



Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Maj-juni 2021/22
Institution	UCRS Gymnasiet HHX Ringkøbing
Uddannelse	hhx
Fag og niveau	Informatik C
Lærer(e)	Finn Dyrbye Mogensen
Hold	hh1c21

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Introduktion til Informatik
Titel 2	Analog/Digital - Talsystemer
Titel 3	Little Man Computer (LMC)
Titel 4	Prototyping I (PowerPoint)
Titel 5	Målgrupper
Titel 6	Struktur og opbygning
Titel 7	Farver
Titel 8	Prototyping II (ProtoPie)
Titel 9	Grafik
Titel 10	Typografi
Titel 11	Programmering og databaser
Titel 12	Designmanual



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

Titel 1	Introduktion til Informatik
Indhold	Eget materiale Læreplan
Omfang	2 lektioner
Særlige fokuspunkter	Kompetencer, læreplanens mål, progression
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning



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

Titel 2	Analog/Digital - Talsystemer
Indhold	Eget materiale Hvad er digitale apparater? http://finndm.dk/INFORMATIK/UVB/01 - Informatik - Analog-Digital.pdf http://xahlee.info/comp/unicode_index.html
Omfang	3 lektioner
Særlige fokuspunkter	Itsikkerhed, netværk og arkitektur Repræsentation og manipulation af data
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/skriftligt arbejde/eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 3	Little Man Computer (LMC)
Indhold	Eget materiale Hvordan virker en computer (Simulation) https://peterhigginson.co.uk/LMC/ http://finndm.dk/INFORMATIK/UVB/02 - Informatik - Computeren.pdf
Omfang	6 lektioner
Særlige fokuspunkter	Repræsentation og manipulation af data Programmering
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Anvendelse af fagprogrammer Eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 4	Prototyping I (PowerPoint)
Indhold	Eget materiale Anvendelse af prototyper i udviklingen af IT-Systemer Lave simple prototyper af websites og mobilapps med Microsoft PowerPoint http://finndm.dk/INFORMATIK/UVB/03 - Informatik - Prototyping.pdf https://keynotopia.com/
Omfang	10 lektioner
Særlige fokuspunkter	Konstruktion af itsystem som løsning til en problemstilling Itsystemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning Interaktionsdesign
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/projektarbejdsform/anvendelse af fagprogrammer/eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 5	Målgrupper
Indhold	Eget materiale Anvendelse af diagrams.net Design af strukturdiagrammer (Sitemaps) Opbygning af navigationsstruktur
Omfang	6 lektioner http://finndm.dk/INFORMATIK/UVB/05 - Informatik - Interaktionsdesign I - Brugervenlighed og personas.pdf
Særlige fokus-punkter	Interaktionsdesign
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/projektarbejdsform/anvendelse af fagprogrammer/eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 6	Struktur og opbygning
Indhold	Eget materiale Anvendelse af diagrams.net Design af strukturdiagrammer (Sitemaps) Opbygning af navigationsstruktur http://finndm.dk/INFORMATIK/UVB/04 - Informatik - Struktur og opbygning.pdf
Omfang	6 lektioner
Særlige fokuspunkter	Interaktionsdesign
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/projektarbejdsform/anvendelse af fagprogrammer/eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 7	Farver
Indhold	Eget materiale Farvemodeller Farvesammensætning Paletter http://finndm.dk/INFORMATIK/UVB/07 - Informatik - Farver.pdf https://color.adobe.com/da/create/color-wheel https://www.happyhues.co/
Omfang	4 lektioner
Særlige fokuspunkter	Interaktionsdesign
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/projektarbejdsform/anvendelse af fagprogrammer/eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 8	Prototyping II (ProtoPie)
Indhold	Eget materiale Anvendelse af professionelt prototypingværktøj Design UX/UI https://www.protopie.io/ https://www.youtube.com/playlist?list=PLFWa33d5xmkEzFB-0TvV9l2qwzxVwd8GW Eksempel: https://cloud.protopie.io/p/b19185d364?touchHint=true&ui=true&scaleToFit=true&cursorType=touch&mockup=true&bgColor=%23F5F5F5&playSpeed=1&playerAppPopup=true
Omfang	20 lektioner
Særlige fokuspunkter	Interaktionsdesign Repræsentation og manipulation af data Programmering
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/projektarbejdsform/anvendelse af fagprogrammer (ProtoPie)/skriftligt arbejde/eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 9	Grafik
Indhold	Eget materiale Filtyper Raster-/Vektorgrafik Animationer http://finndm.dk/INFORMATIK/UVB/08 - Informatik - Computergrafik.pdf https://pixlr.com/dk/ https://www.erase.bg/upload https://qrgenerator.dk/
Omfang	4 lektioner
Særlige fokus-punkter	Interaktionsdesign
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/projektarbejdsform/anvendelse af fagprogrammer (pixlr.com)/eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 10	Typografi
Indhold	Eget materiale Filtyper Typografibegreber Typografianvendelse http://finndm.dk/INFORMATIK/UVB/09 - Informatik - Typografi.pdf https://www.1001freefonts.com/
Omfang	4 lektioner
Særlige fokuspunkter	Interaktionsdesign
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/projektarbejdsform/anvendelse af fagprogrammer/eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 11	Programmering og databaser
Indhold	Eget materiale AppLab Simple databasebegreber Programmering http://finndm.dk/INFORMATIK/UVB/10 - Informatik - Programmering.pdf http://finndm.dk/INFORMATIK/UVB/11 - Informatik - Flowchart.pdf https://www.youtube.com/watch?v=3rj1Togd8cQ https://www.youtube.com/watch?v=nWwQ_cBoel8 https://www.youtube.com/watch?v=h0z3eBSqINg https://www.youtube.com/watch?v=4Eq0gLr7klw https://www.youtube.com/watch?v=fI77CFQwhgk
Omfang	4 lektioner
Særlige fokuspunkter	Interaktionsdesign
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/projektarbejdsform/anvendelse af fagprogrammer /eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 12	Designmanual
Indhold	Eget materiale Samlet designmanual http://finndm.dk/INFORMATIK/UVB/12 - Informatik - Designmanual.pdf
Omfang	2 lektioner
Særlige fokus-punkter	Interaktionsdesign
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/virtuelle arbejdsformer/projektarbejdsform/anvendelse af fagprogrammer/skriftligt arbejde/eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)