





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

<b>Titel 1</b>	Intro-studietur Hamborg/ Visit Hamborg viral video-projekt
<b>Indhold</b>	<p>Kommunikation it A, Birthe Fogn, m.fl.</p> <p>9. Film, TV og viral video (<a href="https://kommunikationita.systime.dk/index.php?id=144">https://kommunikationita.systime.dk/index.php?id=144</a>)</p> <p><i>Danish Mother Seeking, 2009</i> (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=GiKRA-syT5M">https://www.youtube.com/watch?v=GiKRA-syT5M</a>)</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"><li>• Produktionslængde: Maks 2 minutter</li><li>• Location: Der skal indgå optagelser fra en U-bahn-station</li><li>• Titelsekvens og credits: Må ikke laves i post-produktionen (dvs. SKAL laves i Hamborg)</li></ul> <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>
<b>Omfang</b>	3 uger m/ 2 lektioner á 45 minutter + 3 timer i Hamborg
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Klasseundervisning</li><li>• Gruppearbejde</li><li>• Gruppepræsentationer</li><li>• Hjemmearbejde</li></ul>



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

<b>Titel 2</b>	IT-history tværfagligt projekt med engelsk
<b>Indhold</b>	<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. <i>11. IT-historie (<a href="https://it.systime.dk/index.php?id=976">https://it.systime.dk/index.php?id=976</a>)</i> <i>12. Kommunikation (<a href="https://it.systime.dk/index.php?id=973">https://it.systime.dk/index.php?id=973</a>)</i></p> <p>Special software: Adobe Illustrator CS 6 Lokalt udarbejdet undervisningsmateriale: Tutorials</p>
<b>Omfang</b>	Projekt med 8 lektioner á 45 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter</i></li><li>• <i>redegøre for innovative udviklingsprocesser og skitsere idéer til innovative it-produkter.</i></li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Klasseundervisning / tutorials</li><li>• Gruppearbejde</li><li>• Gruppepræsentationer</li><li>• Hjemmearbejde</li></ul>

[Retur til forside](#)



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

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

[Retur til forside](#)



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

<b>Titel 4</b>	Projektplanlægning – Projekt: IT- innovation
<b>Indhold</b>	<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"><li>• Målgrupper og segmentering: <a href="https://it.systime.dk/index.php?id=974">https://it.systime.dk/index.php?id=974</a> (bl.a. Gallup Kompas (test) og Dataming)</li><li>• Projektarbejde: <a href="https://it.systime.dk/index.php?id=519">https://it.systime.dk/index.php?id=519</a> - herunder en uformel introduktion til SCRUM</li><li>• Interaktionsdesign: <a href="https://it.systime.dk/index.php?id=1006">https://it.systime.dk/index.php?id=1006</a></li><li>• Innovation i IT: <a href="https://it.systime.dk/index.php?id=1020">https://it.systime.dk/index.php?id=1020</a> - med reference til elevernes andet fag, Innovation B</li></ul> <p>IT-værktøjer: Padlet: <a href="https://padlet.com">https://padlet.com</a> - kollaborativ udvikling af produktet Google Docs – kollaborativ udvikling af produktet NetBeans – udvikling af produktet Skærmoptager – til præsentation af det endelige produkt</p>
<b>Omfang</b>	7 uger m/ 2 lektioner á 45 minutter
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende design og systemer i konsekvens heraf</i></li><li>• <i>redegøre for innovative udviklingsprocesser og skitsere idéer til innovative it-produkter.</i></li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Klasseundervisning</li><li>• Gruppearbejde</li><li>• Gruppepræsentationer</li><li>• Hjemmearbejde</li></ul>

[Retur til forside](#)



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

<b>Titel 5</b>	Persuasivt design omkring os / Årsprojekt – tværfagligt med mediefag
<b>Indhold</b>	Beskrivelse af dette forløb følger.
<b>Omfang</b>	3 dage
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige</i></li><li>• <i>aktiviteter, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter</i></li><li>• <i>anvende konkrete arkitekturer ved udarbejdelse af simple it-produkter og tilpasning af eksisterende</i></li><li>• <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></li><li>• <i>anvende programmeringsteknologier til udvikling af it-produkter og tilpasning af eksisterende it-systemer</i></li><li>• <i>realisere udvalgte modeller i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende modeller og systemer i konsekvens heraf</i></li><li>• <i>realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende design og systemer i konsekvens heraf</i></li><li>• <i>redegøre for innovative udviklingsprocesser og skitsere idéer til innovative it-produkter.</i></li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Klasseundervisning</li><li>• Gruppearbejde</li><li>• Gruppepræsentationer</li><li>• Hjemmearbejde</li></ul>

[Retur til forside](#)