



YH-KURSPLAN

Webbapplikation MVP, 50 yrkeshögskolepoäng

Web Application MVP, 50 HVE credit points

| | |
|-----------------|---------------------------------|
| Kurskod: | YTMVP9 |
| Fastställd av: | Ledningsgruppen (Yh) 2019-06-27 |
| Reviderad av: | Ledningsgruppen (Yh) 2020-06-03 |
| Gäller fr.o.m.: | 2020-08-01 |
| Version: | 2 |

Syfte

Kursen syftar till att ge kunskaper om klientsidan av moderna webbsidor och en introduktion till yrkesrollen. Kursen syftar även till att ge färdigheter att sätta upp och konfigurera en utvecklingsmiljö samt utveckla klientsidan av statiska och dynamiska webbsidor.

Kursen bidrar delvis till följande av utbildningens övergripande mål: 1, 2, 4, 6, 8, 9, 11.

Läranderesultat

Efter genomförd kurs ska den studerande kunna:

Kunskaper

1. redogöra för hur HTML, CSS och Javascript samverkar i en webbläsare
2. beskriva några i branschen vanliga metoder och tekniker för utvecklingsarbete
3. reflektera kring mjukvaruutveckling i grupp och dra slutsatser av egna bidrag till gruppens resultat

Färdigheter

4. utveckla och utforma klientsidan av statiska och dynamiska webbsidor för exempelvis en enklare företagssida
5. tillämpa lämpliga metoder, tekniker och verktyg för effektiv mjukvaruutveckling
6. konfigurera och använda en enklare lokal utvecklingsmiljö för webbutvecklingsprojekt
7. söka, värdera och använda relevant information i online-resurser för mjukvaruutvecklare

Innehåll

- HTML5, CSS3 och Javascript
 - Klientprogrammering
 - Utvecklingsmiljöer för webbutveckling
 - Insikt i branschens arbetssätt inom webbutveckling och introduktion till agila utvecklingsmetoder
 - Projektmetodik (med nödvändig dokumentation)
 - Grunderna i källkodshantering
 - Utvecklingsarbete i grupp och gruppdynamik
-

Undervisningsformer

Undervisning sker i form av videoföreläsningar, programmeringsarbete med handledning samt kodgranskning i grupp.

Undervisningen bedrivs normalt på svenska men undervisning på engelska kan förekomma.

Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet samt Matematik 2 och Programmering 1 med lägst betyget E/3/G eller motsvarande kunskaper.

Examination och betyg

Kursen bedöms med betygen Icke godkänt, Godkänt eller Väl godkänt (Yh).

Bedömning:

Läranderesultat 1, 2 och 3 examineras delvis med seminarier (10 Yhp) och delvis med tentamen (10 Yhp)

Läranderesultat 4, 5, 6 och 7 examineras med inlämningsuppgifter (30 Yhp)

Poängregistrering av examinationen för kursen sker enligt följande system:

| Examinationsmoment | Omfattning | Betyg |
|----------------------------------|------------|---------|
| Seminarier | 10 yhp | IG/G |
| Tentamen | 10 yhp | IG/G |
| Inlämningsuppgifter ¹ | 30 yhp | IG/G/VG |

¹ Bestämmer kursens slutbetyg vilket utfärdas först när samtliga moment godkänts.

Betygskriterier

- För betyget Godkänt ska den studerande uppfylla kraven i enlighet med kursens läranderesultat.
- För betyget Väl Godkänt ska den studerande utöver kraven för godkänt självständigt kunna reflektera över metoder och tekniker vid mjukvaruutveckling samt resonera kring problemlösning och egen källkod.

Kurslitteratur

Meddelas senast fyra veckor före kursstart, se Kurs-PM.