

Projektplan

Projektnamn	Stratus
Projektdeltagare	Emma Sjöholm
Projektledare	Emma Sjöholm

0. Sammanfattning

Projektplanen beskriver utvecklingen av Stratus, en interaktiv high-fidelity top-level prototyp för en applikation som hjälper målgruppen hundägare att planera aktiviteter baserat på väderförhållanden. Genom att kombinera väderprognos, aktivitetsförslag och community flöde ska applikationen förenkla vardagen för hundägare.

Projektet baseras på en förstudie om 100 timmar som har genomförts och godkänts av beställare för fortsatt utveckling. Projektet drivs vidare på ett användarcenterat sätt och målet är att leverera en testad high-fidelity top-level prototyp inom 120 arbetstimmar. Resultatet ska ligga till grund för framtida teknisk utveckling av applikationen.

1. Bakgrund, syfte och mål

Bakgrundsbeskrivning

Projektet Stratus bygger vidare på en förstudie om 100 timmar, där hundägarnas vardagsproblematik kartlades genom informella intervjuer och en konkurrensanalys. Förstudien identifierade följande huvudutmaningar:

- Idébrist vid varierande väderförhållanden.
- Tidsbrist för aktivitetsplanering.

Plötsliga väderomslag, som extrem värme, kyla, regn, snöfall eller kraftig blåst gör att många hundägare saknar idéer för alternativa aktiviteter. Detta kan leda till otillräcklig fysisk motion och mental stimulans för hundarna, vilket även påverkar hundägarnas eget välmående. Tidsbrist bidrar dessutom till att planering skjuts upp eller uteblir, samtidigt som hundägare tvingas navigera mellan flera separata tjänster som vädertjänster, sökmotorer, sociala medier och bokningssystem. Det finns därmed ett tydligt behov av en integrerad lösning anpassad för målgruppen.

En konkurrensanalys visar att befintliga väderapplikationer för hundägare främst erbjuder passiv informationsförmedling av väderprognoser och generella tips på aktiviteter, men saknar interaktiva community funktioner, realtidsbaserad lokalplatsdata och direktbokning av lokaler och aktiviteter. Med dessa insikter utvecklades projektet Stratus, där AI-verktyg

användes för att ta fram ett utkast av en wireframe och för att bidra med förbättringsmöjligheter. Detta resulterade i en första interaktiv mid-fidelity prototyp i Figma.

Det aktuella projektet omfattar designfasen där prototypen vidareutvecklas, testas med användare och itereras till en interaktiv high-fidelity top-level prototyp.

Syfte

Projektet syftar till att underlätta för hundägare genom att förenkla planering av aktiviteter baserat på väderförhållanden. Syftet är att erbjuda snabba och relevanta aktivitetsförslag som minskar stress i planeringen och samtidigt bidrar till ökat välmående för både hundar och hundägare.

Genom att kombinera realtidsbaserad väderdata, platsdataprecision, direktbokning och community flöde vill projektet besvara den återkommande frågan:

"Vad ska jag göra med min hund idag?"

Mål

Projektet skall leverera en användarcenterad och konkurrenskraftig interaktiv high-fidelity top-level prototyp inom projektets tidsram om 120 arbetstimmar. Följande mål skall uppfylla:

- Interaktiv high-fidelity top-level prototyp som innehåller designen av väderdata, aktivitetsförslag, community flöde och direktbokningssystem.
- Minst 80% av testanvändarna skall förstå huvudflödet och kan utföra nyckeluppgifter utan stöd eller vägledning.
- Omfatta användarflöde, interaktion och visuell design, ej teknisk implementering.
- Målet bedöms som genomförbart inom projektets resurser och tidsram, som omfattar totalt 120 arbetstimmar.
- Målet skall vara uppnått och prototypen levererad senast 2026-01-16.
- Målsättningen är förankrad hos beställaren och har stöd från användare genom tidigare insamlad förstudiedata.

2. Omfattning och avgränsningar

Omfattning

Projektet omfattar utveckling av en interaktiv high-fidelity top-level prototyp som ska presentera:

- Realtidsanpassade aktivitetsförslag baserade på aktuella väderförhållanden.

- Sju-dagars väderprognos som stöd för planering och bokning av aktiviteter.
- Information om lokaler och platser för bokning.
- Community organiserade aktiviteter och event.

