

Teamaktiviteter

I løpet av prosjektarbeidet er det forventet at dere skal gjennomføre en del aktiviteter.

- Formålet med disse aktivitetene er å forberede dere på arbeidslivet der teamarbeid er essensielt og å sikre at dere får anvendt teoretisk kunnskap i virkelige situasjoner. Aktivitetene skal bidra til at dere reflekterer over teamets arbeidsprosesser og stadig forbedrer samarbeidet.
- Aktivitetene gir kun poeng for én gangs gjennomføring. Dersom teamet synes en aktivitet er verdifull, oppfordrer vi dere til å fortsette med å gjøre det.
- Aktivitetene teller 30 % av prosjektet. Opptil 30 av poengene teller på prosjektets poengsum.
- Det er ikke mulig å få poeng for mer enn tre aktiviteter per uke. Man kan i tillegg få poeng for å møte veileder.
- Alle aktiviteter som gjennomføres, må godkjennes av veileder i etterkant og dokumenteres i en prosesslogg.
- For å få full score må de aktivitetene som er “obligatoriske” (til sammen 13 poeng), gjennomføres. Det vil si at poengene fra disse aktivitetene ikke kan erstattes ved å gjøre andre aktiviteter. Eksempel: Hvis ingen av de “obligatoriske” aktivitetene blir gjennomført, vil teamet maks få 17 av 30 poeng på teamaktivitetene.
- Prosjektarbeidet varer i 11 uker (10 uker fratrukket påske): Starter uke 9 (*mandag 26. februar*), varer til uke 19 (*søndag 12. mai*).
- Siste uke for mulig opptjening av poeng er uke 19.

Godkjenning av aktiviteter

En aktivitet trenger ikke å være gjennomført “perfekt”, men det forventes et godt forsøk på dette. For å få poeng for en aktivitet, må dere:

- Skrive hvilke aktiviteter man har fullført i prosessloggen, der man beskriver kort
 - hvordan man har gjennomført aktiviteten

- hva dere erfarte med å gjennomføre aktiviteten (både positivt og negativt)
- hvem som deltok på aktiviteten
- refleksjoner over erfaringer ved gjennomføring av aktiviteten. F.eks. er dette noe dere vil gjøre igjen?
- I møtene med veileder er det forventet at dere prater om aktivitetene, kvaliteten på gjennomføringen og eventuelle andre ting dere har gjort og tanker videre i prosjektet.
- Prosessloggen dokumenterer teamaktivitetene og vil være en del av innleveringen i prosjektet. Det er en fordel å skrive en rimelig detaljert prosesslogg slik at dere ikke glemmer viktige detaljer til rapporten.

Oversikt over aktiviteter

Dette er en oversikt over de ulike aktivitetene: når de må utføres og hvor mange poeng de gir.

Ukentlige aktiviteter (8 poeng)

Det er mulig å oppnå 1p/uke (opptil 8 poeng totalt) gjennom prosjektperioden dersom teamet har et møte med veileder minst én gang i uken. Dette dokumenterer dere ved å skrive ned “action points” etter møtet i prosessloggen.

Tidlig frist (gjennomføres før søndag 24. mars)

Merk: Aktivitetene er listet i tilfeldig rekkefølge.

Aktivitet	Beskrivelse	Poeng
Gjennomføring av Kickoff-aktiviteter	Bli kjent med teamet. Gjennomfør aktivitetene fra kick-off: <ul style="list-style-type: none"> ● Stinky fish ● Barometer 	1
Mobb-programmering med hele teamet i minst	Gjennomfør en økt med mobb-programmering i minst 1 time. Se forelesning om mobb-programmering.	2

