

## Projekt: Agil systemutveckling

Project: Agile System Development  
10 hp

Programkurs

TDP032

Gäller från: 2023 VT

<b>Fastställd av</b>	<b>Huvudområde</b>	
Programnämnden för data- och medieteknik, DM	Programmering	
<b>Fastställandedatum</b>	<b>Utbildningsnivå</b>	<b>Fördjupningsnivå</b>
2022-08-31	Grundnivå	G2X
<b>Reviderad av</b>	<b>Utbildningsområde</b>	
	Tekniska området	
<b>Revideringsdatum</b>	<b>Ämnesgrupp</b>	
	Datateknik	
<b>Gavs första gången</b>	<b>Gavs sista gången</b>	
VT 2021		
<b>Institution</b>	<b>Ersätts av</b>	
Institutionen för datavetenskap		

## Kursen ges för

- Kandidatprogram i innovativ programmering

## Rekommenderade förkunskaper

Goda kunskaper i programmering

## Lärandemål

Efter genomgången kurs ska studenten kunna

- utveckla en grafisk interaktiv tillämpning ihop med en beställare (kunder)
- utveckla programvara tillsammans med programmerare och beställare (kunder)
- utveckla programvara baserat på agila metodikens grundvärderingar
- förstå agil utvecklingsmetodik i förhållande till andra metodiker
- redogöra för begreppen ekologiskt, socialt och ekonomiskt hållbar utveckling ur ett ingenjörsperspektiv.
- resonera om hållbarhets-begrepp och paradigm, hållbarhetsutmaningar, samt relationen mellan hållbarhet och teknik-utveckling och användning.
- tillämpa principer för användbarhet och integrera användbarhetsarbete inom ramen för en agil systemutvecklingsprocess

## Kursinnehåll

### Hantverk:

- Kunna i att arbeta med hjälp av agil metodik både individuellt, i par och i grupp.
- Förmåga att kommunicera och fungera socialt på ett bra sätt i ett projekt och team.
- Kunna ta fram programvara på enklast möjliga vis för att lösa givna krav.
- Kunna ta och ge återkoppling på ett konstruktivt och givande sätt.
- Arbeta i hög fart med god kvalitet och leverera innovativa tillfredställande resultat.
- Arbeta direkt med källkod snarare än dokumentation och att vara öppen för kontinuerliga förändringar.
- Planera och genomföra användbarhetstesting

### Ämnen:

- Agil utvecklingsmetodik, inklusive tekniker såsom burndown charts, planning game, user stories, tidsestimering, Scrummöten, testdriven utveckling.
- Muntlig kommunikation.

### Teknik:

- Programspråk och programutvecklingsmiljö beroende på projekt
- versionshanteringsystem Git/Subversion
- Kravhantering och projektstyrning i Trello

## Undervisnings- och arbetsformer

IP-projekt, genomfört i enlighet med utbildningsplanen.  
Kursen pågår hela vårterminen.

## Examination

UPG1	Uppgift	0.5 hp	U, G
PRA1	Projekt	9.5 hp	U, G

På kursen ges betyg Underkänd/Godkänd.

## Betygsskala

Tvågradig skala, äldre version, U, G