**Undervisningsbeskrivelse**

**Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser**

|  |  |
| --- | --- |
| **Termin** | maj-juni, skoleåret 2023/24 |
| **Institution** | Niels Brock |
| **Uddannelse** | EUX Merkantil |
| **Fag og niveau** | Informatik B |
| **Lærer(e)** | Benedicte Vogn |
| **Hold** | a23sf38f |

**Oversigt over gennemførte undervisningsforløb**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel 1** | Robotterne er her! |
| **Titel 2** | It-sikkerhed, netværk og arkitektur |
| **Titel 3** | Hjemmesideudvikling |
| **Titel 4** | Digitaldag (html) |
| **Titel 5** | Databaser |
| **Titel 6** | Innovation |
| **Titel 7** | App-programmering |
| **Titel 8** | Afsluttende eksamensprojekt |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel 1** | **Robotterne er her!** |
| **Indhold** | **Materialer:**  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 1: IT-som værdiskaber: <https://informatikbeux.systime.dk/?id=1151>  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 6: Programmering (kap. 6.1 og 6.2): <https://informatikbeux.systime.dk/?id=1128>  Artikel fra TV2.dk: *”Fremtidsforsker: Her vil robotter overtage vores job i fremtiden”:* <https://nyheder.tv2.dk/samfund/2017-03-24-fremtidsforsker-her-vil-robotter-overtage-vores-job-i-fremtiden>  Artikel fra videnskab.dk: *”Derfor vil maskiner og robotter ikke overtage alle job”:* <https://videnskab.dk/teknologi-innovation/derfor-vil-maskiner-og-robotter-ikke-overtage-alle-job>  *Will Robots take my job?:* <https://willrobotstakemyjob.com/>  Video: *“10 Amazing Robots That Really Exist”:* <https://www.youtube.com/watch?v=sZ_-yb-TN9M>  Video: *“Internet of Things (IoT) | What is IoT | How it Works | IoT Explained | Edureka”:* <https://www.youtube.com/watch?v=LlhmzVL5bm8>  **Følgende platforme/it-systemer er særligt benyttet i undervisningen:** Blokprogrammering af Ozobotter – <https://ozoblockly.com/>  **Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):**  <https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=59342&section=1> |
| **Omfang** | 3 moduler |
| **Særlige fokuspunkter** | Faglige mål nr. 1, 2, 4 og 6.  Hvad er en robot?  Hvordan interagerer robotter med mennesker?  Hvilken betydning har robotter for virksomheder? |
| **Væsentligste arbejdsformer** | Projektarbejdsform, klasseundervisning, opgaveløsning, anvendelse af fagprogrammer og skriftligt arbejde. |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel 2** | **It-sikkerhed, netværk og arkitektur** |
| **Indhold** | **Materialer:**  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 3: IT-sikkerhed, lovgivning og arkitektur: <https://informatikbeux.systime.dk/?id=1152>  Informatik, Fortrolighed, integritet og tilgængelighed: <https://informatik.systime.dk/?id=844>  PDF: *”Klient-server og tre-lags-arkitekturen”:* <https://informationsteknologi.wdfiles.com/local--files/client-server-og-trelagsarkitektur/tre-lags-arkitektur-v1.0.pdf>  PDF: *”Klient-server arkitekturen”:* <https://www.mitnielsbrock.dk/pluginfile.php/3115549/mod_resource/content/2/kryds_og_bolle.pdf>  **Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):**  <https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=59342&section=4> |
| **Omfang** | 6 moduler |
| **Særlige fokuspunkter** | Faglige mål nr. 3.  Cloud Computing – eleverne har selv undersøgt begrebet. |
| **Væsentligste arbejdsformer** | Projektarbejdsform, klasseundervisning, skriftligt arbejde, opgaveløsning og anvendelse af fagprogrammer. |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel 3** | **Hjemmesideudvikling** |
| **Indhold** | **Materialer**  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 4: Interaktionsdesign: <https://informatikbeux.systime.dk/?id=1078>  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 5: Test og igangsætning: <https://informatikbeux.systime.dk/?id=1082>  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 6: Programmering (kap. 6.3 og 6.4): <https://informatikbeux.systime.dk/?id=1128>  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 8.1: Udvikling af hjemmesider: <https://informatikbeux.systime.dk/?id=1072#c4893>  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 8.2: HTML: <https://informatikbeux.systime.dk/?id=1073>  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 8.3: CSS: <https://informatikbeux.systime.dk/?id=1074>  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 8.5: Dynamiske hjemmesider: <https://informatikbeux.systime.dk/?id=1075>  Informatik, kapitel 1: Fra idé til færdigt it-system: <https://informatik.systime.dk/?id=1046>  Informatik, kapitel 2: Planlægning af et it-system: <https://informatik.systime.dk/?id=877&L=0>  Informatik, kapitel 3: Metoder til design af brugerflader: <https://informatik.systime.dk/?id=1010>  UX Design, kapitel 4.4: Jakob Nielsens 10 usability principper: <https://uxdesign.systime.dk/?id=140>  Niels Gamborg om kontrast (<https://www.nielsgamborg.dk/?p=kontrast>) og typografi (<https://www.nielsgamborg.dk/?p=typografi>)  **Følgende platforme/it-systemer er særligt benyttet i undervisningen:**  Brackets – tekst editor til hjemmesideprogrammering: <https://brackets.io/>  W3Schools – opslagsværk og tutorials: <https://www.w3schools.com/>  **Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):**  <https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=59342&section=7> |
