

Studieplan Användbarhet kygwp35 ht06

Lärare: Torgny Sjöstedt, tel 367 31 34, torgny@grafit.o.se

Litteratur: Kompendium

Mål: Att nå kännedom och förståelse för centrala begrepp inom RUP och UML.

	Vecka			
1	36	Rup & Agile Methods – en introduktion		
2	37	Artefakter, UML – use cases och klasser		
3	38	Vrångsholmen		
4	39	Extreme programming		
5	41	UML – domain models		
6	42	Skrivning		

Betygskriterier:

Godkänt	Att vara bekant med och kunna redogöra för grunderna i RUP och agil utveckling Att kunna utföra enklare UML-diagram Att ha godkänt på skrivning
Väl godkänt	Att vara bekant med och kunna redogöra för grunderna i RUP och agil utveckling Att självständigt kunna producera ett flertal RUP-artefakter relevanta för olika programmeringsprojekt Att kunna utföra enklare UML-diagram Att ha väl godkänt på skrivning