



Utbildningsplan

Organisationskommittén

Fakulteten för teknik

Programvaruteknik, 180 högskolepoäng

Software Technology Programme, 180 credits

Nivå

Grundnivå

Fastställande av utbildningsplan

Fastställd av Fakulteten för teknik 2009-12-15

Senast reviderad 2023-09-08

Utbildningsplanen gäller från och med höstterminen 2024

Förkunskaper

Grundläggande behörighet + Matematik 3c. Undantag för Svenska när undervisningsspråk är Engelska.

Programbeskrivning

Utbildningen ska ge studenten goda kunskaper i det datavetenskapliga området med en inriktning mot programvaruteknik. Studierna ska förbereda för arbete i verksamheter där programvaror används och utvecklas. Dessutom förbereder utbildningen för vidare studier på avancerad nivå i datavetenskap.

Idag utnyttjas datorer inom alla sektorer i samhället. Det finns därför ett behov av välutbildad personal för utveckling av den programvara som styr dagens och morgondagens system. Såväl stora som små företag/organisationer kommer att ha behov av programutvecklare och systemansvariga för sina system.

Mål

Centrala examensmål enligt Högskoleförordningen

Kunskap och förståelse

För kandidatexamen skall studenten

- visa kunskap och förståelse inom huvudområdet för utbildningen, inbegripet kunskap om områdets vetenskapliga grund, kunskap om tillämpliga metoder inom området, fördjupning inom någon del av området samt orientering om aktuella forskningsfrågor.

Färdighet och förmåga

För kandidatexamen skall studenten

- visa förmåga att söka, samla, värdera och kritiskt tolka relevant information i en problemställning samt att kritiskt diskutera företeelser, frågeställningar och situationer,
- visa förmåga att självständigt identifiera, formulera och lösa problem samt att genomföra uppgifter inom givna tidsramar,
- visa förmåga att muntligt och skriftligt redogöra för och diskutera information, problem och lösningar i dialog med olika grupper, och
- visa sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta inom det område som utbildningen avser.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För kandidatexamen skall studenten

- visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhälleliga och etiska aspekter,
- visa insikt om kunskapens roll i samhället och om människors ansvar för hur den används, och
- visa förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att utveckla sin kompetens

Programspecifika mål

Färdighet och förmåga

Efter avslutad examen skall studenten kunna

- specificera, konstruera, implementera, utvärdera och dokumentera programvarusystem.

Innehåll och struktur

Programöversikt

Utbildningen omfattar 180 högskolepoäng och inkluderar ett avslutande examensarbete på 15 högskolepoäng.

Programmet består främst av kurser inom ämnet datavetenskap. Dessa är uppdelade i allmänna introducerande kurser, fördjupningskurser inom viktiga områden samt kurser inom programmets specialisering, programvaruteknik.

Förutom kurser i datavetenskap ingår också kurser i andra ämnen, främst matematik. Dessa kurser syftar till att förbereda studenterna inför fördjupande kurser i datavetenskap och för att stärka studenten i sin blivande yrkesroll.

Utbildningens olika lärandemål uppnås i olika omfattning i respektive ingående kurs. Exempelvis ges kunskaper i programvaruteknik i de flesta kurserna på programmet medan färdighet i att hantera tekniskt material bl.a. ges i teknikkommunikation och i projektkurser. För samtliga mål finns det flera olika kurser där målen finns som lärandemål.

Programmet ges i två varianter, en helt på engelska och en på svenska+engelska, vilken kräver behörighet i svenska.

Kurser i programmet

Den exakta placeringen av kurser i årskurs och läsperiod kan variera något från år till

år. Kurserna i programmet kan också i samförstånd med programansvarig bytas ut mot andra kurser inom programmets inriktning. Vid utbyte av kurs kontrollerar programansvarig att programmets mål fortfarande uppfylls. Förkunskapskraven för kurser samt de lokala reglerna för examen vid Linnéuniversitetet måste alltid uppfyllas.

De olika ingående kurserna indelas i nivåerna G1N, G1F, G2F och G2E. Kurser på nivå G2 har som regel kurser på nivå G1 som förkunskapskrav.