Avgränsningar

Projektet avgränsas från följande områden:

- Utformning av onboardingflöden.
- Framtagande av funktioner för kontoskapande och inloggning.
- Utveckling av egna väderprognosmodeller. Data förutsätts hämtas från befintliga externa tjänster.
- Direktkommunikation mellan användare som meddelandefunktioner.
- Bokning av privata tjänster som hanteras via externa bokningssystem.
- Veterinärmedicinsk rådgivning eller expertbedömningar.
- Utformning av desktopversion.

Projektets fokus ligger på användarflöde, interaktion och visuell design för mobilanvändare, snarare än teknisk implementering.

3. Kravspecifikation

Produktkrav

Funktionella krav

Prototypen skall presentera realtidsanpassade aktivitetsförslag baserat på väderförhållanden, sju-dagars väderprognos, platsinformation, community funktioner, samt bokning av lokaler och aktiviteter.

Designkrav

Gränssnittet skall vara mobilanpassad och intuitivt med enhetlig visuell design.

Prestandakrav

Effektivt flöde som minimerar antal steg till aktivitetsval.

Användbarhetskrav

Minst 80% av testanvändare skall kunna utföra huvuduppgifter utan stöd.

Tillgänglighetskrav

Prototypen skall vara på svenska och ha en tydlig informationshieraki.

Leveranskrav

Komplett interaktiv high-fidelity top-level prototyp med dokumenterade flöden och testresultat ska levereras senast 2026-01-16.

Projektkrav

Projektet skall bedrivas genom en användarcenterad designprocess med iterativt arbete baserat på prototyper och användartester. Metoder såsom Think-aloud och Semi-strukturerade intervjuer kommer att användas för att validera och vidareutveckla användarflöden. Feedback från testanvändarna integreras kontinuerligt för att förbättra och optimera applikationen.

Befintliga designverktyg som Figma och Canva används för projektet. All dokumentation skall redogöra designprocessen, motiveringar bakom designbeslut, iterationer och transparens kring användning av AI-verktyg.

Förutsättningar

Projektets deadline är 2026-01-16 enligt den fastställda tidsplanen. Med hänsyn till begränsade resurser skall projektet genomföras med tillgången till befintliga verktyg och tjänster. Projektets omfattning begränsas till designarbete utan teknisk implementering och bygger på tilltänkt integration med befintliga väderprognosmodeller.

4. Leverans och införande

Arbetet bedrivs iterativt och flexibelt, där designen utvecklas och levereras etappvis. Etapperna omfattar wireframes, mid-fidelity- och high-fidelity top-level prototyper, samt dokumentation av användartester och tillämpade designprinciper och designteorier. Varje delleverans testas och utvärderas tillsammans med användare, vilket möjliggör löpande förbättringar och säkerställer att projektets mål uppnås.

Slutleveransen av projektet består av en komplett interaktiv high-fidelity top-level prototyp som presenterar hur applikationen ska stödja hundägare i planering av aktiviteter utifrån väderförhållanden.

Införandet sker genom presentation och överlämning av designprototypen med dess tillhörande dokumentation till beställaren. Resultatet fungerar som underlag för applikationens framtida utveckling varav designens struktur, flöden och funktioner kan ligga till grund för teknisk implementering. Godkännande sker utifrån beställaren, i linje med projektplanens innehåll.

5. Nulägesanalys och intressenter

SWOT-analys	
Styrkor	Svagheter
– Unik kombination av väderprognos, community flöde och bokningssystem. – Prediktiv sju-dagars planering som konkurrenter saknar. – Inbjudan till interaktivitet via community flöde.	– Enskild designer på projektet vilket medför begränsad resurs. – Beroende av externa verktyg och tjänster. – Ingen tillgång till verklig data för att testa community funktioner.
Möjligheter	Hot
– Lucka på marknaden av kombinationen av funktioner. – Community flödet har potential att attrahera fler användare. – Möjligt samarbete med lokalägare, organisationer och hundtränare.	– Konkurrenter kan lägga till dessa funktioner i sitt nuvarande koncept. – Större aktörer (ex GoogleMaps, Klart.se) kan expandera till hundägare. – Integritetskrav kan begränsa användning av data för lokaler.
Slutsatser	
Projektet har en stark marknadsposition tack vare unika funktioner och kombination av funktioner som inte finns hos dagens konkurrenter. Dessa styrkor ger projektet möjlighet att utnyttja luckor på marknaden och attrahera användare. Den största utmaningen är begränsade resurser och behovet av verklig data för att testa funktionerna. Dessa svagheter hanteras genom fokus på UX-design, tydliga avgränsningar och realistiska mål inom tidsplanen. Samtidigt utgör konkurrenter en risk som kan införa liknande funktioner. Genom strategiskt använda styrkorna kan projektet maximera möjligheterna på marknaden och samtidigt minska påverkan från externa hot.	

