



Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Termin 2018
Institution	Tønder Handelsskole - Det Blå Gymnasium, Tønder
Uddannelse	HHX
Fag og niveau	IT B
Lærer(e)	Helena Nattestad Kjærbæk
Hold	2.D

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Intro-studietur Hamborg/ Visit Hamborg filmprojekt
Titel 2	IT-history tværfagligt projekt med engelsk
Titel 3	HTML, CSS og JavaScript
Titel 4	Projektplanlægning - innovationsprodukt
Titel 5	Persuasivt design omkring os
Titel 6	App – Pizza-app
Titel 7	Overvågning, it-sikkerhed og sociale medier
Titel 8	Company Programme
Titel 9	Webshop – Bodylab.dk (webanalyse, brugertest og databaseintegration)



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

Titel 1	Intro-studietur Hamborg/ Visit Hamborg viral video-projekt
Indhold	<p>Kommunikation it A, Birthe Fogn, m.fl.</p> <p>9. Film, TV og viral video (https://kommunikationita.systime.dk/index.php?id=144)</p> <p><i>Danish Mother Seeking, 2009</i> (https://www.youtube.com/watch?v=GiKRA-syT5M)</p> <p><i>I har tre timer til at lave en audiovisuel fortælling, som viser kulturelle identiteter i Hamborg. Find og optag billeder og lyd, der viser noget om, hvordan livet leves i byen, hvordan det er at besøge byen som turist/fremmed eller hvordan det tyske og det internationale/globale mødes i byen.</i></p> <p><i>Tre benspænd</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Produktionslængde: Maks 2 minutter• Location: Der skal indgå optagelser fra en U-bahn-station• Titelsekvens og credits: Må ikke laves i post-produktionen (dvs. SKAL laves i Hamborg) <p><i>Husk:</i></p> <p>A) Gå tæt på; B) Brug reactions-shots; C) Don't tell it – show it</p> <p><i>Det færdige produkt uploades til YouTube og linket afleveres som svar på opgaven.</i></p>
Omfang	3 uger m/ 2 lektioner á 45 minutter + 3 timer i Hamborg
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none">• analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">• Klasseundervisning• Gruppearbejde• Gruppepræsentationer• Hjemmearbejde



