

Tentauppgifter - Inlämning 2

Grupp E

February 21, 2008

1 Uppgift 1 (3p)

I följande exempel av tekniska gränssnitt, välj vilken text (A–D) som passar in på de fyra olika delarna av tekniska gränssnitt; *physical channel*, *messages*, *protocol* samt *semantics*.

1.1 Exempel 1:

Allmänt användande av internet med valfri web browser för att handla online.

- A Skickande och mottagande av information i html-format.
- B Referens till ett bifogat datauttryck.
- C TCP/IP.
- D Informationsutbyte om vilka artiklar som inhandlats.

SVAR:

<i>physical channel</i>	<input type="checkbox"/>	facit: C
<i>messages</i>	<input type="checkbox"/>	facit: A
<i>protocol</i>	<input type="checkbox"/>	facit: B
<i>semantics</i>	<input type="checkbox"/>	facit: D

1.2 EXEMPEL 2:

Grupparbete på distans i exempelvis kravhanteringskursen.

- A Ord och meningar formaterade i lämpligt ASCII-format.
- B TCP/IP.
- C Utbyte av information om hur arbetet ska delas in.
- D Referens till ett sekvensdiagram.

SVAR:

<i>physical channel</i>	<input type="checkbox"/>	facit: B
<i>messages</i>	<input type="checkbox"/>	facit: A
<i>protocol</i>	<input type="checkbox"/>	facit: D
<i>semantics</i>	<input type="checkbox"/>	facit: C

1.3 EXEMPEL 3:

Ett vanligt samtal mellan en receptionist på ett hotell och en gäst.

- A Diverse information om vad som helst formulerat i ord.
- B Ljudvågor.

C Förmedling av önskemål och feedback.

D Valfritt talspråk.

SVAR:	<i>physical channel</i>	<input type="checkbox"/>	facit: B
	<i>messages</i>	<input type="checkbox"/>	facit: A
	<i>protocol</i>	<input type="checkbox"/>	facit: D
	<i>semantics</i>	<input type="checkbox"/>	facit: C

1.4 Poängbedömning

Maximalt 3 poäng. 1 poäng per korrekt par av alternativ i varje exempel. Har man alltså valt 3 alternativ korrekt och utelämnat det fjärde tilldelas ändå endast 1 poäng. Detta är för att man inte ska kunna "helgardera" sig och skriva samma bokstav på två svar.

2 Uppgift 2 (2p)

Sortera följande krav (A-H) i rätt krav kategori.

- A Systemets bakgrund skall vara en bild av "företagets" logotype.
- B Systemet skall spara historik enligt data modell...
- C 9 av 10 nya användare skall kunna hantera systemet inom 15 min.
- D Systemets responstid skall vara mindre än 1 s.
- E Systemets status skall kunna visa film på skärmen.
- F Systemet skall kunna hantera minst 200 användare samtidigt.
- G Minska underhållskostnaderna med 50%.
- H Systemet skall räkna ut avståndet mellan punkt A och punkt B.

Data	<i>Facit:</i> <i>B</i>
Design-level	<i>A</i>
Feature	<i>E, H, F</i>
Task & Support	<i>Finns inget Task & support krav</i>
Usability	<i>C</i>
Preformance	<i>D</i>
Goal level	<i>G</i>

2.1 Poängbedömning

Maximalt 2 poäng. 0,25 poäng per korrekt sorterat krav.

3 Uppgift 3 (2p)

I texterna beskrivs en projekt typ då en produkt skall leveras/utvecklas enligt ett kontrakt. Vilken projekt typ(A:*In-house development*, B:*Product development*, C: *COTS*, D: *Tender*, E: *Contract*) stämmer in

på följande texter:

”Genom väl valda elicitationsmetoder nås ett gemensamt högre mål.”

Svar: Facit: A

”...utvecklarna tar emot et RPF(request for proposal) och tar ett beslut efter det...”

Svar: Facit: D

”Företaget tar sällan ansvar för att produkten uppfyller kundens krav.”

Svar: Facit: C

”Leverasdatum är väldigt viktigt p.g.a. ständigt uppdatering av krav/features.”

Svar: Facit: B

3.1 Poängbedömning

Maximalt 2 poäng. 0,5 poäng per korrekt svar.

