

Frontendutvecklare Distans

400 yhp

Terminsöversikt

Termin	Kurs	Poäng (yhp)
HT22	Introduktion till IT-branschen och frontendutveckling	5
HT22	UX/UI grunder	30
HT22	HTML & CSS	40
HT22	Introduktion till programmering och datalogiskt tänkande	10
VT23	Javascript	40
VT23	Arbeta agilt	15
VT23	Frontend-ramverk	35
VT23	Backend med Node.js	25
HT23	Utveckling & driftsättning i molnmiljöer	30
HT23	UX/UI fördjupning	20
HT23	Full stack webbapplikation	30
HT23/VT23	LIA 1	45
VT24	Examensarbete	25
VT24	LIA 2	50

Kursplaner

1. Introduktion till IT-branschen och frontendutveckling, 5 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att den studerande får kunskap om vad en frontendutvecklare fyller för funktion i utvecklingen av en webbapplikation. Vidare får den studerande kunskap om angränsande yrkesroller och övergripande hur IT-branschen är uppbyggd. Slutligen får den studerande övergripande kunskap om de utvecklingsverktyg som en frontendutvecklare behöver för att komma igång i sin yrkesvardag.

Målet med kursen är att den studerande får övergripande kunskap om den yrkesroll hen studerar till, hur branschen hen ska arbeta i ser ut samt vilka utvecklingsverktyg som hen kommer att arbeta i.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- IT-branschen
- Vanligt förekommande arbetsformer och arbetsuppgifter relevanta för yrket
- Utvecklingsverktyg

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** i (att):

- Grundläggande beskriva hur IT-branschen ser ut och fungerar
- Övergripande beskriva en frontendutvecklarens arbetsområden

Kursen leder inte till några kompetenser

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs i form av en individuell inlämning.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande kan dessutom visa på god reflektionsförmåga om IT-branschen och sin framtida yrkesroll som frontendutvecklare.

2. UX/UI grunder, 30 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att den studerande får kunskap om grundläggande principer för vad som utgör ett användarvänligt och estetiskt tilltalande gränssnitt. Den studerande får också kunskap om processer från UX-världen och designprinciper från UI-världen.

Målet med kursen är att den studerande har kunskaper och färdigheter för att kunna designa tilltalande och användarvänliga webbapplikationer.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- UX-processen
- Principer för användarvänlighet
- Hur färger, typografi och layout samverkar för ett estetiskt tilltalande gränssnitt
- Verktyg för UI-framställan, ex Figma eller Adobe XD

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** (i) att:

- Kunna använda relevanta verktyg för UI-framställan och prototypande
- Kunna applicera principer för användarvänlighet på ett gränssnitt
- Förstå och följa en UX-process från behovsanalys till prototyp
- Utföra enklare målgruppsanalyser
- Ge feedback på andras gränssnitt

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kompetens** (i) att:

- Självständigt kunna skapa ett användarvänligt och målgruppsanpassat gränssnitt

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs i form av ett projekt i grupp samt ett individuellt projekt.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande kan dessutom producera (minst) ett genomtänkt målgruppsanpassat gränssnitt. Gränssnitten ska vara testade på en eller flera ur målgruppen och justerade efter feedback.

3. HTML & CSS, 40 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att den studerande får kunskap om webbens två huvudspråk, HTML (innehåll) och CSS (utseende).

Den studerande kommer även att få kunskap om grunder för samarbetsformer och versionshantering med verktygen Git och GitHub.

Målet med kursen är att den studerande ska kunna skapa responsiva och tillgängliga webbplatser, såväl enskilt som i grupp.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- Versionshantering av kod
- Vikten av tillgänglig, semantisk HTML kod
- Layouttekniker med CSS flexbox och CSS grid
- Responsivitet
- Namnsättningskonvention för CSS, exempelvis BEM eller SMACSS

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** i (att):

- Kunna utveckla semantiska, responsiva och tillgängliga webbplatser
- Tillämpa olika layouttekniker med CSS flexbox och CSS grid
- Kunna använda och styla formulärelement
- Versionshantering av kod med Git
- strukturera och namnge CSS-klasser utefter vedertagna konventioner, ex. BEM eller SMACSS

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kompetens** att:

- Självständigt kunna skapa responsiva, tillgängliga webbplatser
- Samarbeta kring kod i par- och gruppkonstellationer

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs i form av ett projekt i grupp och ett individuellt projekt.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande kan dessutom producera semantisk, tillgänglig kod samt på ett tydligt och konstruktivt sätt läsa, förstå och ge feedback på annans kod. Den studerande ska även visa på god förståelse för css grid och flexbox, samt ha goda kunskaper inom någon namnsättningskonvention för CSS, exempelvis BEM eller SMACSS.

