



Campus Nyköping

SYSTEMUTVECKLINGENS GRUNDER OCH AGIL UTVECKLING 01

Introduktion till kursen

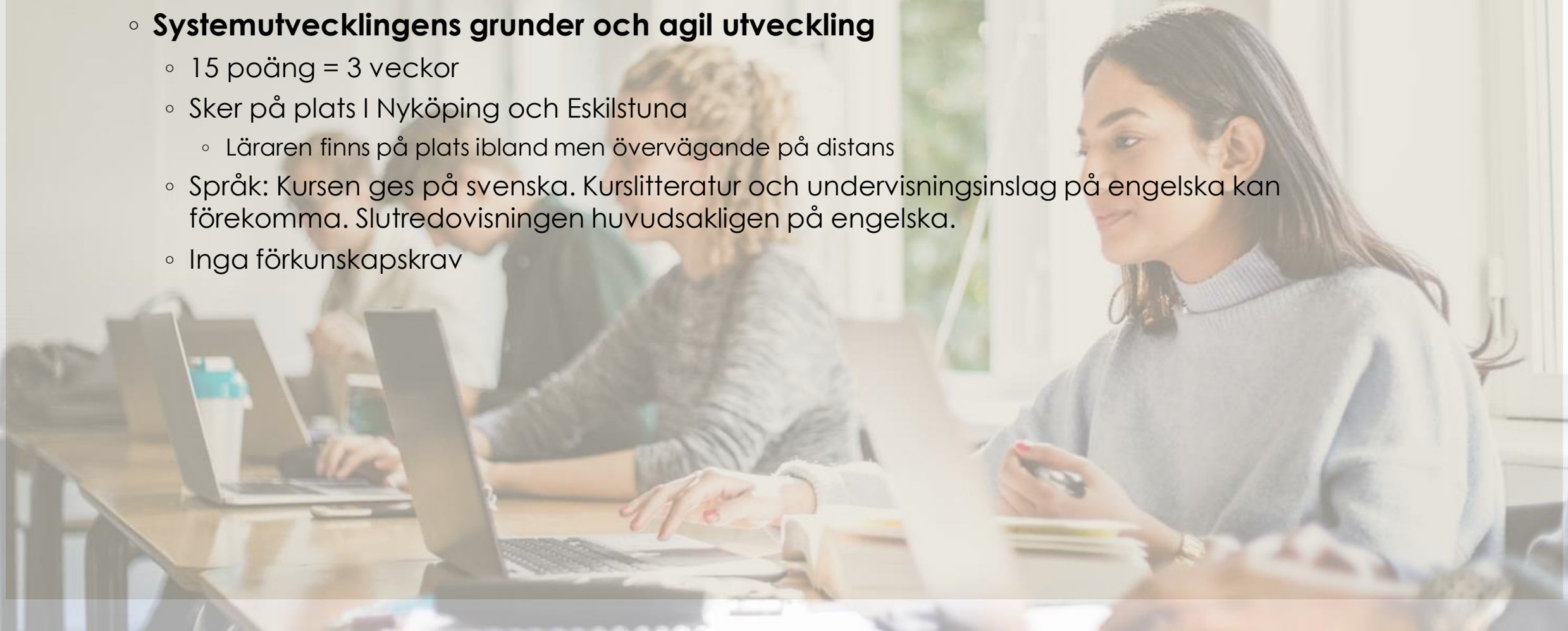
Välkommen till kursen



Kort information

- **Systemutvecklingens grunder och agil utveckling**

- 15 poäng = 3 veckor
- Sker på plats i Nyköping och Eskilstuna
 - Läraren finns på plats ibland men övervägande på distans
- Språk: Kursen ges på svenska. Kurslitteratur och undervisningsinslag på engelska kan förekomma. Slutredovisningen huvudsakligen på engelska.
- Inga förkunskapskrav



