



Kursplanering – Teknisk projektledning, 25p

Lärare/mentor: Oscar Björkman

Emailadress: oscar.bjorkman@zocom.se

Klass: SJKAUG15S

Kursperiod: v.42—43, v.9—10, v.23

Kursmål:

Efter genomgången kurs skall den studerande

- ha förståelse för projektledning som arbetsform
- ha förståelse för Agila metoder vs traditionella metoder
- kunna planera och organisera utvecklingsprojekt inom programutveckling
- kunna använda en projektstyrningsmetod, t.ex. Scrum

Innehåll:

Studenten förväntas utveckla färdigheter i teknisk projektledning. Kursen erbjuder studenten möjlighet att leda och driva projekt på ett självständigt sätt. Centralt för kursen är att bygga beslutsunderlag för en affärsidé och förädla tjänst/produkt med kunskaper om hur man förbereder (organisera och planera), genomför, utvärderar och avslutar projekt.

Som programmerare kommer man arbeta tillsammans med andra programmerare i stora delar av världen. Som projektledare kräver det en god styrning och uppföljning av projektets status. Scrum används som projektstyrningsmetod. Agila arbetsmetoder jämförs med traditionella metoder.

Pedagogiskt genomförande:

De studerande driver ett kodprojekt under kursens gång. Kan vara ett projekt från annan kurs i utbildningen. Scrum används som projektmetod. Föreläsningar och gruppdiskussioner varvas med praktiska moment. Studenterna kan med fördel ansvara för valda teoretiska avsnitt med presentation, ansvar för föreläsning eller liknande. Viktigt är att undervisningen utformas så att studenterna erbjuds olika situationer där medlemmarnas kunskaper kan förbättras och utvärderas. Github används för att göra projektprocessen transparent/dokumenterad och underlätta en rättvis bedömning (efter prestation i gemensamt projekt). Kursen är utspridd över en längre tid för att studenterna skall uppleva hur projektledningen spelar en avgörande roll för produktens kvalitet. För att alla skall få en optimal utbildning är det centralt att man roterar mellan rollerna och olika arbetsgrupper.

Betygsunderlag:

Enskilda studenters aktivitet registreras i Slack respektive Github. Utvecklingsprocessen presenteras och diskuteras i stor grupp.

Betygskriterier:

Betygen Icke Godkänt (IG), Godkänt(G) samt Väl Godkänt (VG) ges i denna kurs.

För att studenten ska få slutbetyget G i kursen gäller följande:

- kan beskriva, planera och genomföra ett projekt
 - kan på egen hand eller som en del i en projektgrupp, utveckla en fullt fungerande ”produkt”
- har förmåga att kritiskt, självständigt och kreativt identifiera, formulera och lösa komplexa problem
- Har förståelse för projektledarens roll



För att studenten skall få slutbetyget VG i kursen gäller följande

- Har mycket goda kunskaper i att beskriva, planera och genomföra ett projekt
- Kan applicera agila metoder på ett nyanserat och robust sätt i projekt
- Har god förståelse för projektledarens roll

Kursplanering

- Period 1 (v.42-43)
 - Traditionella metoder vs. agila
 - SCRUM som projektstyrningsmetod
 - Projekt från kursen "OOP och Java"
- Period 2 (v.9-10)
 - Projektledning
 - SCRUM
 - Projekt från kursen "Webbutveckling"
- Period 3 (vecka 23)
 - LiA-undersökning, uppföljning, sammanfattning och avslutning

Kurslitteratur

- Länkar
 - Trello
<https://trello.com/>
 - NEW Intro to Agile Scrum in Under 10 Minutes - What is Scrum? - YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=XU0llRlyFM>
 - The Scrum Primer - A lightweight guide to the theory and practice of Scrum
http://www.scrumprimer.org/scrumprimer20_small.pdf
 - Scrum Guide
<http://www.scribd.com/doc/35686704/Scrum-Guide>