

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Juni 2026
Institution	EUC Nordvest/EUX Business
Uddannelse	EUX Business
Fag og niveau	Informatik niv. B
Lærer(e)	Hanne Søe
Hold	xbust0825t (28 elever i Thisted) /xbust0825n (6 elever i Nykøbing)

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning
Titel 2	It-sikkerhed, netværk og arkitektur
Titel 3	It i erhvervslivet
Titel 4	Repræsentation og manipulation af data
Titel 5	Programmering
Titel 6	Interaktionsdesign
Titel 7	Innovation

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

Titel 1	It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning
Indhold	<p>Anvendt litteratur og andet undervisningsmateriale fordelt på kernestof og supplerende stof</p> <p>Informatik B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Elisabeth Husum m.fl.” Kapitel: 1 IT som værdiskaber”</p> <p>Udover læsestof og fil er følgende artikler, videoer og lign. Anvendt.</p> <p>Test Usability-evaluering, Jan Stage, PHD i datalogi AAU undervisning på IT-vest. (ud fra hans undervisning har jeg viderebragt emnet til eleverne). Systime: ”Informatik B til EUX Merkantil” af Husum Elisabeth m.fl. Kapitel 5 Test</p> <p>Systemudvikling – Prototyping, navigationsstrukturer i Strukturdiagram. Tænke højt-tests med brug af Informatik B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Elisabeth Husum m.fl.” Kapitel: 8 Applikationer”</p> <p>Digital borger og digitalisering i DK ”Redegørelse om Danmarks digitale udvikling 2025” fra Digitaliseringsministeriet: https://www.digmin.dk/digitalisering/nyheder/nyhedsarkiv/2025/feb/ny-redegoerelse-danmark-ligger-i-top-i-brug-af-kunstig-intelligens</p> <p>Vi har udvalgt dele af sammenligningsgrundlag for digitalisering lande i mellem. Eleverne skulle til Cordoba i 2 uger på ERASMUS-tur i november, og inden da sammenlignede vi forskelle på landene med brug af præsentationer fra emner fra disse sider: https://ec.europa.eu/eurostat/web/interactive-publications/digitalisation-2024#digital-skills https://publicadministration.un.org/egovkb/en-us/Data/Compare-Countries</p> <p>Globalisering: https://denstoredanske.lex.dk/globalisering</p> <p>Digital sundhed Kapitel 6 Det digitale Fix fra bogen ”Sluk – kunsten af overleve i den digitale verden” af Imran Rashid, Kap. 6 Det digitale fix, forlag Lindhardt & Ringhof</p> <p>Brug af elevvalgte artikler fra Imran Rashids hjemmeside: https://www.drimranrashid.com/artikler/</p> <p>Systemudvikling</p>

	<p>Usability-evaluering, Jan Stage, PHD i datalogi AAU undervisning på IT-vest. (ud fra hans undervisning har jeg viderebragt emnet til eleverne).</p> <p>Systeme: ”Informatik B til EUX Merkantil” af Husum Elisabeth m.fl. Kapitel 5 Test</p> <p>5 usability testing best practices you need to know: https://www.youtube.com/watch?v=zFaWmyNxWxg</p> <p>Systemudvikling – Prototyping, navigationsstrukturer. Tænke højt-tests med brug af Informatik B til EUX Merkantil, Systeme, forfattere Martin Damhus, Jens Studsgaard m.fl. ” Kapitel: 8 Applikationer”</p> <p>Valg af systemudviklingsmodel har vi vurderet på baggrund af tre videnskabelige artikler, som jeg har lagt i en customGPT (her: https://chatgpt.com/g/g-69612297d39481918735238cee6dea68-systemudviklingsmodel-klassisk-vs-iterativ-agil), og som vi har kunnet stille spørgsmål, hvor fokus lå på at vurdere, hvad fordele og ulemper de to typer (vandfald vs. Iterative modeller) havde i forhold til hinanden og de situationer, de indgår i. Det var disse videnskabelige artikler: A comparative analysis of the waterfall model and prototyping model for system development 2023. A Comparative study of iterativ prototyping vs waterfall process applied to small and medium sized software projects 2004. Agile versus Waaterfall Project Management - Desicion Model for selecting the appropriate approach to a project 2020.</p> <p>Stepwise Improvement af Michael Caspersen, Århus Uni https://www.htxarduino.dk/index.php/Stepwise_Improvement</p> <p>Et systemts IT-domæne (Problemområde og anvendelsesområde) https://sites.google.com/vestfyneedu.dk/informatikdbg/konstruktion-af-it-systemer/ideudvikling-og-rige-billeder?authuser=0</p> <p>Kravspecifikation https://sites.google.com/vestfyneedu.dk/informatikdbg/konstruktion-af-it-systemer/kravspecifikation?authuser=0</p> <p>Flowcharts https://sites.google.com/vestfyneedu.dk/informatikdbg/konstruktion-af-it-systemer/flowdiagram?authuser=0</p> <p>context-diagram https://www.mindonmap.com/da/blog/context-diagram/</p> <p>Navigationsstruktur - strukturdiagram - fra Systemebogen, nævnt øverst i dette afsnit.</p>
Omfang	30 lektioner

