

KURS-PM

WU16 LIA 2

40 Yh-poäng

Syfte

LIA-periodens syfte är att den studerande ska delta i projekt på LIA-arbetsplatsen där studenten får arbeta med programmering och webbutveckling. Kunskaper från framför allt kurser om programmering samt system- och webbutveckling tränas och tillämpas, t.ex. Avancerad objektorienterad programmering och design 2 samt Avancerad webbutveckling.

Läranderesultat

Efter genomförd kurs ska den studerande:

- kunna tillämpa erhållna programmeringskunskaper i ett utvecklingsprojekt
- kunna redogöra för ett utvecklingsprojekts genomförande och utfall
- kunna tillämpa förmågor som enligt branschpraxis är väsentliga för anställbarhet, t.ex. omdöme, anpassning, flexibilitet, ansvar, initiativ, hålla tider, noggrannhet och attityd

Innehåll

- Aktivt delta i utvecklingsprojekt
- Mjukvaruutveckling
- Anställbarhet

Undervisningsformer

Undervisningen sker i form av lärande i arbete och projektarbete.

Förkunskapskrav

Enligt utbildningens behörighetskrav.

Examination och betyg

Kursen bedöms med betygen IG, G eller VG.

Kursens slutbetyg baseras på en sammanvägning av resultaten i samtliga examinationsmoment.

Poängregistrering av examinationen för kursen sker enligt följande system:

Examinationsmoment	Omfattning	Betyg
Projekt (innefattar projektbeskrivning, tidsplan, genomförande, skriftlig rapport och muntlig redovisning) <i>Project (project description, timetable, implementation, written report and presentation of project work)</i>	40 Yh-p	IG/G/VG

Betygskriterier

- För betyget Godkänd ska den studerande uppfylla kraven i enlighet med kursens läranderesultat, lämna in en godtagbar skriftlig rapport samt genomföra en muntlig presentation.
- För betyget Väl Godkänd ska den studerande utöver kraven för godkänd självständigt kunna analysera och dra slutsatser av sitt eget arbete samt föreslå förbättringsåtgärder och motivera sina ställningstaganden.

Genomförande

Kursen genomförs som lärande i arbete, vilket innebär att studenten ska arbeta med ett utvecklingsprojekt inom kursplanens ramar för att omsätta teoretiska kunskaper i praktiken. En viktig del är också att få en inblick i den kommande yrkesrollen.

Mer information om kursens syfte och genomförande finns i dokument tillgängliga på Ping Pong.

Uppgift	Examinationsmoment	Deadline för inlämning alt. datum för examination	Betygsnivåer
Anmälan om LIA	Enkät	PingPong senast 1/11 2017	IG/G/VG
Uppdrags- och projektbeskrivning	Inlämningsuppgift	PingPong senast 15/11 2017	
Genomförande <ul style="list-style-type: none"> o Handledarträff 	Projekt	Enligt överenskommelse	
Rapporter/beskrivningar <ul style="list-style-type: none"> o Preliminär rapport o Slutversion rapport 	Inlämningsuppgift Inlämningsuppgift	PingPong senast 22/12 2017 PingPong senast 8/1 2018	
Bedömningsunderlag fr. handledaren	Inlämningsuppgift	PingPong senast 12/1 2018	
Muntlig redovisning	Muntlig redovisning	Aktivt deltagande 15/1 2018	

Kurslitteratur

Individuellt beroende på val av projektarbetets inriktning och innehåll.

Kursansvarig lärare

Martin Elvin, Campus Värnamo (Kursansvarig)
e-post: martin.u.elvin@varnamo.se, telefon: 0370-37 70 60

Schema

Kursen pågår från 2017-11-20 till 2018-01-14.

Förberedelse, avstämningar och viss planering av LIA sker innan kursstart.

	Datum	Innehåll	Plats/Lärare
V 39	2017-09-29 Tid: kl.14:00	<ul style="list-style-type: none"> • Kursintroduktion 	Övrigt: Lärare: Martin E
V 41	2017-10-13 Tid: kl. 14.30	<ul style="list-style-type: none"> • Avstämning i grupp 	Övrigt: Lärare: Martin E
	Dag Tid: individuellt	<ul style="list-style-type: none"> • Vid behov individuell avstämning 	Övrigt: Lärare: Martin E
	Dag Tid: individuellt	<ul style="list-style-type: none"> • Individuell avstämning inför uppstart 	Övrigt: Lärare: Martin E
V 47		<ul style="list-style-type: none"> • Kursstart 	
V49-51	Efter överenskommelse	<ul style="list-style-type: none"> • Handledare besöker företagen/studenten 	Övrigt: Lärare: Martin E
V 3	2018-01-15 Tid: kl. 08.00-16.00	<ul style="list-style-type: none"> • Muntlig redovisning projekt 	Övrigt: Lärare: Martin E Patrik B