

## Agil utveckling

**Kursen ingår i utbildningen:** JavaScript-utvecklare

**Kursens omfattning:** 20p

**Undervisningsspråk:** Svenska

**Förkunskaper:** Inga

**Valbar kurs:** Nej

**Utbildningsnummer och omgång:** YH00838-2022 omgång 2

**Beslutsdatum för kursplan:** 2023-05-23

### Kursens huvudsakliga innehåll

Efter kursen ska ge den studerande kunna arbeta utefter agila metoder och förstå hur ett effektivt arbete i iterationer fungerar i utvecklingsprocessen. Använda verktyg för att planera, genomföra, övervaka och följa upp olika agila metoder. Kursen ger den studerande kunskaper om arbetsprocesser med agila metoder och kvalitetskriterier inom teoretisk och praktisk frontend-utveckling. Att praktisk kunna genomföra ett iterativt arbete i team och använda verktyg för projekt som ex. Jira, Trello eller liknande. Den studerande ska använda ett versionshanteringssystem för att hantera egen kod i ett agilt projekt. Syftet med kursen är att effektivt leverera kundnära funktionalitet via effektiva former för teamsamarbete, kommunikation, kundsamarbete samt tidig och frekvent feedback.

### Kursens mål

#### Efter genomförd kurs, med godkänt resultat, ska den studerande kunna...

1. Beskriva agila fundament
2. Beskriva agila metoder och arbetsprocesser såsom Scrum och Kanban.
3. Redogöra för kvalitetskriterier och kvalitetssäkring genom agila metoder
4. Redogöra för product-backlogs, sprint-planering och sprint-backlogs
5. Redogöra för user stories
6. Redogöra för sprint-review och sprint retrospective
7. Beskriva iterativ utveckling och design
8. Redogöra för estimering av tid i samband med agila arbetsprocesser
9. Redogöra för Definition of Done
10. Beskriva verktyg för projekt- och ärendehantering, ex. JIRA, Trello eller liknande

#### Efter genomförd kurs, med godkänt resultat, ska den studerande ha förmågan att...

11. Kunna genomföra ett iterativt arbete i team och använda verktyg för projekt som ex. Jira, Trello eller liknande.
12. Utföra hantering av sprint-backlogs och kanban boards
13. Utföra sprint-planeringar och koppla krav till user stories och funktionalitet
14. Kunna driva iterativa processer som håller tidsplanen
15. Kunna evaluera utfört arbete och ge feedback på sin egen samt andras insatser i teamet
16. Kunna använda versionshanteringssystem (Git) för kodsamarbete och hantering av olika kodversioner

## Efter genomförd kurs, med godkänt resultat, ska den studerande uppvisat kompetenser i att...

17. Arbeta utefter agila utvecklingsprocesser och tillämpa ett agilt arbetssätt
18. Bidra till ett effektivt teamarbete och snabbt uppnå resultat
19. Skapa produkter och funktionalitet med hög kvalitet över tid
20. Planera, genomföra och följa upp ett agilt arbete med hjälp av ett projekt- och ärendehanteringsverktyg såsom JIRA

### Väl godkänt (VG)

Den studerande har nått samtliga mål för kursen. Den studerande kan dessutom:

21. Självständigt och med säkerhet använda versionshanteringssystem (Git) för kodsamarbete och hantering av olika kodversioner
22. Självständigt och med säkerhet skapa sprint-planeringar och koppla krav till user stories och funktionalitet
23. Självständigt och med säkerhet planera, genomföra och följa upp ett agilt arbete med hjälp av ett projekt- och ärendehanteringsverktyg såsom JIRA

### Läromedel

Allt material på [www.ithsdistans.se](http://www.ithsdistans.se). Eventuellt annat material som läraren delar ut.

### Former för kunskapskontroll

Kunskapskontroller görs under kursen genom ett projekt i team med löpande bedömning genom tillhörande demo(s)/muntlig(a) redovisning(ar) och en individuell inlämningsuppgift kopplat till arbetet för att uppnå VG-nivå.

- Projekt i team – Utveckling av en frontend webbapplikation
- Individuell inlämningsuppgift – Sammanfattning av sitt eget arbete kopplat till kursens mål för Väl godkänt

För varje examinationsmoment har den studerande rätt att delta på en ordinarie examination och två omprövningar. Examinator avgör i vilka fall omprövning kan ske i form av komplettering.

Examinerande moment (Labbar, projekt, tentor, rapporter etc. som är betygsgrundande):

Innehåll	Täcker Kursmål
Projekt i team	G1, G2, G3, G4, G5, G6, G7, G8, G9, G10, G11, G12, G13, G14, G15, G16, G17, G18, G19, G20
Individuell inlämningsuppgift	VG21, VG22, VG23



IT-HÖGSKOLAN

Här startar din IT-karriär.