



Info inför BFU – Programmering 1 för FWD 23

Kursinformation

- ☐ Kursen går delvis online och delvis på plats. Se schema nedan.
- ☐ Godkänt slutprov ger full behörighet och platsgaranti till utbildningsprogrammet Fullstack webbutvecklare på Chas Academy
- ☐ Utbildningen är kostnadsfri och ger rätt till studiestöd från CSN

CSN

BFUn är CSN berättigad och du kan därför söka studiemedel under tiden du går denna BFU. För att söka studiemedel uppger du denna studieperiod till CSN:
20230515 - 20230611 / 20 yh-poäng / 4 veckor

För mer info kring hur du söker studiemedel, gå till CSNs hemsida: <https://www.csn.se/>

Beskrivning av kursen:

Efter BFU:n ska den studerande ha de nödvändiga kunskaperna för att kunna börja ta sig an programmet Fullstack i Webbutveckling. Detta inkluderar kunskaper inom grundläggande programmering i JavaScript, användning av JavaScript på webben, strukturerat arbetssätt inom programmering, grundläggande arbetsmetoder för att skapa kod med god kvalitet, enkla datastrukturer och algoritmer, interaktionsdesign och gränssnitt samt läsbarhet och kvalitet i dokumentation. Det är också nödvändigt för alla programmerare att ha kunskaper i versionshantering.

Denna BFU kommer att ge den studerande motsvarande de relevanta kunskaper som är en del av de särskilda behörighetskraven för utbildningen Fullstack Webbutveckling. Denna kurs motsvarar till stor del den gymnasiala kursen programmering 1, men används för att komma in på efterföljande program och ger inte officiellt behörigheten för gymnasiekursen programmering 1.



Inför första lektionen behöver du göra följande

- Ladda ner VSCode <https://code.visualstudio.com/>
- Gå igenom innehållet följande tutorial:
<https://www.codecademy.com/learn/introduction-to-javascript>
- Börja med att gå igenom Mozillas HTML och CSS tutorials. Läs gärna vidare om ni har lust. Det kan även vara en bra idé att gå igenom första delen av W3Cs HTML och CSS tutorial för att få se fler exempel.
 - https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Getting_started_with_the_web
 - <https://www.w3schools.com/html/default.asp>
 - <https://www.w3schools.com/css/default.asp>

Kort om mig (Er lärare)



Hanna Liman

Hejssan! Jag heter Hanna och kommer fungera som undervisare i denna kurs. Jag kommer från Finland och bor för tillfället i Åbo, så jag talar "muminsvenska" så att säga. På sidan om arbetet så utför jag även magisterstudier inom datateknik. På fritiden tycker jag om att göra olika hantverk, måla, eller restaurera gamla möbler och prylar. Problemlösning tycker jag även att är kul och det kommer ni också få jobba med i denna kurs.



Jag kontaktas via hanna.liman@chasacademy.se (eller via Slack som ni kommer att få tillgång till ca 1 vecka innan starten)

Schema (kursen går mellan 15 maj - 9 juni)

2 föreläsningar per vecka / 4 veckor

Bra att veta är att man enbart får missa ett av dessa tillfällen för att bli godkänd i kursen.

Skulle man missa fler tillfällen blir man ej godkänd. Man får ej missa de tillfällena som är på plats.

Datum	Tid	Plats	Innehåll lektion
15.5.2023	kl: 16-19	På plats Arenavägen 61	Introduktion till ämnet och övergripande genomgång av vad en fullstack utvecklare sysslar med Processer i mjukvaruutveckling
17.5.2023	kl: 16-19	Distans	Genomgång av verktyg, terminalen och versionshantering
22.5.2023	kl: 16-19	Distans	HTML och CSS
24.5.2023	kl: 16-19	Distans	JavaScript I
29.5.2023	kl: 16-19	Distans	JavaScript II
31.5.2023	kl: 16-19	Distans	Problemlösning och grupparbete
05.6.2023	kl: 16-19	Distans	Workshop - enkel hemsida Handledning
07.6.2023	kl: 16-19	På plats Arenavägen 61	Uppvisning av projekt samt handledning



Kurslitteratur

I kursen delas det ut presentationsmaterial och ges länkar till relevant extra läsning online.

Betygssättning

Kursen bedöms med betyget Icke godkänd, godkänd eller väl godkänd.

Betygskriterier

Icke godkänt (IG) – den studerande har fullföljt kursen men inte nått alla mål för kursen.

Godkänt (G) – den studerande har nått samtliga mål för kursen:

Väl godkänt (VG) – den studerande har fullföljt och nått samtliga mål för kursen och har kunnat uppvisa en hög nivå i sina kunskaper som finns som mål för kursen samt i färdigheten att använda programmeringskunskaper för att lösa enkla problem.

Kunskaper:

- Grundläggande programmering i JavaScript
- Programmeringens möjligheter och begränsningar utifrån datorns funktionssätt.
- Begränsningar och möjligheter med JavaScript och webbläsaren
- Strukturerat arbetssätt för problemlösning och programmering.
- Grundläggande kontrollstrukturer, konstruktioner och datatyper.
- Arbetsmetoder för förebyggande av programmeringsfel, testning, felsökning och rättning av kod.
- Grundläggande datastrukturer och algoritmer.
- Gränssnitt för interaktion mellan program och användare.
- Normer och värden inom programmering, till exempel läsbarhet, dokumentation, testbarhet, rena gränssnitt och nyttan av standard.

Färdigheter:

- Använda sig av rudimentär versionshantering
- Skapa enkla responsiva webbsidor
- Kunna praktiskt använda sig av sina programmeringskunskaper för att lösa enkla problem

Kompetenser:

- Kunna använda sig av sina kunskaper och färdigheter för att slutföra ett projekt inom webbutveckling.



Examinerande moment

Det finns ett antal examinerande moment:

- Skrivuppgift (IG/G/VG)
 - Introduktion 15.5
 - Inlämningsdatum 24.5
- Versionshanteringsuppgift (IG/G)
 - Introduktion 17.5"
 - Inlämningsdatum 24.5
- Programmeringsuppgift (IG/G/VG)
 - Introduktion 29.5
 - Inlämningsdatum 5.6
- Webbutvecklingsprojekt (IG/G)
 - Introduktion 22.5
 - Inlämningsdatum 9.6 (Uppvisning 7.6)

Mer info om dessa uppgifter kommer under kursens gång.