

YH-KURSPLAN

Affärsutveckling för IT, 25 yrkeshögskolepoäng*IT and Business Development, 25 HVE credit points*

Kurskod:	YTAUI1
Fastställt:	2025-05-15
Gäller fr.o.m.:	2027-01-11
Utbildningsinformation:	Webbutvecklare .NET, YH00851-2022-1, 2, 3

Syfte

Kursen syftar till att ge färdigheter i att omvandla kundbehov till värdeskapande affärer i för uppdraget lämplig lösning, med fokus på molntjänster. Kursen syftar även till att ge fördjupade kunskaper om affärsplaner samt skapa en övergripande förståelse för utvecklingsarbetens och IT-infrastrukturers ekonomiska förutsättningar. Kursen syftar även till att ge färdigheter i att analysera en affärsidéns realiserbarhet, samt planering av produktutveckling i skilda faser.

Kursen bidrar delvis till följande övergripande mål: 4, 5, 7, 11, 19

Läranderesultat

Efter genomförd kurs med godkänt resultat ska den studerande kunna:

Kunskaper

1. beskriva vanligt förekommande affärsmodeller inom IT-branschen
2. redogöra för hur utvecklingsprocesser kan anpassas för kundorienterad affärsutveckling
3. redogöra för hur molnarkitekturer kan snabba upp och underlätta utvecklingsprocessen

Färdigheter

4. resonera kring realiserbara affärsidéer inom mjukvaruutveckling
5. analysera och motivera beslut gällande affärsmöjligheter i nya produktförfrågningar och idéer för applikationsutveckling
6. arbeta aktivt i grupp och bidra till gruppens resultat utifrån givna förutsättningar.

Kompetenser

7. Självständigt värdera vilka delar av en produktidé som är lämpliga att implementera under nyutveckling, vidareutveckling eller förvaltning av en mjukvaruprodukt

Innehåll

- Affärsplaner och affärsmodeller inom IT
- Faser av produktutveckling
- Förvaltning och vidareutveckling av mjukvara
- Gruppdynamik
- Kundorienterad affärsutveckling
- Projektfinansiering, värdeskapande affärer och realiserbara idéer
- Typer av molntjänster

Undervisningsformer

Undervisning sker i form av videoföreläsningar och handledning.

Undervisningen bedrivs på svenska men engelska kan förekomma.

Behörighetskrav

Grundläggande behörighet samt Matematik 2, 100 p, med lägst betyget E/G och Programmering 1, 100 p, med lägst betyget E/G eller motsvarande kunskaper.

Examination och betyg

Kursen bedöms med betygen Väl godkänt (VG), Godkänt (G) eller Icke godkänt (IG).

Bedömning:

Läranderesultat 1, 2 och 3 examineras med tentamen (5 Yhp)

Läranderesultat 4, 5, 6 och 7 examineras delvis med seminarier (5 Yhp) och delvis med inlämningsuppgifter (15 Yhp)

Poängregistrering av examinationen för kursen sker enligt följande system:

Examinationsmoment	Omfattning	Betyg
Tentamen	5 yhp	G/IG
Seminarier	5 yhp	G/IG
Inlämningsuppgifter	15 yhp	VG/G/IG

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 analysera och reflektera över strategier för att utveckla mjukvaruprodukter från idé till leverans samt motivera sina ställningstaganden.

Övrigt

En studerande har rätt till två examinationstillfällen för varje examinationsmoment, utöver det ordinarie. Examinationerna kan anpassas för studerande med särskilda pedagogiska behov.

Kurslitteratur

Observera att kurslitteraturen kan komma att ändras fram till åtta veckor före kursstart.