



### Försättsblad Prov Original

Kurskod	Provkod	Tentamensdatum
I G 0 3 7 G	T 1 0 1	2 0 1 8 - 0 3 - 2 2
Kursnamn	Industriell organisation och ekonomi GR (B), Process- och...	
Provnamn	Tentamen	
Ort	Sundsvall	
Termin	V18	
Ämne	Industriell organisation och ekonomi	

## Tentamen IG037G, Process- och systemutveckling, 6 hp

Datum : 2018 – 03 – 22  
Poäng: : Max 76 poäng  
Instruktion : **Obs! Skriv max EN uppgift per svarsblad!**

### LYCKA TILL!

1. Rita en huvudprocesskarta för ett sportvaruhus typ XXL eller Intersport. Redovisa hur du har tänkt och motivera ditt val av huvudprocesser. Kartan ska innehålla huvudprocesser, stödprocesser och ledningsprocesser. Markera vilka processer som hör till respektive kategori (om det inte framgår direkt i kartan). (10p)
2. a) En vanlig process inom myndigheter för att handlägga medborgarnas ärenden är att t.ex. Ta emot ärende -> Fördela ärende (till olika enheter/handläggare) -> Komplettera ärende (om det behövs) -> Handlägga ärende -> Ta beslut -> Kommunicera (t.ex. skicka ett svar eller göra en utbetalning). Komplettera detta processflöde med värdeobjekt.  
b) När du går en kurs vid Mittuniversitetet kommer du i kontakt med olika IT-system och annat i din process, t.ex. Söka litteratur (kursplanedatabasen), Söka schema (schemaprogrammet), Använda kursmaterial (lärpplattformen), Skicka in uppgifter (lärpplattformen), Skriva tenta (papper), Se registrerade resultat (studentregistret). Rita denna process inklusive informationsbärarna. (10p)
3. Rita en enkel begreppsmodell för en mobiltelefon, t.ex. hur den är uppbyggd och vilka funktioner som finns. (8p)
4. a) Hur definieras en 'process'. Diskutera det du tycker är viktigt. (2p)  
b) Varför är processägare viktiga? Diskutera. (2p)  
c) Vilka likheter och skillnader finns mellan processer och användningsfall. (2p)
5. Rita ett användningsfallsdiagram för en köp- och säljsajt typ Blocket eller Tradera. (6p)
6. Systemutveckling kan beskrivas i tre systemnivåer. Vilka är de och hur hänger de ihop? Beskriv så utförligt som möjligt (6p)
7. Vad är ett krav? (2p)
8. Förklara följande begrepp (8p)
  - a. *T-Shaped Scrum Developer*
  - b. *Vattenfallsmodellen*
  - c. *Iterativt arbetssätt*
  - d. *XP*
9. För att beskriva funktioner i ett system kan man använda user stories. Skriv fyra user stories för funktioner i en mobil applikation. Välj EN av följande appar: Facebook, Pokemon Go, Google Maps eller Spotify. (4p)
10. Vad är Lean Software Development? (8p)
11. I den här frågan kan du reflektera över kursen som helhet: I inledningen av kursen diskuterade vi hur man går från ett behov till ett färdigt system. Beskriv de huvudsakliga steg man går igenom från ett behov uppstår till ett färdigt system i drift. Inkludera några av de viktiga modeller man kan använda. Du behöver inte ge ett långt svar, någon/några meningar om varje räcker. (8p)