4. Introduktion till programmering och datalogiskt tänkande, 10 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att den studerande får kunskap om den konceptuella förståelsen för utveckling och programmering. Den studerande kommer genom kursen att få grundläggande kunskaper om problemlösning och pseudokod.

Målet med kursen är att den studerande har kunskaper för att utifrån de datalogiska processerna ta sig an programmeringsuppgifter.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- De datalogiska delprocesserna
- Pseudokod

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** i (att):

- Använda det datalogiska tänkandet på verkliga problem och omsätta till pseudokod

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kompetens** att:

- Ta sig an problem utifrån de datalogiska processerna

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs i form av ett projekt i grupp och ett individuellt projekt.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande kan dessutom visa god förståelse för de datalogiska processerna och hur de kan omsättas till relevanta lösningar i pseudokod.

5. Javascript, 40 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att den studerande får kunskap om grundläggande programmering i JavaScript med modern syntax (ES6 eller nyare). Vidare får den studerande kunskap om hur JavaScript används för att skapa en dynamisk webbsida med DOM-manipulering och AJAX för att kommunicera med externa API:er. Slutligen ger kursen den studerande grundläggande kunskap om säkerhet för dynamisk JavaScript.

Målet med kursen är att den studerande har kunskaper och färdigheter för att utveckla webbapplikationer med modern JavaScript ES6+, såväl självständigt som i grupp.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- Hur HTML, CSS och JS kompletterar varandra i webbutveckling
- Funktionalitet och koncept inom modern JavaScript ES6+
- Integration med DOM:en
- Kommunikation med externa API:er
- Versionshantering av kod
- Hur man samarbetar med kod i par- och gruppkonstellationer

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** i (att):

- Kunna utveckla webbapplikationer med JavaScript ES6+
- Kunna manipulera DOM med JavaScript
- Kunna använda och kommunicera med tredjepartstjänster via API:er

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kompetens** att:

- Utveckla webbapplikationer med modern JavaScript ES6+
- Samarbeta kring kod i par- och gruppkonstellationer
- Kunna läsa och ge enklare feedback på någon annans kod

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs i form av ett projekt i grupp med muntlig redovisning samt ett individuellt projekt.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande kan dessutom producera tydlig läsbar och hanterbar kod samt på ett tydligt och konstruktivt sätt läsa, förstå och ge feedback på annans kod.

6. Arbeta agilt, 15 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att den studerande får kunskap om vad ett agilt mindset är och olika typer av agila metoder. Vidare kommer den studerande att få kunskap om kommunikationens betydelse under en inkrementell och iterativ process. Slutligen kommer den studerande att få kunskap om relevant mjukvara för hantering av agila processer, exempelvis Trello, Jira eller GitHub projects.

Målet med kursen är att den studerande har kunskap och färdighet att tillämpa agila metoder och agila verktyg i ett projekt.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha kunskaper i/ om:

- Den psykologiska säkerhetens vikt i ett effektivt team
- Agilt vs. vattenfall
- Den agila metoden Scrum
- Relevant mjukvara för agila processer

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha färdigheter i (att):

- Tillämpa agil projektmetodik utifrån Scrum-modellen
- Arbeta med relevant mjukvara för agila processer

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha kompetens att:

- Arbeta i ett agilt miniprojekt med Scrum
- Arbeta med relevant mjukvara för agila processer

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs i form av ett grupprojeckt med skriftlig och muntlig redovisning.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande visar dessutom mycket god förståelse för det agila mindsetet och scrums artefakter.

7. Frontend-ramverk, 35 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att den studerande får kunskap i att bygga skalbara, större applikationer där data, logik och presentationer hålls åtskilda. Den studerande kunskap om component thinking och SPA-arkitektur, dataflöden i och mellan komponenter samt hur routing fungerar. Vidare får den studerande kunskap om statehantering samt slutligen får hen också kunskap om vad den officiella dokumenteringen ska innehålla.

