

# Kompetensmatriser

Johan Sandén

*<2014-05-09 Fri>*

## Contents

<b>1</b>	<b>Definitioner</b>	<b>1</b>
1.1	Kunskapsnivå . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Projek/process</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Programmeringsspråk</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Utecklingsmiljöer</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>Operativsystem</b>	<b>3</b>

## 1 Definitioner

### 1.1 Kunskapsnivå

0. Ingen kunskap.
1. Små kunskaper.
  - Namn, definitioner, grundläggande principer.
2. Vissa kunskaper.
  - Kunskap i vissa avgränsade delar.
  - Kan troligen sätta sig in i ämnet ganska lätt.
  - Har helt förstått principerna.
3. Kunnig.
  - Best practice.

- Kan de viktigaste delarna och har hört talas om det mesta.
  - Kan undviker vanliga falluckor.
4. Goda kunskaper.
- Kan flera api:er
  - Har djupgående kunskaper i principer
  - Kan varianter deras styrkor
  - Kan vidareutveckla och anpassa till sig själv
5. Expert.
- Kan utveckla/vidareutveckla för andra.

## 2 Projek/process

Begrepp	Nivå
Projektleddning	3
Scrum	3
Kanban	4

## 3 Programmeringsspråk

Språk	Kunskapsnivå
Python	4
Java	4
Bash	4
ELisp	3
SQL	3
c	3
C++	3
Perl	2
Common Lisp	2
JavaScript	2
Pascal	3
Basic	2
REXX	1

## 4 Utecklingsmiljöer

Miljö	Kunskapsnivå
Emacs	4
Eclips/STS	3
Visual Studio	2
Borland JBuilder	2
InteliJ	2

## 5 Operativsystem

Operativ	Kunskapsnivå
OS X	1
Windows	3
Gnu/Linux	4
Unix	3
Android	2
iOS	1

Emacs 24.3.1 (Org mode 8.2.5h)