

KURSPLANERING

AGIL SYSTEMUTVECKLING

Fakta

Ämne: Agila Metoder
 Poäng: 15 Yh-poäng
 Kurskod: YSYS-ASK
 Klass: Systemutvecklare .NET 7

Syfte och koppling till yrkesrollen

Syftet med kursen är att ge kunskap och förutsättningar för att arbeta med agila projekt. För att kunna arbeta med systemutveckling inom en organisation krävs det att projekten drivs med möjlighet till förändringar och att ständigt förbättras.

För att kunna arbeta i den här typen av projekt krävs det kunskap och förståelse för att arbeta med mindre leveranser inom ett projekt och ett nära samarbete inom gruppen och med beställaren.

Innehåll

Syftet med kursen är att ge kunskap och förutsättningar för att arbeta i agila team inom systemutveckling. Kursen ska ge den studerande förståelse- och färdighet om de grundläggande agila värderingarna och principerna för att kunna arbeta- och kommunicera i en agil organisation. Kursen ger även kunskap i hur man hanterar förändringar och hur man kan förbättra teamets prestation och resultat.

I kursen ingår även arbete med kravhantering, vilket ökar systemutvecklarens förmåga att utveckla de kraven beställaren angett i sin kravställning. I kursen kan det även förekomma litteratur, artiklar och/eller terminologi på engelska.

Mål

Efter genomgången kurs skall den studerande kunna:

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

**Kursansvarig
lärare**

Jerry Johansson, 070-2668596, jerryjeduc@gmail.com

**Obligatorisk
litteratur**

Titel	Författare	Kommentar
Lärarens eget material		
Scrumguiden		

Den obligatoriska litteraturen ingår i examinerande moment.

Referenslitteratur

Titel	Författare	Fördjupningsområde

Referenslitteraturen ger dig en möjlighet att fördjupa dig inom ämnets olika områden. Du kan även använda referenslitteraturen för att skapa större utmaningar i dina studier. Denna litteratur ingår inte i examinerande moment.

Schema

Datum	Tid	Moment	Litteraturhänvisning
V.33			
13/8	09:00-16:00	Kursintroduktion Vad är agil systemutveckling? Det agila manifestet och agila metoder Förstudier Övningar i grupper: Förstudier och planering Del 1	agilt-dag1-pdf
14/8	09:00-16:00	Planering Övningar i grupper: Förstudier och planering Del 2 Introduktion till Scrum	agilt-dag2.pdf agilt-dag2-scrum-pdf
16/8	09:00-13:00 DISTANS	Roller Genomförande	agilt-dag3.pdf

V.34			
20/8	09:00-16:00 DISTANS	Avsluta projekt När passar agila metoder? Presentation av övningarna i grupper Del 1 och 2	agilt-dag4.pdf
21/8	09:00-16:00 DISTANS	Sammanfattning av agilt arbetssätt Utdelning av projektuppgiften	agilt-dag5.pdf
23/8	09:00-13:00 DISTANS	Arbete med projektuppgiften Möten med varje grupp med Jerry	
V.35		Planeringssprint	
27/8	09:00-16:00	Arbete med projektuppgiften	
28/8	09:00-16:00	Arbete med projektuppgiften Möten med varje grupp med Jerry	
30/8	09:00-13:00 DISTANS	Arbete med projektuppgiften	
V.36			
3/9	09:00-16:00 DISTANS	Arbete med projektuppgiften	
4/9	09:00-16:00 DISTANS	Arbete med projektuppgiften Möten med varje grupp med Jerry	
6/9	09:00-13:00 DISTANS	Arbete med projektuppgiften	
V.37			
10/9	09:00-16:00	Arbete med projektuppgiften	

	DISTANS		
11/9	09:00-16:00 DISTANS	Arbete med projektuppgiften Sprint-granskning av Sprint 1 för Jerry. Sprint-planering av Sprint 2 i grupperna	
13/9	09:00-13:00 DISTANS	Arbete med projektuppgiften	
V.38			
16/9	09:00-13:00 DISTANS	Arbete med projektuppgiften	
17/9	09:00-16:00	Arbete med projektuppgiften Avstämning och avslut tillsammans med Jerry, för feedback Inlämning av projektuppgift sker via Newtons utbildningsportal Learnpoint tisdag 17/9 senast kl.23.59. Återkoppling sker via Learnpoint inom två veckor.	
18/9	09:00-16:00	Sprint-granskning av Sprint 2 för klassen samt avslut av projektet.	

Kunskapskontroller

Den studerandes kunskaper, färdigheter och kompetenser bedöms utifrån resultatet av följande:

- Praktisk uppgift (IG-VG)
- Muntlig redovisning (IG-G)

Vid särskilda behov kan anpassning av kunskapskontrollerna göras.

Efter ordinarie tillfälle har den studerande rätt till ytterligare två omprov eller kompletteringar. Om den studerande kan styrka giltig frånvaro från kunskapskontroll enligt anordnarens anvisningar (t ex med sjukintyg) ersätts tillfället.

Kursbetyget baseras på en sammanvägning av samtliga bedömningsunderlag

Principer för betygssättning

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 lärandemål för kursen.

Godkänt (G)

Den studerande har uppnått samtliga mål för kursen.

Väl godkänt (VG)

För att få betyget Väl Godkänt (VG) ska den studerande dels ha genomfört kursen och nått alla kursens läranderesultat, dels uppfyllt kravet att självständigt använda metoder för att utveckla teamets resultat med högre kvalitet än betyget G. Den studerande ska på ett självständigt sätt kunna reflektera, analysera och dra slutsatser för valda metoder och teknologiers genomförande, dess risker, effekter och konsekvenser för teamets resultat.