



INSTITUTIONEN FÖR DATA- OCH INFORMATIONSTEKNIK

DIT257 Agil projektledning, 7,5 högskolepoäng

Agile software project management, 7.5 credits

Grundnivå / First Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av Institutionen för data- och informationsteknik 2019-11-18 och senast reviderad 2022-11-23. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2023-08-28, höstterminen 2023.

Utbildningsområde: Naturvetenskapligt 100 %

Ansvarig institution: Institutionen för data- och informationsteknik

Inplacering

Kursen ingår i följande program: 1) Computer Science, Master's Programme och 2) Datavetenskapligt program

Kursen kan ingå i följande program: 1) Datavetenskapligt program (N1COS), 2) Computer Science, Master's Programme (N2COS) och 3) Applied Data Science masterprogram (N2ADS)

Huvudområde

Datavetenskap

Fördjupning

G2F, Grundnivå, har minst 60 hp kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Förkunskapskrav

För att vara behörig till kursen ska studenten ha avklarat kurser i programmering för minst 15 hp, till exempel två av DIT440, DIT012 eller DIT953.

Lärandemål

Efter godkänd kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- beskriva mjukvaruutveckling som en teknisk disciplin med hjälp av relevant terminologi
- beskriva relationen mellan intressent, produkt och process

Färdigheter och förmåga

- specificera, implementera och utvärdera ett system utifrån vad olika intressenter anser vara värdefullt
- i samarbete med andra teammedlemmar lära sig verktyg och API:er som är relevanta för projektet
- som medlem av ett team, tillämpa en strukturerad mjukvaruutvecklingsprocess

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- reflektera över hur mjukvaruutvecklingsprocessen genomförts i ett projekt
- reflektera över sina egna och gruppens lärandestrategier

Innehåll

Kursen ger en praktisk introduktion till mjukvaruutveckling. Studenterna arbetar med ett öppet problem som definieras av intressenter utanför studenternas arbetslag. Detta innebär att studenterna inte själva definierar projektets inriktning. Genom att iterativt planera och utvärdera sitt arbete, organiserar de sig för att nå ett gemensamt mål med begränsade resurser. För att göra detta tillämpar de en agil mjukvaruutvecklingsprocess för att strukturera sitt arbete. De specificerar och utvärderar krav och samarbetet med intressenter för att försäkra att det som levereras uppfattas som värdefullt. Studenter reflekterar över sitt eget arbete och lärande varje vecka för att möjliggöra en kontinuerlig förbättring av sitt sätt att arbeta. Samtidigt får de färdigheter och kännedom om ny teknik, verktyg och lämpliga sätt att använda dem, för att ge värde till en intressent baserat på studentens egna lärandestrategier.

Delkurser

1. Projekt (Project), 7,5 hp

Betygsskala: Godkänd (G) och Underkänd (U)

Former för undervisning

Kursen är organiserad som ett projekt där studenterna arbetar i team om vanligtvis sex studenter, för att lösa en realistisk mjukvaruutvecklingsuppgift. Teamen har handledningsmöten varje vecka. Som supplement till projektet ges föreläsningar som ger fördjupad insikt i den uppgift studenterna arbetar med, samt mjukvaruutveckling i stort.

Undervisningsspråk: engelska

Former för bedömning

Kursen bedöms kontinuerligt genom en veckorapport. Rapporten innehåller både en gemensam teamdel och en individuell del för varje teammedlem där projektets framsteg dokumenteras. Slutbetyget baseras på den sista versionen av rapporten enligt betygskriterierna nedan. Studenten adderar således iterativt och successivt sina reflektioner under hela projektet. Rapportens innehåll och struktur är i linje med de ämnade lärandemålen. Lärarna ger detaljerade frågor och ämnen att reflektera över för varje kursinstans.

Om student som underkänts två gånger på samma examinerande moment önskar byte av examinator inför nästa examinationstillfälle, ska sådan begäran inlämnas skriftligt till kursansvarig institution och bifallas om det inte finns särskilda skäl däremot (HF 6 kap § 22).

I det fall en kurs har upphört eller genomgått större förändringar ska studenten i normalfallet garanteras tillgång till minst tre provtillfällen (inklusive ordinarie provtillfälle) under en tid av åtminstone ett år med utgångspunkt i kursens tidigare uppläggning.

Betyg

På kursen ges något av betygen Godkänd (G) och Underkänd (U).

Betygsskalan omfattar: Godkänd (G) och Underkänd (U).

För att bli godkänd på kursen måste både den individuella och lagets inlämning vara godkända.

Teamdelen består av en slutrapport som sammanfattar och syntetiserar de veckovisa reflektionerna. Reflektionerna bör tydligt specificera teamets egna erfarenheter, de föreslagna ändringarna för att förbättra ämnet/situationen, hur förändringarna utvärderades (KPI: er, acceptanstestning etc.) och efterföljande erfarenheter och förändringar. Dessutom måste teamet skicka in källkoden, tester, en redovisning av medlemmarnas bidrag, den tekniska dokumentationen, instruktioner om hur produkten installeras och används, en exekverbar fil i förekommande fall (t.ex. en apk- eller jar-fil) samt veckoreflektionerna.

Den enskilda delen består av veckovisa reflektioner, bidrag till källkoden och kollegial bedömning. Det ska finnas en komplett individuell reflektion för varje vecka som måste lämnas in. Studenten måste reflektera över sitt egna lärande och hur de på ett meningsfullt sätt bidragit till processen och till teamet.

Kursvärdering

Kursen utvärderas genom möten, både under och efter kursen, mellan lärare och

studentrepresentanter. Ett anonymt skriftligt frågeformulär skickas även ut till studenterna efter kursens slut. Resultaten av utvärderingarna används för att förbättra kursinnehållet och som indikation till vilka delar som skulle kunna läggas till, tas bort, förbättras eller ändras.

Övrigt

Kursen är samläst med Chalmers.

Kurslitteratur kommer att publiceras senast 8 veckor innan kursstart.

Kursen ersätter kursen DIT543 Software engineering project, 7,5 hp. Den här kursen kan inte ingå i en examen som innehåller DIT543. Den kan inte heller ingå i en examen som bygger på en annan examen där DIT543 ingår