

MUNKA FOLKHÖGSKOLA

Kursplan för IT-inriktningen på Allmän kurs (fastställd av styrelsen 2016-06-13)

Syfte

Du väljer webbutveckling eller programmering, och efter genomgången kurs kan du uppnå behörighet i Webbutveckling 1 resp. Programmering 1. Syftet med webbutveckling är att ge grundläggande kunskaper om webbsidors uppbyggnad, terminologi, märkspråk, teckenkodning samt webbens funktion i samhället och vilka lagar som styr digital information. Syftet med programmering är att ge grundläggande kunskaper i sekventiell programmering, problemlösning, enkla algoritmer, felsökning av källkod samt de vanligaste programmeringsspråkens användningsområden.

Arbetsätt

Undervisningen sker till stor del i form av projekt och temaarbeten. Du väljer webbutveckling eller programmering och arbetar då med detta 6 timmar per vecka; resterande ca 14 timmar studerar du behörighetsgivande ämnen.

Varje termin arbetar du självständigt eller i liten grupp med ett eller flera projekt. Efterhand som behoven av nya kunskaper uppstår lär du sig mer om de program som du behöver för att skapa ditt projekt.

Redovisningsformer

Redovisningarna sker mestadels i muntlig form. Tillsammans med kurskamrater analyserar och diskuterar du resultaten av projektarbetena.

Kursinnehåll

- träning på att arbeta i projektform
- grundläggande kunskaper webbutveckling eller
- grundläggande kunskaper i programmering

Kursmål

Efter genomgången kurs i webbutveckling ska du:

- kunna skapa och designa en användarvänlig webbsida med länkar och bilder
- ha grundläggande kunskaper om webbsidors uppbyggnad, samt kunna analysera sidlayouter
- kunna skapa grafikobjekt i korrekta och optimerade filformat
- kunna använda olika programvaror för att skapa webbsidor
- ha kunskap om beskrivningsspråkets viktigaste satser, funktioner och syntax
- ha kunskap om upphovsrättsregler och andra bestämmelser som har betydelse för området

Efter genomgången kurs i programmering ska du:

- kunna göra enklare program som innehåller sekventiell programmering och grundläggande objektorienterad programmering
- implementera enklare algoritmer
- kunna utföra felsökning av enklare källkod
- utvärdera det egna programmets prestanda och ändamålsenlighet