



Slutpresentation

Grupp 3 - Alex, Clara, Emma, Frida, Jonas & Oriana

Övergripande mål

Produktmål

"Möjliggöra expansion för fler restauranger genom att skapa ett sammanhängande och anpassningsbart orderflöde som minskar manuella steg och fel i processen"

Sprintmål

1. Göra det möjligt för en kund att skapa en beställning
2. Skapa en MVP för en köksvy så att köket kan se beställningarna och prioritera tillagning
3. Att bygga ett orderflöde där kunden kan skapa en beställning som kan visas i kundkorgen. Därefter tas ordern emot och prioriteras så att kök och personal kan hantera den effektivt. (förändring)
4. Förenkla beställningsflödet genom att anpassa beställarens valmöjligheter baserat på klockslag. (förändring)
5. Komplettera ett fungerande flöde med en design för att kunna höja kundupplevelsen. (initiativ)
6. Leverera en komplett och demobar MVP samt dokumentation som visar systemets värde, skalbarhet och teamets Scrum-arbete

Anpassning till Två Koncept

Generisk lösning, flexibel konfiguration

Beställningsflödet är kodat en gång, men JSON-filerna gör det möjligt att anpassa systemet till olika restauranger utan kodändringar.

Skalbarhet genom separation

Genom att skilja logik (kod) från konfiguration (JSON) kan vi snabbt onboarda nya restauranger och koncept.

Resultat

Ett robust, återanvändbart system som växer med behoven.

Demo: Produkten i Aktion



Vad vi visar

En genomgång av de viktigaste funktionerna och hur de löser de identifierade problemen – live eller med skärmdumpar.

Fokus på användarupplevelse

Lösningen är byggd för att vara intuitiv och effektiv – enkel att förstå och använda från första interaktion.

