

# Undervisningsbeskrivelse

## Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

<b>Termin</b>	Juni 2018
<b>Institution</b>	Det Blå Gymnasium, Tønder
<b>Uddannelse</b>	EUX
<b>Fag og niveau</b>	Informations Teknologi
<b>Lærer(e)</b>	Kasper Kristensen
<b>Hold</b>	2017EUX

## Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

<b>Titel 1</b>	IT i Samfundet
<b>Titel 2</b>	Systemudvikling
<b>Titel 3</b>	IT-sikkerhed
<b>Titel 4</b>	Hjemmesider
<b>Titel 5</b>	Blok programmering
<b>Titel 6</b>	Databaser
<b>Titel 8</b>	Kommunikation
<b>Titel 8</b>	Innovation

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

[Retur til forside](#)

<b>Titel 1</b>	IT i Samfundet
<b>Indhold</b>	Martin Damhus et al: Informationsteknologi B til EUX Merkantil, Kapitel 1 til 2. Film: Triumph of the Nerds (1996)
<b>Omfang</b>	18 lektioner a 45 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter og organisatoriske processer.</li> <li>– demonstrere et bredt kendskab til fagets stofområder.</li> <li>– vurdere betydningen af information teknologisk udvikling i forhold til det private og offentlige.</li> <li>– Redegøre for information teknologisk udvikling, med fokus på digitalisering indenfor erhvervslivet.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, gruppearbejde, oplæg

[Retur til forside](#)

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

[Retur til forside](#)

<b>Titel 2</b>	Systemudvikling
<b>Indhold</b>	Martin Damhus et al: Informationsteknologi B til EUX Merkantil, Kapitel 4 Lokalt udarbejdet materiale
<b>Omfang</b>	14 lektioner a 45 minutter
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter og organisatoriske processer, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter.</li> <li>– demonstrere et bredt kendskab til fagets stofområder.</li> <li>– analysere og vurdere forretningsudvikling baseret på it-teknologiske muligheder og løsninger med fokus på den forretningsmæssige og organisatoriske kontekst, som et it-relateret system skal udarbejdes til og/eller indgå i.</li> <li>– realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende design og systemer i konsekvens heraf.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, gruppearbejde, oplæg

[Retur til forside](#)

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

[Retur til forside](#)

<b>Titel 3</b>	IT-sikkerhed
<b>Indhold</b>	Martin Damhus et al: Informationsteknologi B til EUX Merkantil, Kapitel 8
<b>Omfang</b>	16 lektioner a 45 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– identificere it-sikkerhed med hensyn til trusler og trusselsaktører og imødegåelse heraf.</li> <li>– redegøre for generelle teorier inden for IT-sikkerhed, herunder; fysisk og logisk sikkerhed og CIA Modellen.</li> <li>– demonstrere et bredt kendskab til fagets stofområder.</li> <li>– demonstrere et elementært kendskab til lovgivningen inden for IT-Sikkerhed, herunder; Persondataloven, Retten til indsigt.</li> <li>– redegøre for centrale teorier og metoder indenfor fagets stofområde.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, gruppearbejde, oplæg

[Retur til forside](#)

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

[Retur til forside](#)

<b>Titel 4</b>	Hjemmesider
<b>Indhold</b>	Martin Damhus et al: Informationsteknologi B til EUX Merkantil, Kapitel 6.1 til 6.3 Lokalt udarbejdet materiale
<b>Omfang</b>	24 lektioner a 45 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– anvende konkrete arkitekturer ved udarbejdelse af simple it-produkter og tilpasning af eksisterende.</li> <li>– Analysere og vurdere brugergrænseflader.</li> <li>– demonstrere et bredt kendskab til de forskellige programmeringssprog som udgøre en hjemmeside, herunder; HTML, CSS, JavaScript og PHP.</li> <li>– demonstrere et bredt kendskab til fagets stofområder.</li> <li>– redegøre for centrale teorier og metoder indenfor fagets stofområde. Herunder; Client-Server- og Model-View-Controller arkitektur.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, gruppearbejde, oplæg

[Retur til forside](#)

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

[Retur til forside](#)

<b>Titel 5</b>	Blok programmering
<b>Indhold</b>	Lokalt udarbejdet materiale
<b>Omfang</b>	6 lektioner a 45 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– anvende konkrete arkitekturer ved udarbejdelse af simple it-produkter og tilpasning af eksisterende.</li> <li>– identificere basale strukturer i programmeringssprog, udarbejde it-produkter i form af simple programmer og tilpasse eksisterende programmer i Scratch</li> <li>– realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende design og systemer i konsekvens heraf</li> <li>-Repræsentation og manipulation af data</li> <li>-Programmering</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, gruppearbejde, oplæg

[Retur til forside](#)

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

[Retur til forside](#)

<b>Titel 6</b>	Databaser
<b>Indhold</b>	Martin Damhus et al: Informationsteknologi B til EUX Merkantil, Kapitel 5 Lokalt udarbejdet materiale
<b>Omfang</b>	24 lektioner a 45 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– integrere forskellige typer af data i simple it-produkter og udvide funktionalitet i eksisterende it-systemer ved at tilføje nye typer af data.</li> <li>– identificere basale strukturer i programmeringssprog, udarbejde it-produkter i form af simple programmer og tilpasse eksisterende programmer.</li> <li>– demonstrere et bredt kendskab til fagets stofområder.</li> <li>– realisere udvalgte modeller i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende modeller og systemer i konsekvens heraf.</li> <li>– redegøre for centrale teorier og metoder indenfor fagets stofområde.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, gruppearbejde, oplæg

[Retur til forside](#)

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

[Retur til forside](#)

<b>Titel 7</b>	Kommunikation
<b>Indhold</b>	Martin Damhus et al: Informationsteknologi B til EUX Merkantil, Kapitel 7 Lokalt udarbejdet materiale
<b>Omfang</b>	14 lektioner a 45 minutter
<b>Særlige fokus- punkter</b>	-It-systemers betydning for og påvirkning af menneskelig aktivitet, herunder virksomhedens medarbejdere og målgrupper for systemerne (kunder, klienter, borgere)  -It og informationssystemers rolle og muligheder i organisationer
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, gruppearbejde, oplæg

[Retur til forside](#)



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

[Retur til forside](#)

<b>Titel 8</b>	Innovation
<b>Indhold</b>	Martin Damhus et al: Informationsteknologi B til EUX Merkantil, Kapitel 9
<b>Omfang</b>	10 lektioner a 45 minutter
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– redegøre for innovative it-systemer sammenholdt med egne it-produkter.</li> <li>– redegøre for generelle teorier inden for Innovation, herunder; 4p-modellen, radikal og inkrementel innovation.</li> <li>– demonstrere et bredt kendskab til fagets stofområder.</li> <li>– inddrage forskellige perspektiver til beskrivelse af innovation inden for erhvervslivet, med fokus på digitalisering.</li> <li>– redegøre for centrale teorier og metoder indenfor fagets stofområde.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, gruppearbejde, oplæg

[Retur til forside](#)