

Bachelor Café

WU-E24a – long time, no see! 😊

10.10.2025



Agenda

13.00 - 13.40
Generel info om BA projektet
& spørgsmål

13.40 - 14:15
Gruppevejledning med
jeres vejleder

14:15 - ?
Fredagsbar



Tak for jeres
praktikrapporter! 🤘

I dag er sidste dag i din praktik

(...medmindre din kontrakt løber lidt skævt)



Line siger :

Når din officielle praktikkontrakt udløber i dag er du i gang med dit Bachelor forløb.

Det betyder:

- Du bestemmer selv hvor meget du vil være i praktikvirksomheden, hvis overhovedet
- Din eneste forpligtigelse er at formulere en problemstilling med en virksomhed og få den godkendt af din vejleder på EAAA
- Hvis du laver en kontrakt med den virksomhed du skriver bachelor for, så er EAAA og din vejleder her ikke involveret i den
- Du bestemmer selv hvor og hvor meget du vil studiejobbe
- Vi opfordrer naturligvis til at du afsætter rigelig tid til at afslutte din bacheloropgave med godt resultat.

SEMESTER FLOW

3. SEMESTER



Nu skal I skrive bacheloooooor!



Ok, hvad skal vi?

I bachelorprojektet skal den studerende dokumentere evnen til på et analytisk og metodisk grundlag at kunne bearbejde en kompleks og praksisnær problemstilling i relation til en konkret opgave inden for webudviklings området.

– Den nationale studieordning, afsnit 4, side 7-8

Problemstilling

Problemstillingen, der skal være central for uddannelsen og erhvervet, formuleres af den studerende, eventuelt i samarbejde med en privat eller offentlig virksomhed. Institutionen godkender problemstillingen.

– Den nationale studieordning, afsnit 4, side 7-8

Hvad skal vi bevise?

Det afsluttende eksamsprojekt dokumenterer sammen med uddannelsens øvrige prøver og praktikprøven, at uddannelsens mål for læringsudbytte er opnået.

– Den nationale studieordning, afsnit 4, side 7-8

...men hvad er uddannelsens mål for læringsudbytte, spørger I?

1. Uddannelsens mål for læringsudbytte

Viden

Den uddannede har udviklingsbaseret viden om:

- standarder indenfor webudvikling
- udviklingsmiljøer til webudvikling,
- udbredte udviklingsmetoder inden for webudvikling samt kan reflektere over deres anvendelse i professionens praksis

Den studerende har forståelse for:

- webapplikationers rolle i samfundet

Færdigheder

Den uddannede kan:

- anvende metoder og redskaber indenfor webudvikling til at planlægge og udvikle applikationer baseret på konkrete udviklingsønsker,
- mestre et egnet programmeringssprog til gennemførelse af udviklingsønsker,
- vurdere og begrunde valg af egnet system til sikring af både data- og applikationspersistens,

- udvirkningsmønstre til webudvikling,
- udbredte udviklingsmetoder inden for webudvikling samt kan reflektere over deres anvendelse i professionens praksis

Side 3 i den nationale studieordning:

- webapplikationers rolle i samfundet

Færdigheder

Den uddannede kan:

- anvende metoder og redskaber indenfor webudvikling til at planlægge og udvikle applikationer baseret på konkrete udviklingsønsker,
- mestre et egnet programmeringssprog til gennemførelse af udviklingsønsker,
- vurdere og begrunde valg af egnet system til sikring af både data- og applikationspersistens,
- anvende domænets teori og metode til at udvikle brugeroplevelser tilpasset relevante målgrupper og vurdere brugeroplevelser begrundet i domænets teori og metode
- anvende metoder til udvikling af brugergrænseflader, der udnytter webteknologernes særlige designmæssige og æstetiske muligheder, samt vurdere og begrunde deres værdi som løsning
- anvende og mestre et egnet udviklingsmiljø i gennemførelse af udviklingsprocessen.
- formidle praksisnære og faglige problemstillinger og løsningsmodeller til samarbejdspartnere og brugere, såvel fagfæller og ikke specialister

