

Undervisningsbeskrivelse



BØRNE- OG
UNDERVISNINGSMINISTERIET
STYRELSEN FOR
UNDERVISNING OG KVALITET

Termin	Maj – juni 2026
Institution	SCU – Skanderborg-Odder Center for Uddannelse
Uddannelse	EUX - business
Fag og niveau	Informatik B
Lærer(e)	Kristian Meulengracht Næsted
Hold	EUX2A

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

Forløb 1	UX-design (interaktionsdesign)
Forløb 2	Programmering
Forløb 3	Databaser
Forløb 4	IT-sikkerhed
Forløb 5	IT-arkitektur
Forløb 6	Innovation i IT
Forløb 7	Eksamensprojekt

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Forløb 1	UX-design
Forløbets indhold og fokus	<p>Det faglige indhold i dette forløb er:</p> <p>UX-trekanten: https://uxdesign.systeme.dk/?id=135 De fire søjler i UX-design: https://uxdesign.systeme.dk/?id=134 Donald Normans 6 designprincipper: https://uxdesign.systeme.dk/?id=175</p> <p>Under brugerresearch i de fire søjler, har eleverne undersøgt målgrupper og udviklet personaer. Under interaktionsdesign er der arbejdet med prototyping.</p>
Faglige mål	<p>At sætte eleven i stand til at forstå de vigtigste begreber i design af digitale artefakter, med fokus på brugervenlighed, samt at sætte eleven i stand til selv at udføre UX-design gennem designudfordringer</p>
Kernestof	<p>Interaktionsdesign: Eleverne skal kunne redegøre for udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-system og tilpasse eksisterende design og systemer</p> <ul style="list-style-type: none">- design af en brugergrænseflade og den tilhørende interaktion- prototyper til i samarbejde med brugerne at udvikle it-systemets interaktionsdesign- principper for interaktionsdesign
Anvendt materiale.	https://uxdesign.systeme.dk/?id=133
Arbejdsformer	Klasseundervisning samt gruppearbejde

Forløb 2	Programmering
Forløbets indhold og fokus	<p>Eleverne har programmeret i JavaScript i applab. De har udviklet en app (MyAPP), med en række funktioner herunder:</p> <ul style="list-style-type: none">Valuta-omregningRabat-udregnerPassword-huskerTerningespilBMI-beregner

	Terning-simulation Lommeregner
Faglige mål	Eleven skal kunne identificere basale strukturer i programmeringssprog, modellere programmer og anvende programmering til udvikling af simple itsystemer
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> - For/While-løkker - Forgreninger - Funktioner - Variable - Sekvenser - Betingelser
Anvendt materiale.	https://informatikbeux.systeme.dk/?id=1128 Syntaks, kontrolstrukturer, data og kommentarer i koden https://www.youtube.com/watch?v=kVE4a4ua5E8 https://www.youtube.com/watch?v=hCVLiyG73lY https://www.youtube.com/watch?v=gpu4KYF5U7o
Arbejdsformer	Opgaveløsning med udgangspunkt i worked examples og stepwise improvement.

Forløb 3	Databaser
Forløbets indhold og fokus	<p>Eleverne har arbejdet med databaser i Libres databaseprogram – Base.</p> <p>Der er arbejdet med modellering af falde databaser og relationsdatabaser. Eleverne har derudover arbejdet med at udføre forespørgsler til en databaser i designvisning.</p>
Faglige mål	<p>Modellere data samt redegøre for udvalgte typer af data</p> <p>Redegøre for hvordan data organiseres i databaser og hvordan databaser anvendes i IT-systemer.</p>
Kernestof	Database modellering, databasemanipulation, registrering af data og generel databaseforståelse.
Anvendt materiale.	https://informatikbeux.systeme.dk/?id=1029 Relationsdatabase, databasebegreber og konstruktion af database Udgangspunktet for databaseforløbet er Informatik C bogen, men der er også brugt dele fra EUX B, herunder nedenstående links. https://informatikbeux.systeme.dk/?id=1052 https://informatikbeux.systeme.dk/?id=1063

Arbejdsformer	Klasseundervisning og selvstændig opgaveløsning. Opgaveløsningen tog bl.a. udgangspunkt i worked examples.
----------------------	--

Forløb 4	IT-sikkerhed
Forløbets indhold og fokus	Eleverne har set udsendelsen ”Cyberterror” på CFU, hvor de er blevet introduceret for begreber som hacking og kryptering. I den forbindelse har de også stiftet bekendtskab med underbegreberne ”Black hat”, ”White hat” og ”Grey hat” hacking. Ift kryptering har eleverne også fra udsendelsen fået et indblik i, hvordan krypterede beskedtjenester kommer terrorister til gode.
Faglige mål	Eleverne kan redegøre for beskyttelse af egen digital identitet og egne data på internettet samt redegøre for tekniske og menneskelige aspekter af it-sikkerhed
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> - CIA-modellen - Hacking - Kryptering GDPR
Anvendt materiale.	https://informatikbeux.systime.dk/?id=1152 It-sikkerhed (fysisk/logisk, data og kommunikation samt cookies) og lovgivning på IT-området Vi har arbejdet med fortrolighed, Privacy, bruger/hackere, kodeord og kryptografi.
Arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde og selvstændig opgaveløsning

Forløb 5	IT-arkitektur
Forløbets indhold og fokus	Eleverne har repiteret klient-server arkitektur og arbejdet mere indgående med trelagsarkitektur. Sidstnævnte er perspektiveret til applab.
Faglige mål	Eleverne skal kunne redegøre for generelle principper bag it-systemers arkitekturer ved udarbejdelse af it-systemer og tilpasning af eksisterende it-systemer
Kernestof	Klient-server arkitektur 3-lags arkitektur
Anvendt materiale.	https://informatikbeux.systime.dk/?id=1027 Primært fokus på trelagsarkitektur
Arbejdsformer	Klasseundervisning og selvstændig opgaveløsning

--	--

Forløb 6	Innovation i IT
Forløbets indhold og fokus	Eleverne har gennemført et kort forløb om innovation i IT. Udgangspunktet for forløbet var at eleverne fik kendskab 4P-modellen samt begreberne inkrementel og radikal innovation.
Faglige mål	Eleverne skal kunne redegøre for innovative it-systemer
Kernestof	4p-modellen og radikal/inkrementel innovation
Anvendt materiale.	https://informatik.systeme.dk/?id=1020 4p-modellen og radikal og inkrementel innovation
Arbejdsformer	Klasseundervisning og selvstændig opgaveløsning

Forløb 7	Eksamensprojekt
Forløbets indhold og fokus	Eleverne har arbejdet med deres eksamensprojekt, hvor de indledningsvist skulle vælge en udviklingsproces (vandfald, double diamond eller den iterative). Herefter har de udviklet et interaktionsdesign og udviklet et digitalt produkt med udgangspunkt i dette. Derudover er der udarbejdet et skriftligt produkt samt en produktbeskrivelse.
Arbejdsformer	Projektorienteret gruppearbejde med