

## **Kursplan - Systemutvecklingens grunder och agil utveckling**

Utbildning:	Systemutvecklare .NET
Utbildningsnummer:	YH01461-2021
Kursens omfattning:	15 YH-p
Fastställd av ledningsgrupp:	2022-04-22
Version:	1
Valbar kurs:	Nej
Språk:	Kursen ges på svenska. Kurslitteratur och undervisning och redovisningsinslag på engelska kan förekomma.
Förkunskapskrav:	Inga

### **Innehåll**

Kursen ger en introduktion till systemutvecklingsprocessen och yrkesrollen systemutvecklare samt behandlar centrala agila begrepp och arbetsmetoder. I kursen behandlas hur ett effektivt arbete i iterationer fungerar i utvecklingsprocessen.

Kursen genomförs som föreläsningar om centrala begrepp och metoder samt som ett grupparbete/case som genomförs enligt den agila arbetsmetodiken.

### **Mål**

Kursen ger kunskaper om/i

- det agila manifestet
- Scrum och Kanban
- definition of done
- effektiva team
- user story
- mjukvaruutvecklingens livscykel
- tidsestimering
- produktägare
- agila metoder och dess påverkan på kvalitetskriterier inom utveckling och projektstyrning.

Kursen ger färdigheter i att

- arbeta i grupp efter en iterativ process och redovisa en sprintdemo på engelska
- hantera en sprintbacklog
- hantera de vanligaste verktygen för agilt arbete.

Kursen ger kompetenser att/i

- arbeta efter agila utvecklingsprocesser och tillämpa ett agilt arbetssätt
- planera, genomföra och följa upp ett agilt arbete med hjälp av ett projektverktyg.

### **Former för kunskapskontroll**

Skriftlig kunskapskontroll samt planering och redovisning av ett agilt projekt.

### **Betygskriterier**

Den studerandes prestation betygssätts efter genomförd kurs med betygen Icke Godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl Godkänt (VG). För betyget VG krävs att kriterierna för betyget G också är uppfyllda.

#### **Icke Godkänt (IG)**

Den studerande har genomfört kursen men inte uppnått samtliga kursmål.

#### **Godkänt (G)**

Den studerande kan

- beskriva principerna för Scrum och Kanban
- resonera kring vad som utgör effektiva team i agil utveckling
- beskriva mjukvaruutvecklingens livscykel
- förklara begreppet tidsestimering
- definiera begreppen produktägare, definition of done
- delta i grupparbete efter en iterativ process och tillämpar då ett agilt arbetssätt
- delta i redovisning av en sprintdemo på engelska
- hantera en sprintbacklog
- använda ett projektverktyg vid planeringen, genomförandet och uppföljningen av ett agilt projekt.

**Väl Godkänt (VG)**

Den studerande kan

- hantera en sprintbacklog på ett sätt som påvisar förståelse för vad en user story är och hur den kan delas upp i tasks
- reflektera kring hur Scrum och Kanban och Agile förhåller sig till varandra
- utförligt beskriva hur agila metoder påverkar kvalitet inom utveckling och projektstyrning (ange fördelar och nackdelar samt jämför den med andra metoder).