- G1N grundnivå, har endast gymnasiala förkunskapskrav
- G1F grundnivå, har mindre än 60 hp kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav
- G2F grundnivå, har minst 60 hp kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav
- G2E grundnivå, har minst 60 hp kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav, innehåller examensarbete för kandidatexamen

Årskurs 1

- **Inledande programmering (G1N)** 7,5 hp * – En inledande programmeringskurs med fokus på programmeringsfärdigheter och vanliga programspråkskonstruktioner och datastrukturer.
- **Grundläggande matematik för dataloger (G1N)**, 7,5 hp – Inledande matematikkurs, som behandlar tal, algebraiska uttryck, ekvationer, funktioner, trigonometri, exponentialfunktioner, logaritmer, primtal, delare, kombinatorik och komplexa tal.
- **Datorsäkerhet (G1F)**, 7,5 hp * - Introduktion till IT-säkerhet. Begrepp som risk, hot och säkerhetstjänster introduceras och exemplifieras. Fokus ligger på säkerheten i ett enskilt datorsystem.
- **Programmering och datastrukturer (G1F)**, 7,5 hp * - Fortsättningskurs i programmering med fokus på datastrukturer och algoritmer.
- **Databasteknik (G1F)**, 7,5 hp * - Kurs som behandlar hur data modelleras, lagras i och hämtas ur databaser. Behandlar främst frågespråket SQL och relationsdatabaser, men även andra typer av databaser tas upp. Kursen går också igenom hur program kan kopplas mot databaser.
- **Objektorienterad programmering (G1F)**, 7,5 hp * - Programutveckling baserad på objekt-orienterade koncept, som till exempel klasser, arv och polymorfism. Koncepten konkretiseras med hjälp av några vanliga designmönster. Kursen kräver att studenterna har kunskap om grundläggande programmering.
- **Projekt i datalogi (G1F)**, 7,5 hp * - Syftet med kursen är att introducera studenten i avancerade koncept inom mjukvarudesign. Kursen är projektorienterad.
- **Diskret matematik (G1F)**, 7,5 hp – Diskret matematik med en fördjupning i talteori, mängdlära, induktion, relationer, kombinatorik och grafteori.

Årskurs 2

- **Objektorienterad analys och design med UML (G1F)**, 7,5 hp * - Objektorienterad analys och design som bygger vidare på de grundläggande programmeringskurserna men fokuserar på abstraktionen objekt.
- **Datorteknik I (G1F)**, 7,5 hp – Datorteknik syftar till att ge en förståelse för den miljö som programvara fungerar i. En dators uppbyggnad och lågnivåprogrammering ingår som viktiga moment.
- **Operativsystem (G1F)**, 7,5 hp * - Kursen ger en överblick över ett operativsystems struktur och de resurser som bygger upp ett sådant system samt

belyser operativsystemets roll som resurssamordnare.

- **Valfri kurs**, 7,5 hp - Rekommenderad kurs är **Linjär algebra** (G1F).
- **Datornät – introduktion** (G1F), 7,5 hp * - Kursen syftar till att ge de studerande dels teoretiska kunskaper i datakommunikation och datornät, dels grundläggande färdigheter i nätverksprogrammering.
- **Mjukvarudesign** (G2F), 7,5 hp * - Kursen diskuterar behovet av mjukvara med hög kvalitet samt fördjupar de mjukvaruutvecklingstekniker som används för att uppnå detta, nämligen kravhantering, prestandahantering samt mjukvaruarkitektur och design.
- **Projekt i Programvaruteknik** (G2F), 7,5 hp * - Målet med den här kursen är att ge studenten en introduktion till avancerade koncept inom mjukvarudesign. Kursen är projektinriktad.
- **Valfri kurs**, 7,5 hp - Rekommenderad kurs är **Introduktion till maskininläring** (G2F) *.