Kompetencer

Den uddannede kan:

- håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer indenfor webudvikling,

Færdigheder

Side 3 i den nationale studieordning:

- Udøver indenfor webudvikling til at planlægge og udvikle applikationer baseret på konkrete udviklingsønsker,
- mestre et egnede programmeringssprog til gennemførelse af udviklingsønsker,
 - vurdere og begrunde valg af egnede system til sikring af både data- og applikationspersistens,
 - anvende domænets teori og metode til at udvikle brugeroplevelser tilpasset relevante målgrupper og vurdere brugeroplevelser begrundet i domænets teori og metode
 - anvende metoder til udvikling af brugergrænseflader, der udnytter webteknologernes særlige designmæssige og æstetiske muligheder, samt vurdere og begrunde deres værdi som løsning
 - anvende og mestre et egnet udviklingsmiljø i gennemførelse af udviklingsprocessen.
 - formidle praksisnære og faglige problemstillinger og løsningsmodeller til samarbejdspartnere og brugere, såvel fagfæller og ikke specialister

Kompetencer

Den uddannede kan:

- håndtere komplekse og udviklingsorienterede situationer indenfor webudvikling,
- selvstændigt indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde Indenfor webudvikling med en professionel tilgang og påtage sig ansvar inden for rammerne af en professionel etik.
- identificere og strukturere egne læringsbehov og udvikle egne færdigheder og kompetencer i relation til webudvikling.

Hvor meget skal jeg skrive?

```
const reportLength = 30 + ((groupSize - 1) * 10);
```

Formkrav til det skriftlige produkt

- Rapport på max 30 normalsider plus max 10 normalsider pr. ekstra gruppemedlem (dvs. en gruppe på 3 afleverer maksimalt 50 sider). Forside, indholdsfortegnelse, bilag og litteraturliste tæller ikke med i sidantallet.
- Bilag er uden for bedømmelse



– Den lokale studieordning, afsnit 3.9, side 19-20

Produkt + rapport + mundtlig eksamen

Prøveform og tilrettelæggelse

Prøven er en individuel mundtlig prøve med udgangspunkt i et digitalt projekt udarbejdet individuelt eller i en gruppe af op til tre studerende.

Den skriftlige del af prøven

Bachelorprojektet skal bestå af et digitalt koncept, en konceptuel prototype eller et digitalt produkt og en rapport.

Formkrav til det skriftlige produkt

- Et digitalt koncept, en konceptuel prototype eller et digitalt produkt, der ligger inden for rammerne af uddannelsens overordnede læringsmål
- Rapport på max 30 normalsider plus max 10 normalsider pr. ekstra gruppemedlem (dvs. en gruppe på 3 afleverer maksimalt 50 sider). Forside, indholdsfortegnelse, bilag og litteraturliste tæller ikke med i sideantallet.
- Bilag er uden for bedømmelse

– Den lokale studieordning, afsnit 3.9, side 24-25

En halv time i ilden

Den mundtlige del af prøven

Prøven er en individuel, mundtlig eksamination med udgangspunkt i det afleverede bachelorprojekt og læringsmål for prøven. Den mundtlige prøve skal inkludere et oplæg og har et omfang af:

Ved 1 studerende:

- Oplæg fra den studerende: 10 min.
- Eksamensdialog: 20 min.
- Votering og afgivelse af karakter: 10 min.



– Den lokale studieordning, afsnit 3.9, side 25

...eller en snas mere

Ved 2 studerende:

- Fælles oplæg fra de studerende: Ca. 10 min.

Herefter forlader den ene studerende lokalet, og der er:

- Individuelt eksamensoplæg: Ca. 5 min.
- Individuel eksamensdialog: Ca. 20 min.
- Votering og afgivelse af karakter: 10 min.