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Faglige mål 1: Analysere og vurdere, hvordan IT-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter og organisatoriske processer, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af IT-produkter.</p> <p>Faglige mål 2: Analysere og vurdere forretningsudvikling baseret på it-teknologiske muligheder og løsninger med fokus på den forretningsmæssige og organisatoriske kontekst, som et it-relateret system skal udarbejdes til og/eller indgå i.</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Klasseundervisning/ skriftligt arbejde</p> <p>Aflevering og opgavebesvarelser med baggrund i taleundervisning, gruppearbejde og af analyse af selvvalgte artikler.</p> <p>Fremlæggelser af digitalisering og forskelle mellem DK og Spanien.</p> <p>Brugervenlighedstest, systemudviklingsfaser med udvikling af kravspecifikationer indeholdende forklaring og diverse diagrammer så som wireframes, context-diagrammer, flowcharts, ER-diagrammer og lignede foretaget på afsluttende på projekt ThyGaarden/MorsøGaarden og afsluttende eksamensprojekt.</p> <p>Konkretisering af stepwise improvement i forbindelse med planlægning af større programmeringsopgaver.</p> <p>Anvendelse af Generativ AI ved at lade eleverne tilgå 3 videnskabelige artikler igennem en CustomGPT, som der kunne svare dem på spørgsmål om ting som valg af type af systemudviklingsmodel, fordele og ulemper, kriterier er har betydning for valg af model og lignende.</p> <p>Digital Sundhed er udviklet med udgangspunkt i småvideoer af Imran Rashid, men også af et kapitel fra hans bog, som eleverne skulle læse. Dette blev sat i forhold til elevernes INNER DEVELOPMENT GOALS, for at kunne påvirke og ruske eleverne til en forståelse af egen digitale sundhed.</p>

Titel 2	It-sikkerhed, netværk og arkitektur
Indhold	<p>Anvendt litteratur og andet undervisningsmateriale fordelt på kernestof og supplerende stof</p> <p>Informatik B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Elisabeth Husum m.fl.” Kapitel: 3 IT-sikkerhed, lovgivning og arkitektur”</p> <p>Informatik B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Elisabeth Husum m.fl.” Kapitel: ”3. IT-sikkerhed”</p> <p>Informatik B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Elisabeth Husum m.fl.” Kapitel: 8.4 IT-sikkerhedspolitik”</p> <p>SIKKERHED</p> <p>Filmen: ”The Imitation Game”, 2014, med Benedict Cumberbatch og Keira Knightly – based on a true story – (om englændernes succes med at lave en maskine, der kunne beregne dagens indstillinger på Enigma-maskinen (tyskernes krypteringsmaskine).</p> <p>Vi har arbejdet med Enigma og krypteringsalgoritmer.</p> <p>Cybersecurity and crime https://www.khanacademy.org/computing/computer-science/internet-intro/internet-works-intro/v/the-internet-cybersecurity-and-crime</p> <p>Encryption and public keys https://www.khanacademy.org/computing/computer-science/internet-intro/internet-works-intro/v/the-internet-encryption-and-public-keys</p> <p>Publikationer fra Styrelsen for Samfundssikkerhed, samsik.dk ”Cyberforsvar der virker” med kendskab til sikkerheds 6 emner/trin:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ledelsens værktøjskasse 2. Teknikken der hjælper os 3. Det handler om adfærd 4. Opdag fjenden 5. Vær beredt! 6. Find huller i cyberforsvaret. <p>https://samsik.dk/cyb-publikationer/cyberforsvar-der-virker/ ”Cybertruslen mod Danmark” https://samsik.dk/wp-content/uploads/2025/11/Cybertruslen-mod-Danmark-2025.pdf (Cyberspionage, Cyberkriminalitet, cyberaktivisme, destruktive cyberangreb, cyberterror, hybridkrig)</p> <p>Sikkerhedskultur: https://www.golearn.dk/it-sikkerhed-online-kursus/</p> <p>Vi har hygget lidt med at være hacker på denne side: https://kattler.dk/hacker/1.html</p>