Målet med kursen är att den studerande har kunskaper och färdigheter i att utveckla Single Page Applications med ett modernt JS-ramverk, såväl enskilt som i grupp.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- Hur Single Page Applications är uppbyggda och hur de fungerar
- Dataflöden i och mellan komponenter
- Statehantering, ex. Pinia, Redux eller StateHooks
- Hur routing mellan olika views fungerar
- Vad den officiella dokumentationen innehåller

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** i (att):

- Skapa en webbapplikation med ett modernt JS-ramverk
- Kunna interagera med tredjepartstjänster, ex API:er eller molndatabas
- Kunna strukturera sin webbapplikation i komponenter
- Statehantering i och mellan flera komponenter
- Kunna läsa och nyttja den officiella dokumentationen för aktuellt ramverk

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kompetens** att:

- Utveckla Single Page Applications med ett modernt JS-ramverk
- Kunna ge enklare feedback på någon annans kod
- Samarbeta kring kod i par- och gruppkonstellationer

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs i form av ett projekt i grupp samt ett individuellt projekt.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande kan dessutom producera tydlig, läsbar och hanterbar kod samt på ett tydligt och konstruktivt sätt läsa, förstå och ge feedback på annans kod.

8. Backend med Node.js, 25 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att den studerande får kunskap om Node.js och hur plattformen används för att bygga säkra, skalbara webbtjänster. Den studerande får kunskap om olika modultyper, http Requests, API-design och datamodellering samt hur API:et säkras. Vidare får den studerande grundläggande kunskap om noSQL-databaser samt slutligen får hen även kunskaper om nyttjande av officiell dokumentation för gällande teknik.

Målet med kursen är att den studerande har kunskap och färdighet att utveckla enklare webbtjänster med Node.js och Express.js.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- Olika modultyper exempelvis core, externa (npm) samt egna moduler
- Middlewares funktionalitet och användsområden
- Design och konstruktion av enklare webbtjänster med API-gränssnitt
- Hur data skickas via http samt dataformatet JSON
- Hur ett API säkras med ex. API-nyckel eller Json Web Token
- Hur man interagerar med en noSQL-databas för persistent datalagring

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** i (att):

- Kunna bygga en webbtjänst med Node.js och Express.js
- Kunna skapa middlewares
- Kunna interagera med en noSQL-databas för persisten datalagring
- Kunna styra åtkomst och med ex. API-nyckel eller Json Web Token

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kompetens** att:

- Självständigt kunna utveckla webbtjänster med Node.js och Express.js
- Kunna ge enklare feedback på någon annans kod
- Samarbeta kring kod i par- och gruppkonstellationer

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs i form av ett projekt i grupp samt ett individuellt projekt.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande kan dessutom producera tydlig, läsbar och hanterbar kod, samt kan på ett tydligt och konstruktivt sätt läsa, förstå och ge feedback på annans kod.

9. Utveckling & driftsättning i molnmiljö, 30 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att den studerande får kunskap om, samt färdigheter i hur moderna cloud-native applikationer byggs i enlighet med serverlessarkitekturen. Den studerande får även lära sig driftsätta och underhålla en webbapplikation i molnet.

Målet med kursen är att den studerande har kunskap om, samt färdighet i att hantera hela utvecklingsprocessen från utveckling till driftsättning och underhåll i molnmiljö.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- Hela leveranskedjan från utveckling till driftsättning och underhåll
- Övergripande serverlessarkitektur
- Driftsättning av frontendapplikation i molnmiljö

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** i (att):

- Kunna skriva skalbar, modulär kod för serverless functions, ex. AWS lambda eller Azure functions.
- Integrera tjänster inom en molnplattform, ex. cloud functions samt databas
- Driftsätta frontendapplikationer i molnmiljö, ex. AWS S3, Azure App Service, Google Firebase

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kompetens** att:

- Självständigt förstå och hantera hela utvecklingsprocessen från utveckling till driftsättning och underhåll
- Självständigt skapa stabila, skalbara system med serverlessarkitektur

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs i form av ett projekt i grupp och ett individuellt projekt.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande kan dessutom visa mycket god förståelse för serverless-arkitekturen och dess tekniker.

