

Kursplan för kalenderåret 2006

COACHNING AV PROGRAMVARUTEAM EDA270 Coaching of Programming Teams

Antal poäng: 6. **Betygskala:** UG. **Valfri för:** C4, D3.

Kursansvarig: Univ.lektor Görel Hedin, gorel@cs.lth.se och professor Boris Magnusson, boris@cs.lth.se, Inst f datavetenskap.

Förkunskapskrav: EDA027 Algoritmer och datastrukturer, EDA061 Objektorienterad modellering och design samt EDA260 Programvaruutveckling i grupp □ projekt/EDA290 Iterativ programvaruutveckling. För D gäller dessutom krav på fullgjorda obligatoriska moment från första läsperioden i EDA040 Realtidsprogrammering och för C godkänt i kursen Nätverksprogrammering EDA090/EDA095.

Prestationsbedömning: Alla kursmoment är obligatoriska. För godkänt krävs fullgjord teoridel, fullgjord praktikdel och fullgjord djupstudiedel. **Övrigt:** Begränsat deltagarantal, cirka 24 platser. Urvalskriterier: Intervju. **Hemsida:** <http://www.cs.lth.se/EDA270>.

Mål

Syftet med kursen är att ge en metod för, och praktisk erfarenhet av, hur man leder och coachar ett programvaruteam. Kursen ger också fördjupning inom principer för iterativ framtagning av programvara samt programvaruarkitektur.

Innehåll

Kursen består av tre delar över två läsperioder: en teoridel (första läsperioden) samt en praktikdel och en djupstudiedel (andra läsperioden).

Teoridelen består av föreläsningar/diskussioner om moment inom iterativ framtagning av programvara som t.ex. planering, prioritering, kontakter med användare och kund, arkitektur, design och dokumentation. I teoridelen ingår också en övning samt några små hemuppgifter som förberedelser till diskussionerna.

I praktikdelen får deltagarna coacha ett programvaruteam från kursen EDA260 (Programvaruutveckling i grupp □ projekt). I denna del ingår att ta fram en initial prototyp och arkitektur för produkten, handledning av praktisk coachning (övningar), planeringsmöten med teamet, långlaborationer med teamet (själva coachningen) samt dokumentation av produktens arkitektur.

I djupstudiedelen får deltagarna välja ett specifikt ämne som studeras djupare och där praktikdelen utnyttjas för att samla material till studien. Studierna redovisas som en skriftlig rapport

samt vid ett muntligt slutseminarium. Deltagarna får också granska varandras rapporter och presentationer.

Litteratur

En av följande böcker används:

Jeffries, R. et al: Extreme Programming Installed. Addison Wesley 2001. ISBN: 0-201-70842-6 (Handbok i extrem-programmering)
chromatic: Extreme Programming Pocket Guide. O'reilly 2003.
ISBN: 0-596-00485-0.

Dessutom tillkommer kursmaterial i form av artiklar.