

Kurshandledning

Systemutvecklingens grunder och agil utveckling (15 YHP)

Systemutvecklare.NET (YH01461-2021)

Tid för kursens genomförande
2023-08-21 - 2023-09-08

Kursansvarig: Mikael Engström

Introduktion

- Välkommen till den första kursen, om systemutvecklingens grunder, och att arbeta agilt. Jag heter Mikael Engström, och kommer guida er igenom kursen.
- 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.
- Samtliga projekt under kurserna kommer baseras på den här kursens innehåll

Mål och syfte

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.

Förväntade studieresultat

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 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)

- 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)

Feedback och handledning

Kursen bygger på kontinuerlig feedback från läraren, men också internt i grupp. Handledning sker i huvudsak utifrån studentens behov, och frågeställningar. Under handledningstid sker också flera avstämningstillfällen under dagen, där möjlighet att ställa generella frågor är i fokus. Övrig tid sker handledning enligt behov och i turordning.

Svarstider

Snabba frågor:	Senast nästkommande lektionstillfälle
Inlämningsuppgifter:	Kort redovisning, med direkt feedback
Tentamen:	Tre veckor

Kontaktuppgifter

Lärare 1: Mikael Engström

Email: mikael.engstrom@zocom.se

Telefon: 070-529 08 19 (tillgängligt under, och i samband med lektionstid)

Fusk och plagiat

- Plagiat är givetvis inte tillåtet, och alla inlämningar ska präglas av eget unikt innehåll. AI-genererat material är inte tillåtet.
- Det är tillåtet att samarbeta, både i grupp och också i egna valfria konstellationer
- I övrigt följer vi skolans regelverk gällande frågor om Fusk och plagiat.

Regler gällande fusk och plagiat hittar du på studerandesidan på Moodle.

Vad händer om du som studerande inte uppnår målen

- I alla uppgifter finns tre chanser att komplettera eller göra om uppgiften, för att kunna påvisa att kursmålen har uppfyllts.

Har du behov av särskilt stöd?

Har du behov av extra stöd på grund av läs och skrivsvårigheter är det bra om du kontaktar mig och även din utbildningsledare om du inte redan har gjort det.

Litteratur/undervisningsmaterial

- Allt material tillhandahålls inför respektive lektion, i form av presentationsmaterial, kod-exempel och länkar.
- Inga böcker behöver köpas.



Översiktligt kronologist schema

Introduktion till kursen

Introduktion av läraren

Introduktion av studenterna, kort gruppuppgift

Förkunskaper

12 regler för utvecklare

Systemutvecklingens grunder

Projektmetoder

Att arbeta som utvecklare

Agila manifestet

SCRUM

Kanban

Verktyg och utvecklingsmiljö

Trello

Backlog

User Stories

Estimering

Kravställning

Definition of Done

Kvalitet

MVP

Teamet och Projektgruppens roller

Kundkännedom

Effektiva team

Kort om versionshantering och CD/CI

Inlämningsuppgifter och deadline

- Alla inlämningsuppgifter bygger på det lektionsmaterial ni får under kursen, men egen faktasökning kan behövas.
- Målet med uppgifterna är att stämma av att studenten tillgodosett de kompetenskrav som kursen ställt upp.
- Ersättningsuppgift kan erbjudas vid längre giltigt skäl till frånvaro.
- Uppgiften ska utföras både under handledningstid, men också under de lektionslösa dagarna.
- Inlämningstid är senast i samband med sista lektionsdagen för kursen.
- Inlämningsuppgifterna är i huvudsak gruppuppgifter.
- Betyget kommer i övervägande utsträckning baseras på den sista inlämningsuppgiften.

Bilagor

Inga bilagor