



# Undervisningsbeskrivelse

## Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

<b>Termin</b>	Dec/Jan 2023/2024
<b>Institution</b>	Niels Brock
<b>Uddannelse</b>	EUX
<b>Fag og niveau</b>	Informatik B
<b>Lærer(e)</b>	Steen Kriegel Pedersen
<b>Hold</b>	a22sf31v

## Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 0	<a href="#">Intro</a>
Titel 1	<a href="#">Robotterne er her</a>
Titel 2	<a href="#">Digitale universer – arkitektur, sikkerhed og databaser</a>
Titel 3	<a href="#">Digitale universer - html</a>
Titel 4	<a href="#">Programmering - app</a>
Titel 5	<a href="#">Eksamensprojekt</a>



Titel 0	<b>Intro</b>
Indhold	<b>Gennemgang af bekendtgørelse med fokus på de faglige mål</b>  <b>Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):</b> <a href="https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=50230">https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=50230</a>
Omfang	2 moduler
Særlige fokuspunkter	
Væsentligste arbejdsformer	

[Retur til forside](#)



Titel 1	<b>Robotterne er her</b>
Indhold	<p><b>Direkte link(s) til bøger på Systime.dk:</b> <a href="https://informatikbeux.systime.dk/">https://informatikbeux.systime.dk/</a></p> <p><b>Ozobots:</b> Kap. 1: IT som værdiskaber <a href="https://informatikbeux.systime.dk/?id=1151">https://informatikbeux.systime.dk/?id=1151</a> Kap. 6: Programmering <a href="https://informatikbeux.systime.dk/?id=1128">https://informatikbeux.systime.dk/?id=1128</a> Video: "10 amazing robots": <a href="https://youtu.be/sZ_yb-TN9M">https://youtu.be/sZ_yb-TN9M</a> Video: "Internet of Things": <a href="https://youtu.be/LlhmzVL5bm8">https://youtu.be/LlhmzVL5bm8</a></p> <p><b>Innovation:</b> Kap. 2: Innovation <a href="https://informatikbeux.systime.dk/?id=1020">https://informatikbeux.systime.dk/?id=1020</a> Video: "Her vil robotterne overtage vores job i fremtiden": <a href="https://nyheder.tv2.dk/samfund/2017-03-24-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</a> Artikel: "Derfor vil maskiner og robotter ikke overtage alle job": <a href="https://videnskab.dk/teknologi-innovation/derfor-vil-maskiner-og-robotter-ikke-overtage-alle-job">https://videnskab.dk/teknologi-innovation/derfor-vil-maskiner-og-robotter-ikke-overtage-alle-job</a></p> <p><b>Robotter og etik:</b> Artikel: <a href="https://www.bt.dk/udland/tragisk-doedsulykke-satte-teslaens-autopilot-til-det-kostede-ham-livet">https://www.bt.dk/udland/tragisk-doedsulykke-satte-teslaens-autopilot-til-det-kostede-ham-livet</a> <a href="https://willrobotstakemyjob.com/">https://willrobotstakemyjob.com/</a></p> <p><b>Følgende platforme er særligt benyttet i undervisningen:</b> Blokprogrammering af Ozobots – <a href="https://ozoblockly.com/">https://ozoblockly.com/</a></p> <p><b>Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):</b> <a href="https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=50230&amp;section=1#tabs-tree-start">https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=50230&amp;section=1#tabs-tree-start</a></p>
Omfang	8 moduler
Særlige fokuspunkter	Faglige mål nr. 1, 2, 4, 6 og 8 Hvad er en robot Hvordan interagerer robotter med mennesker Hvilken betydning har robotter for virksomheder
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejdsform/klasseundervisning/ anvendelse af fagprogrammer/skriftligt arbejde

[Retur til forside](#)



