



## YH-KURSPLAN

# Webbapplikation MVP, 50 yrkeshögskolepoäng

*Web Application MVP, 50 HVE credit points*

---

<b>Kurskod:</b>	YTMVP2
<b>Fastställd av:</b>	Ledningsgruppen (Yh) 2023-05-16
<b>Reviderad av:</b>	Ledningsgruppen (Yh) 2023-05-22
<b>Gäller fr.o.m.:</b>	Hösten 2022
<b>Version:</b>	2
<b>Utbildningsinformation:</b>	Webbutvecklare .NET 400 YHP utbnr YH0851-2022-1, 2, 3

---

### 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.

Kursen bidrar delvis till följande övergripande mål: I, 2, 4, 6, 7, 8, 9, II

### Läranderesultat

Efter genomförd kurs 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 företagsida
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/Typescript
  - Klientprogrammering
  - Utvecklingsmiljöer för webbutveckling
  - Branschens arbetssätt inom webbutveckling
  - Agila utvecklingsmetoder
-

- Projektmetodik
- Källkodshantering
- Programtekniska termer och objektorienterad programmering
- Problemlösning och felsökning i programmering
- Utvecklingsarbete i grupp
- Gruppdynamik

### Undervisningsformer

Undervisning sker i form av videoföreläsningar och handledning.  
Kursen ges på svenska. Kurslitteratur på engelska kan förekomma.

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

### Förkunskapskrav

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 Icke godkänt, Godkänt eller Väl godkänt (Yh).

Poängregistrering av examinationen för kursen sker enligt följande system:

Examinationsmoment	Omfattning	Betyg
Seminarier	10 yhp	IG/G
Tentamen	10 yhp	IG/G
Inlämningsuppgifter <sup>1</sup>	30 yhp	IG/G/VG

<sup>1</sup> 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 åtta veckor före kursstart.