	<p>ARKITEKTUR</p> <p>Informatik B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Elisabeth Husum m.fl.. Kap. 3.3</p> <p>GFR-model: Grænseflade – Funktionalitet – Repræsentationer fra www.informatik-gym.dk/glossary/arkitektur og https://cloud.cct.au.dk/wiki/index.php?title=Arkitektur</p> <p>Internettets arkitektur:</p> <p>Video: HTTP og HTML https://youtu.be/1K64fWX5z4U?si=M3J9OUUrx8tSAOv&t=91</p> <p>Video: IP-adresses og DNS https://youtu.be/MwxMsaFFycg?si=F2i-tAkX03s6_ADr&t=251</p> <p>Video: Lan https://www.itrelation.dk/it-ordbog/local-area-network-lan</p> <p>Router https://find-internet.dk/hvad-er-en-router/</p> <p>Packets, routers and reliability https://www.khanacademy.org/computing/code-org/computers-and-the-internet/internet-works/v/the-internet-packet-routers-and-reliability</p> <p>Video: IP addresses and DNS https://youtu.be/MwxMsaFFycg?si=nhEkzYa-rvFKVAtO&t=136</p>
Omfang	<p>20 lektioner IT-sikkerhed</p> <p>20 lektioner Arkitektur og netværk</p>
Særlige fokuspunkter	<p>Kompetencer, læreplanens mål, progression</p> <p>Faglige mål 3: Anvende konkrete arkitekturer ved udarbejdelse af simple it-produkter og tilpasning af eksisterende</p> <p>Opnå forståelse for computerens udbredelse, anvendelse og opbygning af arkitekturer.</p> <p>Faglige mål 9: Identificere it-sikkerhed med hensyn til trusler og trusselsaktører og imødegåelse heraf.</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Klasseundervisning og gruppeundervisning med elevansvar for at præsentere for hinanden.</p> <p>Udgangspunkt for undervisning har være film, vidoer og publikationer for Styrelsen for Samfundssikkerhed, hvorved undervisningen blev uptodate og motiverende.</p> <p>Det har været et kendskabsområde, hvor de har skulle kende til mange begreber og svare på spørgsmål, og kun i mindre grad har skulle udføre noget selv (som f.eks. at være hacker med kattler.dk.)</p>

Titel 3	IT i Erhvervslivet
Indhold	<p>Anvendt litteratur og andet undervisningsmateriale fordelt på kernestof og supplerende stof</p> <p>Informatik B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Elisabeth Husum m.fl.. ”Kapitel: 1. IT som værdiskaber”, Leavitts model, BI</p> <p>Kendskab til funktionaliteten af googles søgemaskine og Google Ads.</p> <p>AI</p> <p>Definition af AI https://videnscenterportalen.dk/vfv/2024/03/26/hvad-er-ai/</p> <p>AI-systemer https://digst.dk/tilsyn/ai-forordningen/reglerne-i-ai-forordningen/definition-af-ai-system/</p> <p>Generativ AI i virksomheder https://www.danskindustri.dk/arkiv/analyser/2024/9/sadan-implementerer-virksomhederne-generativ-ai/</p> <p>Publikation ”Syv ud af ti virksomheder er blevet mere effektive ved brug af AI” hentet fra Digitaliseringsstyrelsens side om Kunstig intelligens https://digst.dk/kunstig-intelligens/</p> <p>Søgeværktøjet: <i>Perplexity.ai</i> med angivelse af kilder er anvendt løbende til at søge viden på nettet til eleverne.</p> <p><i>Notebooklm</i> fra google er vist eleverne, så de selv kan lave egne eksperter ind i et område.</p> <p>TÆNK-modellen, udviklet af CIU (Center for undervisning), til at skabe elever, der anvender Generativ i passende udstrækning til læring, men i særdeles hed også efterfølgende klædes på til at anvende det med forståelse for Bias. Modellen er udleveret til mig i forbindelse med kursus afholdet af CIU i kompetenceudvikling af undervisere til KRITISK TÆNKNING ved brug af AI. Modellen ligger på sidste side i denne undervisningsbeskrivelse, da den ellers ikke ligger på nettet.</p> <p>Trendbriefing v(InnovationLab), en online briefing den 27.januar, hvor eleverne blev introduceret for årets største trends i en ”maggi-terning”. Det var disse 8:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. AI bliver usynlig assistent i hverdagen 2. Fra skærme til fysiske/taktile oplevelser 3. Personlig sundhed og longevity 4. AI-shopping og agentbaseret internet 5. Funktionelle produkter med dokumenteret effekt 6. Tillid, verificering og anti-deepfake teknologi 7. Kæledyr som familiemedlemmer

