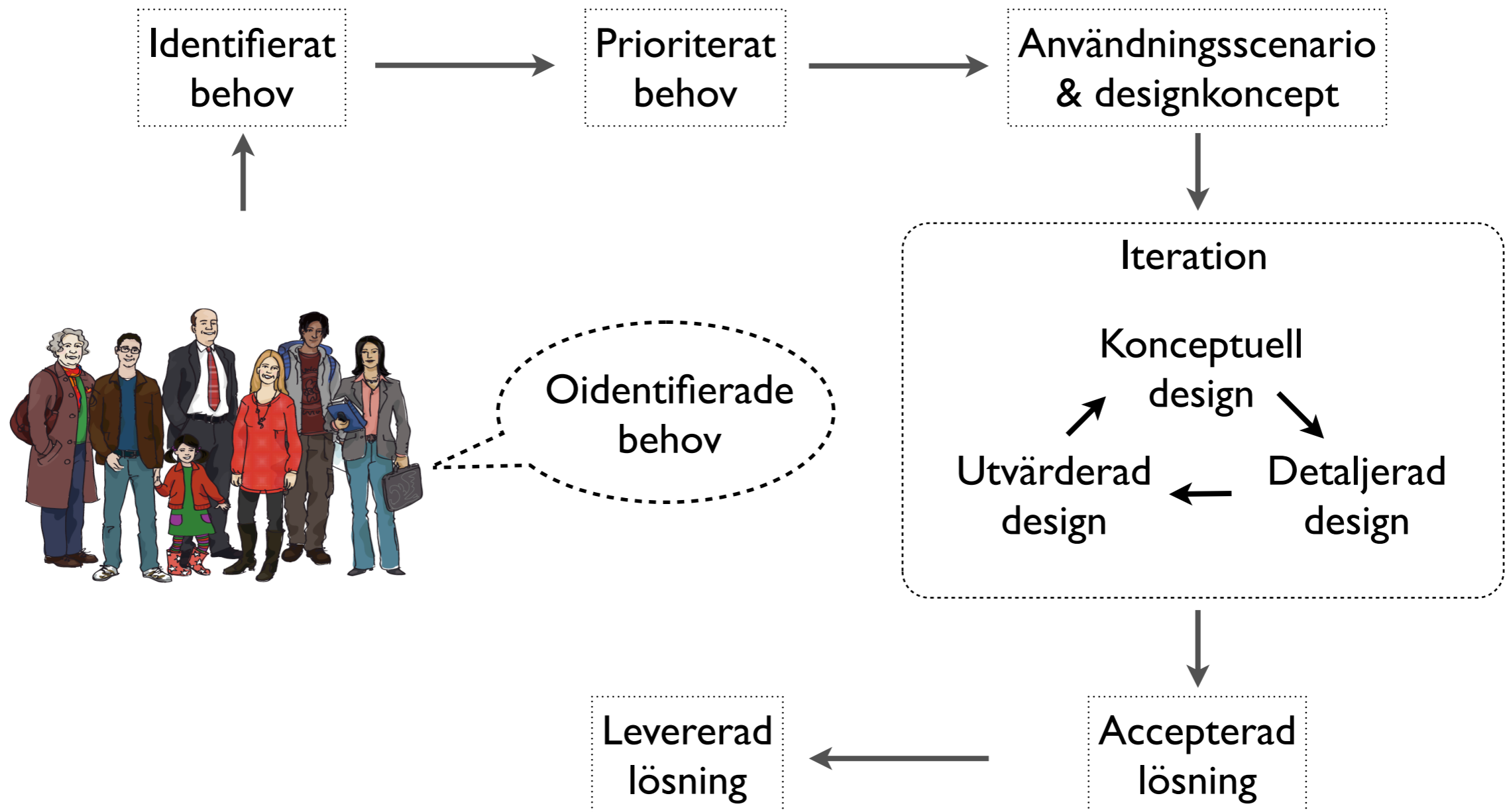
Från behov till lösning



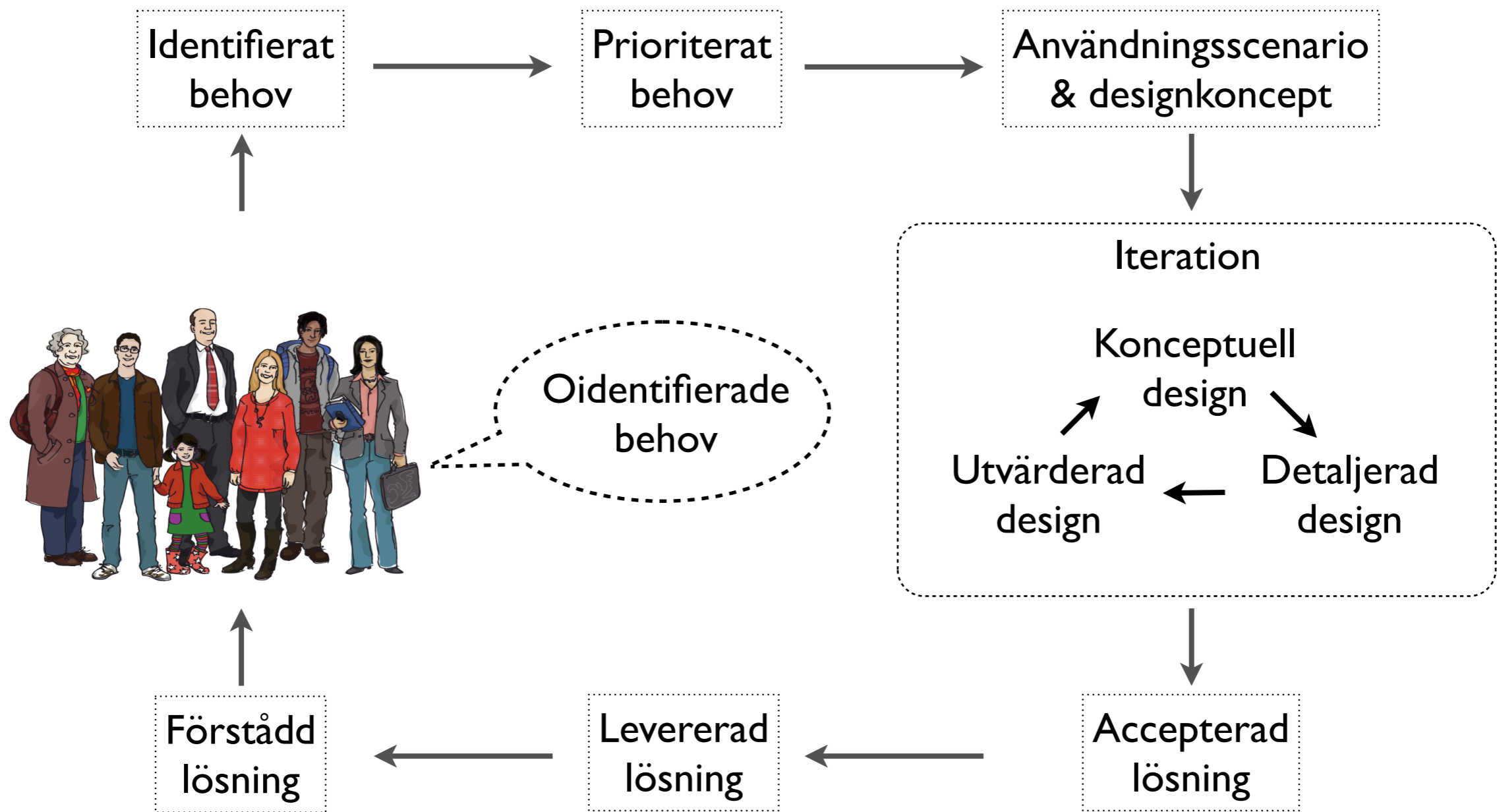
Från behov till lösning



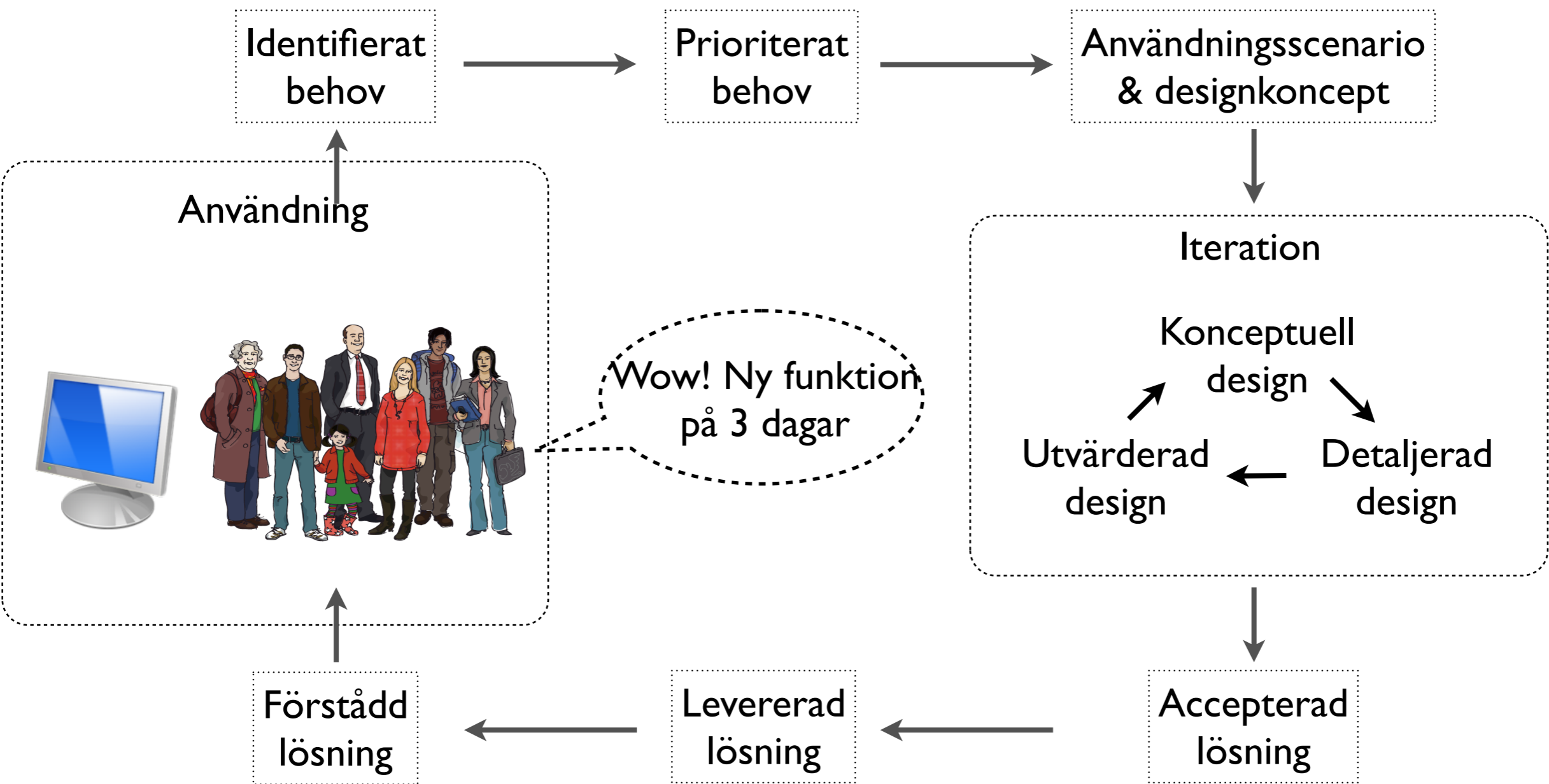
Från behov till lösning



Från behov till lösning



Från behov till lösning



Rätt + Rätt = Helrätt

?

adaptiv

joakim holm

AGILE SOFTWARE DEVELOPER & COACH

+46 70 773 76 29

joakim.holm@adaptiv.se

jockeholm.wordpress.com

twitter: jockeholm

antrop

erik hammarström

VD

+46 733 210 720

erik.hammarstrom@antrop.se

blogg.antrop.se

twitter: erikhammarstrom

adaptiv

antrop