Micke Engström - CV

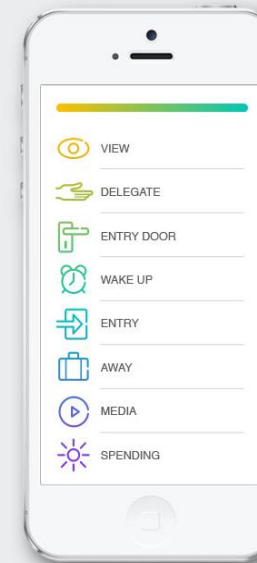
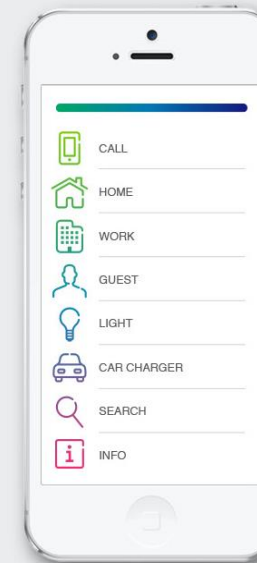
- Bor i Stockholm
- Utvecklare sedan drygt 30 år
- Netsite – Webb och kurser
- TV Söder – TV, kurser och webb
- Primat – Webb och mobilappar
- Adimo – Webb, mobilappar och CMS
- How Solutions
 - Svenska Spel
- Kronofogdemyndigheten
- MYH
- Kurser
 - Foghorn
 - Zocom
- mikael.engstrom@zocom.se



Lärarens kunskaper

- ASP.NET/C#
- Databaser
 - MS SQL, MySQL, NoSQL
- Frontend
 - HTML
 - CSS
 - Javascript
 - Vanilla, Node, Vue
- Internet of things (IOT)
 - C++
- Wordpress
 - PHP
- Agil utveckling
 - SCRUM
 - Kanban

Exempel



MARINSAJTEN.SE

START NYHETER TV HAMNAR

Logga in

Konstfack

01 About Konstfack

02 Programmes

03 Apply

04 Contact

05 News

ESSINGEN

Sajten för oss på Essingeöarna

Essingeöarna är förmodligen världens bästa plats att bo.

Essingeöarna

Idag 17° Fredag 21°
Vind: 3 m/s Vind: 5 m/s
Data från yr.no, ML, NRK Detaljerad prognos

Essingetorget

1	Frihaagen	4 min
1	Frihaagen	14 min
96	Hornsberg via Fridhemsplan	16 min
1	Frihaagen	24 min

Tvårbanan

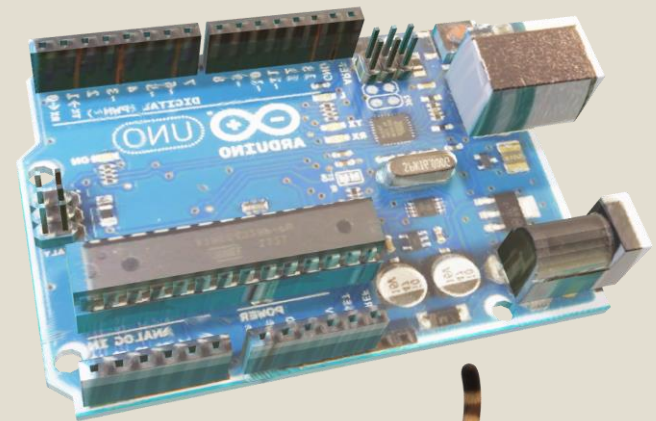
22	Sickla	1 min
22	Sickla	2 min



Pizzeria IL

08-6190740

Micke Engström - Privat



Eleverna

- Namn och kort presentation
- Förkunskaper
 - Agila metoder?
 - Programmering?
- Förväntningar på kursen
- Upprop samtidigt



Mina förväntningar

- Ställ frågor
- Lägg den tid som behövs
- Var alltid närvarande och tillgänglig för dina gruppmedlemmar
- Ta pauser

Kursens 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

Kunskaper

- 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.

Litteratur och programvara

- I huvudsak är det pdf-dokument, som görs tillgängliga i takt med kursen.
- I dokumenten finns allt ni behöver
 - Föreläsningen
 - Övningar
 - Uppgifter
 - Länkar
- Filerna är numrerade + föreläsningens namn
- Spara dem gärna lokalt i en mapp ni döper till kursens namn, och samma filstruktur som på Moodle
- Programvara
 - Vi kommer uteslutande jobba med gratis programvaror och webbtjänster

Examinering

- Skriftlig kunskapskontroll samt planering och redovisning av ett agilt projekt
- Skriftlig kunskapskontroll
 - G-Tenta
 - VG-uppgift i fritextform
- Agilt projekt
 - "Butiken"
 - Sprint review 1 – Svenska
 - Sprint review 2 – Engelska, betygsgrundande

