



KURSPLAN

Människan och gruppen i mjukvaruutveckling

Behavioural Software Engineering

5 högskolepoäng (5 credits)

Kurskod: PA2566

Huvudområde: Programvaruteknik

Utbildningsområde: Teknik

Utbildningsnivå: Avancerad nivå

Fördjupning: AIN - Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Ämnesgrupp: Datateknik

Undervisningsspråk: Engelska

Gäller från: 2018-08-01

Fastställd: 2018-03-21

Avvecklad: 2019-12-17

1. Beslut

Denna kurs är inrättad av dekan 2018-02-01. Kursplanen är fastställd av prefekten vid institutionen för programvaruteknik 2018-03-21 och gäller från 2018-08-01.

2. Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs minst 120 hp varav minst 90 hp inom det tekniska området och minst 2 års yrkeserfarenhet av mjukvarurelaterad utveckling (visas exempelvis genom intyg från arbetsgivare).

3. Syfte och innehåll

3.1 Syfte

Syftet med kursen är att bättre förstå människor som är huvudfaktorn för att göra mjukvaruprojekt framgångsrika. Det inkluderar en förståelse av beteende och sociala aspekter av människor som individer eller grupper som deltar i och driver mjukvaruutveckling. Denna kurs kompletterar teknik- och processfokus som dominerar mjukvaruteknikområdet idag. Fokus ligger på individer och grupper inom mjukvaruutveckling och berör också resultat på organisationsnivå. Deltagarna i kursen får kunskap som hjälper dem att bättre tillgodose behoven hos sina kollegor och anställda, att bygga på deras styrkor samt att övervinna deras svagheter, för att öka chanserna till att driva framgångsrika mjukvaruprojekt.

3.2 Innehåll

Kursen omfattar sex moduler:

- Introduktion till Behavioural Software Engineering: Definitioner, begrepp och motiv.
- Individer: Personlighet och kognitiva fördomar, deras effekter och relaterade indikatorer / åtgärder.
- Individer: Modeller för motivation och attityder.
- Individer: Koncept för erfarenhet och känslor.
- Grupper: Normer och kreativitet inom mjukvaruutveckling.
- Politik, glädje och frihet i mjukvaruorganisationer för mjukvaruingengörare.

4. Lärandemål

Följande lärandemål examineras i kursen:

4.1 Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs ska studenten:

- kunna förklara och diskutera vikten av Behavioural Software Engineering och hur det skiljer sig från klassisk Software Engineering,
- kunna förklara och diskutera effekterna av personlighet och kognitiv partiskhet i förhållande till programvaruteknik.

4.2 Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs ska studenten:

- kunna diskutera och tillämpa modeller för normer och motivation inom mjukvaruutveckling,
- kunna diskutera och ge exempel på kreativitet och tekniker för att öka kreativitet inom mjukvaruutveckling.

4.3 Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter genomförd kurs ska studenten:

- kunna kritiskt reflektera över sina erfarenheter när det gäller beteende och sociala aspekter som individer och i grupp,
- kunna reflektera över de känslor som mjukvaruutvecklade upplever och hur de påverkar ett projekt,
- kunna identifiera, diskutera och kritiskt reflektera över politiskt beteende i sin mjukvaruorganisation.

5. Läraktiviteter

Undervisningen inom varje modul är organiserad kring forskningsartiklar, förinspelade föreläsningar och skriftligt material om viktiga ämnen och obligatoriska uppgifter. Två valfria campusdagar med workshops och seminarier kommer att äga rum. Under kursens gång kommer kommunikation med lärare och andra deltagare ske via e-post och kursens online-lärplattform för diskussioner och feedback.

6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
I810	Inlämningsuppgifter	5 hp	GU

Kursen bedöms med betygen G Godkänd, UX Underkänd, något mer arbete krävs, U Underkänd.

I kurstillfällets kurs-PM framgår i vilka examinationsmoment som kursens lärandemål examineras samt gällande bedömningsgrunder.

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

En sammanställning av videoföreläsningar, skriftligt material och relevanta forskningsartiklar tillhandahålls på kursens lärplattform.

10. Övrigt

Denna kurs ersätter kursen PA2545