| **Omfang** | 17 moduler |
| **Særlige fokuspunkter** | Faglige mål nr. 1, 2, 4, 6 og 7.  Produktion af egen hjemmeside i grupper ved brug af HTML, CSS og JavaScript. |
| **Væsentligste arbejdsformer** | Klasseundervisning, gruppearbejde og -fremlæggelser, projektarbejdsform, opgaveløsning, anvendelse af særlige programmer, skriftligt arbejde. |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel 4** | **Digitaldag (html)** |
| **Indhold** | **Materialer**  Koder til web, Din første webside: <https://koder.systime.dk/?id=122>  **Følgende platforme/it-systemer er særligt benyttet i undervisningen:**  Brackets – tekst editor til hjemmesideprogrammering: <https://brackets.io/>  W3Schools – opslagsværk og tutorials: <https://www.w3schools.com/>  **Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):**  <https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=59342&section=14> |
| **Omfang** | 5 |
| **Særlige fokuspunkter** | Faglige mål nr. 6 og 7.  Simple øvelser i html som opstart til hjemmesideudvikling. |
| **Væsentligste arbejdsformer** | Individuelt hjemmearbejde på digitaldag. Et modul brugt til introduktion og et modul brugt til opsamling efter digitaldag. |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel 5** | **Databaser** |
| **Indhold** | **Materialer**  Erhvervsinformatik til EUD/EUX, kapitel 8: Databaser: <https://erhvervsinformatik.systime.dk/?id=141> (brugt til repetition)  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 7: Databaser: <https://informatikbeux.systime.dk/?id=1029> (på nær kap. 7.6)  **Følgende platforme/it-systemer er særligt benyttet i undervisningen:**  DB Browser for SQLite – databaseprogram: <https://sqlitebrowser.org/>  **Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):**  <https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=59342&section=17> |
| **Omfang** | 8 moduler. |
| **Særlige fokuspunkter** | Faglige mål nr. 5.  Praktisk databasearbejde i DB Browser for SQLite med fokus på oprettelse af databaser, tabeller, relationer samt forespørgsler (ved brug af SELECT, FROM, WHERE og JOIN). |
| **Væsentligste arbejdsformer** | Klasseundervisning, projektarbejdsform, opgaveløsning, anvendelse af særlige programmer, skriftligt arbejde, praktisk databasearbejde. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel 6** | **Innovation** |
| **Indhold** | **Materialer**  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 2: Innovation: <https://informatikbeux.ibog.gyldendal.dk/?id=1020> (på nær kap. 2.5)  **Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):**  <https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=59342&section=20> |
| **Omfang** | 3 moduler. |
| **Særlige fokuspunkter** | Faglige mål nr. 8.  Ud i byen og find innovation. |
| **Væsentligste arbejdsformer** | Klasseundervisning, opgaveløsning, skriftligt arbejde. |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel 7** | **App-programmering** |
| **Indhold** | **Materialer**  Informatik B til EUX Merkantil, kapitel 6: Programmering: <https://informatikbeux.systime.dk/?id=1128>  Div. hjælpevideoer/tutorials fra YouTube.  **Følgende platforme er særligt benyttet i undervisningen:**  App-lab – [www.code.org](http://www.code.org)  Kursus i App-lab – [https://codecombat.com/](https://codecombat.com/students?_cc=RightHappyNight)  **Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):**  <https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=59342&section=22> |
| **Omfang** | 4 moduler |
| **Særlige fokuspunkter** | Faglig mål nr. 6. |
| **Væsentligste arbejdsformer** | Klasseundervisning, anvendelse af (fag)programmer, opgaveløsning. |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel 8** | **Eksamensprojekt** |
| **Indhold** | **Materialer**  Al pensum samt evt. egne kilder.  **Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):**  <https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=59342&section=25> |
| **Omfang** | Et introduktionsmodul + 12 obligatoriske moduler med vejledning fra underviseren (hvilket svarer til 20 klokketimer) |
| **Særlige fokuspunkter** | Så vidt muligt alle otte faglige mål i spil. |
| **Væsentligste arbejdsformer** | Projektarbejdsform i grupper af max 3 elever. |