Betyg

- Icke godkänt (IG)
 - Den studerande har deltagit i 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 har nått samtliga mål för kursen. Den studerande kan dessutom:
 - 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)

Schema och tider

Måndag och Onsdag

Föreläsning

Övningar och uppgifter

Fredag

Handledning av övningar och uppgifter

Tider

09:00 - 12:00 Lektioner, föreläsningar

12:00 - 13:00 Lunch

13:00 - 16:00 Eventuellt fortsatt lektion + Övningar

Cirka tio minuters rast varje timme

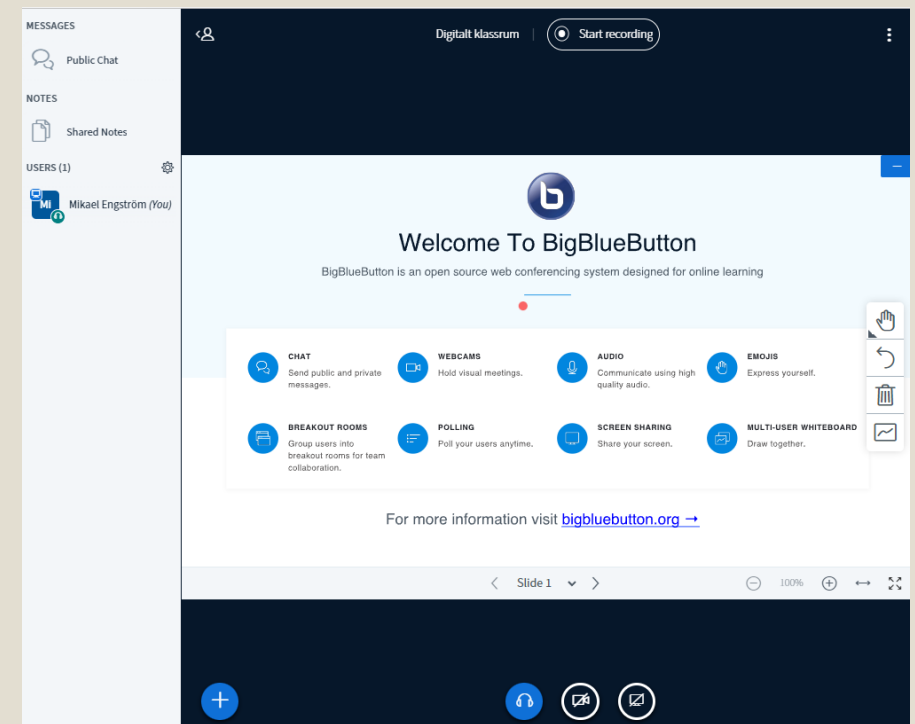
Datum	Ämne	Material
Ti 23/8	Introduktion till kursen Introduktion av läraren Introduktion av studenterna Förkunskaper 12 regler för utvecklare + Kort grupparbete Systemutvecklingens grunder Projektmetoder Att arbeta som utvecklare	Allt material, inkl länkar publiceras innan lektionen.
On 24/8	Agila manifestet SCRUM Kanban Verktyg och utvecklingsmiljö Trello Backlog Projektarbete presenteras: "Butiken" Grupparbete, Sprint 1 start	
Fr 26/8	User Stories Handledning med grupparbetet	
Må 29/8	Mer SCRUM och Kanban Estimering Kravställning Definition of Done Kvalitet MVP Teamet och Projektgruppens roller Grupparbete	
To 1/9 OBS!	Grupparbetet sprint review 1 Kundkännedom Effektiva team Sprint 2 start	
Fr 2/9	Handledning med grupparbetet	
Må 5/9	Kort om versionshantering och CD/CI Repetition och frågor	
On 7/9	Handledning med grupparbetet	
Fr 9/9	Grupparbetet sprint review 2/redovisning på engelska Skriftligt prov/Inlämningsuppgift som uppsats	

Handledningsdagen Fredag

- Uppstartsmöte kl 9.00
- Avstämning 13.00
- Avslutning 15.30
- Kontinuerliga kontakter med grupperna under dagen
- Eventuella små genomgångar och repetitioner

Kontakt

- All kommunikation sker huvudsakligen via Big Blue Button och Moodle



Grupper

- Kommer inom kort

Frågor om kursen?



Nästa del...

- 12 Regler för att lära sig...
- OBS, I den här kursen kommer vi inte att programmera något, men reglerna gäller även för all typ av inläring.