

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Maj-juni 21/23
Institution	Skanderborg Handelsgymnasium, SCU
Uddannelse	HHX
Fag og niveau	Informatik C
Lærer(e)	Kresten Mouritzen
Hold	3D

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Brugertracking
Titel 2	Modellering af Databaser
Titel 3	App udvikling
Titel 4	Reklamespil
Titel 5	Modellering

Titel 1	Brugertracking
Indhold	<p>Hvordan brugere trackes på Internettet, Cookies, Big data, Kryptering og Internettets teknologi Forløbet er inspireret af brugertrackingforløbet på informatik-gym.dk</p> <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> – It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning – It-sikkerhed, netværk og arkitektur <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> – It-systemer og brugeres gensidige påvirkning i forhold til etik og adfærd – Internettets teknologi og sikre kommunikationsformer – client-server arkitektur <p>Litteratur: Informatik.systime.dk informatik-gym.dk Videoer fra Khan academy omkring Internettet Forskellige online ressourcer</p>
Omfang	18 lektioner
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> - Brugertracking - Cookies - Big data - Internettets teknologi - Kryptering
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, individuelt, grupper, fremlæggelser

[Retur til forside](#)

Titel 2	Reklamespil
Indhold	<p>Udvikling af reklamespil – inspireret af reklamespil forløbet på informatik-gym.dk</p> <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> – It-systemers og menneskelig aktivitetens gensidige påvirkning – Konstruktion af et it-system som løsning til en problemstilling – Programmering – Interaktionsdesign <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> – It-systemer og brugeres gensidige påvirkning i forhold til etik og adfærd – Design af brugergrænseflader – Funktioner, variabler, sekvenser, forgreninger og løkker – Prototyper – Test – eksempler på og kategorisering af innovative it-systemer <p>Litteratur:</p> <p>Informatic.systime.dk Præsentation omkring reklamespillets historie Scratch tutorials Artikler om genrer, spilvaner og spilplatforme Artikler om Gameplay, spilvaner og spillertyper</p>
Omfang	16 lektioner
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> - Udvikling af reklamespil - Programmering - Design - Test - Flowdiagrammer
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning /gruppearbejde /projekt

[Retur til forside](#)

Titel 3	App programmering
Indhold	<p>Eleverne udvikler deres egen app. Inspireret af Myapp-forløbet på informatik-gym.dk</p> <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Konstruktion af et it-system som løsning til en problemstilling – Programmering – Interaktionsdesign – Repræsentation og manipulation af data – Innovation <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Modellering som middel til at forstå et problemområde – Brugsmønstre til afdækning af brugertypers krav til et it-system – Design af brugergrænseflader – Funktioner, variabler, sekvenser, forgreninger og løkker – Prototyper – Test – Databasers anvendelse og simple databaseforespørgsler – Client server – 3-lagsarkitektur – eksempler på og kategorisering af innovative it-systemer <p>Litteratur: Informatic.systeme.dk – del 1,2,3 Videoer omkring applab og Javascript Egenudviklede noter om brugergrænseflader Caseoplæg</p> <p>Følgende dele af undervisningen er sket virtuelt og bør ikke være en del af eksamen Programmering af udvidede funktioner med løkker, funktioner og data</p>
Omfang	20 lektioner
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> - Udvikling af app - Programmering, <i>kun variabler og forgreninger. Løkker og data gennemført virtuelt</i> - Design - Test
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/individuel/gruppe/ projekt

[Retur til forside](#)

[Retur til forside](#)

Titel 4	Modellering
Indhold	<p>Inspireret af modellerings-forløbet på informatik-gym.dk</p> <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Repræsentation og manipulation af data – It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning – Programmering <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> – modellering som middel til at forstå et problemområde – brugsmønstre til afdækning af brugertypers krav til et it-system – abstraktion og strukturering, begrebs- og datamodeller – data og datatypers repræsentation og manipulation – databasers anvendelse og simple databaseforespørgsler <p>Litteratur:</p> <p>Informatik.systimer.dk – kapitler om modellering, udvikling af systemer og databaser Egenudviklede noter om databaser Videoer omkring databaser</p> <p>Følgende dele af undervisningen er sket virtuelt og bør ikke være en del af eksamen</p> <p>SQL-forespørgsler Teknisk opbygning af databaser Normalisering af databaser</p>
Omfang	16 lektioner
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> - Fænomener og begreber - E/R - Databasestrukturdiagrammer - Flowdiagrammer - SQL – <i>Gennemført virtuelt</i> - Tabeller, nøgler og relationer - Normalisering – <i>Gennemført virtuelt</i>

Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, individuelt, grupper, fremlæggelser

[Retur til forside](#)

Titel 5	Repetition
Indhold	<p>Arbejde med alle forskellige faglige mål. Løsning af eksempler på eksamensspørgsmål. Test</p> <p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - alle <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> - alle <p>Litteratur:</p> <p>Informatic.systeme.dk Udleverede noter Cases</p>
Omfang	12 lektioner
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> - Repetition af kernestoffet
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde

[Retur til forside](#)