

**Denna kursplan har ersatts av en nyare version.
Den nya versionen gäller fr.o.m. Vårterminen 2019**



Kursplan

Handelshögskolan vid Örebro universitet

Informatik, Systemutvecklingsprojekt med Scrum och Extreme Programming, fortsättningskurs, 7,5 högskolepoäng

Informatics, Systems Development Project with Scrum and Extreme Programming, Intermediate Course, 7.5 Credits

Kurskod:	IK207G	Utbildningsområde:	Tekniska området
Huvudområde:	Informatik	Högskolepoäng:	7,5
		Ämnesgrupp (SCB):	Informatik/Data- och systemvetenskap
Utbildningsnivå:	Grundnivå	Fördjupning:	G1F
Inrättad:	2015-11-20	Senast ändrad:	2017-09-28
Giltig fr.o.m.:	Vårterminen 2018	Beslutad av:	Prefekt

Mål

Mål för utbildning på grundnivå

Utbildning på grundnivå ska utveckla studenternas

- förmåga att göra självständiga och kritiska bedömningar,
- förmåga att självständigt urskilja, formulera och lösa problem, och
- beredskap att möta förändringar i arbetslivet.

Inom det område som utbildningen avser ska studenterna, utöver kunskaper och färdigheter, utveckla förmåga att

- söka och värdera kunskap på vetenskaplig nivå,
- följa kunskapsutvecklingen, och
- utbyta kunskaper även med personer utan specialkunskaper inom området.

(1 kap. 8 § högskolelagen)

Kursens mål

Efter avslutad kurs skall den studerande ha kunskaper om

- de grundläggande värdena bakom agila metoder i allmänhet och Scrum och Extreme Programming i synnerhet
- grundläggande beståndsdelar och begrepp i Scrum och Extreme Programming
- teoretiska kunskaper om projektarbete med Scrum och Extreme Programming.

Efter avslutad kurs skall den studerande med ökad självständighet kunna

- situationsanpassa en systemutvecklingsmetod.

Efter avslutad kurs skall den studerande ha ökad förmåga att

- genomföra systemutvecklingsprojekt baserade på Scrum och Extreme Programming
- tidsplanera, arbetsfördela, hantera krav, genomföra implementation och kvalitetssäkra enligt Scrum och Extreme Programming
- värdera situationsanpassade systemutvecklingsmetoder och projektresultat.

Kursens huvudsakliga innehåll

Kursens fokus ligger på praktiskt projektarbete, med teoretiska inslag kring Scrum och Extreme Programming vilka är nödvändiga för att stödja projektarbetet. De praktiska momenten i projektarbetet består huvudsakligen av planera, utforma, implementera, dokumentera och presentera ett IT-baserat informationssystem utifrån krav och önskemål som fastställs under projektets gång.

Studieformer

Undervisningen består av kursträffar, föreläsningar, seminarier, grupparbete samt redovisning. Under varje vecka hålls ett projektmöte där en projektrapportering ges. Närvaro vid dessa projektmöten är obligatorisk.

Den som antagits till och registrerats på en kurs har rätt att erhålla undervisning och/eller handledning under den tid som angavs för kurstillfället som den sökande blivit antagen till (se universitetets antagningsordning). Därefter upphör rätten till undervisning och/eller handledning.

Examinationsformer

Analys av sprintar, 1,5 högskolepoäng. (Provkod: 0201)

Gruppuppgift. Muntlig presentation/analys av erfarenheter från planering och utfall av sprintar.

Analys & implementering av user stories & produkt-backlog, 1,5 högskolepoäng. (Provkod: 0208)

Gruppuppgift. Skriftlig presentation av design av user stories och en produkt-backlog, samt implementation av prioriterade krav.

Reflektioner kring valda metodkomponenter, 1,5 högskolepoäng. (Provkod: 0209)

Gruppuppgift. Skriftlig rapport gällande reflektioner och erfarenheter kring obligatoriska och valbara metodkomponenter för metoderna Scrum och Extreme Programming. Samt opposition och aktivt deltagande vid metodseminarium.

Reflektioner kring eget projektutförande, 3 högskolepoäng. (Provkod: 0206)

Individuell hemtentamen gällande reflektion kring erfarenheter från att ha använt och anpassat Scrum och Extreme programming under ett systemutvecklingsprojekt.

För ytterligare information se universitetets regler för examination inom utbildning på grundnivå och avancerad nivå.

Betyg

Enligt 6 kap. 18 § högskoleförordningen ska betyg sättas på en genomgången kurs om inte universitetet föreskriver något annat. Universitetet får föreskriva vilket betygssystem som ska användas. Betyget ska beslutas av en av universitetet särskilt utsedd lärare (examinator).

Enligt föreskrifter om betygssystem för utbildning på grundnivå och avancerad nivå (rektors beslut 2010-10-19, dnr CF 12-540/2010) ska som betyg användas något av uttrycken underkänd, godkänd eller väl godkänd. Rektor eller den rektor bestämmer får besluta om undantag från denna bestämmelse för en viss kurs om det finns särskilda skäl.

Som betyg på kursen används Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl Godkänd (VG).

Analys av sprintar

Som betyg används Underkänd (U) eller Godkänd (G).

Analys & implementering av user stories & produkt-backlog

Som betyg används Underkänd (U) eller Godkänd (G).

Reflektioner kring valda metodkomponenter

Som betyg används Underkänd (U) eller Godkänd (G).

Reflektioner kring eget projektutförande

Som betyg används Underkänd (U), Godkänd (G) eller Väl Godkänd (VG).

För att erhålla betyget Godkänd måste samtliga examinationer ha betyget Godkänd. För att erhålla betyget Väl Godkänd måste Reflektioner kring eget projektutförande ha betyget Väl Godkänd och alla andra examinationer betyget Godkänd.

För ytterligare information se universitetets regler för examination inom utbildning på grundnivå och avancerad nivå.

Särskild behörighet och andra villkor

Godkända resultat om minst 21 högskolepoäng från Informatik med systemvetenskaplig inriktning, grundkurs, 30 högskolepoäng som ska innehålla introduktion till systemutveckling och datalogi, datamodellering och databassystem samt objektorienterad programmering och problemlösning.

För ytterligare information se universitetets antagningsordning.

Tillgodoräknande av tidigare utbildning

Student som tidigare genomgått utbildning eller fullgjort annan verksamhet ska enligt högskoleförordningen tillgodoräknas detta som en del av den aktuella utbildningen under förutsättning att den tidigare utbildningen eller verksamheten uppfyller vissa krav.

För ytterligare information se universitetets lokala regler för tillgodoräkningen.

Övriga föreskrifter

Restuppgifter ska fullgöras enligt lärares anvisning.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

Beck, Kent och Cynthia Andres (2004)

Extreme Programming explained: embrace change

Boston, Addison-Wesley, ISBN/ISSN: 0-321-27865-8, 224 sidor

Cohn, Mike (2004)

User Stories Applied - For Agile Software Development

Addison-Wesley, Upper Saddle River, NJ, ISBN/ISSN: 978-03-21205-68-1, 224 sidor

Referenslitteratur

Schwaber, Ken och Mike Beedle (2001)

Agile Software Development with Scrum

Upper Saddle River, New Jersey, Prentice Hall, ISBN/ISSN: 0-130-67634-9, 158 sidor

Tillägg och kommentarer till litteraturlistan

Vetenskapliga artiklar tillkommer, tillgodoses av kursansvarig på plats.