Intressentanalys
Projektets intressenter representerar styrande, påverkande och indirekt påverkade grupper. Beställaren styr projektets mål, kvalitet och godkännande. Testanvändare säkerställer att applikation möter verkliga behov och validerar designbeslut. Framtida intressenter som utvecklare, lokalägare och hundtränare påverkas indirekt, men beaktas genom tydlig förstudie och dokumentation för framtida samarbete.

6. Organisation och bemanning

Roller, ansvar och befogenheter			
Roll	Ansvar	Befogenheter	Bemanning
Projektagare	Ansvarar för förstudie, projektmål, resurser och uppföljning, samt huvudsaklig kommunikation.	Fattar strategiska beslut för projektets riktning och prioriteringar.	1 projektagare, Emma Sjöholm.
Projektledare	Leder och följer upp projektmål, planering, aktiviteter, rapportering, riskhantering och ändringshantering.	Beslutar om projektets dagliga fortskridande arbete.	1 projektledare, Emma Sjöholm.
Designer	Utvecklar design, utför användartester, tar designbeslut och dokumenterar.	Beslutar om designlösningar inom projektets ramar.	1 designer, Emma Sjöholm.
Beställare	Godkänner projektplan, medverkar i större designbeslut och godkänner slutleverans.	Kan kräva ändringar om projektplanen ej uppfyller dess krav.	Ansvarig från beställare.
Testanvändare	Ge feedback på prototyper.	Validerar design genom användartester.	10 rekryterade hundägare.

7. Milstolpar

Milstolpeplan (WBS-struktur)
Projektet följer WBS-struktur enligt 100%-regeln där 120 arbetstimmar fördelar över fyra arbetspaket med sex tillhörande milstolpar. MS1 Projektet startat. MS2 Research & planering utfört & godkänt. MS3 Designstruktur utfört. MS4 Prototyputveckling utfört. MS5 Dokumentation och projektpresentation utfört. MS6 Projektet överlämnat & avslutat. Se Bilaga 1 Milstolpeplan med WBS-struktur.

8. Aktiviteter

Se Tabell 1 Aktivitetslista.

9. Tidplan

Se Bilaga 2 Gantt-schema över tidsplan.

10. Riskanalys

Riskidentifiering, riskvärdering och riskåtgärdsplanering				
Risk	Sannolikhet	Konsekvens	Riskvärde	Åtgärd
Community funktioner är svåra att testa utan faktisk funktionalitet, vilket minskar tillförlitligheten i feedback.	Hög (5)	Medel (3)	15	Fokusera på flöde snarare än verklig data. Använda sig av metoden Wizard-of-Oz.
Begränsad tillgång till väderdata och lokaler eftersom projektet saknar egen data och förlitar sig på befintliga tjänster.	Medel (3)	Låg (2)	6	Använd mockup-data.
Konkurrent kan lansera liknande koncept eftersom marknaden rör sig snabbt, vilket kan minska projektets originalitet.	Låg (2)	Låg (2)	4	Fortsätt fokusera på unikt värde och leverera inom tidsram.

11. Ändringshantering

Ändringshantering
Alla ändringar i projektet skall dokumenteras i text. – Mindre ändringar baserade på användartester genomförs löpande under projektets gång utan formell godkännandeprocess. – Större ändringar som påverkar projektets mål, omfattning, budget och tidsplan kommuniceras direkt till beställare för ställningstagande.

Kvalitetsplan

Kvalitetsstandard

Alla designbeslut ska vara begrundade i användarfeedback och designteori eller branschpraxis för att säkerställa hög kvalitet.

Validering med användartester

Minst 3 omgångar användartester genomförs med tydligt framtaget material, uppföljning och dokumentation av insikter och iterationer.

Prototypkvalité

Prototypen ska vara fullt interaktiv och testbar i Figma enligt projektets mål, omfattning och kravspecifikation.