– Den lokale studieordning, afsnit 3.9, side 25

Dit bachelorprojekt

Du skal ikke bare beskrive din proces og dit produkt
men du skal argumentere – på et metodisk og
analytisk grundlag – for hvorfor du har gjort som du
har gjort.

Kan du ansættes?

Forestil dig at du smider din færdige rapport på bordet hos en CTO, som siger "Wow, vi er nødt til straks at ansætte den her person som vores nye tech lead" – så har du fat i noget af det rigtige 😊

Så...

Kast dig selv ud i et projekt der aktiverer så mange af dine web dev skillz som muligt.

Og analysér og argumentér for projektet i en rapport ud fra relevante teorier, metoder og best practices og vis din strukturerede tilgang til udviklingsprocessen.

Proces > Resultat

Det er selvfølgelig fedt at bygge en imponerende prototype.

Men at tage chancer og udforske nyt territorium kan være endnu bedre.

Det kan godt være at du rammer en mur eller en blindgyde, men hvis din proces er solid og dine valg er velargumenterede, så kan du få en riktig god rapport og præsentation ud af det alligevel.

Lev op til din titel

Lige om lidt hopper du ud i verden som *Bachelor i Webudvikling*.

Dit projekt og din rapport skal udvise et niveau af viden og kompetence som retfærdiggør den titel.

Sådan skriver du en god opgave

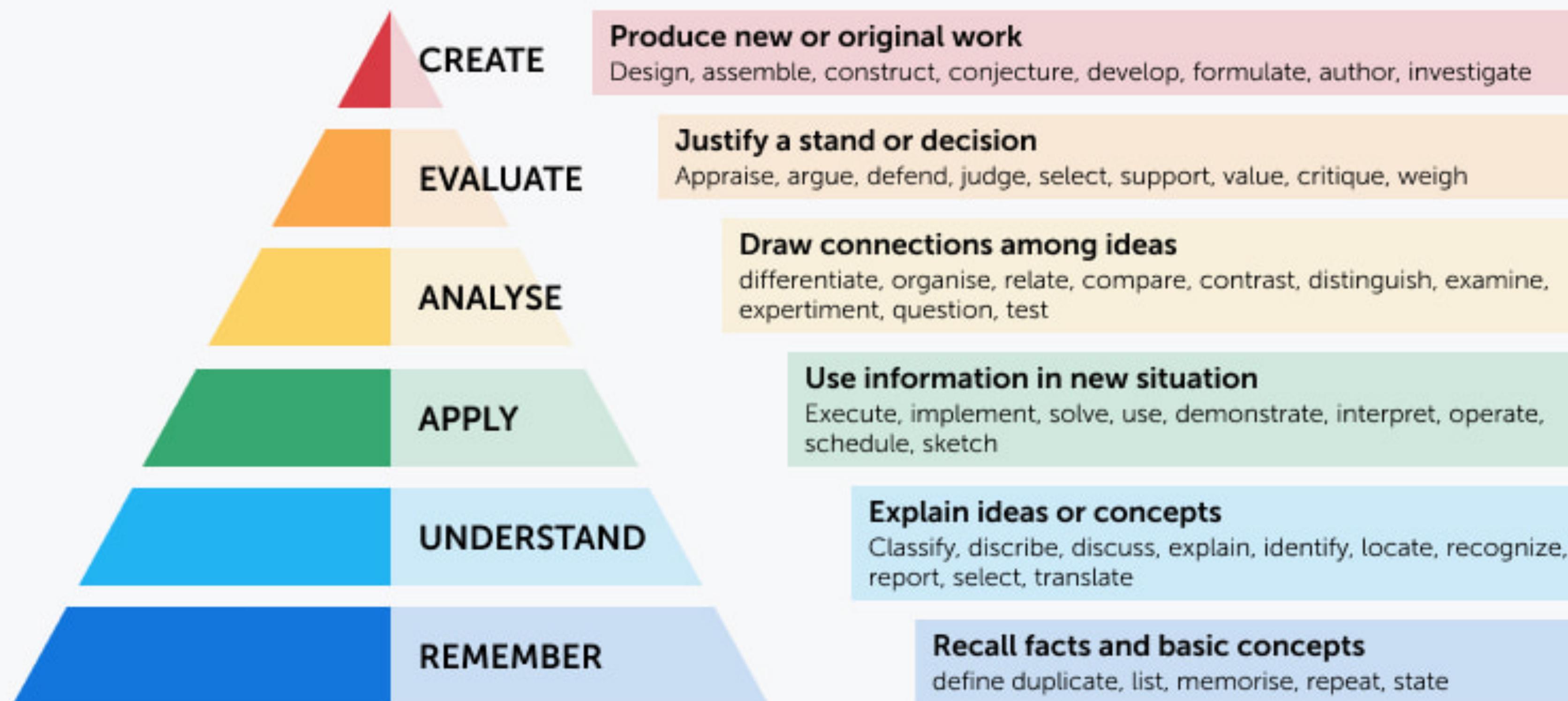
Maksimér tekst, hvor du:

