

Kursplan – Webbutvecklare inom .NET <i>YH00246 -2023-1</i>		
Kurs: Projekt	Poäng: 30 YHP	Utgåva: 1
Framtagen av UL granskad av RUC: Hanna Dalme/Stefan Gustavsson, Samir Zrno (RUC)	Språk: Svenska	Datum: 2023-06-14
Förkunskaper: HTML & CSS, JavaScript Frontend, C#, Datalagring, ASP.NET Core, JavaScript Backend	Granskad & fastställd av: Ledningsgruppen	Sida 1 av 3

Kursens huvudsakliga innehåll

Denna kurs syftar till att ge den studerande kunskaper och färdigheter i att arbeta i projektform genom att använda agila arbetssätt som används inom webbutveckling.

Kursen omfattar följande moment:

- Projektplanering och kravhantering.
- Agila arbetsmetoder och verktyg.
- Sprintplanering och user stories.
- Arbete i större grupper.
- CI/CD och DevOps.

Kursens mål/Läranderesultat

Kursens mål är att den studerande genom teoretiska och praktiska övningar få tillämpa sina kunskaper och färdigheter som den studerande fått genom sin utbildning och vara med i en större projektgrupp och utveckla en fullstack-webbapplikation som baseras på en given kravspecifikation. Den studerande ska få tillsammans med projektmedlemmarna tillämpa metoder för att arbeta med ett projekt på ett agilt arbetssätt.

Efter genomförd kurs ska den studerande minst:

Kunskaper

1. Kunna påvisa kunskaper om agila arbetsmetoder inom webbutveckling.

Färdigheter

2. Kunna tillämpa agila arbetsmetoder i ett projektarbete.
3. Kunna skapa user stories.
4. Kunna tillämpa lämpliga diagram såsom aktivitetsdiagram.
5. Kunna använda agila projektverktyg.
6. Kunna arbeta i en större projektgrupp.
7. Kunna utveckla funktionalitet utifrån en user story/aktivitet.

8. Kunna tillämpa löpande dokumentering.

Kompetenser

9. Kunna arbeta och bidra aktivt i en agil projektgrupp och utveckla en fullstack-webbapplikation utifrån en given kravspecifikation.

Former för undervisning

Kursen kommer att genomföras med blended learning, med inspelade föreläsningar och aktiva lektionstillfällen. Den studerande ska under sina självstudiedagar, självständigt eller tillsammans med sina klasskamrater, arbeta med de övningar och inlämningsuppgifter som kommer vara under kursen.

Principer för betygssättning

Följande betygsskala tillämpas:

VG = Väl Godkänd, G = Godkänd, IG = Icke Godkänd

Betyget Icke Godkänd ges till en studerande

som har fullföljt kursen och genomfört samtliga kunskapskontroller men inte nått alla lärandemål för kursens godkänd-nivå.

För betyget Godkänd ska den studerande

ha uppnått kursens samtliga lärandemål för godkänd.

För betyget Väl Godkänt ska den studerande:

utöver kraven för betyget Godkänd uppnå samtliga lärandemål för väl godkänd.

Former för kunskapskontroll

Examination kommer att ske genom nedanstående kunskapskontroll. Under utbildningens gång erbjuds tre fasta tillfällen för kunskapskontroll. Ett ordinarie tillfälle i anslutning till kursens avslut, samt ytterligare två tillfällen för komplettering eller omexamination.

Examination	Betygsskala	Mål/Lärandemål
Inlämningsuppgift	IG/G/VG	1,2,3,4,5,6,7,8,9
Projektuppgift (i större grupper)	IG/G	2,3,5,6,7,9

Mål	Godkänd	Väl Godkänd
1	Kunna påvisa kunskaper om agila arbetsmetoder inom webbutveckling.	
2	Kunna tillämpa agila arbetsmetoder i ett projektarbete.	
3	Kunna skapa user stories.	
4	Kunna tillämpa lämpliga diagram såsom aktivitetsdiagram.	Kunna tillämpa både aktivitetsdiagram och sekvensdiagram för att visa flöden i en specifikt user story/aktivitet.
5	Kunna använda agila projektverktyg.	
6	Kunna arbeta i en större projektgrupp.	
7	Kunna utveckla funktionalitet utifrån en user story/aktivitet.	Kunna tillsammans med en annan utvecklare tillämpa par-programmering för att utveckla funktionalitet utifrån en user story/aktivitet och genomföra enhetstest(er).
8	Kunna tillämpa löpande dokumentering.	Kunna tillämpa en detaljerad och löpande dokumentering av flera olika user stories/aktiviteter.
9	Kunna arbeta och bidra aktivt i en agil projektgrupp och utveckla en fullstack-webbapplikation utifrån en given kravspecifikation.	