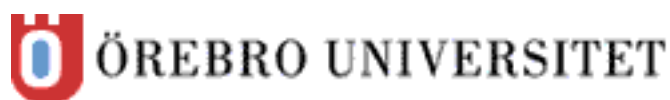


**Denna kursplan har ersatts av en nyare version.  
Den nya versionen gäller fr.o.m. Vårterminen 2015**



## Kursplan

Handelshögskolan vid Örebro universitet

# Informatik B, Systemutvecklingsprojekt med Scrum och Extreme Programming, 7,5 högskolepoäng

## Informatics, Systems Development Project with Scrum and Extreme Programming, Intermediate Course, 7.5 Credits

<b>Kurskod:</b>	IK2014	<b>Utbildningsområde:</b>	Tekniska området
<b>Huvudområde:</b>	Informatik	<b>Högskolepoäng:</b>	7,5
		<b>Ämnesgrupp (SCB):</b>	Informatik/Data- och systemvetenskap
<b>Utbildningsnivå:</b>	Grundnivå	<b>Fördjupning:</b>	G1F
<b>Inrättad:</b>	2008-11-05	<b>Senast ändrad:</b>	2012-09-27
<b>Giltig fr.o.m.:</b>	Vårterminen 2013	<b>Beslutad av:</b>	Prefekt

## Mål

### Mål för utbildning på grundnivå

Utbildning på grundnivå ska utveckla studenternas

- förmåga att göra självständiga och kritiska bedömningar,
- förmåga att självständigt urskilja, formulera och lösa problem, och
- beredskap att möta förändringar i arbetslivet.

Inom det område som utbildningen avser ska studenterna, utöver kunskaper och färdigheter, utveckla förmåga att

- söka och värdera kunskap på vetenskaplig nivå,
- följa kunskapsutvecklingen, och
- utbyta kunskaper även med personer utan specialkunskaper inom området.

(1 kap. 8 § högskolelagen)

### Kursens mål

Efter avslutad kurs skall den studerande ha kunskaper om

- de grundläggande värdena bakom agila metoder i allmänhet och Scrum och Extreme Programming i synnerhet
- grundläggande beståndsdelar och begrepp i Scrum och Extreme Programming
- teoretiska kunskaper om projektarbete med Scrum och Extreme Programming.

Efter avslutad kurs skall den studerande med ökad självständighet kunna

- situationsanpassa en systemutvecklingsmetod.

Efter avslutad kurs skall den studerande ha ökad förmåga att

- genomföra systemutvecklingsprojekt baserade på Scrum och Extreme Programming
- tidsplanera, arbetsfördela, hantera krav, genomföra implementation och kvalitetssäkra enligt Scrum och Extreme Programming
- värdera situationsanpassade systemutvecklingsmetoder och projektresultat.

## Kursens huvudsakliga innehåll

Kursens fokus ligger på praktiskt projektarbete, med teoretiska inslag kring Scrum och Extreme Programming vilka är nödvändiga för att stödja projektarbetet. De praktiska momenten i projektarbetet består huvudsakligen av planera, utforma, implementera, dokumentera och presentera ett IT-baserat informationssystem utifrån krav och önskemål som fastställs under projektets gång.

## Studieformer

Undervisningen består av föreläsningar, seminarier och grupparbete. Under varje vecka hålls ett projektmöte där en projektrapportering ges. Närvaro vid dessa projektmöten är obligatorisk.

Den som antagits till och registrerats på en kurs har rätt att erhålla undervisning och/eller handledning under den tid som angavs för kurstillfället som den sökande blivit antagen till (se universitetets antagningsordning). Därefter upphör rätten till undervisning och/eller handledning.

## Examinationsformer

*Analys av sprintar*, 1,5 högskolepoäng. (Provkod: 0201)

Gruppuppgift. Muntlig presentation/analys av erfarenheter från planering och utfall av sprintar.

*Analys av user stories och produkt-backlog*, 1,5 högskolepoäng. (Provkod: 0202)

Gruppuppgift. Skriftlig presentation av design av user stories och en produkt-backlog.

*Reflektioner kring metoderna Scrum och Extreme Programming*, 1,5 högskolepoäng. (Provkod: 0203)

Individuell skriftlig rapport gällande förståelse för metoderna Scrum och Extreme Programming.