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

Titel 2	<b>Digitale universer – arkitektur, sikkerhed og databaser</b>
Indhold	<p><b>Direkte link(s) til bøger på Systime.dk:</b> <a href="https://informatikbeux.systime.dk/">https://informatikbeux.systime.dk/</a> <a href="https://itbeux.systime.dk/">https://itbeux.systime.dk/</a></p> <p><b>IT-Arkitektur:</b> Kap. 3.3: IT-systemers arkitektur <a href="https://informatikbeux.systime.dk/?id=1027">https://informatikbeux.systime.dk/?id=1027</a> "Klient-server og tre-lags-arkitekturen" <a href="http://informationsteknologi.wdfi-les.com/local-files/client-server-og-trelagsarkitektur/tre-lags-arkitektur-v1.0.pdf">http://informationsteknologi.wdfi-les.com/local-files/client-server-og-trelagsarkitektur/tre-lags-arkitektur-v1.0.pdf</a> "Klient-server arkitekturen" <a href="https://www.mitnielsbrock.dk/plugin-file.php/2368444/mod_resource/content/2/kryds_og_bolle.pdf">https://www.mitnielsbrock.dk/plugin-file.php/2368444/mod_resource/content/2/kryds_og_bolle.pdf</a> Kap. 3.2: Model-View-Controller-arkitekturen <a href="https://itbeux.systime.dk/?id=1042">https://itbeux.systime.dk/?id=1042</a></p> <p><b>IT-sikkerhed:</b> Kap. 3.1: IT-sikkerhed <a href="https://informatikbeux.systime.dk/index.php?id=1031">https://informatikbeux.systime.dk/index.php?id=1031</a> Kap. 3.2: Lovgivning på IT-området <a href="https://informatikbeux.systime.dk/?id=1069">https://informatikbeux.systime.dk/?id=1069</a> Kap.: Fortrolighed, integritet og tilgængelighed <a href="https://informatik.systime.dk/?id=844">https://informatik.systime.dk/?id=844</a> "What are cookies?": <a href="http://www.whatarecookies.com/">http://www.whatarecookies.com/</a></p> <p><b>Databaser:</b> Kap. 7.0, 7.1, 7.2 og 7.5: Databaser <a href="https://informatikbeux.systime.dk/?id=1029">https://informatikbeux.systime.dk/?id=1029</a> Div. hjælpevideoer/tutorials</p> <p><b>Følgende platforme er særligt benyttet i undervisningen:</b> Microsoft Access (databaseprogram)</p> <p><b>Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):</b> <a href="https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=50230&amp;section=5#tabs-tree-start">https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=50230&amp;section=5#tabs-tree-start</a></p>
Omfang	22 moduler
Særlige fokuspunkter	Faglige mål nr. 3 og 5  Cloud Computing – eleverne har selv undersøgt og fremlagt om begrebet
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejdsform, klasseundervisning, skriftligt arbejde, opgaveløsning og anvendelse af fagprogrammer. Udarbejde egen database.

[Retur til forside](#)



