

Undervisningsplaner 2026

Klassetrin: EUX

Fag: Erhvervsinformatik C

Oversigt over forløb

Titel 1	Den digitale udvikling
Titel 2	Digitale artefakter
Titel 3	Designudvikling
Titel 4	Sikkerhed og adfærd
Titel 5	Data og Databaser
Titel 6	Programmering, Grundlæggende HTML og CSS
Titel 7	Automatisering og robotteknologi med Lego Mindstorms
Titel 8	Projekt: Robotteknologi i Startup-kontekst

Titel 1	Den digitale udvikling
tidsperiode	Februar
Litteratur	Erhvervsinformatik til EUD/EUX https://erhvervsinformatik.systime.dk/ 1. Den digitale udvikling https://erhvervsinformatik.systime.dk/?id=130 • Industri 4.0 • Teknologien forandrer. Virksomhed • Kunstig intelligens (AI) 2. Opgaver: • Opgave 1.11: Borger.dk https://erhvervsinformatik.systime.dk/?id=221#c1203 • Opgave 1.16: LinkedIn https://erhvervsinformatik.systime.dk/?id=221#c1220 • Opgave 1.3: Fremtidens butik https://erhvervsinformatik.systime.dk/?id=221#c1160
Faglige mål	- teknologianalyse - eleven kan anvende computationel tankegang til løsning af problemstillinger i en erhvervs- faglig kontekst - kendskab til fagets bærende materialer

Titel 2	Digitale artefakter
Tidsperiode	Februar
Litteratur	Erhvervsinformatik til EUD/EUX https://erhvervsinformatik.systime.dk/ 1. Digitale artefakter: https://erhvervsinformatik.systime.dk/?id=229

	• Teknologiforståelse • Analyse af digitale artefakter 2. Opgaver: • Opgave 3.7: Grundfos GO Remote https://erhvervsinformatik.systemtime.dk/?id=242#c1399 • Opgave 3.8: Teknologianalyse af en Phillips Hue E 27 pære https://erhvervsinformatik.systemtime.dk/?id=242#c1460
Faglige mål	- eleven kan analyse af digitale artefakter: teknologianalyse, formålsanalyse, brugsstudier, konsekvensvurdering - demonstrere viden om fagets identitet og metoder.

Titel 3	Designudvikling
Tidsperiode	Marts
Litteratur	Erhvervsinformatik til EUD/EUX https://erhvervsinformatik.systemtime.dk/ 1. Designudvikling: • Designprocesser https://erhvervsinformatik.systemtime.dk/?id=159 • Interaktionsdesign https://erhvervsinformatik.systemtime.dk/?id=160 • Vurdering https://erhvervsinformatik.systemtime.dk/?id=163 2. Opgaver: • Opgave 4.4: Redesign af Grundfos GO Remote app https://erhvervsinformatik.systemtime.dk/?id=165#c1243 • Opgave 4.3: Fotosafari https://erhvervsinformatik.systemtime.dk/?id=165#c1235
Faglige mål	- eleven kan med udgangs-punkt i en analyse af et digitalt artefakt fra fagområdet redesigne artefaktet og brugen af dette på en værdiskabende måde. - eleven kan selvstændigt tilrettelægge og udføre iterative designprocesser - demonstrere viden om fagets identitet og metoder

Titel 4	Sikkerhed og adfærd
Tidsperiode	Marts
Litteratur	Erhvervsinformatik til EUD/EUX https://erhvervsinformatik.systemtime.dk/ Hvad er Diffie-Hellman nøgleudvekslingsprotokollen, og hvordan sikrer den sikker nøgleudveksling over en usikker kanal? URL 1. Sikkerhed og adfærd: • Cybersikkerhed https://erhvervsinformatik.systemtime.dk/?id=248

	• Datalovgivning https://erhvervsinformatik.systime.dk/?id=151 2. Opgaver: • Cybersikkerhed https://erhvervsinformatik.systime.dk/?id=243#c3594 • Quiz om malware og antivirusprogrammer https://erhvervsinformatik.systime.dk/?id=243#c1375 • Diffi-Hellman protokol
Faglige mål	- eleven kan redegøre for og diskutere beskyttelse af virksomheders, kunders og brugeres digitale data og for de generelle tekniske - demonstrere viden om fagets identitet og metoder

Titel 5	Data og Databaser
Tidsperiode	Marts
Litteratur	Erhvervsinformatik til EUD/EUX https://erhvervsinformatik.systime.dk/ 1. Databaser https://erhvervsinformatik.systime.dk/?id=141 2. Opgaver til kapitel
Faglige mål	- eleven kan redegøre for opbygning af og anvendelse af enkle erhvervsfaglige databaser, udtrække information samt bearbejde information i disse. - demonstrere viden om fagets identitet og metoder.

Titel 6	Basal Programmering (Phyton), Grundlæggende HTML og CSS
Tidsperiode	April -Maj
Litteratur	Introduktion til basale programmerings begreber og konstruktioner, vha. diverse øvelser. 1. Automate the Boring Stuff with Python - Al Sweigart https://automatetheboringstuff.com/ 2. Python – w3schools https://www.w3schools.com/python/ 3. VS Code https://code.visualstudio.com/ Arbejde med opbygning af en webside i HTML. Introduktion til styling og layout af websider vha. CSS. 4. Tutorials https://www.w3schools.com/html/

	5. HTML Video kursus (På dansk) https://www.nemprogrammering.dk/Tutorials/HTML/oversigt_html.php 6. CSS intro https://www.w3schools.com/css/ 7. CSS grid garden https://cssgridgarden.com/ 8. CSS Video kursus (På dansk) https://www.nemprogrammering.dk/Tutorials/CSS/oversigt_css.php
Faglige mål	- læse enkle programmer og redegøre for deres funktionsmåde og anvendelsesmuligheder - eleven kan rette og tilpasse enkle programmer - anvende eksisterende programdele og biblioteksmoduler i arbejdet med at programmere et fungerende system - løse en enkel problemstilling gennem udviklingen af et program bl.a. i samspil med andre fag

Titel 7	Automatisering og robotteknologi med Lego Mindstorms
Tidsperiode	April-Maj
Litteratur	Eleverne introduceres til hvordan man kan programmere en computer til at interagere med de fysiske omgivelser. 1. Der benyttes Lego Mindstorms som platform. Der arbejdes med forskellige typer input og outputs: knapper, tryksensorer, farvesensor, afstandsmålere, motorer, lyd, lys etc. 2. Introduktion til Lego Mindstorms programmering https://getsrevel.github.io/tech/mindstorms/ 3. Mindstorms reference (Makecode). Programmerings reference manual. https://makecode.mindstorms.com/reference
Faglige mål	- eleven kan bruge programmering til at undersøge et emne eller problemområde, med henblik på – via programmets funktion - at skabe ny indsigt eller til at løse et problem - demonstrere viden om fagets identitet og metoder

Titel 8	Projekt: Robotteknologi i Startup-kontekst – Fra Prototype til Webløsning
Tidsperiode	Maj – Juni
Litteratur	Eleverne udvikler deres eget robot og hjemmeside Vi bruger Lego Mindstorms programmering og HTML, CSS For at kunne lave projekt bruges disse koncepter

	• Variabler • Betingelser • Logiske operatorer • Løkker • Brug af dokumentation
Faglige mål	- eleven kan læse enkle programmer og redegøre for deres funktionsmåde og anvendelsesmuligheder - demonstrere systematik i programmeringsprocessen - anvende grundlæggende konstruktioner i et programmeringssprog - demonstrere viden om fagets identitet og metoder.