

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Juni 2016/17
Institution	Haderslev Handelsskole
Uddannelse	EUX
Fag og niveau	IT B
Lærer(e)	Werner Burgwald
Hold	EUX16

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Introduktion til faget
Titel 2	Portfolie
Titel 3	Programmering: Scratch og reklamespil
Titel 4	Udvikling af app
Titel 5	Datamanipulation og billedbehandling
Titel 6	CMS og e-handel
Titel 7	Iot
Titel 8	Eksamensprojekt

[Retur til forside](#)

Titel 1	Introduktion til faget
Indhold	<p>Oversigt og smagsprøver på dele af fagets indhold:</p> <ul style="list-style-type: none">• It og virksomheden• Design og interaktion• Brugervenlighed og brugertest• Case med førerløs bil• Introduktion til udviklingsværktøjer: Mobincube (app) og Game-maker (spil)• Programmering: Lego mindstorm (prøve det) <p>Teori: https://itb.praxis.dk/. Bruges generelt, hvis andet ikke er nævnt.</p>
Omfang	24
Særlige fokuspunkter	<p>It-systemers betydning for og påvirkning af menneskelig aktivitet. Identifikation og anvendelse af designprincipper for brugergrænseflader. Interaktiondesign. Introduktion til forskellige udviklingssystemer</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Klasseundervisning, anvendelse af fagprogrammer. Gruppearbejde</p>

[Retur til forside](#)

[Retur til forside](#)

Titel 2	Portfolie
Indhold	Brug af netbaseret portfolio. Introduktion til Onenote for Classroom. Beskrivelse af arbejdsrum og eksamensrum. Øvelser med dokumentation af første forløb.
Omfang	4
Særlige fokuspunkter	Dokumentation af elevernes læring Forberedelse af eksamen
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning og individuelt arbejde

[Retur til forside](#)

[Retur til forside](#)

Titel 3	Programmering: Scratch og reklamespil
Indhold	Introduktion til Scratch Remix af eksisterende programmer/spil Grundlæggende begreber: data (variable), betingelser og løkker. Programmering af matematiske funktioner. Algoritme og rutediagrammer.
Omfang	18
Særlige fokus-punkter	Gængse strukturer i programmeringssprog. Programmering af mindre programkomponenter samt tilpasning og modifikation af færdige programmer (systemer) i forbindelse med nye/ændrede kravspecifikationer. Modellering og strukturering af data, processer og systemer Systemudvikling. https://itb.praxis.dk/27482 Stepwise improvement
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/ projektarbejdsform/anvendelse af fagprogrammer/ eksperimentelt arbejde.

[Retur til forside](#)

[Retur til forside](#)

Titel 4	Udvikling af app
Indhold	Udvikling af apper ved brug af online værktøjer som: Mobincube eller Seattle cloud. Projektarbejde i grupper med fremlæggelse og demonstration.
Omfang	20
Særlige fokuspunkter	Opfølgning på punkter fra introduktionen. It-systemers betydning for og påvirkning af menneskelig aktivitet. Design. Interaktionsdesign.
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejde og fremlæggelse.

[Retur til forside](#)

[Retur til forside](#)

Titel 5	Datamanipulation og billedbehandling
Indhold	Introduktion til billedbehandlingsprogrammet Gimp Individuelle øvelser Opgave: lav en collage om HHS. https://itb.praxis.dk/20423
Omfang	15
Særlige fokuspunkter	Repræsentation og manipulation af data Billed- og grafik formater Opløsning mm
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/skriftligt arbejde/eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)

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

[Retur til forside](#)

Titel 6	CMS og e-handel
Indhold	<p>Et forløb, der dækker hjemmesider med Wordpress og e-handel med pluginnet Woocommerce.</p> <p>Opgave: tilret og ”strip” sitet til jeres brug.</p> <p>Projektopgave: definer jeres virksomhed og implementer et site i WP</p> <p>Teori: https://itb.praxis.dk/32791</p>
Omfang	24
Særlige fokuspunkter	<p>Repræsentation og manipulation af data</p> <p>Målgrupper for systemerne (kunder, klienter, borgere)</p> <p>Virksomheders konkurrencemæssige situation og udviklingsmuligheder</p> <p>Databaser og 3-lagsarkitektur.</p> <p>E-handel og it sikkerhed</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Klasseundervisning,</p> <p>Projektarbejdsform</p> <p>Anvendelse af fagprogrammer</p> <p>Eksperimentelt arbejde</p>

[Retur til forside](#)

Titel 7	Iot
Indhold	<p>Demonstration af 3d print. Teori: https://itb.praxis.dk/20384 Demonstration af: teknologien iBeacon herunder brug af html, siden jsbin.com, hvor egne websider kan laves og brug af w3schools.com.</p> <p>Grundlæggende html til opbygning af en hjemmeside.</p> <p>Teori: https://itb.praxis.dk/20405</p> <p>Projekt: Lav dørskilte til skolens forskellige afdelinger og forbered dem til brug af iBeacons.</p> <p>It sikkerhed.</p>
Omfang	11
Særlige fokuspunkter	IT og virksomheden It's påvirkning.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Projektarbejdsform og eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)

[Retur til forside](#)

Titel 8	Eksamensprojekt
Indhold	Lav projektbeskrivelse/opgaveformulering Løs opgaven Dokumenter jeres arbejde på onenote i fanen eksamnsprojekt
Omfang	14
Særlige fokuspunkter	
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejdsform eksperimentelt arbejde

[Retur til forside](#)