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

Titel 3	<b>Digitale universer – html</b>
Indhold	<p><b>Direkte link(s) til bøger på Systime.dk:</b> <a href="https://koder.systime.dk/">https://koder.systime.dk/</a> <a href="https://informatik.systime.dk/">https://informatik.systime.dk/</a> <a href="https://informatikbeux.systime.dk/">https://informatikbeux.systime.dk/</a></p> <p><b>Udvikling af hjemmeside:</b> Kap.: Din første webside <a href="https://koder.systime.dk/index.php?id=122">https://koder.systime.dk/index.php?id=122</a> Kap. 1: Fra idé til færdigt it-system <a href="https://informatik.systime.dk/?id=1046">https://informatik.systime.dk/?id=1046</a> Kap. 2: Planlægning af et it-system <a href="https://informatik.systime.dk/?id=1064">https://informatik.systime.dk/?id=1064</a> <i>Niels Gamborg om gestaltlove, kontraster og typografier:</i> <a href="https://www.niels-gamborg.dk/?p=forside">https://www.niels-gamborg.dk/?p=forside</a> <i>"Fem gyldne råd til et succesfuldt logo":</i> <a href="https://onad.dk/5-gyldne-raad-til-etsuccesfuldt-logo/">https://onad.dk/5-gyldne-raad-til-etsuccesfuldt-logo/</a> Kap. 3: Udarbejdelse af et it-system <a href="https://informatik.systime.dk/?id=1100">https://informatik.systime.dk/?id=1100</a> Kap. 4 Evaluering af et it-system <a href="https://informatik.systime.dk/?id=1049">https://informatik.systime.dk/?id=1049</a> Kap. 8.1: Udvikling af hjemmesider <a href="https://informatikbeux.systime.dk/index.php?id=1072#c4893">https://informatikbeux.systime.dk/index.php?id=1072#c4893</a> Kap.: CSS <a href="https://koder.systime.dk/index.php?id=151&amp;L=0">https://koder.systime.dk/index.php?id=151&amp;L=0</a> Kap.: HTML <a href="https://informatikbeux.systime.dk/?id=1073">https://informatikbeux.systime.dk/?id=1073</a> <i>"10 Usability Heuristics for User Interface Design":</i> <a href="https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/">https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/</a></p> <p><b>Følgende platforme er særligt benyttet i undervisningen:</b> Brackets – <a href="http://www.brackets.io">www.brackets.io</a> Kursus i html og css – <a href="https://www.codecademy.com">https://www.codecademy.com</a> Koder til html og css – <a href="https://www.w3schools.com/">https://www.w3schools.com/</a></p> <p><b>Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):</b> <a href="https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=50230&amp;section=9#tab-tree-start">https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=50230&amp;section=9#tab-tree-start</a></p>
Omfang	7 moduler
Særlige fokus-punkter	Faglige mål nr. 1, 2, 4, 6 og 7. Produktion af egen hjemmeside.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde, projektarbejdsform, opgaveløsning, anvendelse af fagprogrammer og skriftligt arbejde.

[Retur til forside](#)



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

Titel 4	<b>Programmering - App</b>
Indhold	<p><b>Direkte link(s) til bøger på Systime.dk:</b> <a href="https://informatikbeux.systime.dk/">https://informatikbeux.systime.dk/</a></p> <p><b>Programmering – App</b> Kap. 6: Programmering <a href="https://informatikbeux.systime.dk/?id=1128">https://informatikbeux.systime.dk/?id=1128</a> Div. hjælpevideoer/tutorials</p> <p><b>Følgende platforme er særligt benyttet i undervisningen:</b> App-lab – <a href="http://www.code.org">www.code.org</a> Kursus i App-lab – <a href="https://studio.code.org/s/applab-intro/stage/1/puzzle/1">https://studio.code.org/s/applab-intro/stage/1/puzzle/1</a></p> <p><b>Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):</b> <a href="https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=50230&amp;section=17#tabs-tree-start">https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=50230&amp;section=17#tabs-tree-start</a></p>
Omfang	10 moduler
Særlige fokuspunkter	Faglige mål nr. 6
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, anvendelse af fagprogrammer, opgaveløsning

[Retur til forside](#)



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

Titel 5	<b>Eksamensprojekt</b>
Indhold	<b>Direkte link(s) til bøger på Systime.dk:</b> Alle ovennævnte bøger + egne valg  <b>Direkte link(s) til bøger på Systime.dk:</b> Alle tidligere benyttede samt egne kilder  <b>Direkte link til forløb – MitNielsBrock (intranet):</b> <a href="https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=50230&amp;section=20#tabs-tree-start">https://www.mitnielsbrock.dk/course/view.php?id=50230&amp;section=20#tabs-tree-start</a>
Omfang	12 moduler
Særlige fokuspunkter	Så vidt muligt alle 8 faglige mål i spil
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejdsform

[Retur til forside](#)