Dokumentation

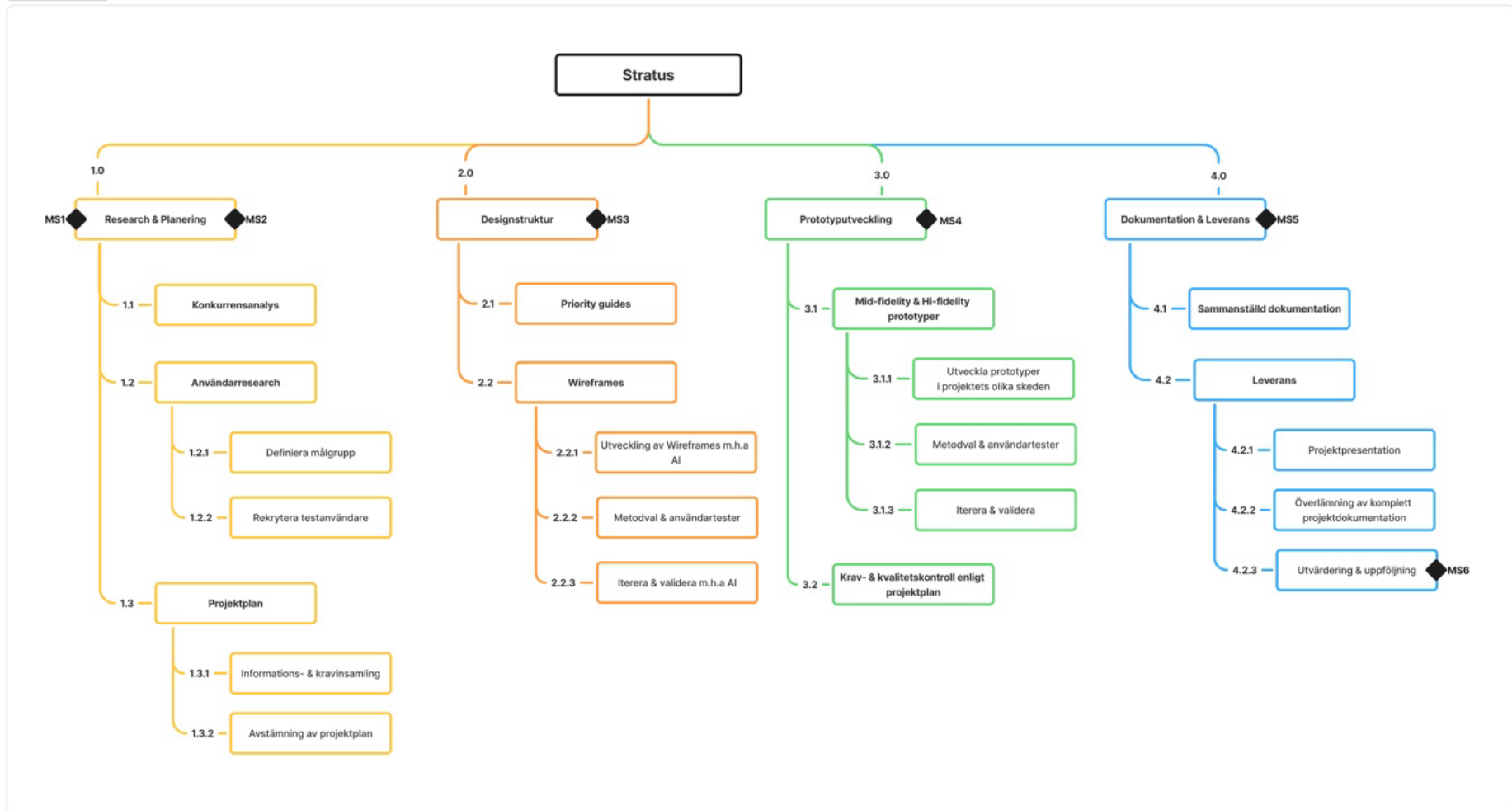
Designprocess, beslut, iterationer och transparens kring AI-användning dokumenteras löpande.

Uppföljning

Regelbunden intern kvalitetskontroll genomförs och extern kvalitetsgranskning utförs vid behov för att säkerställa att projektet uppfyller fastställda av mål och krav.