*Reflektioner kring valda metodkomponenter*, 1,5 högskolepoäng. (Provkod: 0204)

Individuell skriftlig rapport gällande reflektioner och erfarenheter kring obligatoriska och valbara metodkomponenter för metoderna Scrum och Extreme Programming.

*Reflektioner kring eget projektutförande*, 1,5 högskolepoäng. (Provkod: 0205)

Individuell skriftlig rapport gällande reflektion kring erfarenheter från att ha använt och anpassat Scrum och Extreme programming under ett systemutvecklingsprojekt.

För ytterligare information se universitetets regler för examination inom utbildning på grundnivå och avancerad nivå.

## Betyg

Enligt 6 kap. 18 § högskoleförordningen ska betyg sättas på en genomgången kurs om inte universitetet föreskriver något annat. Universitetet får föreskriva vilket betygssystem som ska användas. Betyget ska beslutas av en av universitetet särskilt utsedd lärare (examinator).

Enligt föreskrifter om betygssystem för utbildning på grundnivå och avancerad nivå (rektors beslut 2010-10-19, dnr CF 12-540/2010) ska som betyg användas något av uttrycken underkänd, godkänd eller väl godkänd. Rektor eller den rektor bestämmer får besluta om undantag från denna bestämmelse för en viss kurs om det finns särskilda skäl.

Som betyg på kursen används Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl Godkänd (VG).

*Analys av sprintar*

Som betyg används Underkänd (U) eller Godkänd (G).

*Analys av user stories och produkt-backlog*

Som betyg används Underkänd (U) eller Godkänd (G).

*Reflektioner kring metoderna Scrum och Extreme Programming*

Som betyg används Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl Godkänd (VG).

*Reflektioner kring valda metodkomponenter*

Som betyg används Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl Godkänd (VG).

*Reflektioner kring eget projektutförande*

Som betyg används Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl Godkänd (VG).

För ytterligare information se universitetets regler för examination inom utbildning på grundnivå

och avancerad nivå.

## Särskild behörighet och andra villkor

Informatik med systemvetenskaplig inriktning A 30 högskolepoäng, Informatik B, Verksamhetsmodellering med RUP, 7,5 högskolepoäng samt Informatik B, Objektorienterad analys och design med RUP, 7,5 högskolepoäng.

För ytterligare information se universitetets antagningsordning.

## Tillgodoräknande av tidigare utbildning

Student som tidigare genomgått utbildning eller fullgjort annan verksamhet ska enligt högskoleförordningen tillgodoräknas detta som en del av den aktuella utbildningen under förutsättning att den tidigare utbildningen eller verksamheten uppfyller vissa krav.

För ytterligare information se universitetets lokala regler för tillgodoräkningen.

## Övriga föreskrifter

Betyg:

Som betyg på kursen används Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl Godkänd (VG).

För att erhålla betyget G måste samtliga examinationer minst ha betyget G. För att erhålla betyget VG måste Analys av sprintar och Analys av user stories och produkt-backlog ha betyget G samt att minst två av examinationerna Reflektioner kring metoderna Scrum och Extreme Programming, Reflektioner kring valda metodkomponenter, Reflektioner kring eget projektutförande måste ha betyget VG (och den tredje minst G).

Restuppgifter ska fullgöras enligt lärares anvisning.

## Kurslitteratur och övriga läromedel

### Obligatorisk litteratur

Avdic, Anders (2011)

*Riktlinjer för rapportering*

Handelshögskolan/Örebro universitet, 33 sidor,

[http://www.oru.se/PageFiles/15478/Riktlinjer\\_for\\_rapportering.pdf](http://www.oru.se/PageFiles/15478/Riktlinjer_for_rapportering.pdf), [Kompendium]

Beck, Kent och Cynthia Andres (2004)

*Extreme Programming explained: embrace change*

Boston, Addison-Wesley, ISBN/ISSN: 0-321-27865-8, 224 sidor

Schwaber, Ken och Mike Beedle (2001)

*Agile Software Development with Scrum*

Upper Saddle River, New Jersey, Prentice Hall, ISBN/ISSN: 0-130-67634-9, 158 sidor

## Tillägg och kommentarer till litteraturlistan

Senaste upplagan av böckerna används.