



KURSPLAN

Projektledning och Ledarskap i Mjukvaruutveckling Project Management and Leadership in Software Development 7,5 högskolepoäng (7.5 credits)

Kurskod: IY1431

Huvudområde: Industriell ekonomi och management

Utbildningsområde: Teknik

Utbildningsnivå: Grundnivå

Fördjupning: GIF - Grundnivå, har mindre än 60 hp
kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Undervisningsspråk: Engelska

Gäller från: 2022-08-22

Fastställt: 2022-03-25

1. Beslut

Denna kurs är inrättad av dekan 2018-05-28. Kursplanen är fastställd av prefekten vid institutionen för industriell ekonomi 2022-03-25 och gäller från 2022-08-22.

2. Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs genomgången kurs Industriell ekonomi, översikt, 6 hp.

3. Syfte och innehåll

3.1 Syfte

Företag omstruktureras och de flesta av dem inför en projektbaserad organisation; därför är effektiv hantering och ledning av projekt en nödvändig färdighet inom alla sociala sektorer och nästan alla studenter förväntas kunna ta itu med projektledning och ledarskap snart efter examen. Detta är framför allt fallet inom IT- och mjukvaruintensiva industrier.

Denna kurs är utformad för att förbereda studenter för effektiv hantering och ledning av projekt. Det syftar till att utveckla studentens kunskaper inom projektledning och ledarskap (med fokus på mjukvaruutveckling), inklusive teoretiska grunder för olika typer av ledarskap och teamledning i kunskapsintensiva miljöer, den allmänna strukturen för projekt och projektplanering för mjukvaruutveckling samt praktiska konsekvenser för att driva ett mjukvaruprojekt smidigt och framgångsrikt.

3.2 Innehåll

Det nuvarande området för projektledning och ledarskap är berikat med ny litteratur och tekniker, vilket gör det till en tydlig "professionalisering." Anställda som ansvarar för projekt eller de som fortlöpande behöver arbeta med projekt bör alltså ha en professionell utbildning. De behöver ha en djup förståelse för ledarskap och projektledningsteorier utöver sina grundläggande akademiska studier. Inom ledarskapsteori talar man om olika stilar, egenskaper och mekanismer och hur man kan tillämpa dem för att hantera mjukvaruprojekt effektivt. Projektledning beskriver processer, modeller och procedurer för att initiera, planera, organisera, bygga ett team, och leda ett projekt. Under denna kurs tillämpas alla teorier och modeller inom ledarskap och projektledning med omdöme och reflektion, anpassade och matchade för mjukvaruutveckling. Etik och hållbart arbete i organisationer lyfts också fram och tas upp.

4. Lärandemål

Följande lärandemål examineras i kursen:

4.1 Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- Presentera en översikt över ledarskap och projektledning och vilka komplexiteter som är förknippade med dem
- Beskriv strukturen och processen för projektledning och ledarskap (med särskilt fokus på mjukvaruutveckling)
- Formulera målen och implementera verktyg och tekniker för en detaljerad plan över aktiviteter, tid och

resurser

- Förstå de finansiella aspekterna, mänskliga resurser och riskanalys och förklara hur man tillämpar dem effektivt i projektledning.
- Förklara metodernas olika strukturer (t.ex. agil projektledning) och hur man tillämpar dem i mjukvaruutvecklingsprojekt
- Koppla samman projekten med deras externa miljö, genomföra intressentanalyser och beskriva huvudansvaret för en projektledare
- Förstå och förklara de sociala och miljömässiga aspekterna av mjukvaruprojekt

4.2 Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- visa kunskap och förmåga att använda teorier, principer och modeller för ledarskap och projektledning.
- planera, implementera och hantera mjukvaruprojekt i etablerade organisationer eller nystartade företag
- definiera projektledarens roller och ansvar och effektivt använda tekniker för att hantera tid, kostnader, team och risker.
- visa förståelse för den kritiska rollen av ledarskap och kommunikationsförmåga i mjukvaruutvecklingsmiljöer
- tillämpa hållbarhetskriterier vid utformning av mjukvaruutvecklingsprojekt

4.3 Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- använda den litteratur och kunskap som förvärvats under kursen för att kritiskt utvärdera de rätta ledarskapsstilarna för effektiv mjukvaruprojektledning
- använda den litteratur och kunskap som förvärvats under kursen för att bedöma projektledningsmodeller i etablerade företag och nystartade företag (med fokus på mjukvaruutveckling)
- kritiskt söka och läsa litteraturen för att rama in, analysera och lösa ledningsproblem i projektmiljöer
- bedöma mjukvaruprojektens hållbarhet och föreslå tekniker och lösningar för att förbättra den hållbara utvecklingen av mjukvaruprojekt

5. Läraktiviteter

Undervisningen omfattar föreläsningar, seminarier, grupparbeten och självstudier. Kursen bedöms löpande.

6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
2210	Inlämningsuppgift	1,5 hp	GU
2220	Seminarium	0,5 hp	GU
2230	Presentation	1,5 hp	GU
2240	Rapport	4 hp	AF

Kursen bedöms med betygen A Utmärkt, B Mycket bra, C Bra, D Tillfredsställande, E Tillräckligt, FX Underkänd, något mer arbete krävs, F Underkänd.

I kurstillfällets information inför kursstart framgår i vilka examinationsmoment som kursens lärandemål examineras samt gällande bedömningsgrunder.

Examinator kan, efter samråd med högskolans FUNKA-samordnare, fatta beslut om anpassad examinationsform för att en student med varaktig funktionsvariation ska ges en likvärdig examination jämfört med en student utan funktionsvariation.

7. Kursvärdering

Kursvärdering ska göras i enlighet med BTH:s beslut om frågeställning i kursvärderingar och beslut om process för hantering och uppföljning av kursvärderingar.

8. Begränsningar i examen

Kursen kan ingå i examen men inte tillsammans med annan kurs vars innehåll, helt eller delvis, överensstämmer med innehållet i denna kurs.

9. Kurslitteratur och övriga lärresurser

Robert K Wysocki, "Effective Project Management (senaste upplagan)", Wiley Publisher
Vetenskapliga artiklar och annat läsmaterial kommer att tilldelas