

# EXAMENSBEVIS

Yrkeshögskoleexamen inriktning  
Systemutvecklare.NET

omfattande 400 YH-poäng

har avlagts av

**Isac Gustafsson**

19950311-0018

med innehåll enligt omstående sida.

Examen utfärdad 2023-05-30

Denna examen har utfärdats enligt förordning  
(2009:130) om yrkeshögskolan.



Fredrik Hammar  
Ledningsgruppens representant



Cecilia Mårtensson  
Ansvarig utbildningsanordnare

Linköping den 2023-05-30  
TUC Yrkeshögskola



Kurs	Yh-poäng	Betyg*	Datum
Lärande i arbete I	55	Väl godkänd	2022-06-22
Lärande i arbete II	70	Väl godkänd	2023-05-24
Programmering, grund	10	Väl godkänd	2021-11-01
Examensarbete	45	Väl godkänd	2023-05-17
Test, verifiering och certifiering	20	Väl godkänd	2022-12-12
Publiceringsverktyg	15	Väl godkänd	2022-11-23
Agila utvecklingsmetoder och HTML	20	Väl godkänd	2021-11-28
Informationsarkitektur och databasutveckling	20	Väl godkänd	2022-02-02
JavaScript	20	Väl godkänd	2022-01-13
Programmering .NET, fördjupning	40	Väl godkänd	2022-03-25
Webbdesign och användarupplevelse (User Experience)	15	Väl godkänd	2022-11-09
Webbapplikationer och mobil utveckling	20	Väl godkänd	2022-10-14
IT-säkerhet för utvecklare	15	Väl godkänd	2022-09-20
Kommunikation och affärsmannaskap	15	Väl godkänd	2021-10-03
Molnbaserad arkitektur	20	Väl godkänd	2022-04-04

Visar kurser 1 till 15 av 15

Denna examen omfattar totalt 400 YH-poäng

SeQF 5

Examinas nivå enligt förordningen (2015:545) om referensram för kvalifikationer för livslångt lärande.

\* I yrkehögskoleutbildning används något av betygen Icke godkänt, Godkänt eller Väl godkänt.

\*\* Kursen är tillgodoräknad.

För att erhålla yrkehögskoleexamen erfordras minst betyget Godkänt i samtliga ingående kurser. Kursernas omfattning anges av poängantalet. Fem YH-poäng motsvarar en veckas heltidsstudier. En utbildning får avslutas med en yrkehögskoleexamen om utbildningen omfattar minst 200 yrkehögskolepoäng (YH-poäng).

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/ i

1. .NET som ramverk
2. Procedurer och verktyg för att kunna utveckla och designa applikationer
3. Algoritmiskt tankesätt och logiska tillvägagångssätt vid utformande av algoritmer
4. Kommunikation och samarbete
5. Vanligt förekommande utvecklingsverktyg såsom webbservrar
6. Agila utvecklingsmetoder och HTML
7. Informationsmodeller, Informationsarkitektur och databasutveckling
8. JavaScript
9. Molnbaserad arkitektur
10. Test, verifiering och standarder
11. Säkerhet och drift
12. Webbdesign och användarupplevelse
13. Webbapplikationer och mobil utveckling
14. Dynamiska webbplatser och responsiva webbsidor
15. Kostnadsbesparingar
16. Affärsprocesser och muntliga presentationer
17. Lagringsstrukturer, kontrollstrukturer och algoritmer
18. Publiceringsverktyg
19. Kunskaper om programmering och utveckling av produkt
20. Rapportskrivning

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i att

1. Kommunicera objektorienterad analys och design för komplexa och omfattande system
2. Utveckla professionella och avancerade grafiska användargränssnitt
3. Utföra programmering i JavaScript för att utveckla webbapplikationer
4. Konstruera och normalisera relationsdatabaser samt koppla applikationer till databaser med hjälp av JDBC
5. Utveckla programvara som håller hög kvalitet och som är lätt att underhålla och modifiera
6. Arbeta med moderna verktyg och metoder inom C# samt professionellt kunna arbeta med utveckling av program
7. Utveckla system med slutanvändarens upplevelse i fokus
8. Utveckla webbplatser som anpassar sig efter användarens plattform
9. Förebygga intrång och säkerställa en hackad site
10. Tillämpa olika programspråk och ramverk
11. Beräkna och planera kostnadsbesparingar
12. Arbeta med Agila arbetsmetodiker
13. Publicera utvecklad produkt

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser att

1. Välja information, tekniker och metoder för nätverksprogrammering
2. Tillämpa specialiserad kunskap om UML för att beskriva problem och för att kunna dokumentera mjukvara.
3. Utveckla designmönster för att skapa robusta och säkra applikationer
4. Designa och konstruera mobila applikationer
5. Arbeta med HTML5 för ljud, video, grafik och webbapplikationer
6. Med en helhetssyn på programvaruutveckling med C# kunna delta i samtliga faser i programvaruutvecklingsprocessen, från planering till testning av resultatet.
7. Arbeta med förebyggande åtgärder gällande säkerhet och drift
8. Använda erfarenheter gällande slutanvändaren för att utveckla nya affärsprocesser
9. Arbeta med ekonomiska underlag och föreslå nya lösningar för planering av kostnadsbesparingar
10. Utveckla enligt objektorienterad programmering
11. Delta i Agilt utvecklingsarbete
12. Design av lagringsenheter och versionshantering
13. Säkerställa att produkten når användaren.