ORIANA

Projektbeslut

01

Beslutet

Det egna initiativet

Design

02

Motiveringen

Höjt kundvärde

Budget

Befintlig funktionalitet

Projektets värde

03

Prioritering och risk

Vidareutveckling

Litet initiativ

JONAS

Lösningens Värde och Prioritering

Lösning

Ett orderflöde

Anpassningsbart

Skalbart

Värde

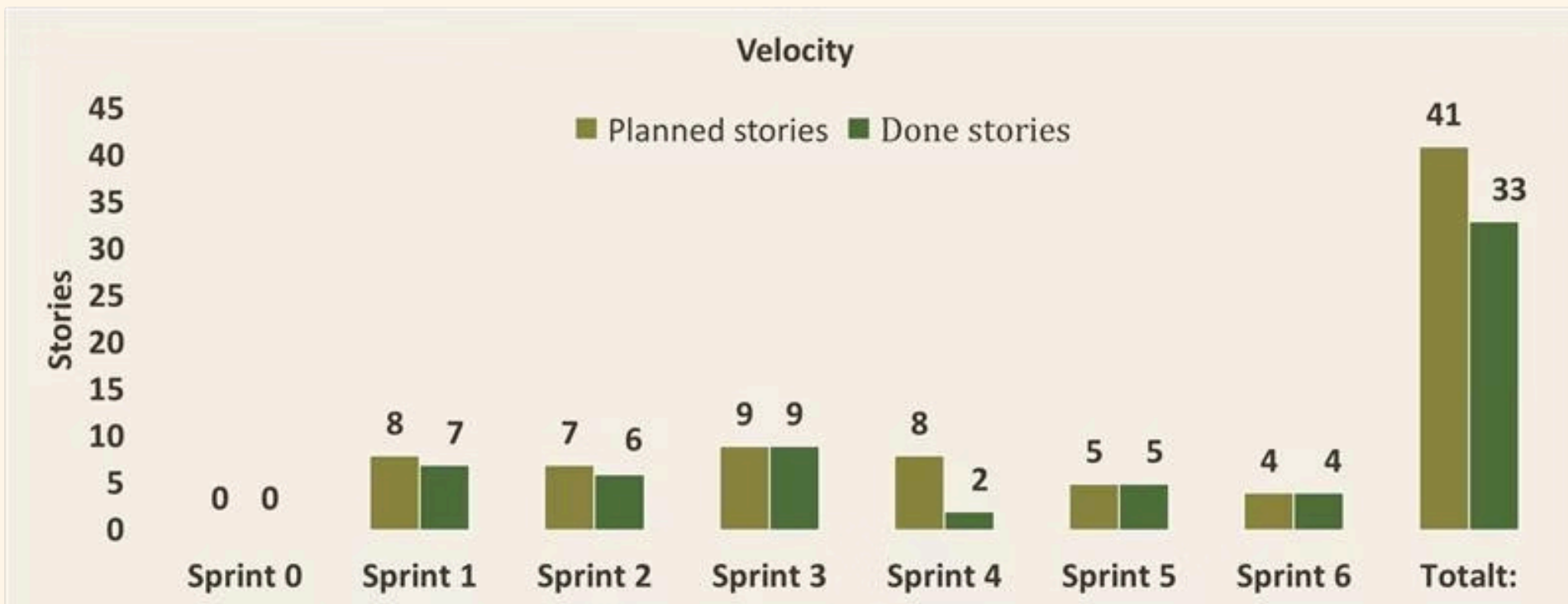
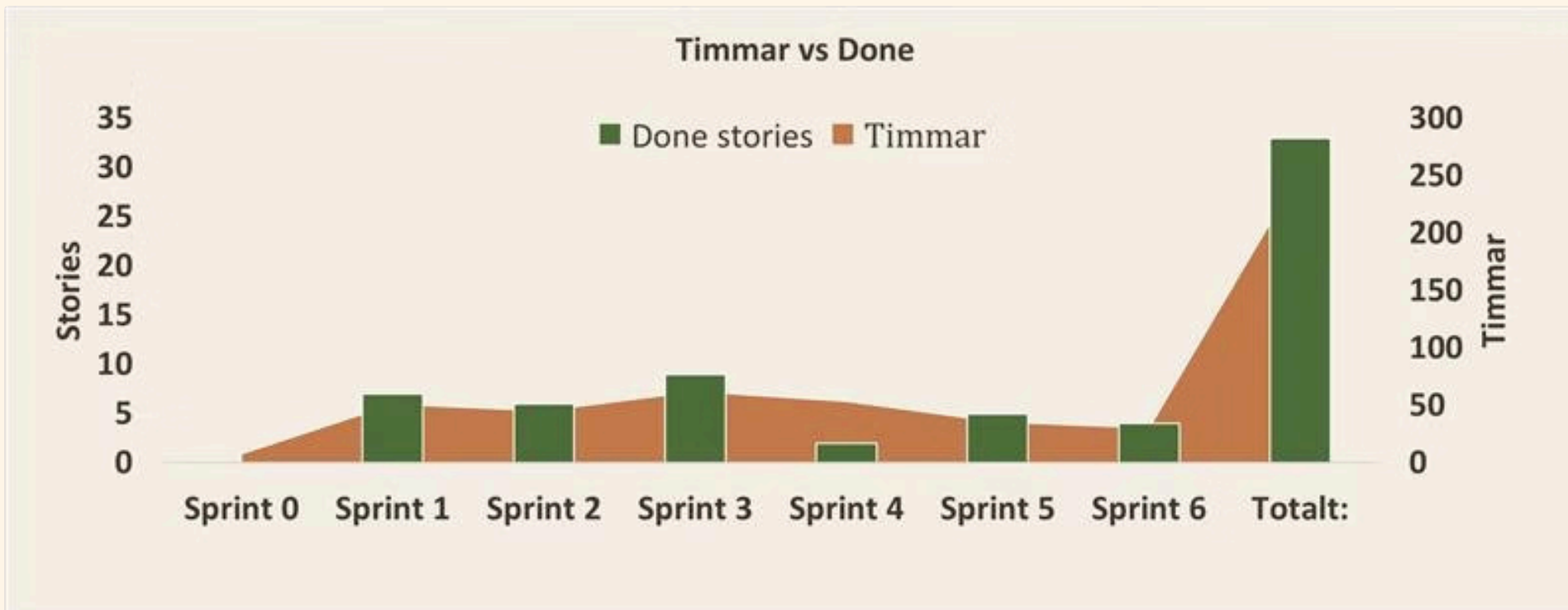
Minskar manuella fel