- vælger og begrunder valg
- bruger andres begreber, modeller/teorier til dine egne formål
- analyserer, fortolker
- diskuterer
- kombinerer, sammenligner, konkluderer
- vurderer

Minimér tekst, hvor du:

- beskriver
- omskriver/parafraserer
- opsummerer

Bloom's Taxonomy



Bloom's taxonomy, revised by Krathwohl and Anderson, 2001

<https://www.valamis.com/hub/blooms-taxonomy>

Rapportens struktur – måske?

Forside: Titel, navn, vejleder, dato, antal anslag

Indholdsfortegnelse: Din opgaves disposition (start med at lave den før du skriver)

Introduktion: Problemformuleringen, dens kontekst og overordnet problemstilling, motivationen bag hvorfor problemet skal løses.

Metode: Hvordan tackler du problemet?

Research: Viden du har indsamlet for at kunne lave din løsning. Kan være både litteraturstudier eller empirisk data.

Analyse: Din analyse af konteksten og problemet (måske også teori). Kan fokusere på målgruppe, datastruktur, teknologi, arbejdsgang osv.

Løsningsforslag: Din anvendelse af teori og ny viden på problemet, dvs. din løsning. Brug screenshots og kodeeksempler hvor det giver mening.

Diskussion: Diskutér relevansen af hver del af løsningen.

Perspektivering: Mulige fejl, du har begået, andre veje du kunne have taget, idéer til fremtidige forbedringer og relevante sekundære diskussioner af mere generel karakter.

Konklusion: Besvar din problemformulering og intet andet.

Litteraturliste/bibliografi: Oplist alle kilder, som du har refereret til.

Bilag (inkluder kun bilag, der er centrale – de er uden for bedømmelse).

Tips & tricks

- Brug Harvard Standarden til kildeangivelser:
<https://bibliotek.eaaa.dk/forside/hjaelp-til-opgaven/kildehandtering/kildehandtering-harvard/>
- Gør din rapport læsbar: brug metakommunikation ("I dette afsnit vil jeg..." osv), brug en god, læsbar skrifttype og fornuftig linjeafstand og linjelængde, og overfyld ikke siderne.
- Brug stavekontrol og få en anden til at læse korrektur.
- Du har et publikum på 2: vejleder og censor. Skriv målrettet til dem.
- Overskuelighed: Tydelige og beskrivende overskrifter i flere niveauer (og sørg for at de er klikbare fra indholdsfortegnelsen).
- Struktur, struktur, struktur – og vær konsistent!
- Husk sidetal.