4 Uppgift 4 (5p)

Företag Stolen AB designar och marknadsför moderna stolar. Bolaget har stabila ekonomiska förutsättningar och är inte på något på något sätt ekonomiskt beroende av den aktuella stolen som ska designas. Företaget anlitar ett bolag som producerar stolen enligt anvisningar från Stolen AB. För att kunna producera stolen behöver bolaget bara göra några smärre justeringar på sin befintliga produktionslinje. Stolen är tänkt att ersätta en tidigare modell. Nedan följer en lista med några intressenter för utveckling av en ny stol med modern design.

4.1 Intressenter

- Företaget som producerar stolen
- Marknadsavdelningen
- Företaget som distribuerar stolen
- Banken (Gemensam för alla företagen)
- Teamet som designar stolen
- Referensgrupp med kunder

För varje intressent finns det tre frågeställningar med tillhörande svarsalternativ.

4.2 Varför är intressentens mål med produkten?

Bedöm de rimligaste svaren. Det kan finnas flera korrekta svar, för korrekt svar behöver alla finnas med.

- A Intressenten är en tilltänkt kund.
- B Intressenten är en underleverantör.
- C Intressenten är en sponsor/finansiär av produkten.
- D Intressenten är en intern avdelning på företaget.
- E Intressenten har någon annan anledning eller är ej en intressent för den aktuella produkten.

4.3 Varför vill de vara en del av produkten?

Bedöm de rimligaste svaren. Det kan finnas flera korrekta svar, för korrekt svar behöver alla finnas med.

- A Vidareutveckling av existerande samarbete.
- B Ersätta produktion av äldre produkt med nyare produkt.
- C Öka försäljningen.
- D Säkra företagets finansiering.
- E Intressenten har någon annan anledning eller är ej en intressent för den aktuella produkten.

4.4 Vilka risker/kostnader ser de med produkten?

Bedöm de rimligaste svaren. Det kan finnas flera korrekta svar, för korrekt svar behöver alla finnas med.

- A Svårbedömda kostnader
- B Förskjuten försäljningsdatum.
- C Kvalitetsproblem.
- D Är produkten säljbar.
- E Intressenten har någon annan anledning eller är ej en intressent för den aktuella produkten.

4.5 Svar

Att gissa är bättre än att inte lämna svar.

Intressent	4.2	4.3	4.4
Företaget som producerar stolen			
Marknadsavdelningen			
Företaget som distribuerar stolen			
Banken (Gemensam för alla företagen)			
Teamet som designar stolen			
Referensgrupp med kunder			

4.6 Facit

Intressent	4.2	4.3	4.4
Företaget som producerar stolen	B	AB	AC
Marknadsavdelningen	D	C	BD
Företaget som distribuerar stolen	E	AB	BD
Banken (Gemensam för alla företagen)	E	E	E
Teamet som designar stolen	D	B	BCD
Referensgrupp med kunder	A	E	C

Då företagen inte direkt är beroende av denna specifika produkt så bedöms banken inte vara en intressent för aktuell produkten.

4.7 Poängbedömning

En klart komplicerad poängbedömning men ser ut enligt följande. Maximalt finns det 18 korrekt ifyllda rutor. 0-4 korrekta svar ger 0 poäng. 5-9 ger 1 poäng, 10-13 ger 3 poäng, 14-16 ger 4 poäng och slutligen 17-18 ger 5 poäng.

5 Uppgift 5 3(p)

Det finns ett flertal olika eliciteringsmetoder. De är bra på olika område. Här nedan följer 6 stycken metoder som ska bedömas om de är bra på att användas inom 3 olika områden. Markera med ett + på de områden där de är effektiva och med ett - om de inte är så effektiva.

5.1 Aktuella problem(Present Problems)

5.2 Realistiska möjligheter(Realistic possibilities)

5.3 Prioritering(Priorities)

5.4 Svar

Eliciteringsmetod	5.1	5.2	5.3
Intressentanalys			
Intervju			
Brainstorming			
Riskanalys			
Prototyper			
Fokusgrupp			

5.5 Facit

Svar från F2.

Eliciteringsmetod	5.1	5.2	5.3
Intressentanalys	+	-	-
Intervju	+	-	-
Brainstorming	-	-	-
Riskanalys	-	+	-
Prototyper	-	+	-
Fokusgrupp	+	-	+

5.6 Poängbedömning

Varje helt korrekt eliciteringsmetod ger 0,5 poäng. Totalt 3 poäng.

6 Inlärningsmål

Uppgift 1 berör inlärningsmål 4.

Uppgift 2 berör inlärningsmål 5.

Uppgift 3 berör inlärningsmål 6.

Uppgift 4 berör inlärningsmål 2.

Uppgift 5 berör inlärningsmål 16.