

Kursnamn: Agil Systemutveckling
 Klass: Systemutvecklare .NET 7
 Termin: HT 2024

PROJEKTUPPGIFT, AGILT SYSTEMUTVECKLINGSPROJEKT

INLEDNING

Bakgrundsbeskrivning	Ni arbetar med förstudier och planering samt genomför ett projekt i gruppen/teamet som görs i samband med kursen <i>Ämnesövergripande projekt inom systemutveckling</i> . Där kommer ni att arbeta med ett agilt arbetssätt och kunna använda kunskaperna från den här kursen inom agil systemutveckling med bl a att arbeta framåt med möjlighet till förändringar och förbättringar under projektet.
Varför ska ni utföra detta arbete?	Syftet med projektet är att få kunskap om hur man planerar och strukturerar ett systemutvecklingsprojekt med ett agilt arbetssätt. Genom att samarbeta i grupp får man inblick av hur man skulle kunna arbeta med t ex sprintar och stå-upp-möten. Vi använder ett arbetssätt där vi fokuserar på att hitta förutsättningar för att kunna hantera förändringar i det agila arbetet med teamet i fokus.
Vad ska ni leverera?	Ni arbetar med förstudier och planering samt genomförande av projektet som görs i samband med kursen <i>Ämnesövergripande projekt inom systemutveckling</i> där ni utvecklar en webbapplikation i form av ett Quiz (där syftet är inläring inom något område) samt arbetar fram bra förutsättningar för att kunna arbeta framåt i gruppen/teamet utifrån kursens innehåll.

ER PROJEKTUPPGIFT

Vad ska ni göra? I samband kursen *Ämnesövergripande projekt inom systemutveckling* kommer ni att arbeta med ett systemutvecklingsprojekt där ni utvecklar en webbapplikation i form av ett Quiz (där syftet är inläring inom något område). I projektuppgiften i den här kursen *Agil Systemutveckling* arbetar ni med förstudier och planering av projektet samt genomförande av projektet där ni dokumenterar och följer upp arbetet i Trello (eller liknande). (Se också projektuppgiften i *Ämnesövergripande projekt inom systemutveckling* för mer detaljer kring den uppgiften.)

Hur ska ni lösa uppgiften? Projektuppgiften ska göras i grupper (enligt ovan). Gruppernas indelning presenteras i samband med uppstarten av projektet. Men den betygsgrundade delen är individuell och ni lämnar in en bilaga som görs individuellt av varje gruppmedlem.

Grundkrav för G:

Gruppen gör en förstudie och planering av projektet samt genomför projektet. Dokument-mall finns på Learnpoint men visar bara vilka delar som ska vara med. Ni arbetar med alla dessa delar på Trello. Ni lämnar in en länk till Trello. Därefter fortsätter ni att arbeta med projektet på Trello i kursen *Ämnesövergripande projekt inom systemutveckling*.

Gruppen ska själva skriva relevanta User stories som delas upp inom gruppen, vilket resulterar i wireframes och kravspecifikationer för funktionalitet.

Produktägaren (Jerry) är med och fattar beslut om vilka User stories som ska prioriteras och ev. i vilken ordning de sedan färdigställs när själva projektet startar.

Det är obligatoriskt att vara med på inplanerade möten med Jerry och utger en del av löpande bedömning av arbetet med projektet.

För godkänt behöver du förutom att vara delaktig i projektet ovan lämna in en bilaga med följande delar (dokument att utgå från finns på Learnpoint) **som görs individuellt:**

1. Projektmetoder
2. Förstudier
3. Planering
4. Genomförande

Krav för VG:

Utöver grunduppgiften **som görs individuellt**:

Du ska göra fördjupningsdelen i bilagan där du detaljerat beskriver din delaktighet i arbetet med planeringen av projektet och ger exempel på hur man kan arbeta i ett agilt projekt.

Gruppkontrakt:

1. Hur hanteras ev. frånvaro och vilka är godtagbara skäl?
2. Hur ska vi agera om någon uteblir från ett "möte" eller missköter sina uppgifter?
3. Hur ska vi kommunicera mellan träffarna?
4. Hur ska vi arbeta för att få ett trevligt klimat under arbetet i gruppen.

Alla som har varit med och tagit fram reglerna har sitt namn med på dokumentet.

Struktur för arbetet: arbetsfördelning och tidsplan

- **V.34 Onsdag 21/8: Utdelning av projektuppgiften.**
- **V.34 Fredag 23/8: Möte med varje grupp med Jerry.**
- **V.35: Planeringssprint (Deadline, Länk till Trello och gruppkontrakt Fredag 30/8 kl.23.59)**
- **V.35 Onsdag 28/8: Möte med varje grupp med Jerry.**
- **V.36 Onsdag 4/9: Möte med varje grupp med Jerry.**
- **V.37 Onsdag 11/9: Sprint-granskning av Sprint 1 för Jerry. Sprint-planering av Sprint 2 i grupperna.**
- **V.38 Tisdag 17/9: Avstämning och avslut tillsammans med Jerry, för feedback. Inlämning av projektet senast 23.59.**
- **V.38 Onsdag 18/9: Sprint-granskning av Sprint 2 för klassen samt avslut av projektet.**

INLÄMNING OCH REDOVISNING

Inlämning

Inlämning sker via Newtons Utbildningsportal Learnpoint senast tisdag 17/9 kl.23.59.

Döp dokumentet enligt följande logik:
Kursens namn Gruppnummer Klass.

Följande ska vara med:

- Gruppkontrakt
(Den skrivs tillsammans och en i gruppen lämnar in). OBS! Lämnas in senast fredag 30/8 kl.23.59 efter planeringssprinten och ligger till grund för gruppens arbete.
- Länk till Trello där arbetet med det agila arbetet framgår med utgångspunkt i dokument-mallen som finns på Learnpoint med t ex förstudier, intressentanalys, user stories etc.
(En i gruppen lämnar in). OBS! Lämnas in senast fredag 30/8 kl.23.59 efter planeringssprinten och används under hela arbets gång.
- Den individuella bilagan med både G och ev. VG-del.
(Lämnas in av varje gruppmedlem).

BEDÖMNING OCH ÅTERKOPPLING

Bedömning sker mot följande betygsriterier:

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänt (VG).

Icke godkänt (IG) Den studerande har fullföljt kursen men inte uppnått alla mål för kursen.

Godkänt (G) Den studerande har uppnått samtliga mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har uppnått samtliga mål för kursen. Den studerande kan dessutom självständigt analysera, bedöma och/eller utvärdera reella problem inom ämnesområdet genom att använda kursens lärandemål.

**Utbildarens
tolkning av
betygskriterier:**

Kunskaper:

- Beskriva agila arbetssätt och principer i praktiskt systemutvecklingsarbete
- Anpassning till förändring och skiftande behov
- Kommunicera i samarbete och interaktion med team och kund
- Kompetensöverföring inom teamet

Färdigheter:

- Tillämpa agila arbetssätt och principer i praktiskt systemutvecklingsprojekt
- Identifiera och hantera kravspecifikation från beställaren
- Ansvara för att nå del- och slutleverans
- Skapa förutsättningar för erfarenhetsbyte inom team

Kompetenser (ansvar och självständighet):

- Ta ansvar för och självständigt använda metoder för att organisera teamets resultat och stärka samarbetet och leveransförmågan

Återkoppling

Du får återkoppling på projektuppgiften på Newtons studentportal senast vecka 40.