10. UX/UI fördjupning, 20 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att den studerande får kunskap om interaktiv grafik och animeringar. Den studerande får kunskap om animationens 12 grundprinciper, fördjupning i CSS transitions, animationer samt 3d-egenskaper i CSS.

Vidare får den studerande kunskap om JS-bibliotek för animation, exempelvis anime.js, GSAP eller velocity.js

Målet med kursen är att den studerande har kunskap och färdighet att skapa interaktiv grafik och animeringar.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- Animationens 12 grundprinciper
- CSS-animations- och transitions funktionalitet och tillämpningar

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** i (att):

- Utveckla interaktiv grafik med ett JS-bibliotek
- Animera med CSS transitions och keyframe animations

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kompetens** att:

- Självständigt skapa interaktiv grafik och animeringar som förhöjer användarupplevelsen

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs i form av ett individuellt projekt samt en presentation av projektet.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande kan dessutom producera tydlig, läsbar och hanterbar kod samt kan visa goda kunskaper i tillämpning av animationens principer och teknik.

11. Full stack webbapplikation, 30 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att den studerande får fördjupade kunskaper om hur agila metoder och verktyg används i team och hur ett team tillsammans utvecklar ett projekt från användarvänligt gränssnitt och logik på klientsidan till affärslogik och datahantering på serversidan. Den studerande får dessutom fördjupade kunskaper om UX/UI, Gitstrategier för kodsamarbete, Frontend med JS-ramverk och Backend med Node.js. Slutligen får den studerande fördjupad kunskap om hur en webbapplikation driftsätts i en molntjänst.

Målet med kursen är att den studerande kunskap och färdighet att i ett team utveckla ett webbprojekt från koncept till leverans och driftsättning.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- Gitstrategier och samarbete kring kod, ex Gitflow
- Modulär, skalbar CSS-arkitektur med SASS
- Ett webbprojekts hela utvecklingsprocess

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** i (att):

- På ett strukturerat sätt samarbete kring kod i ett utvecklingsprojekt
- Arbeta agilt med Scrum i ett utvecklingsprojekt

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kompetens** att:

- I ett team utveckla ett webbprojekt från koncept till leverans

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs i form av ett projekt i grupp inklusive redovisning samt en individuell analys.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande kan dessutom producera tydlig, läsbar och hanterbar kod samt visar mycket goda kunskaper i Scrum och kodhantering via Git.

12. Lärande i arbete 1, 45 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att ge den studerande praktisk erfarenhet av rollen som frontendutvecklare samt en ökad förståelse för mjukvaruutveckling görs i skarpt läget på ett företag.

Målet med LIA 1 är att den studerande ska ha kunskap, färdighet och kompetens för att utföra enklare utvecklingsprojekt utifrån behovsanalys, förstudier och kunddirektiv samt ha kunskap om samt reflekterat kring yrkesrollen som konsult och/eller webbutvecklare.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- yrkesrollen frontendutvecklare

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** i (att):

- att reflektera kring yrkesrollen som konsult och/eller webbutvecklare

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha kompetens att:

- att utföra / aktivt delta i enklare skarpa utvecklingsprojekt

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs av flera delar som beskrivs här nedan.

Under hela LIA-processen (från anskaffning till genomförande och bedömning) finns LIA-ansvarig från utbildningen med som rådgivare och medbedömare. LIA-ansvarig besöker arbetsplatsen eller tar kontakt med den studerande och handledaren via telefon/ videomöte för att säkerställa att den studerande arbetar med de uppgifter som överensstämmer med kursplanen och att den studerande trivs på LIA-platsen. Samtalet tar sin grund i kursplanen, kurs-PM för aktuell LIA-period samt den LIA-handledarbedömningsblanketten.

Efter LIA-perioden gör LIA-handledaren en skriftlig bedömning av den studerandes insats under LIA-perioden. Bedömningen görs utifrån den studerandes intresse för att ta sig an nya uppgifter samt förmågan att lösa de uppgifter som den aktuella LIA-periodens mål anger. LIA-handledare redovisar sin bedömning den för LIA-perioden aktuella LIA-handledarbedömningsblankett, som skolan tagit fram och som den studerande har med sig till LIA-platsen första dagen på LIA:an.