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

Titel 2	IT-history tværfagligt projekt med engelsk
Indhold	<p>På baggrund af it-historien skulle eleverne udarbejde en kreativ tidslinje til britiske børn i 10års alderen. Produktet og arbejdsgangen skulle præsenteres som video på engelsk.</p> <p>Informationsteknologi Martin Damhus m.fl. 11. IT-historie (https://it.systime.dk/index.php?id=976) 12. Kommunikation (https://it.systime.dk/index.php?id=973)</p> <p>Special software: Adobe Illustrator CS 6 Lokalt udarbejdet undervisningsmateriale: Tutorials</p>
Omfang	Projekt med 8 lektioner á 45 minutter
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none">• <i>analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter</i>• <i>redegøre for innovative udviklingsprocesser og skitsere idéer til innovative it-produkter.</i>
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">• Klasseundervisning / tutorials• Gruppearbejde• Gruppepræsentationer• Hjemmearbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 3	HTML, CSS og JavaScript
Indhold	<p><i>Koder til web, Jan Racke m.fl. (https://koder.systime.dk/index.php?id=frontpage)</i> <i>JavaScript (https://koder.systime.dk/index.php?id=137)</i></p> <p><i>Tutorials: Nemprogrammering.dk</i> <i>JavaScript (http://www.nemprogrammering.dk/Tutorials/Javascript/oversigt_java.php)</i></p> <p><i>W3Schools.com</i> <i>HTML (http://www.w3schools.com/html/default.asp)</i> <i>CSS (http://www.w3schools.com/css/default.asp)</i></p> <p><i>Editor: NetBeans IDE</i></p> <p><i>Lokalt udarbejdet undervisningsmateriale</i></p>
Omfang	11 uger m/ 2 lektioner á 45 minutter
Særlige fokus-punkter	<ul style="list-style-type: none">• analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter• anvende konkrete arkitekturer ved udarbejdelse af simple it-produkter og tilpasning af eksisterende• integrere forskellige typer af data i simple it-produkter og udvide funktionalitet i eksisterende it-systemer ved at tilføje nye typer af data• anvende programmeringsteknologier til udvikling af it-produkter og tilpasning af eksisterende it-systemer• realisere udvalgte modeller i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende modeller og systemer i konsekvens heraf• realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende design og systemer i konsekvens heraf
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">• Klasseundervisning / tutorials• Gruppearbejde• Gruppepræsentationer• Hjemmearbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 4	Projektplanlægning – Projekt: IT- innovation
Indhold	<p>Eleverne skal i grupper udvikle fundamentet til et innovativt it-produkt, som bygger på de emner, der er blevet arbejdet med og berørt i skoleåret. Det overordnede emne for elevernes produkt er: ”Noget, der kan hjælpe mig i forbindelse med skolen”.</p> <p>Ved forløbets begyndelse er eleverne blevet introduceret til emnerne; Målgrupper og segmentering, Projektarbejde – herunder SCRUM, Interaktionsdesign samt Innovation i IT.</p> <p>Følgende materialer ligger til grund for undervisningen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Målgrupper og segmentering: https://it.systime.dk/index.php?id=974 (bl.a. Gallup Kompas (test) og Dataming)• Projektarbejde: https://it.systime.dk/index.php?id=519 - herunder en uformel introduktion til SCRUM• Interaktionsdesign: https://it.systime.dk/index.php?id=1006• Innovation i IT: https://it.systime.dk/index.php?id=1020 - med reference til elevernes andet fag, Innovation B <p>IT-værktøjer: Padlet: https://padlet.com - kollaborativ udvikling af produktet Google Docs – kollaborativ udvikling af produktet NetBeans – udvikling af produktet Skærmoptager – til præsentation af det endelige produkt</p>
Omfang	7 uger m/ 2 lektioner á 45 minutter
Særlige fokus-punkter	<ul style="list-style-type: none">• <i>realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende design og systemer i konsekvens heraf</i>• <i>redegøre for innovative udviklingsprocesser og skitsere idéer til innovative it-produkter.</i>
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">• Klasseundervisning• Gruppearbejde• Gruppepræsentationer• Hjemmearbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 5	Persuasivt design omkring os / Årsprojekt – tværfagligt med mediefag
Indhold	<p>Opsætning af blog om hardware med integreret database på basis af worked examples (HTML, CSS, JavaScript, Php, SQL).</p> <p>Mediefag: Udarbejdelse af reklamefilm om hardware, som indlejres på bloggen.</p> <p><i>Informationsteknologi Martin Damhus m.fl.</i></p> <p><i>4 Internettet – i brugerperspektiv:</i> https://it.systime.dk/index.php?id=625</p> <p><i>6 Programmering:</i> https://it.systime.dk/index.php?id=591</p> <p><i>7 Databaser:</i> https://it.systime.dk/index.php?id=571</p> <p><i>Trelagsarkitektur</i></p> <p><i>Lokalt udarbejdet materiale og worked examples</i> <i>Xampp og NetBeans</i></p>
Omfang	3 dage
Særlige fokus-punkter	<ul style="list-style-type: none">• <i>analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter</i>• <i>anvende konkrete arkitekturer ved udarbejdelse af simple it-produkter og tilpasning af eksisterende</i>• <i>integrere forskellige typer af data i simple it-produkter og udvide funktionalitet i eksisterende it-systemer ved at tilføje nye typer af data</i>• <i>anvende programmeringsteknologier til udvikling af it-produkter og tilpasning af eksisterende it-systemer</i>• <i>realisere udvalgte modeller i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende modeller og systemer i konsekvens heraf</i>• <i>realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende design og systemer i konsekvens heraf</i>• <i>redegøre for innovative udviklingsprocesser og skitsere idéer til innovative it-produkter.</i>
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">• Klasseundervisning• Gruppearbejde• Gruppepræsentationer• Hjemmearbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 6	App - Pizza
Indhold	Trinvist forløb om udvikling af pizza-app på baggrund af case-arbejde og worked examples. HTML, CSS, jQuery. Trelagsarkitektur og brugervenlighed
Omfang	20 lektioner á 45 minutter
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none">• <i>analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter</i>• <i>anvende konkrete arkitekturer ved udarbejdelse af simple it-produkter og tilpasning af eksisterende</i>• <i>integrere forskellige typer af data i simple it-produkter og udvide funktionalitet i eksisterende it-systemer ved at tilføje nye typer af data</i>• <i>anvende programmeringsteknologier til udvikling af it-produkter og tilpasning af eksisterende it-systemer</i>• <i>realisere udvalgte modeller i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende modeller og systemer i konsekvens heraf</i>• <i>realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende design og systemer i konsekvens heraf</i>• <i>redegøre for innovative udviklingsprocesser og skitsere idéer til innovative it-produkter.</i>
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">• Klasseundervisning• Gruppearbejde• Gruppepræsentationer• Hjemmearbejde

[Retur til forside](#)



