



YH-KURSPLAN

Affärsutveckling för IT, 25 yrkeshögskolepoäng

IT and Business Development, 25 HVE credit points

Kurskod:	YTAUI1
Fastställd av:	Ledningsgruppen (Yh) 2023-05-16
Reviderad av:	Ledningsgruppen (Yh) 2023-05-22
Gäller fr.o.m.:	Våren 2024
Version:	4
Utbildningsinformation:	Webbutvecklare .NET, YH00851-2022-1, 2, 3

Syfte

Kursen syftar till att ge färdigheter i att omvandla kundbehov till värdeskapande affärer som drar nytta av moderna teknologier i molnet. 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 inordning av produktutveckling i skilda faser.

Kursen bidrar delvis till följande övergripande mål: 4, 5, 9, 18

Läranderesultat

Efter genomförd kurs ska den studerande kunna:

Kunskaper

1. beskriva vanligt förekommande affärsmodeller inom IT-branschen
2. redogöra för hur utvecklingsprocessen 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
- Kundorienterad affärsutveckling

- Förvaltning och vidareutveckling av mjukvara
- Projektfinansiering, värdeskapande affärer och realiserbara idéer
- Sammanfattning av olika typer av tjänster som kan köpas i molnet
- Faser av produktutveckling
- Gruppdynamik

Undervisningsformer

Undervisning sker i form av videoföreläsningar och handledning.

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 med tentamen (5 Yhp)

Läranderesultat 3, 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	IG/G
Seminarier	5 yhp	IG/G
Inlämningsuppgifter ¹	15 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 analysera och reflektera över strategier för att utveckla mjukvaruprodukter från idé till leverans samt motivera sina ställningstaganden.

Kurslitteratur

Meddelas senast åtta veckor före kursstart.