



Systemarkitekturutbildningen

Computer and Systems Science

180 högskolepoäng

Ladokkod: ASYAR

Version: 4.0

Utbildningsnivå: Grundnivå

Fastställd av: Institutionsstyrelsen 2010-05-20

Gäller från: HT 2010

Gäller för:

Allmänna mål

Utbildning på grundnivå skall utveckla studenternas

- förmåga att göra självständiga och kritiska bedömningar,
- förmåga att självständigt urskilja, formulera och lösa problem, och
- beredskap att möta förändringar i arbetslivet.

Inom det område som utbildningen avser skall studenterna, utöver kunskaper och färdigheter, utveckla förmåga att

- söka och värdera kunskap på vetenskaplig nivå,
- följa kunskapsutvecklingen, och
- utbyta kunskaper även med personer utan specialkunskaper inom området.

(Högskolelagen 1 kap 8§)

Utbildningens mål

Efter genomgången utbildning ska studenten ha mycket goda kunskaper i programutveckling, vilket konkret innebär att studenten ska kunna bedriva programutveckling på olika plattformar, med olika verktyg, i ett flertal programmeringsspråk och inom vitt skilda tillämpningsområden. Specifikt ska studenten behärska följande:

- plattformar: Windows, Windows CE, spelkonsoller, mobiltelefoner,
- verktyg: .Net, XNA, SQL server,
- programmeringsspråk: C, Java, C#, Prolog, C++, och
- tillämpningsområden: administrativa system, webbapplikationer, mobila applikationer, datorspel.

Studenten ska ha goda teoretiska kunskaper inom främst datalogi och informatik. Centralt är att studenten ska kunna relatera teori till praktik i valet av lösning. Detta gäller särskilt inom följande områden. Studenten ska:

- ha mycket god kunskap om vilka kriterier som utmärker god programvara och ha förmåga att tillämpa dessa kriterier vid programutveckling.
- kunna välja såväl angreppssätt och metod som algoritm och representation baserad på egenskaperna hos det föreliggande problemet.
- vara väl förtrogen med standarder och praxis, dels för att kunna anpassa existerande system och dels för att underlätta underhåll av nyutvecklade system.
- ha god kunskap om en stor mängd existerande generella lösningar och utifrån denna kunskapsbank ha förmågan att identifiera ett problem som en variant välkänt och därifrån kunna välja och anpassa en ny lösning.
- förstå de olika krav som ställs av såväl olika plattformar som olika tillämpningsområden. Specifikt ska studenten kunna prioritera mellan olika krav och kriterier utifrån den gällande kontexten.

Studenten ska fungera dels som självständig programutvecklare och dels som medarbetare i en större utvecklingsgrupp. Detta innebär att studenten ska vara väl förtrogen med olika arbetssätt inom programutveckling och därmed kunna arbeta både i projekt som använder lättviktsmetoder (t.ex. Extreme Programming) och mer traditionella metoder (t.ex. RUP).

Studenten ska vara förtrogen med de senaste teknikerna, miljöerna, verktygen och metoderna. Tillsammans med ovanstående teoretiska grund innebär detta att studenten ska vara anställningsbar som programutvecklare direkt efter examen.

Studenten ska även ha grundläggande kunskaper inom systemutveckling, främst för att få en fördjupad förståelse av sin egen roll i större mjukvaruprojekt.

Systemarkitekten blir en tekniskt skicklig och mycket bred programutvecklare. Typiska roller är därför programmerare och lösningsarkitekt. Styrkan hos utbildningen är främst bredden på de mjukvaruprojekt den färdige studenten är förberedd för. Det är lika naturligt för en nyutexaminerad systemarkitekt att arbeta som programutvecklare på ett stort företags IT-avdelning, som en konsultfirma. Systemarkitekten är också lämpad att arbeta inom teknik- och idédrivna verksamheter, vilka till exempel kan vara spelutveckling, webbapplikationer eller mobila tjänster.

Innehåll

Utbildningen är treårig. Under det första läsåret läggs grunden inom program- och systemutveckling genom ett spår av kurser med programmering i imperativa språk: Introduktion till Programmering, Programmeringsteknik, Data- och Programstrukturer samt Algoritmer. Här fokuseras s.k. programmering in the small, dvs. utveckling av mindre program. Dessutom innehåller det första året stödjande och breddande kurser inom programutveckling, systemutveckling, datakommunikation och webbdesign.

Det andra året fokuserar på programutveckling och innehåller två viktiga teman; objektorientering och utveckling av intelligenta system. Kurserna Objektorienterad programmering i Java och Objektorienterad analys och design under höstterminen år 2 ger en solid grund inom objektorienterad programutveckling, vilket sedan följs upp med Komponentbaserad systemutveckling under vårterminen samma år. Under hösten påbörjas även ett spår som behandlar utveckling av mobila och intelligenta applikationer. Kurserna som ingår i detta spår är: Webbprogrammering, Artificiell intelligens, Mobila applikationer och Intelligenta agenter. Under år 2 läses också en kurs i databasteknik. Sammantaget flyttas under år 2 fokus till programming in the large dvs. större, distribuerade och mer komplexa system.