12. Bilagor

Milstoplar & WSB



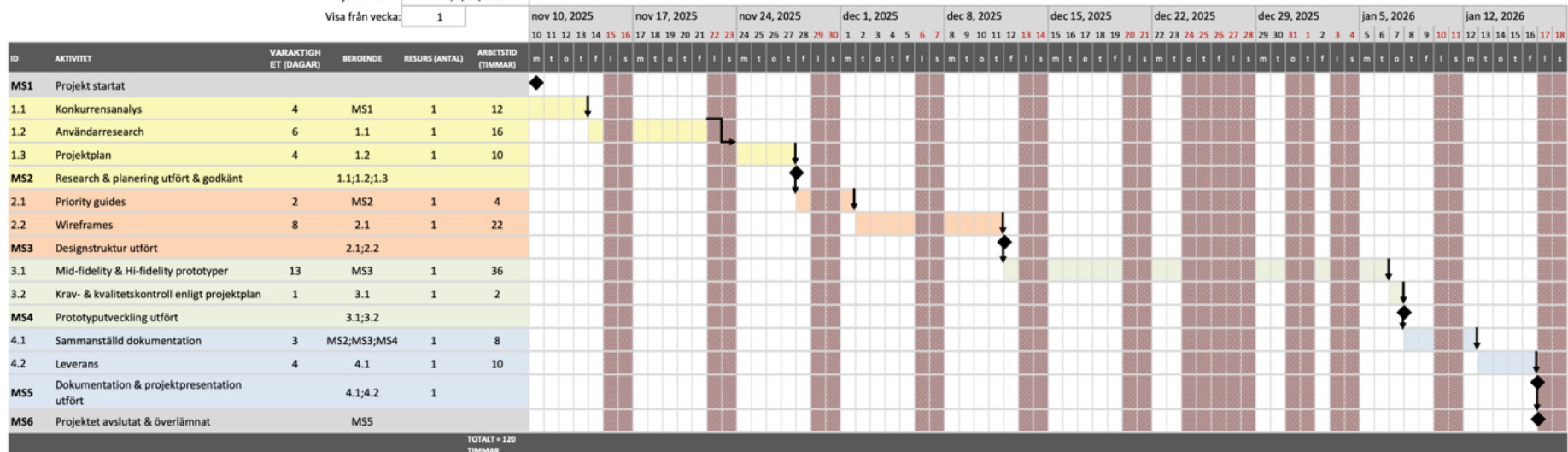
Bilaga 1 Milstolpeplan med WSB-struktur.

STRATUS

PL Emma Sjöholm

Projekt Start: mån, 11/10/2025
 Projekt Slut: fre, 1/16/2026
 Visa från vecka: 1

■ = Röd dag



Bilaga 2 Gantt-schema över tidsplan.

Tabell 1 Aktivitetslista.

Aktivitetslista						
ID	Aktivitet	Varaktighet (dagar)	Arbetsid (timmar)	Antal	Kostnad	Aktivitetskostnad
MS1	Projektet startat					
1.1	Konkurrensanalys	4	12	1	0 kr	0 kr
1.2.1	Definiera målgrupp	2	4	1	0 kr	0 kr
1.2.2	Rekrytera testanvändare	4	12	1	0 kr	0 kr
1.3.1	Informations- & kravinsamling	3	8	1	0 kr	0 kr
1.3.2	Avstämning av projektplan	1	2	1	0 kr	0 kr
MS2	Research & planering utfört & godkänt					
2.1	Priority guides	2	4	1	0 kr	0 kr
2.2.1	Utveckling av Wireframes m.h.a AI	4	12	1	0 kr	0 kr
2.2.2	Metodval & användartester	3	8	1	0 kr	0 kr
2.2.3	Iterera & validera m.h.a AI	1	2	1	0 kr	0 kr
MS3	Designstruktur utfört					
3.1.1	Utveckla prototyper i projektets olika skeden	8	24	1	0 kr	0 kr
3.1.2	Metodval & användartester	3	8	1	0 kr	0 kr
3.1.3	Iterera & validera	2	4	1	0 kr	0 kr
3.2	Krav- & kvalitetskontroll enligt projektplan	1	2	1	0 kr	0 kr
MS4	Prototyputveckling utfört					
4.1	Sammanställd dokumentation	3	8	1	0 kr	0 kr
4.2.1	Projektpresentation	2	6	1	0 kr	0 kr
4.2.2	Överlämning av komplett projektdokumentation	1	2	1	0 kr	0 kr
4.2.3	Utvärdering & uppföljning	1	2	1	0 kr	0 kr
MS5	Dokumentation och projektpresentation utfört					
MS6	Projektet avslutat & överlämnat					
Totalt		45 dagar	120 timmar		0 kr	0 kr