

Lektionsplanering: Agil Utveckling och Användarcentrerad Design

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Mjukvarudesign

Tema: Agil utveckling och användarcentrerad design

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll omfattar principerna för agil utveckling, dess faser och hur det samspelar med användarcentrerad design för att effektivisera mjukvaruutveckling och förbättra användarupplevelsen.

Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa principer inom agil utveckling samt analysera hur dessa metoder och användarcentrerad design kan kombineras i mjukvaruprojekt.

Lärlädda instruktioner

Introduktion till agil utveckling (10 min)

- Diskutera vad agil utveckling innebär och dess syfte att anpassa sig snabbt till förändrade krav.
- Presentera de viktigaste principerna i agila metoder, såsom scrum och Kanban, samt deras fördelar i mjukvarudesign.
- Gå igenom skillnaderna mellan traditionella och agila metoder.

Faser i den agila utvecklingsprocessen (15 min)

- Förklara de olika faserna i en agil utvecklingscykel, inklusive planering, iteration, testning och utvärdering.
- Diskutera hur feedback från användare under dessa faser är avgörande

för att förbättra produkten.

- Presentera exempel på hur företag har implementerat agilitet i sina projekt och dess påverkan på resultatet.

Användarcentrerad design i agila projekt (15 min)

- Gå igenom hur användarcentrerad design (UCD) kan integreras i agila utvecklingsmetoder.
- Diskutera vikten av att involvera användare vid varje steg av utvecklingsprocessen och hur det kan leda till bättre resultat.
- Presentera exempel på hur agil utveckling och UCD har använts tillsammans för att skapa framgångsrika produkter.

Praktisk övning: Planera ett agilt projekt (10 min)

- Dela in eleverna i grupper och ge dem en uppgift att planera ett agilt projekt för att utveckla en specifik mjukvara eller app.
- De ska definiera projektets mål, nyckelfunktioner och hur de skulle inkludera användarfeedback i sin process.
- Läraren går runt för att ge stöd och vägledning under övningen.

Sammanfattning och reflektion (10 min)

- Sammanfatta viktiga punkter om agil utveckling och dess integration med användarcentrerad design.
- Diskutera hur eleverna tror att dessa metoder kan tillämpas i framtida projekt inom mjukvarudesign.
- Fråga eleverna om deras tankar om att kunna anpassa sig och vara flexibla i sina designstrategier.

Aktivitet

Grupperna presenterar sina agila projektplaner och diskuterar hur de har övervägt användare och feedback i sin design. Denna aktivitet syftar till att ge insikter och öka förståelsen för hur agila metoder kan tillämpas i praktiken.

Exit-ticket

- Vad lärde du dig idag om agil utveckling?
Svar: Jag lärde mig [exempel].
- Vilka fördelar ser du med att kombinera agil utveckling och användarcentrerad design?
Svar: Fördelarna är [exempel].
- Nämn en utmaning med att implementera agila metoder i ett mjukvaruprojekt.

Svar: En utmaning kan vara [exempel].

- Hur tror du att snabb feedback kan förbättra en mjukvaruprodukt?

Tags: [Lektion](#)