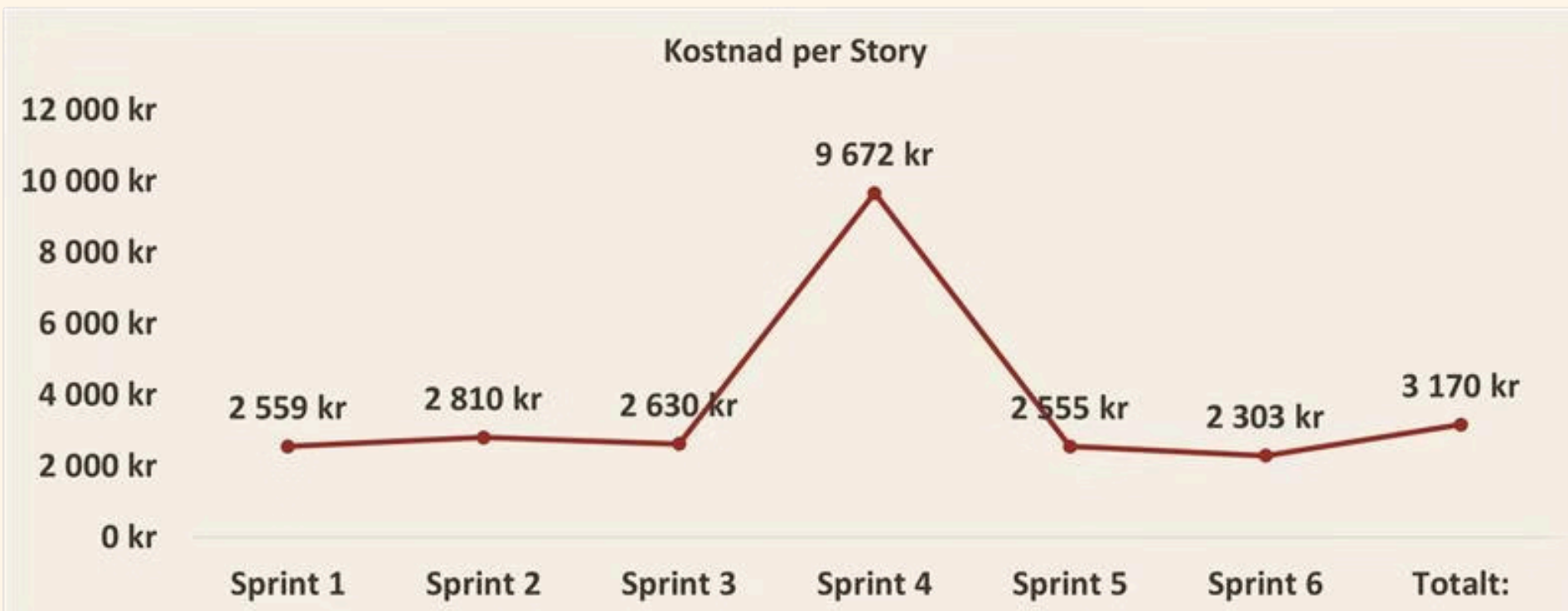
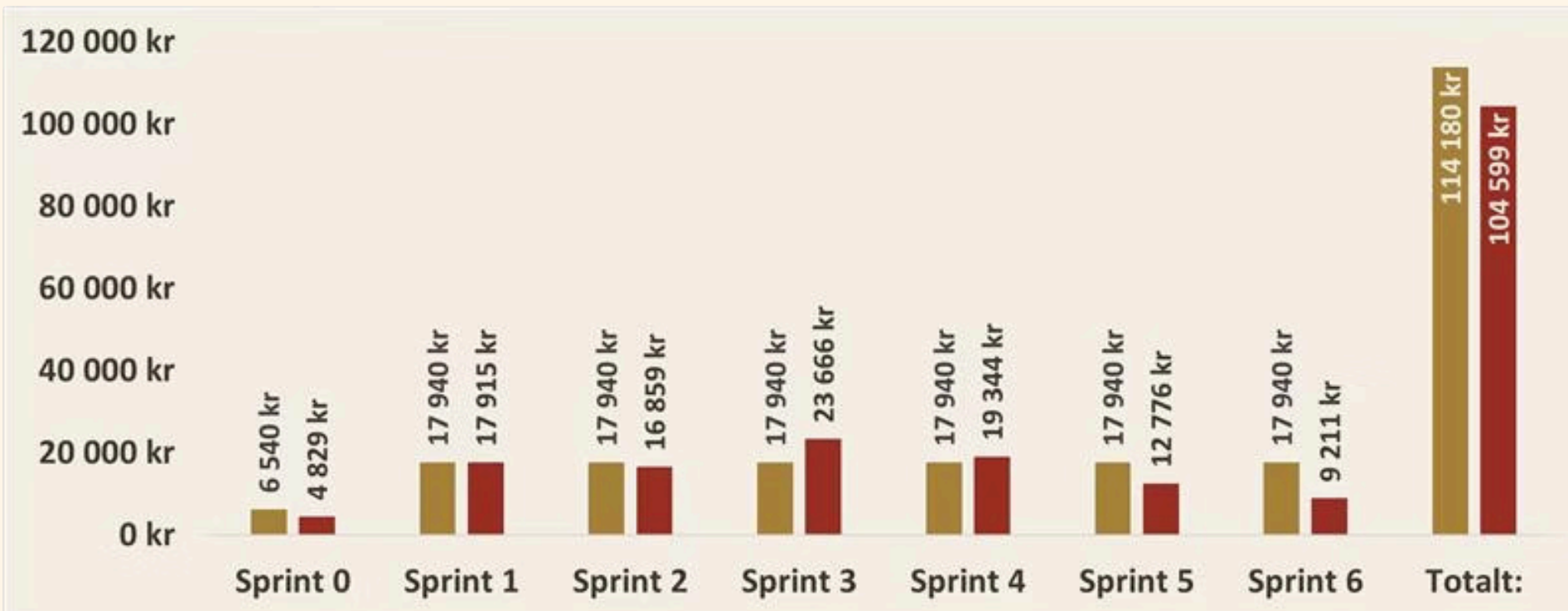
Minskar stress

Minskar kostnader

Prioritering

Velocity & budget







GRUPP 3

Våra Lärdomar & Utveckling

Initiala Utmaningar

- Förstå uppgiften
- Avsaknaden av en tydlig backlogg ledde till ineffektivitet i grupparbetet.
- Irritation/frustration

Konflikthantering & Insikt

"Mad, Sad, Glad"-retrospektiv

För att adressera den uppkomna irritationen öppet

1

Stärkt Grund & Samarbete

Fokus på att cementera rollansvar och förbättra backloggen

2

Viktiga Lärdomar

- Tydlig kommunikation
- Bättre förberedelse
- Rollansvar
- Våga ta beslut



Tack för er uppmärksamhet!

Vi öppnar nu upp för frågor