Dato:	**10. august 2022**
Hold:	
Uddannelse:	Grundforløb 2
Fag:	Erhversinformatik
Varighed:	1,4 uge
Lektioner:	63
Side 1/6	

Celf

Indledning, grundlæggende færdigheder				
Lektion	**Emne**	**Indhold**	**undervisningsmateriale**	**Referencer til E-bog**
25-8-22	Introduktion til faget	Eleverne præsenteres for faget erhvervsinformatik. Yderligere vil der være en snak om elevernes forbrug af digitale artefakter, og teknologier. Herudover klarlægges elevernes forudgående viden om håndtering af digitale artefakter.	Powerpoint	Indlednings afsnit: Bogens personaer Arbejds Port Folie Før du går igang
25-8-22	Opkvalificering	Eleverne bliver delt ud i grupper og skal arbejde med temaer. Dette skal sikre at alle elever har et nogenlunde ens udgangspunkt for at deltage i den fremadrettede undervisning.	Temaer: Filmfremstilling Brug af google Grundlæggende viden om indsamling af data	
25-8-22	Opkvalificering	Alle elever benytter værktøjet wevideo til at lave en film ud fra egen ide. Herefter fremstilles en video der viser en arbejdsproces på værkstedet. Filmen vises for klassen og lægges i Port Folie mappen.	Wevideo	
25-8-22	Forberedelse	Der evalueres mundligt sammen med eleverne i teorilokalet omkring forløbet. Eleverne udarbejde en præsentations porte folio for forløbet. Denne skal bruges til eksamen efter endt forløb.		

Kompetenceområde 1, Digital myndiggørelse				
Lektion	**Emne**	**Indhold**	**undervisningsmateriale**	**Referencer**
1-9-22	Digitalt artefakt: Analyse af et digitalt artefakt:	Et digitalt artefakt. Digitale teknologier. Portfolie-opgave: Mobilen i mit fag. Teknologianalyse. Formålsanalyse.	Powerpoint. E-bog	E-bog: 1,1 & 1,2
8-9-22	Analyse af et digitalt artefakt:	Brugsstudier. Konsekvensanalyse. Portfolie-opgave: 1-4 Opgaven: Analyse af brancherelevant digitalt artefakt.	Powerpoint. E-bog	E-bog: 1,2
15-9-22	Sikkerhed og adfærd	Cybersikkerhed. Portfolie-opgave: Cybersikkerhed Informationsspredning og adfærd Erhvervsrettet brug af digitale fodspor.	Powerpoint. E-bog	E-bog: 1,3
22-9-22	Sikkerhed og adfærd	Portfolie-opgave: Datavisualisering. Love og regler i forbindelse med data. Portfolie-opgave: Love og regler	Powerpoint. E-bog	E-bog: 1,3
29-9-22	Sikkerhedspolitik	De fem indsatsområder. It-sikkerhed i praksis. Portfolie-opgave: Sikkerhedspolitik og mobile enheder.	Powerpoint. E-bog	E-bog: 1,4

Kompetenceområde 2, Erhvervsrettet digital udvikling				
Lektion	**Emne**	**Indhold**	**undervisningsmateriale**	**Referencer**
6-10-22	Begreber og designprincipper	Mød tre personaer. Usability og User Esperience (UX). En model for Usability og User Experience (UX). Portfolie-opgave: Artefakter fra din fagretning. Interaktion og brugergrænseflader. Grafiske og håndgribelige brugergrænseflader. Portfolie-opgave: Artefakter fra din fagretning (forsat). Aaron Marcus' designprincipper. Don Normans designprincipper.	Powerpoint. E-bog	E-bog: 2,1
13-10-22	Brugsstudier og målgrupper Innovation	Fastlæggelse af målgruppe. Portfolie-opgave: Bliv klog på et artefakt. Inkrementel og radikal innovation. Portfolie-opgave: Ide'fokusering.	Powerpoint. E-bog	E-bog: 2,2 og 2,3
20-10-22	EFTERÅRSFERIE	EFTERÅRSFERIE	EFTERÅRSFERIE	EFTERÅRSFERIE
27-10-22	Fra ide' til prototype	Konkretisering af ide'. Portfolie-opgave: Skitser til forbedringside'. Prototyper. Digitale prototyper. Portfolie-opgave: Lav en prototype ud fra jeres skitser. "Tænke højt-test". Portfolie-opgave: Refleksioner over feedback på prototype.	Powerpoint. E-bog	E-bog: 2,4 og 2,5

	Desigprocesser og modeller.	Om faserne i en designproces. Flere designmodeller.		

Kompetenceområde 3, teknologisk handleevne og computationel tankegang				
Lektion	**Emne**	**Indhold**	**Undervisningsmateriale**	**Referencer**
3-11-22	Trelagsarkitektur. Algoritmer beskriver løsninger. Programmering. Erhversrettet programmering. Data og databaser.	Portfolie-opgave: Regulering af indeklima. Visualiseringer af hændelser. Programmeringssprog. Programmering som løsning. Boligselskabets hjemmeside. Portfolie-opgave: udfør ændringer i en kode. Indeklima-app. Portfolie-opgave: Kodning af en indeklima-app. Afprøvning og fejlretning. Grundlæggende datatyper. Databasetyper. Databaser i praksis. Portfolie-opgave: elevadministrationssystem. Databaser med SQL	Powerpoint. E-bog	E-bog: 3
10-11-22	Fire designprocesser	Erhvervsrettet intelligent arbejdstøj. Sansehave ved hospital. ”Det nye ungdomskort”-app Den virtuelle butik.	Powerpoint. E-bog	E-bog: 4

17-11-22	Praktisk leg	Afprøvning af forskellige digitale arte fakter.	Droner, kørende robot, Roberta, stemme styring, Danfoss link, Danfoss Ally Pumpestyring, ECL-styring.	
24-11-22	Praktisk leg	Afprøvning af forskellige digitale arte fakter.	Droner, kørende robot, Roberta, stemme styring, Danfoss link, Danfoss Ally Pumpestyring, ECL-styring.	
1-12-22	Praktisk leg	Afprøvning af forskellige digitale arte fakter.	Droner, kørende robot, Roberta, stemme styring, Danfoss link, Danfoss Ally Pumpestyring, ECL-styring.	
8-12-22	Eksamens portfolie	Fremstilling af eksamens portfolie + øve fremlægning.		
15-12-22	Eksamens portfolie	Fremstilling af eksamens portfolie + øve fremlægning.		
Uge 1 2023	Eksamen			

”Praktisk leg” kan evt. bruges sidst i hver undervisnings gang, som ekstra ”tidsfyld”