



Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	2020 - 2021
Institution	Skanderborg-Odder Center for Uddannelse
Uddannelse	HHX
Fag og niveau	Informatik C
Lærer(e)	Rune Schmidt
Hold	HH1E

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Interaktionsdesign
Titel 2	It i virksomheder (Data i virksomheder)
Titel 3	It-arkitektur
Titel 4	It-sikkerhed
Titel 5	Innovation
Titel 6	Programmering
Titel 7	Databaseforløb
Titel 8	Studieretningsprojekt



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 1	Interaktionsdesign
Indhold	<p>Interaktionsdesign https://informatik.systime.dk/?id=939</p> <p>Donald Norman Doors https://www.youtube.com/watch?v=qtCEoGyfsxk</p> <p>Use Case-diagram https://en.wikipedia.org/wiki/Use_case_diagram</p> <p>Persona https://afs1.systime.dk/?id=p1070</p> <p>Scenarier (i form af storyboards) https://teknologieud.systime.dk/?id=c463</p> <p>Brugervenlighedstests https://itbeux.systime.dk/index.php?id=1082#c4029</p> <p>Prototyping https://itbeux.systime.dk/?id=c4010</p> <p>Overordnet om interaktionsdesign: https://itbeux.systime.dk/?id=p1078</p> <p>Mock-ups (de hurtige skitser) Bog: https://itbeux.systime.dk/?id=c3926</p> <p>Gestaltlove http://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene</p> <p>Molichs definition af brugervenlighed http://www.dialogdesign.dk/Om_brugervenlighed.htm</p> <p>Jakob Nielsens ti heuristikker https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/</p> <p>Donald Normann (discoverability og feedback) https://www.youtube.com/watch?v=yY96hTb8WgI</p> <p>Brugervenlighedstests https://itbeux.systime.dk/index.php?id=1082#c4029</p>
Omfang	20 %
Særlige fokuspunkter	Faglige mål:



	Redegøre for udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-system og tilpasse eksisterende design og systemer
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Elevoplæg



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 2	Data i virksomheder
Indhold	En playliste med videoer fra Code.org om data og computere: https://youtube.com/playlist?list=PLzdnOP11iJNcsRwJhvksEo1tJqjlqWbN- Dokumentar: The Joy of Data Podcast: Dataklubben - Saxo og datadreven forretning https://inspari.dk/dataklubben-s1-ep7-frem-med-notesblokken-saxo
Omfang	5 %
Særlige fokus- punkter	Faglige mål: Give eksempler på, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter
Væsentligste ar- bejdsformer	Klasseundervisning Peer-feedback Gruppeopgaver

[Retur til forside](#)



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 3	It-arkitektur
Indhold	<p>Computerarkitektur En playliste med videoer fra Code.org om grundprincipperne for computere: https://youtube.com/playlist?list=PLzdnOPI1iJNcsRwJhvksEo1tJqilqWbN-</p> <p>Internet-arkitektur En playliste med videoer fra Code.org om Internettet: https://www.youtube.com/playlist?list=PLzdnOPI1iJNfMRZm5DDxco3UdsFegvuB7 Kragh, Helge: <i>50 opfindelser – Højdepunkter i teknologien</i>, 2015</p> <p>Klient-server og tre-lags-arkitektur http://iftek.dk/leksikon:tre-lags-arkitektur Christensen, Henrik Bærbak: <i>Klient-server og tre-lags-arkitektur v. 1.1</i>, 2011 (findes på http://www.imhotep.dk/resources/tre-lag-arkitektur-v1.1.pdf)</p>
Omfang	10 %
Særlige fokus-punkter	Faglige mål: Redegøre for generelle principper bag it-systemers arkitekturer ved udarbejdelse af it-systemer og tilpasning af eksisterende it-systemer
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Screencasts Gruppeopgaver

[Retur til forside](#)



Titel 4	It-sikkerhed
Indhold	<p>Generelt om it-sikkerhed: Damhus, Martin, Grundbog i datalogi (p. 224 – 230)</p> <p>Video om Hacking: Hackers & Cyber Attacks: Crash Course Computer Science #32</p> <p>Dokumentar: Hackerne angriber os</p> <p>Dokumentar: Krigen i cyberspace - Russiske hackere</p> <p>Video: Morfar forklarer: Ikke alle hackere er nogle "fuckhoveder" https://www.dr.dk/nyheder/viden/nysgerrig/morfar-forklarer-ikke-alle-hackere-er-nogle-fuckhoveder</p> <p>Kryptering Video: https://youtu.be/ZghMPWGXexs</p>
Omfang	15 %
Særlige fokus-punkter	Faglige mål: Redegøre for beskyttelse af egen digital identitet og egne data på internettet samt redegøre for tekniske og menneskelige aspekter af it-sikkerhed
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Elevoplæg Gruppeopgaver

