



YH-KURSPLAN

Webbapplikation MVP, 50 yrkeshögskolepoäng

Web Application MVP, 50 HVE credit points

Kurskod: YTMVP2
Fastställt: 2025-05-15
Gäller fr.o.m.: 2025-08-25

Syfte

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

Kursen bidrar delvis till följande övergripande mål: 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 19

Läranderesultat

Efter genomförd kurs med godkänt resultat ska den studerande kunna:

Kunskaper

1. redogöra för grundläggande egenskaper hos HTML, CSS och Javascript/Typescript samt hur dessa 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

- Agila utvecklingsmetoder
- Branschens arbetssätt inom webbutveckling
- Gruppdynamik
- HTML5, CSS3 och Javascript/Typescript
- Klientprogrammering
- Källkodshantering
- Problemlösning och felsökning i programmering
- Programtekniska termer och objektorienterad programmering
- Projektmetodik
- Utvecklingsarbete i grupp
- Utvecklingsmiljöer för webbutveckling inklusive AI-stöd

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 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	G/IG
Tentamen	10 yhp	G/IG
Inlämningsuppgifter	30 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 implementera och dokumentera mer tekniskt avancerade metoder och tekniker vid mjukvaruutveckling samt reflektera kring problemlösning och egen källkod.

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.