Årskurs 3

- **Mjukvarutestning** (G1F), 7,5 hp * - Kursens syfte är att ge studenten grundläggande kunskaper inom testning av mjukvarusystem och dess olika former såsom enhetstestning, integrationstestning, systemtestning, regressionstestning och acceptanstestning.
- **Algoritmer och avancerade datastrukturer** (G1F), 7,5 hp * - Syftet med kursen är att ge kunskap om hur man skapar och använder datastrukturer och algoritmer och hur deras motsvarande tidskomplexitet kommer att påverka användningen.
- **Valfri kurs**, 7,5 hp
- **Webbutveckling** (G2F), 7,5 hp * - Konstruktion av webbapplikationer (full stack) med fokus på webben som en utvecklingsplattform bestående av containrar, servrar, ramverk med mera och hur de olika delarna används med varandra.
- **Programvaruarkitekturer** (G2F), 7,5 hp * - Förstå, analysera och utveckla komplexa system på arkitekturnivå.
- **Vetenskapliga metoder** (G2F), 7,5 hp * - Introduktionskurs i vetenskapliga metodersom behandlar vetenskapsteori och dess historia, samt olika vetenskapligametoder, t.ex. systematiska textstudier och hypotesprövning. Kursen behandlaräven elementär statistik och sannolikhetsteori. Metoderna exemplifieras och fördjupas med mjukvarutekniska frågor.
- **Examensarbete på kandidatnivå** (G2E), 15 hp *

* Kurs i huvudområdet Datavetenskap

Samtliga kurser utom valfria kurser är obligatoriska.

Närmare beskrivning av i programmet ingående kurser ges i separata kursplaner.

Vid val av valfria kurser är det viktigt att se till att studenten väljer minst en kurs som inte är i huvudområdet datavetenskap så att kravet på minst 30 hp utanför huvudområdet uppfylls.

Samhällsrelevans

Institutionen för datavetenskap och medieteknik har kontakter med ett stort antal företag i regionen. Ca. 200 av dessa företag ingår i nätverket DIGITRI som initierats av institutionen. DIGITRI har årligen ett stort antal aktiviteter där programmets studenter

erbjuds att delta. Programmets studenter får vid flera tillfällen under programmets gång möta representanter från arbetslivet. Flera kurser inbjuder gästföreläsare. I ett par av kurserna genomförs projekt som kan vara förlagda till eller genomföras tillsammans med företag eller andra organisationer. Examensarbeten kan med fördel genomföras i samarbete med något företag.

Internationalisering

Svenska och internationella studenter möter varandra på de flesta kurserna i programmet. Även delar av lärarkollegiet har en internationell bakgrund vilket ger många möjligheter till internationalisering på hemmaplan. Under främst det tredje året kan utlandsstudier bedrivas under en eller två terminer. Kursurval görs i samråd med programansvarig för att underlätta ett kommande tillgodoräknande inom utbildningsprogrammet.

Perspektiv i utbildningen

Huvudområdet datavetenskap handlar till stor del om att utveckla ny teknik för människor. Målgruppen för detta är allt oftare internationell. Termer som användbar, användarupplevelse, målgruppsanpassad, tillgänglighet, etc. är vanliga inslag i undervisningen. Därmed kommer perspektiv som hållbar utveckling, genus, mångfald och internationalisering naturligt in i undervisningen.

Kvalitetsutveckling

Kursutvärdering sker löpande av samtliga kurser på programmet. Årligen sker också en utvärdering av programmet. Det är främst programrådet som bevakar kvalitén och vidareutvecklingen av utbildningen. Studenterna har representation i samtliga dessa organ och ges möjlighet att delta vid kurs- och programutvärderingarna. Såväl programutvärderingar som kursutvärderingar arkiveras och finns tillgängliga vid lärosätet.

Examen

Efter avklarade studier på programmet samt då avklarade studier motsvarar de fordringar som finns angivna i Högskoleförordningens examensordning samt i den lokala examensordningen för Linnéuniversitetet kan studenten ansöka om examen.

De som fullföljt programmet Programvaruteknik, kan erhålla följande examen:
Filosofie kandidatexamen med inriktning mot programvaruteknik (Huvudområde: Datavetenskap)

Degree of Bachelor of Science with specialisation in Software Technology. Main field of study: Computer Science.

Examensbeviset är tvåspråkigt (svenska/engelska). Tillsammans med examensbeviset följer Diploma Supplement (engelska).

Övrigt

Förkunskapskrav finns för uppflyttning inom programmet. Vilka förkunskapskraven är preciseras i respektive kursplan.

Programmets studier förutsätter egen tillgång till bärbar dator.

I programmet ingår resor i samband med företagsbesök. Detta kan eventuellt medföra vissa extrakostnader för studenterna.

Vissa av kurserna kan komma att ges på engelska.

Vissa av kurserna kommer att samläsas med studenter från Campus Kalmar. I de fallen spelas lektionen in och görs tillgänglig via Internet. I många fall streamas lektionen

"live" och studenterna ges möjlighet att interagera med läraren via en chat.