[Retur til forside](#)



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 5	Innovation
Indhold	<p>Hvad er innovation? https://itbeux.systime.dk/?id=p1020</p> <p>Radikal og inkrementel innovation https://itbeux.systime.dk/?id=p1021</p> <p>Innovationsskiven https://itbeux.systime.dk/?id=p1022 https://youtu.be/NyZuX9onhQA</p> <p>Disruption Kjærdsdam, Flemming: <i>Digitaliseringens historie: Den del af digitaliseringen, der kom før disruptionen</i> i Kommunernes IT-magasin, 2017</p>
Omfang	5 %
Særlige fokus-punkter	Faglige mål: Eksempler på og kategorisering af innovative it-systemer
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Gruppearbejde

[Retur til forside](#)



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 6	Programmering
Indhold	<p>Algoritmeforløb</p> <p>Programmeringsforløb med JavaScript i AppLab hvor eleverne har skullet udvikle en app med en lang række forskellige funktioner såsom:</p> <p>Valuta-omregning Rabat-udregner Password-husker Terningespil BMI-beregner Terning-simulation Lommeregner</p> <p>En lang række videoer har været anvendt i den forbindelse</p> <p>https://youtu.be/HVJiEHfII58 https://youtu.be/QDf3YnLZvIk https://youtu.be/mGtqgcvZcyE https://youtu.be/hCVLiyG73IY https://youtu.be/gpu4KYF5U7o https://youtu.be/grWQzS0Lc28 https://youtu.be/kVE4a4ua5E8 https://youtu.be/vPP7ofTs9Q0</p> <p>https://youtu.be/WqmyVZnMWHY https://youtu.be/3ZfqwCuDZaQ https://youtu.be/5UMKeMPCa7E https://youtu.be/UG7Q1Sr0_F0 https://youtu.be/luR8AI5CjEw https://youtu.be/D5fSbCKobko https://youtu.be/V_Oru3RBq08</p>
Omfang	20 %
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål: Identificere basale strukturer i programmeringssprog, modellere programmer og anvende programmering til udvikling af simple it-systemer</p> <p>Fokus har været på:</p> <p>Algoritmer Flowdiagram (rutediagram) Datatyper</p> <ul style="list-style-type: none">• Tal• Streng• Booleske <p>Variabler Løkker Forgreninger</p>



	Eleverne har programmeret i JavaScript i AppLab
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Elevoplæg Projektarbejdsform Arbejde i App Lab

[Retur til forside](#)



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 7	Databaseforløb
Indhold	<p>Eleverne har arbejdet med databaser i Base (LibreOffice)</p> <p>Følgende videoer er blevet anvendt i den forbindelse:</p> <p>https://youtu.be/AakVc62O6yQ https://youtu.be/4YKnQrrA65C0g</p> <p>Andet materiale om databaser: https://it-eud.systime.dk/?id=p362 https://it-eud.systime.dk/?id=p363 https://it-eud.systime.dk/?id=p364 https://it-eud.systime.dk/?id=p408</p> <p>Modellering:</p> <p>Eleverne har arbejdet lidt med modellering Anvendt materiale:</p> <p>Nowack, Palle, Abstraktion og modellering (p. 5 – 9)</p> <p>Iftek.dk – Modellering: http://iftek.dk/database-modellering</p> <p>(Eleverne har kun i meget begrænset været i berøring med normalisering)</p>
Omfang	15 %
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none">• Modellere data samt redegøre for udvalgte typer af data og anvende disse i simple it-systemer eller udvidelse af disse• Redegøre for hvordan data kan organiseres i databaser og hvordan databaser anvendes i IT-systemer
Væsentligste arbejdsformer	<p>Klasseundervisning Selvstændige øvelser Gruppearbejde Arbejde i Base i LibreOffice</p>

[Retur til forside](#)



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 8	Studieretningsprojekt
Indhold	Eleverne har i studieretningsprojektet arbejdet tværfagligt med matematik og informatik i grupper med at udarbejde en fintech-app. De har både skulle forholde sig til programmering og interaktionsdesign i foeløbet.
Omfang	10 %
Særlige fokus-punkter	Faglige mål: <ul style="list-style-type: none">• Identificere basale strukturer i programmeringssprog, modellere programmer og anvende programmering til udvikling af simple it-systemer• Redegøre for udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-system og tilpasse eksisterende design og systemer
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde Fremlæggelser via screencast.

[Retur til forside](#)