Kig i andres opgaver

The screenshot shows a digital library interface with the following elements:

- Header:** GENNEMSE, SIDE, DEL, FØLG, a magnifying glass icon.
- Logo:** ERHVERVSAKADEMI AARHUS BUSINESS ACADEMY AARHUS with a teal circular graphic.
- Breadcrumbs:** Home > PBA Web Developer
- Left sidebar:** A list of study programs:
 - Home
 - Laborant | AP BioChem
 - Byggekoordinator
 - Datamatiker
 - Financial Controller
 - Finansbachelor | BA
 - Financial Management
 - Finansøkonom
 - It-teknolog | IT Network and Electronics Technology
 - Jordbrugsteknolog
 - Markedsføringsøkonom | AP Marketing Management
 - Miliøteknolog
- Section:** Dokumenter
- List:** A list of documents with PDF icons:
 - ✓ Navn (Greenkeeper App - Bachelorprojekt efterår 2023)
 - Optimering af Candidate.dk
 - BabySams mobilnavigation
 - A web-based app to create real-time 3-D rendered info-graphic interactions to enhance customer experiences in physical locations
 - Lyne & Lindberg Bachelor Projekt
 - Bamboo Performance
 - How Does Website Design Affect Business Trustworthiness

<https://bibliotek.eaaa.dk/forside/find-studieopgaver/>

Problemformulering

HVORFOR?

Indledende undren: Hvorfor er det sådan... Hvordan kunne det her løses... Argumentation: Hvorfor er dette relevant... Hvorfor er det et problem...? Hypotese: Jeg har en idé om, at... Kunne det være, at...

HVAD?

Problemformulering: Kernen i projektet. Stil et godt spørgsmål: Hvad - Hvordan - Hvilken - Hvorfor?
Afgrænsning & omfang: Forventninger til dette projekt.
Produkt – funktioner, prototype, fuldt udviklet produkt?

HVORDAN?

Metoder og teorier anvendt til at løse problemet.
Hvordan vil du indsamle relevant data - og hvorfor?
Beslutningstagning - Hvilken teknologi vil du bruge?
Hvordan vil du anvende teknologien til at løse problemet?

1. *Fokus*: Hvad er din problemformulering?

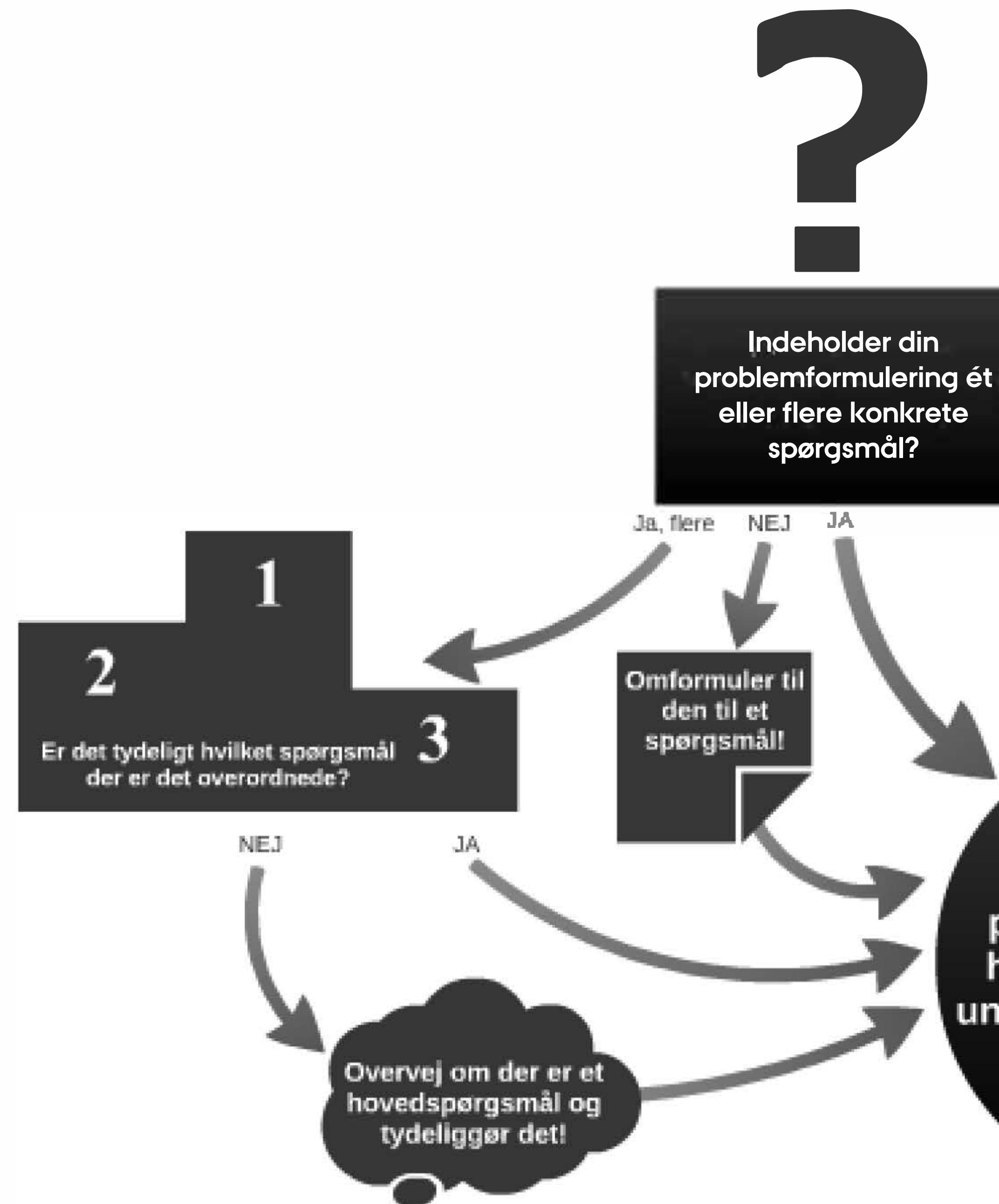
5. *Fremgangsmåde*:
Hvordan giber du
projektet an? Hvad er
processen for at påvise
din hypotese eller
besvare din
problemformulering?