Under det tredje och avslutande året skapas utbildningens spets inom moderna tillämpningar genom ett större programutvecklingsprojekt och genom kurser i spelutveckling och datorgrafik. Utbildningen avslutas med ett självständigt examensarbete. Såväl programmeringsprojektet som examensarbetet genomförs i samarbete med externa uppdragsgivare.

Kursstrukturen för utbildningen ser ut på följande sätt:

Årskurs 1 (Högskolepoäng)

Programutveckling (7,5hp)
Programmeringsteknik (7,5hp)
Programmering och programspråk (7,5hp)
Systemanalys och design (7,5hp)
Operativsystem och systemarkitekturer (7,5hp)
Algoritmer (7,5hp)
Datakommunikation (7,5hp)
Data- och programstrukturer (7,5hp)

Årskurs 2 (Högskolepoäng)

Objektorienterad programmering i Java (7,5hp)
Databasteknik (7,5hp)
Objektorienterad analys och design (7,5hp)
Webbprogrammering (7,5hp)
Artificiell intelligens (7,5hp)
Förändringsanalys och design av informationssystem (7,5hp)
Utveckling av mobila applikationer (7,5hp)
Maskininlärning (7,5hp)

Årskurs 3 (Högskolepoäng)

Programutvecklingsprojekt (15hp)
Datorgrafik (7,5hp)
Spelkonstruktion (7,5hp)
Spelprogrammering (7,5hp)
Examensarbete för Systemarkitekturutbildningen (22,5hp)

Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet + Matematik 3b / 3c, Samhällskunskap 1b / 1a1 +1a2.

Eller:

Engelska B, Matematik C, Samhällskunskap A. Grundläggande behörighet samt lägst betyg G/3 i En B, Ma C och Sh A (områdesbehörighet 4).

Examen

Avklarad utbildning leder till filosofie kandidatexamen inom informatik med inriktning mot programutveckling. Examina översätts med Bachelor of Science with a major in Informatics.

Utfärdande av examensbevis sker efter ansökan på särskilt formulär. Mer information finns på högskolans webbplats.

Studentinflytande och utvärdering

Utbildningen ska utvärderas fortlöpande, dels för respektive kurs av studerande och lärare, dels genom att utbildningen följs av ett särskilt utbildningsråd bestående av lärare, studeranderepresentanter och professionsrepresentanter. Utvärdering på kursnivå sammanställs i kursvärderingsrapporter vilka delges studenterna via institutionernas webbplats alternativt kurspärm. Programutvärderingarna delges studenterna via utbildningsråd och klassmöte.

Genom utbildningsrådet, där studentrepresentanter tillsammans med representanter för lärare och näringsliv bland annat samttalar kring frågor som berör dagens och framtidens utbildningsmål, har studenter möjlighet att påverka utbildningen. Utbildningsråden utgör ett forum för att diskutera erfarenheterna av innehållet i utbildningsprogrammen, undervisnings- och examinationsformer samt hur utbildningen kan bidra till studenternas personliga kunskapsutveckling.

Regelbundet genomför klassmöte där studenter har möjlighet att framföra synpunkter och förslag på förändringar av kurser och på programmet som helhet.

Efter två år genomförs programutvärderingar i form av en omfattande enkätundersökningar där bland annat utbildningens mål, innehåll och genomförande utvärderas. Även studenternas uppfattning av lärares och övrig personals attityder och studentmiljön utvärderas. Utvärderingen omfattar också en helhetsbedömning av utbildningen och studenterna har också möjlighet att lämna förslag på förändringar av utbildningen. Härutöver genomförs kursutvärderingar inom ramen för varje kurs.

Övrigt

Diariennr. 402-10-510

Gäller för studenter antagna höstterminen 2010.

Undervisningen bedrivs normalt på svenska, men undervisning på engelska kan förekomma. Huvuddelen av kurslitteraturen är på engelska.

Utbildningen är huvudsakligen upplagd som närutbildning (på campus), med enstaka kurser som stödjer flexibelt lärande.

Utbildningen innehåller många professionsanknutna inslag, specifikt genomförs programutvecklingsprojektet och det självständiga arbetet under årskurs 3 i samverkan med externa uppdragsgivare.

Avklarad utbildning ger behörighet till vidare studier på avancerad nivå.

Genom den kombination av teoretiska och praktiska inslag som utbildningen innehåller, blir studenterna väl rustade att möta de utmaningar som professionsområdet erbjuder i en föränderlig värld.

Programmet möjliggör nationell och internationell samverkan med relevanta utbildningar efter enskild överenskommelse/prövning på studentens begäran.