



Begreppslista

Version 1.0

PUM02

2025-04-23

Introduktion

Detta dokument innehåller alla återkommande begrepp som används i projektets resterande dokument. Det finns även tillhörande engelska begrepp som används i kodbasen.

Projektspecifika begrepp

Begrepp (svenskt)	Förklaring	Begrepp (engelskt)
Admin/Administratör	En användare som kan hantera uppgifter och skapa rapporter/sammanställningar.	Administrator
Aktivitet	Ett ID som används för att koppla en uppgift till faktureringsställe.	Activity
DIGIT	Digitaliseringsavdelningen vid LiU	Digitalisation Division
LiU	Linköpings Universitet	-
Roll	En användares roll i systemet, tidsredovisare eller administratör.	Role
Tidsredovisare	LiU-medarbetare som redovisar arbetad tid.	Time tracker
Tidsredovisning	Processen där tidsredovisare rapporterar tid arbetad på uppgifter i ett uppdrag	Time tracking
Uppgift	En arbetsuppgift som tidsredovisare kan rapportera tid till.	Task

Externa begrepp

Begrepp (svenskt)	Förklaring	Begrepp (engelskt)
ASP.net	Ett ramverk för att bygga webbapplikationer. I detta projekt använder vi C# som programmeringsspråk tillsammans med ramverket.	-
Azure	En samling molnbaserade tjänster tillhandahållet av Microsoft.	-
Backend	Den delen av systemet som behövs för bland annat interagera med databas och autentisera användare.	-
.csv	Ett filformat. Står för "Comma separated values"	-
C#	Ett programmeringsspråk som kommer användas för backendutveckling.	-

Begrepp (svenskt)	Förklaring	Begrepp (engelskt)
DevOps	Integration och automatisering av mjukvaruutveckling och informationsteknologi.	-
Digitaliseringsavdelningen (DIGIT)	Digitaliseringsavdelningen på LiU	Digitalisation Division (DIGIT)
Discord	En kommunikationskanal som erbjuder röstsamtal.	-
ESLint	Ett statiskt kodanalysverktyg för JavaScript och TypeScript som hjälper till att identifiera och åtgärda kodproblem.	-
Frontend	Den delen av systemet som användare upplever och interagerar med. I projektets fall är det hemsidan.	-
Google Drive	En molnbaserad filhanterare där dokument kan sparas och delas med andra.	-
Grupp	En grupp i LiU:s behörighetssystem som styr åtkomst till uppdrag och funktioner. Även kallat säkerhetsgrupp	Group
LCP	Largest contentful paint [1]. Tiden det tar för det största element att ladda in.	-
LiU-ID	Ett användarnamn som används för digitala tjänster på Linköpings universitet	-
MS Teams	En kommunikationsplattform och samarbetsverktyg.	-
React/Svelte	Ett ramverk för att bygga webbapplikationer. I detta projektet använder vi TypeScript som programmeringsspråk tillsammans med ramverket.	-

Begrepp (svenskt)	Förklaring	Begrepp (engelskt)
SQL	Structured Query Language. Ett standardspråk för databashantering.	-
SSO	Single Sign On, ett verktyg för autentisering av användare	-
TypeScript	Ett typat programmeringsspråk som kommer användas för frontendutveckling.	-
UI	Användargränssnittet för produkten.	-

Processbegrepp

Begrepp (svenskt)	Förklaring	Begrepp (engelskt)
Burndown-chart	Grafisk visualisering av kvarvarande arbete.	-
Kanban	En agil metod för att visualisera arbetsflöden och hantera pågående arbete genom en tavla.	-
LCP	Tiden det tar för det största synliga innehållet på en webbsida att laddas och visas för användare.	Largest Contentful Paint
Produktbacklogg	Lista över prioriterade funktioner och krav som ska utvecklas i produkten.	Product backlog
Produktägare	Ansvarig för produktbackloggen, prioriterar krav och ser till att teamet skapar värde under sprintar.	Product owner
Scrum	En agil mjukvaruutvecklings process som bygger på iterativt arbete i tidsbegränsade sprintar.	-
Scrum master	En coach som säkerställer att scrumprocessen följs, stödjer teamet under sprintar.	-
Sprint	En tidsbegränsad arbetscykel i Scrum som varar en till fyra veckor, där teamet utvecklar och implementerar uppgifter och funktioner från sprintbackloggen.	-

Begrepp (svenskt)	Förklaring	Begrepp (engelskt)
Sprint retrospektiv	Ett möte i slutet av en sprint där teamet reflekterar över hur det gått, samt identifierar förbättringsområden till kommande sprintar.	Sprint retrospective
Sprint review	Ett möte i slutet av en sprint där teamet redovisar vilka uppgifter och funktioner som har eller inte har levererats under den senaste sprinten.	-
Sprintbacklogg	De uppgifter och funktioner som valts ut från produktbackloggen för den aktuella sprinten.	Sprint backlog
Sprintplanering	Ett möte där teamet väljer vilka uppgifter som ska genomföras under den kommande sprinten.	Sprint planning
SUS	En skala för att mäta användbarheten på ett system, baserat på användares upplevelse av dess funktionalitet och design.	SUS System Usability Scale
Utvecklingsteam	En grupp som utvecklar och levererar funktionalitet i sprintar.	Development team

Referenser

- [1] Google, "Largest Contentful Paint (LCP)", *Google*. Tillgänglig vid: <https://web.dev/articles/lcp>. [Åtkomstdatum: 21 januari 2025]