Titel 7	Overvågning, it-sikkerhed og sociale medier
Indhold	<p>Den store flugt DRdokumentar om Edward Snowden John Goetz og Poul-Erik Heilbuth https://www.youtube.com/watch?v=arleSDWDf00</p> <p>Snowden. 2016. Instruktion: Oliver Stone. (Film)</p> <p>Overvågning DR So ein Ding: Fremtidens Privatliv https://www.youtube.com/watch?v=3OulnneHkm8</p> <p>Digitaliseringsstyrelsen http://www.digst.dk/Digitaliseringsstrategi/Strategi-2016-2020</p> <p><i>Kjærulff, Anders: Digitalisering for milliarder. I: Prosabladet, 08.08.2016, s. 32-33 (Artikel)</i></p> <p><i>Arbejdsspørgsmål</i></p> <p><i>Aflyttet uge 21 - Radio24Syv</i> http://www.radio24syv.dk/programmer/aflyttet/13730044/aflyttet-uge-21-2016/</p> <p><i>Aflyttet uge 19 - Radio24Syv</i> http://www.radio24syv.dk/programmer/aflyttet/13552262/aflyttet-uge-19-2016/</p> <p><i>Digitalisering: 38 minutter .. + kritik af digitaliseringsstrategien</i></p>
Omfang	10 lektioner á 45 minutter
Særlige fokus-punkter	<p>Kompetencer, læreplanens mål, progression</p> <p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none">– redegøre for it's betydning for individ, erhverv og samfund– anvende faglig viden til at organisere og vedligeholde digitale arbejdspladser i netværk– kortlægge it-sikkerhedsproblemer og opstille forskellige løsningsforslag– redegøre for it-strategiske løsninger og politikker i sammenhæng med en virksomheds udvikling og øvrige strategier– anvende viden om it til kommunikation i interaktive sammenhænge, herunder at vurdere visualiseringsæstetik og brugervenlighed.
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">• Klasseundervisning• Skriftligt arbejde



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

Titel 8	Company programmerne
Indhold	<p>Stort tværfagligt projekt, hvor IT B bidrog i stor stil. Fokus var på produkt og emballage samt udvikling af virksomhedens website, logo og standmateriale. Deltagelse i messer og udvikling af messematerialer, som var individuelle for elevernes virksomheder.</p> <p><i>So Ein Ding</i> <i>Kunstig intelligens: https://www.dr.dk/tv/se/so-ein-ding/so-ein-ding-kunstig-intelligens</i> <i>Kreativ i Kina: https://www.dr.dk/tv/se/so-ein-ding/so-ein-ding-kreativ-i-kina</i> <i>Køleskab på nettet: https://www.dr.dk/tv/se/so-ein-ding/so-ein-ding-forar-2016-2</i></p> <p>Efter hvert afsnit: Diskussion af emnerne og hvorledes disse kan påvirke elevernes egne produkter - udvikling.</p> <p>Adobe Illustrator og Photoshop</p>
Omfang	42 lektioner á 45 minutter
Særlige fokus-punkter	<ul style="list-style-type: none">• <i>analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter</i>• <i>anvende konkrete arkitekturer ved udarbejdelse af simple it-produkter og tilpasning af eksisterende</i>• <i>integrere forskellige typer af data i simple it-produkter og udvide funktionalitet i eksisterende it-systemer ved at tilføje nye typer af data</i>• <i>anvende programmeringsteknologier til udvikling af it-produkter og tilpasning af eksisterende it-systemer</i>
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">• Klasseundervisning• Gruppearbejde• Gruppepræsentationer• Hjemmearbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 9	Webshop – Bodylab.dk (webanalyse, brugertest og databaseintegration)
Indhold	<p>Case-spørgsmål med webanalyse og brugervenlighedstest med udgangspunkt i bodylab.dk</p> <hr/> <p><i>Udarbejdelse af webshop med databaseintegration på baggrund af worked examples: HTML, CSS, JavaScript, Php, SQL</i></p> <p><i>Informationsteknologi Martin Damhus m.fl.</i></p> <p><i>4 Internettet – i brugerperspektiv:</i> https://it.systime.dk/index.php?id=625</p> <p><i>6 Programmering:</i> https://it.systime.dk/index.php?id=591</p> <p><i>7 Databaser:</i> https://it.systime.dk/index.php?id=571</p> <p><i>Trelagsarkitektur</i></p> <p><i>Lokalt udarbejdet materiale og worked examples</i> <i>Xampp og NetBeans</i></p>
Omfang	22 lektioner á 45 minutter
Særlige fokus-punkter	<ul style="list-style-type: none">• <i>analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter</i>• <i>anvende konkrete arkitekturer ved udarbejdelse af simple it-produkter og tilpasning af eksisterende</i>• <i>integrere forskellige typer af data i simple it-produkter og udvide funktionalitet i eksisterende it-systemer ved at tilføje nye typer af data</i>• <i>anvende programmeringsteknologier til udvikling af it-produkter og tilpasning af eksisterende it-systemer</i>• <i>realisere udvalgte modeller i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende modeller og systemer i konsekvens heraf</i>• <i>realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende design og systemer i konsekvens heraf</i>
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">• Klasseundervisning• Gruppearbejde• Gruppepræsentationer• Hjemmearbejde

[Retur til forside](#)