

Teamaktiviteter

I løpet av prosjektarbeidet skal alle team gjennomføre aktiviteter. Formålet med aktivitetene er å gi dere erfaring med ulike oppgaver innenfor teamarbeid som dere høyst sannsynligvis vil møte senere i arbeidslivet. Aktivitetene bidrar til at dere reflekterer over teamets arbeidsprosesser og stadig forbedrer samarbeidet.

- Aktivitetene teller 30 % av prosjektet.
- Det vil ikke være mulig å oppnå 30 poeng uten å gjennomføre de obligatoriske aktivitetene. Disse er markert **obligatorisk**.
- 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.
- Det er ikke mulig å få poeng for mer enn tre aktiviteter per uke. Dette er fordi det ønskes at det skal arbeides jevnt arbeid gjennom prosjektet.
- Prosjektarbeidet starter i uke 10 (*mandag 3. mars*).
- Prosjektarbeidet slutter i uke 20 (*fredag 16. mai*).
- Siste uke for mulig opptjening av poeng er uke 19.

Godkjenning av aktiviteter

For å få poeng for en aktivitet, må dere:

- Skrive hvilke aktiviteter som er gjort i prosessloggen, der dere for hver aktivitet beskriver følgende:
 - Forklarer kort hvorfor teamet valgte å gjennomføre aktiviteten på dette tidspunktet (*og ikke tidligere/senere i prosjektarbeidet*).
 - Hvordan dere gjennomførte aktiviteten
 - Hvem i teamet som deltok på aktiviteten
 - Erfaringer (*både positive og negative*)
 - Refleksjoner (f.eks er dette noe teamet kommer til å gjøre igjen?)
- Prosessloggen dokumenterer teamaktivitetene og vil være en del av innleveringen i prosjektet.
- **Merk: Veilederne er ikke de som godkjenner aktivitetene.** Det er sensorer som vil lese gjennom prosessloggen etter innlevering av prosjektarbeidet.

Oversikt over aktiviteter

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

Ikke tids-avhengige aktiviteter

Merk: Aktiviteten gjelder gjennom hele prosjektet.

Aktivitet	Beskrivelse	Poeng
Ukentlige møter med veileder	Det er mulig å oppnå 1 poeng dersom teamet har møte med veileder én gang i uken. Dette er kun mulig å oppnå poeng for opptil 4 uker, men vi oppfordrer likevel til fremdeles å ha kontakt med veileder etter alle poengene er oppnådd. Dokumenter denne aktiviteten ved å skrive ned "action points" etter møtet i prosessloggen.	4
Gjennomføring av smidige møter	Gjennomfør følgende møter som er vanlig i smidig utvikling • Daily Standup • Sprint Planning • Sprint Review Her får altså teamet 1p per type møte. Opptil 3 poeng. Møtene skal ikke gjennomføres samme uke.	3
Egendefinert aktivitet	Gjennomfør en egendefinert smidig aktivitet som ikke er nevnt i dette dokumentet. I prosessloggen skriv kort om hva, hvorfor og hvordan dere gjennomførte aktiviteten.	1

Aktiviteter i første halvdel av prosjektet (frem til søndag 5. april, uke 14) Merk: Aktivitetene er listet i tilfeldig rekkefølge.

Aktivitet	Beskrivelse	Poeng
Forelesning med JetBrains (obligatorisk)	Teamet deltar sammen på forelesning onsdag 25. mars i uke 13. Ta med i prosessloggen: - Hva lærte dere? - Kommer dere til å anvende noe av det som ble gått gjennom i eget prosjekt, drøft kort hvorfor/hvorfor ikke.	1
Innsiktsarbeid: intervju / spørreskjema/.. (obligatorisk)	Samle data om målgruppen for appen ved bruk av forskningsmetoder. Se forelesning om metode. Ta med i prosessloggen: - Årsak til datainnsamlingen - Hvilke metoder er brukt - Diskusjon rundt resultatene av innsiktsarbeidet.	2
Mobb-programmering med hele teamet i minst 1 time (obligatorisk)	Gjennomfør en økt med mobb-programmering i minst 1 time. Se forelesning om mobb-programmering. - Legg ved bilde av seansen, fysisk/digitalt - Hva lagde dere i mobb? Legg ved lenke til kildekode / commit på GitHub. - Reflekter rundt gjennomføringen av økten. Legg ved detaljer om tid per person osv.	2
Gjennomføre Workshop	Gjennomfør en workshop i den fasen dere er i. For eksempel hvis dere er i idémyldringsfasen, kan dere gjennomføre en Crazy 8. Ta med i prosessloggen: - Formålet med workshopen Agenda for workshop-en - Hva slags workshop gjorde dere og hvor har dere hentet denne fra - Refleksjoner rundt workshopen	2
Første retrospektiv (obligatorisk)	Gjennomfør en selvvalgt retrospektiv. I prosessloggen, inkluder: - Hvordan gjennomførte dere retroen? - Hvilke verktøy brukte dere? - Ble dere enige om noe som fungerer og skal fortsette med? - Ble dere enige om noen forbedringspunkter?	2
Demo av MVP / POC (obligatorisk)	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. Legg ved skjermbilder i prosessloggen + lenke til den spesifikke commiten som er MVP.	2

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
Teste ut Test-Drevet Utvikling (TDD) på 3 features/funksjonaliteter	Funksjonalitetene skal relateres til • En relatert til ViewModel • En relatert til Repository • En relatert til API Se ukesoppgavene for eksempler på hvordan skrive tester for dette. Lag en illustrasjon som viser hvordan dere har jobbet test-drevet med funksjonalitetene.	2

Aktiviteter i andre halvdel av prosjektet (fra mandag 6. april, uke 15, til søndag 10. mai, uke 19)

Aktivitetene kommer senere...