1 time (“obligatorisk”)	<ul style="list-style-type: none"> • Legg ved bilde av seansen, fysisk/digitalt • Hva lagde dere i mobb? Legg ved lenke til kildekode på github • Reflekter rundt gjennomføringen av økten. Legg ved detaljer om tid per person osv. 	
Innsiktsarbeid: intervju / spørreskjema/..	<p>Samle data om målgruppen for appen ved bruk av forskningsmetoder. Se forelesning om metode.</p> <p>Ta med i prosessloggen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Årsak til datainnsamlingen • Hvilke metoder er brukt • Diskusjon rundt resultatene av innsiktsarbeidet. 	2
Gjennomføre Workshop	<p>Gjennomfør en workshop i den fasen der er i. For eksempel hvis dere er i idémyldringsfasen, kan dere gjennomføre en Crazy 8.</p> <p>Ta med i prosessloggen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formålet med workshopen • Agenda for workshop-en • Hva slags workshop gjorde dere og hvor har dere hentet denne fra • Refleksjoner rundt workshopen 	2
Retrospektiv før påske (“obligatorisk”)	Gjennomfør en selvvalgt retrospektiv.	2
Demo av MVP / POC (“obligatorisk”)	<p>Lag et Minimum Viable Product (MVP) og demonstrer dette for veileder. Dette skal gjøres over 3-4 uker og poeng blir først gitt ved demonstrasjonen.</p> <p>Legg ved skjermbilder i prosessloggen + lenke til den spesifikke commiten som er MVP.</p>	3
Arkitekturskisse og dataflyt for MVP.	Denne skal inneholde en skisse over strukturen og formålet til de forskjellige delene av appen og hvordan dataen flyter for MVP-en.	1

Andre aktiviteter

Aktivitet	Beskrivelse	Poeng
Retrospektiv en stund etter påske (“obligatorisk”)	Merk: kan kun få poeng for denne aktiviteten gjennomført etter 1. april	2

Aktivitetene under oppfordres til å gjøre når teamet tenker at det er hensiktsmessig.

Aktivitet	Beskrivelse	Poeng
-----------	-------------	-------

Gjennomføring av møter innen smidig utvikling	<p>Gjennomfør to av følgende møter som er vanlig i smidig utvikling</p> <ul style="list-style-type: none"> • Daily Standup • Sprint Planning • Sprint Review 	2
Use KotlinRefactorer for improving maintainability of your code (“obligatorisk”)	<p>Aktiviteten og det som skal leveres er spesifisert i eget dokument. Se også forelesningen om arkitektur og smidig utvikling.</p> <p>Se på ActivityIN2000 og svar på spørsmålene i nettskjemaet https://nettskjema.no/a/418090. Legg ved kvittering i prosessloggen.</p>	2
Enriching the backlog with quality tags	<p>Aktiviteten og det som skal leveres er spesifisert i eget dokument. Se også forelesningen om arkitektur og smidig utvikling.</p> <p>Se på ActivityIN2000 og svar på spørsmålene i nettskjemaet https://nettskjema.no/a/418091. Legg ved kvittering i prosessloggen.</p>	2
Par-programmering	<p>Gjennomfør par-programmering.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legg ved bilde av seansen, fysisk/digitalt • Hva lagde dere i par? Legg ved lenke til kildekode på github • Reflekter rundt gjennomføringen av økten. Legg ved detaljer om tid per person osv og hvordan dere gjorde det. 	1
Datainnsamling: brukertesting (“obligatorisk”)	<p>Brukertesten skal relateres til</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funksjonalitet i appen • Brukskvalitet (usability) i appen <p>I etterkant av brukertesten skal dere oppsummere det som bør endres. Et fullført samtykkeskjema skal også inkluderes.</p>	2
Datainnsamling: geriljatesting	<p>Gjennomfør en brukertest med en tilfeldig ekstern deltager. Kan gjennomføres på prototyper.</p>	2
Teste ut Test-Drevet Utvikling (TDD) på 3 features/funksjonaliteter	<p>Funksjonalitetene skal relateres til</p> <ul style="list-style-type: none"> • En relatert til ViewModel • En relatert til Repository • En relatert til API <p>Se ukesoppgavene for eksempler på hvordan skrive tester for dette. Lag en illustrasjon som viser hvordan dere har jobbet test-drevet med funksjonalitetene.</p>	2
Backlog Refinement	<p>Gjennomfør en sesjon med <i>backlog refinement</i> (tidligere kalt <i>backlog grooming</i>).</p> <p>Denne aktiviteten inkluderer:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Lage nye user stories/oppgaver dersom det ikke er nok. 2) Prioritere hvilke oppgaver i backloggen som bør gjøres, estimere de (f. eks. ved bruk av planning poker). <p>En anbefaling er å gjøre denne aktiviteten før eller som en</p>	1

	del av en sprint planning.	
Egendefinert aktivitet	Aktivitet innenfor smidig utvikling som skal bidra i prosjektet som ikke er nevnt over <ul style="list-style-type: none">• Skriv kort om hva og hvorfor dere valgte å gjennomføre aktiviteten.	1