

# Hemtentamen:

## Agila arbetssätt och grupp dynamik

Instruktioner	2
Del 1: Skriftlig del - Obligatorisk (G)	3
Del 2: Teoretisk del och Inspelningsdel (VG)	5

# Instruktioner

## Del 1 – Grundfrågor/G-Nivå, Obligatorisk

- G-Nivå

**Instruktioner:** Svara på frågorna nedan med tydliga resonemang och koppla dina svar till både teori och praktiska erfarenheter från kursen, inklusive grupperbetet. Arbetet lämnas in som PDF format på learnpoint

## Del 2 – VG-Nivå

1. Teoretisk del
2. Inspelningsuppgift (frivillig VG-höjning)

Max 10 minuter. För att höja från G → VG krävs att denna del genomförs.

## Bedömningskriterier

*Godkänt (G):*

- Förståelse för centrala agila begrepp.
- Tydlig koppling mellan teori och exempel.
- Besvarar frågorna och dokumentera i god agil anda.

*Väl Godkänt (VG):*

- Djup analys och utvecklade resonemang.
- Mognad i reflektion kring grupp dynamik och processer.
- Tydlig teori-praktik-koppling.
- Genomförd inspelningsuppgift.

---

# Del 1: Skriftlig del - Obligatorisk (G)

## **Del 1 – Skriftlig del - Obligatorisk**

Svara på frågorna med tydliga resonemang och koppla alltid till både teori och ert grupperbete. Om något moment inte genomfördes, beskriv hur ni skulle ha gjort enligt teorin.

Ord per fråga: 150–300 ord.

### **1. Agila grunder och arbetssätt**

- Förklara kort vad ett agilt arbetssätt innebär och hur det skiljer sig från traditionell projektledning. Beskriv även filosofin som finns bakom det Agila arbetet.
- Beskriv minst ett exempel från ert grupperbete där ett agilt arbetssätt underlättade arbetet.

### **2. Roller och ansvar i ett agilt team**

- Beskriv Scrum Master-rollen och hur den skiljer sig från Product Ownern.
- Ge exempel från ert grupperbete där rollen formellt eller informellt påverkade ert arbete.

### **3. Agila metoder och visualisering**

- Beskriv skillnaderna mellan Scrum board och Kanban board.
- Vilken board arbetade ni med och varför?
- Förklara kort syftet med den board ni använde.

### **4. Kravhantering i agila projekt**

- Förklara vad en user story är och varför det är viktigt att bryta ned arbetet i epics, user stories och tasks.

- Ge ett exempel från ert grupperbete där en user story hjälpte er (eller hade hjälpt er) att strukturera arbetet.

# Del 2: Teoretisk del och Inspelningsdel (VG)

## Instruktioner - Inspelningsuppgift

### Instruktioner för Inspelningsuppgift – Videopresentation

I denna uppgift ska du spela in en videopresentation där du både **visar ditt material** på skärmen och **syns själv i bild**. Presentationen är en individuell reflektion över ert grupperbete och hur ni arbetat agilt under kursen. Den ska kopplas till det material du skapat under kursens gång, och innehålla konkreta exempel och tydliga resonemang.

Maxlängd: 10 minuter.

*För att höja betyget från G → VG krävs att denna inspelning genomförs.*

### Krav på inspelningen

För att din presentation ska bli godkänd måste följande krav uppfyllas:

#### 1. Du ska synas i bild

- Din kamera ska vara på under hela presentationen.
- Du kan ligga i ett hörn (picture-in-picture) eller visas bredvid ditt delade material.

#### 2. Din skärm ska delas tydligt

- Det material du presenterar (slides, prototyp, kod, planering etc.) ska vara lätt att se och läsa.

#### 3. Ljudet ska vara klart

- Säkerställ god ljudkvalitet utan störningar.
- Testa gärna mikrofon och ljud innan du spelar in.

#### 5. Filformat

- Rekommenderade format: .mp4

## Förslag på verktyg för inspelningen

Du väljer fritt vilka verktyg du använder. Men här är några förslag:

- PowerPoint
  - Har inbyggd funktion för att spela in presentation med din kamera + skärm.
- OBS Studio
  - Gratis och avancerat verktyg för att spela in både kamera och skärm samtidigt.
- Zoom / Teams
  - Starta ett eget möte, dela skärm och spela in med kameran på.

Det här ska du besvara i din presentation

**Reflektera över ert grupparbete och koppla till både teori och dina egna erfarenheter:**

### **1. Avslutning av projektet**

- Hur arbetade ni med att avsluta ert agila projekt?
- Vad följde teorin, vad avvek ni ifrån och varför?
- Vilka lärdomar tar du med dig?

### **2. Hur ni arbetade agilt**

- På vilket sätt arbetade ni agilt?
- Vilka delar av det agila arbetssättet var mest framträdande?
- Vad kunde gjorts mer agilt?

### **3. Din framtida yrkesroll**

- Hur tar du med dig dessa erfarenheter in i ditt framtida arbete?
- Vad kommer du göra annorlunda framöver?

*Tips innan du börjar spela in*

- Ha ditt material redo och organiserat.
- Stäng av notiser och störande program.
- Säkerställ bra ljus (inte starkt ljus bakom dig).
- Testa bild och ljud i förväg.
- Se till att allt du visar på skärmen är relevant och tydligt.

## Teoretisk del

### Instruktioner - Teoretisk del

För att få VG krävs fördjupade resonemang, tydliga analyser och koppling mellan teori och praktik. Samt att tänka på att dokumentera/skriva utifrån agilt tänk och filosofi.

#### 6. Agil riskhantering

- Analysera hur en agil riskanalys kan minska risken för projektproblem och misslyckanden.
- Koppla till teorin och minst ett exempel från ert grupparbete.

Ord: 200–350 ord.

#### 7. Varför IT-projekt misslyckas

- Resonera kring vanliga orsaker till varför IT-projekt misslyckas, baserat på kursens teori.
- Koppla till ert grupparbete: vilka utmaningar uppstod och vilka åtgärder hade kunnat förebygga dem?

Max antal ord: 350 st

#### 8. Riskhantering i agila projekt

- Analysera hur en agil riskanalys kan minska risken för projektmisslyckanden. Koppla ditt svar till kursens teoretiska moment och ett exempel från grupparketet.

Max antal ord: 350 st

#### 9. SMART:a mål

- Utvärdera ert grupparketets mål med hjälp av SMART-kriterierna. Vad fungerade bra och vad hade kunnat förbättras?

Max antal ord: 350 st

## 10. Misslyckade IT-projekt

- Reflektera över varför IT-projekt ofta misslyckas och koppla ditt svar till teorin från kursen.
- Resonera också kring vilka åtgärder som hade kunnat förhindra de problem ni stötte på i ert grupparbete. Eller ge konkreta exempel.

Max antal ord: 350 st

---