2. *Formål*: Hvorfor vil du
udforske eller løse
dette problem? Hvad
kan og skal din
research og din
løsning/prototype
bruges til?

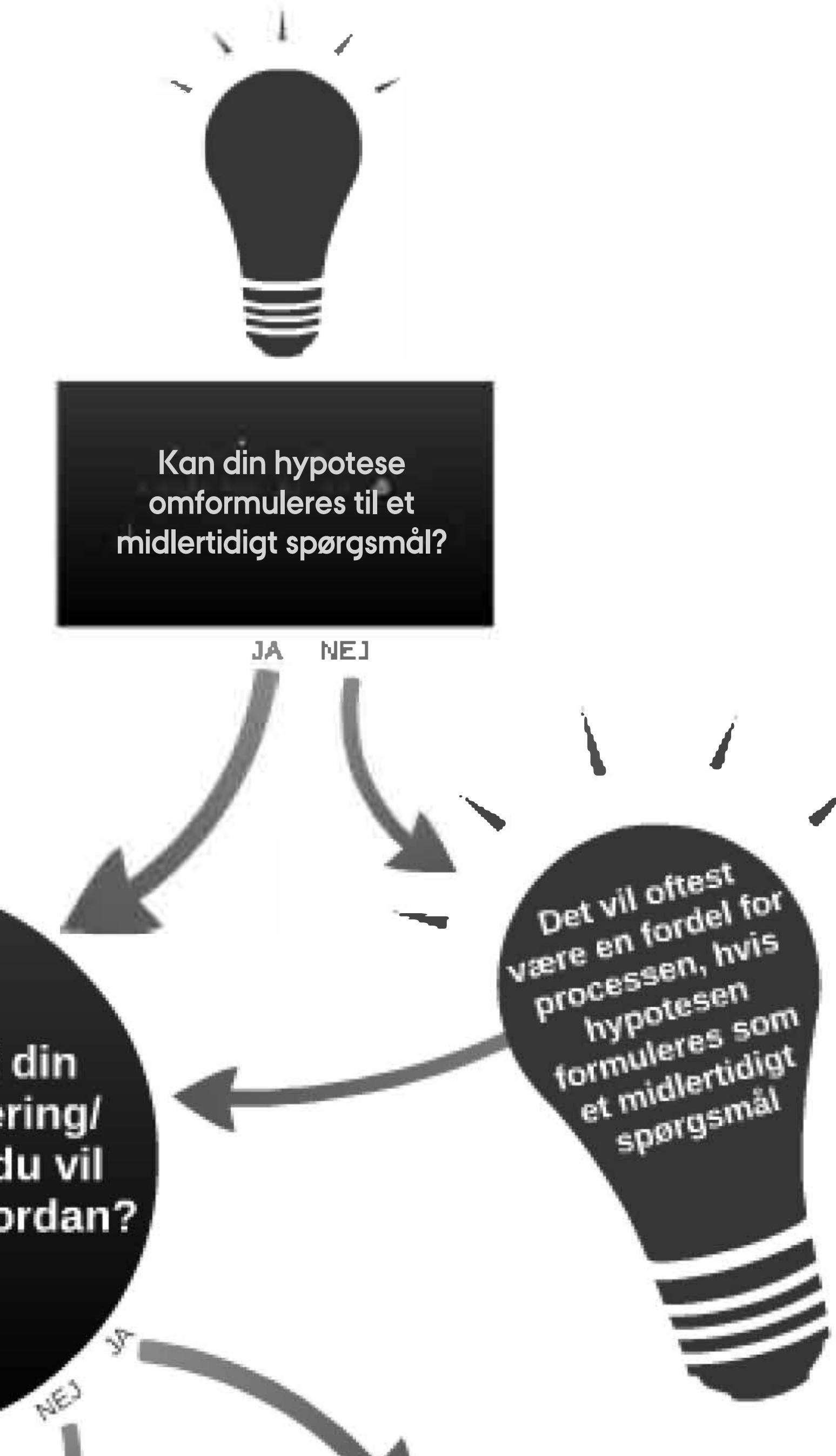
4. *Teori, metoder og begreber*:
Hvilke værktøjer anvender du i
projektet? Hvilke koncepter,
modeller og teorier bruger du
(til evt indsamling af data,
analyse, implementering).

3. *Stof, empiri*: Hvilket materiale
ligger til grund for dit projekt og
dine undersøgelser?

Problemformulering



Hypotese



der er det overordnede?

NEJ

JA

Fremgår det af din
problemformulering/
hypotese hvad du vil
undersøge og hvordan?

være en for-
processen, hvis
hypotesen
formuleres som
et midlertidigt
spørgsmål

Overvej om der er et
hovedspørgsmål og
tydeliggør det!

NEJ

Er det muligt at svare
på spørgsmålet med
den tid og det antal
sider du har til
rådighed?

NEJ

JA

Overvej om din
problemformulering skal
præciseres i forhold til
undersøgelsen

NEJ

Er det muligt at
svare på dit spørgsmål
med den teori/metode
du har valgt?

JA

NEJ

Find en anden
metode-teori eller
omformuler
spørgsmålet!



Litteratur

Websites er ikke nok.

Demonstrér, at du er i stand til at vælge gyldige og autoritative kilder.

Brug bøger og artikler fra anerkendte kilder.

Vælg dine kilder fra akademisk arbejde eller meget erfarne praktikere.

Skriv, hvorfor dine kilder er gyldige.

Praktisér kildekritik. React-teamets egen anbefaling af React er ikke en gyldig, objektiv vurdering af React.

Og referér ikke til din undervisers slides.
Referér direkte til den oprindelige kilde.

Use The Source, Luke.

Brug din bibliotekar



<https://bibliotek.eaaa.dk/forside/hjaelp-til-opgaven/>



Og brug din vejleder!

Det er dit ansvar at bede om hjælp og vejledning – i god tid 😊

The background features a dark teal gradient with three semi-transparent, overlapping circles of the same color. One circle is positioned at the top right, another at the bottom left, and a third is centered in the middle.

Spørgsmål?

Ud og find din vejleder!

