



## Undervisningsbeskrivelse

### Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

<b>Termin</b>	Maj-juni 2020/21
<b>Institution</b>	UCRS Gymnasiet HHX Ringkøbing
<b>Uddannelse</b>	hhx
<b>Fag og niveau</b>	Informatik C
<b>Lærer(e)</b>	Finn Dyrbye Mogensen
<b>Hold</b>	hh1a20

### Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

<b>Titel 1</b>	Introduktion til faget
<b>Titel 2</b>	Computeren
<b>Titel 3</b>	Prototyping
<b>Titel 4</b>	Webdesign
<b>Titel 5</b>	Interaktionsdesign
<b>Titel 6</b>	Programmering
<b>Titel 7</b>	App-udvikling



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

<b>Titel 1</b>	Introduktion til faget
<b>Indhold</b>	Martin Damhus, Jesper Buch, Elisabeth Husum m.fl. Informatik Systime 2020 ISBN: 9788761686510 <a href="https://informatik.systime.dk/">https://informatik.systime.dk/</a>  Kapitel 1
<b>Omfang</b>	≈ 4 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Introduktion til Informatik
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning Klassediskussion Film



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

<b>Titel 2</b>	Computeren
<b>Indhold</b>	Martin Damhus, Jesper Buch, Elisabeth Husum m.fl. Informatik Systeme 2020 ISBN: 9788761686510 <a href="https://informatik.systeme.dk/">https://informatik.systeme.dk/</a>  <a href="https://informatik.systeme.dk/?id=676">https://informatik.systeme.dk/?id=676</a>  Little Man Computer  Eget materiale
<b>Omfang</b>	≈ 10 timer
<b>Særlige fokus-punkter</b>	Eleverne skal kunne <ul style="list-style-type: none"><li>• redegøre for generelle principper bag it-systemers arkitekturer ved udarbejdelse af it-systemer og tilpasning af eksisterende it-systemer</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning Projektarbejdsform Anvendelse af fagprogrammer (LMC) Eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

<b>Titel 3</b>	Prototyping
<b>Indhold</b>	Udarbejdelse af simple prototyper i PowerPoint  Eget materiale <ul style="list-style-type: none"><li>• Projektopgaver</li><li>• Videoer (YouTube)</li></ul>
<b>Omfang</b>	≈ 8 timer
<b>Særlige fokus-punkter</b>	Eleverne skal kunne <ul style="list-style-type: none"><li>• løse et mindre problem ved at beskrive problemet, samt designe, realisere og afprøve et it-system gennem brugerorienterede teknikker</li><li>• behandle problemstillinger i samspil med andre fag</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning Projektarbejdsform Anvendelse af fagprogrammer (PowerPoint) Eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

<b>Titel 4</b>	Webdesign
<b>Indhold</b>	Udarbejdelse af en web-site i PowerPoint samt simpelt HTML  Eget materiale (Projekt opgave)
<b>Omfang</b>	≈ 8 timer
<b>Særlige fokus-punkter</b>	Eleverne skal kunne <ul style="list-style-type: none"><li>• løse et mindre problem ved at beskrive problemet, samt designe, realisere og afprøve et it-system gennem brugerorienterede teknikker</li><li>• behandle problemstillinger i samspil med andre fag</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning Projektarbejdsform Anvendelse af fagprogrammer (PowerPoint – code.org) Eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

<b>Titel 5</b>	Interaktionsdesign
<b>Indhold</b>	Martin Damhus, Jesper Buch, Elisabeth Husum m.fl. Informatik Systeme 2020 ISBN: 9788761686510 <a href="https://informatik.systeme.dk/">https://informatik.systeme.dk/</a>  <a href="https://informatik.systeme.dk/?id=939">https://informatik.systeme.dk/?id=939</a>
<b>Omfang</b>	≈ 6 timer
<b>Særlige fokus- punkter</b>	Eleverne skal kunne <ul style="list-style-type: none"><li>• redegøre for udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-system og tilpasse eksisterende design og systemer</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning Klassediskussion Film Eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)



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

<b>Titel 6</b>	Programmering
<b>Indhold</b>	Eget materiale Materiale fra <a href="https://code.org/">https://code.org/</a>
<b>Omfang</b>	≈ 12 timer
<b>Særlige fokus- punkter</b>	Eleverne skal kunne <ul style="list-style-type: none"><li>• identificere basale strukturer i programmeringssprog, modellere programmer og anvende programmering til udvikling af simple it-systemer</li><li>• Flowcharts</li></ul>
<b>Væsentligste ar- bejdsformer</b>	Klasseundervisning Projektarbejdsform Anvendelse af fagprogrammer ( <a href="https://code.org/">https://code.org/</a> ) Eksperimentelt arbejde Flipped Classroom

[Retur til forside](#)



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

<b>Titel 7</b>	App-udvikling
<b>Indhold</b>	Udvikling af funktionelle apps.  App Lab  Eget materiale Materiale fra <a href="https://code.org/">https://code.org/</a>
<b>Omfang</b>	≈ 20 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Eleverne skal kunne <ul style="list-style-type: none"><li>• redegøre for innovative it-systemer sammenholdt med egne udviklede it-systemer.</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning Projektarbejdsform Anvendelse af fagprogrammer ( <a href="https://code.org/">https://code.org/</a> ) Eksperimentelt arbejde Flipped Classroom

[Retur til forside](#)