Den studerande redovisar sina kunskaper efter genomförd LIA-period i en skriftlig rapport som lämnas till LIA-ansvarig för bedömning utifrån kursmålen. LIA-rapporter skrivs utifrån den från skolan angivna mallen för den aktuella LIA-perioden. Kursbetyget sätts av LIA-ansvarig i samråd med LIA-handledare.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänt (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande kan dessutom visa en större förståelse för yrkesrollens metoder och verktyg genom egna initiativ, efterforskningar och implementeringar.

13. Examensarbete, 25 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att den studerande i projektform ska tillämpa, fördjupa och kombinera förvärvade kunskaper, färdigheter och kompetenser från utbildningen.

Målet med kursen är att den studerande i en webbproduktion kan påvisa uppnådda färdigheter och kompetenser i de verktyg och tekniker som berörts i utbildningen och under LIA. Examensarbetet kan med fördel förankras i LIA eller annan extern part.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- Agila arbetsmetoder
- Projekt och kodhantering med Git
- Vikten av projektavstämningar, målbild och att hålla deadlines

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** i (att):

- Versionshantera och samarbete kring kod
- Planering och utveckling av ett webbprojekt efter branschens krav

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kompetens** att:

- Självständigt eller i mindre grupp planera, genomföra och utvärdera ett webbprojekt efter branschens krav

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs i form av ett individuellt projekt. Gärna förankrat på LIA eller extern part.

Principer för betygssättning

Betyg sätts i form av Icke godkänt (IG), Godkänt (G) eller Väl godkänd (VG).

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

Godkänt (G) Den studerande har uppnått alla mål för kursen.

Väl godkänd (VG) Den studerande har nått samtliga mål i kursen. Den studerande visar dess att hen kan producera tydlig, läsbar och hanterbar kod i enlighet med branschens krav samt att såväl kod som projektprocess är välstrukturerad.

14. Lärande i arbete 2, 50 yhp

Kursens huvudsakliga syfte och mål

Syftet med kursen är att ge den studerande praktisk erfarenhet av rollen som frontendutvecklare samt en ökad förståelse för mjukvaruutveckling görs i skarpt läget på ett företag.

Målet med LIA 2 är att den studerande ska efter avslutad kurs ha deltagit i planering och genomförande av utvecklingsprojekt, ha kunskap, färdighet och kompetenser för att utföra kvalificerad utveckling utifrån behovsanalys, förstudier och kunddirektiv och i och med detta kunna axla rollen som junior Frontendutvecklare.

Kursmål

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **kunskaper** i/ om:

- yrkesrollen frontendutvecklare

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha **färdigheter** i (att):

- att reflektera kring yrkesrollen som konsult och/eller webbutvecklare

Efter fullföljd kurs ska den studerande ha kompetens att:

- att utföra / aktivt delta skarpt utvecklingsprojekt

Former för kunskapskontroll

Kunskapskontrollen utgörs av flera delar som beskrivs här nedan.

Under hela LIA-processen (från anskaffning till genomförande och bedömning) finns LIA-ansvarig från utbildningen med som rådgivare och medbedömare. LIA-ansvarig besöker arbetsplatsen eller tar kontakt med den studerande och handledaren via telefon/ videomöte för att säkerställa att den studerande arbetar med de uppgifter som överensstämmer med kursplanen och att den studerande trivs på LIA-platsen. Samtalet tar sin grund i kursplanen, kurs-PM för aktuell LIA-period samt den LIA-handledarbedömningsblanketten.

Efter LIA-perioden gör LIA-handledaren en skriftlig bedömning av den studerandes insats under LIA-perioden. Bedömningen görs utifrån den studerandes intresse för att ta sig an nya uppgifter samt förmågan att lösa de uppgifter som den aktuella LIA-periodens mål anger. LIA-handledare redovisar sin bedömning den för LIA-perioden aktuella LIA-handledarbedömningsblankett, som skolan tagit fram och som den studerande har med sig till LIA-platsen första dagen på LIA:an.

Den studerande redovisar sina kunskaper efter genomförd LIA-period i en skriftlig rapport som lämnas till LIA-ansvarig för bedömning utifrån kursmålen. LIA-rapporter skrivs utifrån den från skolan angivna mallen för den aktuella LIA-perioden. Kursbetyget sätts av LIA-ansvarig i samråd med LIA-handledare.