	<p>8. Data skal omsættes til handling – ikke bare målinger</p> <p>IoT Systime - Erhvervsinformatik C - https://erhvervsinformatik.systime.dk/?id=212</p> <p>Industri 4.0 Systime – Erhvervsinformatik C - https://erhvervsinformatik.systime.dk/?id=142#c973</p> <p>Microsoft Business Central https://bornerups.dk/hvilke-moduler-findes-der-i-et-erp-system/ https://bornerups.dk/sig-farvel-og-tak-til-dyre-driftsmiljoer/ https://bornerups.dk/erp-as-a-service/</p> <p>BI og Microsoft Power BI https://www.teknologisk.dk/kurser/5-fordele-ved-at-bruge-power-bi/43545 https://www.microsoft.com/da-dk/power-platform/products/power-bi/landing/free-account</p> <p>Flere ERP-Systemer sammenlignes: https://www.top10erp.org/erp-software-comparison/best-fit</p> <p>GDPR – datatilsynet: https://www.datatilsynet.dk/regler-og-vejledning/grundlaeggende-begreber Personoplysninger: https://www.datatilsynet.dk/regler-og-vejledning/grundlaeggende-begreber/hvad-er-personoplysninger Grundlæggende principper https://www.datatilsynet.dk/regler-og-vejledning/grundlaeggende-begreber/hvad-er-dine-forpligtelser/de-grundlaeggende-principper De registreredes rettigheder https://www.datatilsynet.dk/regler-og-vejledning/grundlaeggende-begreber/hvad-er-dine-forpligtelser/de-registreredes-rettigheder Hvornår må du behandle personoplysninger: https://www.datatilsynet.dk/regler-og-vejledning/grundlaeggende-begreber/hvornaar-maa-du-behandle-personoplysninger Publikation: ”Personoplysninger- få hurtigt overblik” (hentet fra ovenstående link)</p> <p>Ophavsret. Informatik B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Elisabeth Husum m.fl. ”Kapitel 3. IT-sikkerhed, lovgivning og arkitektur”</p> <p>Teknologiledelse Strategiforståelse: https://afsbeux.systime.dk/?id=1262 og https://afsbeux.systime.dk/?id=1551</p>
Omfang	25 lektioner
Særlige fokuspunkter	Faglige mål 1: Analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter og organisatoriske processer, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter.

	<p>Faglige mål 2: Analysere og vurdere forretningsudvikling baseret på it-teknologiske muligheder og løsninger med fokus på den forretningsmæssige og organisatoriske kontekst, som et it-relateret system skal udarbejdes til og/eller indgå i.</p> <p>Faglige mål 7: Realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende design og systemer i konsekvens heraf</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Klasseundervisning, projektarbejdsform, nogle anvendte editor: wix.com, til at skabe prototype af Kystnær-hjemmeside. Wix.com kender eleverne fra Erhvervsinformatik C.</p> <p>Skriftligt aflevering/eksperimentelt arbejde.</p> <p>Tværfagligt projekt med projektfremlæggelse særligt omkring online markedsføring</p> <p>AI gennemgået ved begrebsafklaring og kritisk tænkning-opgaver. Anvendelse af Generativ AI til at optimere webshop og lave kampagner som optakt til EUX Biz Cup.</p> <p>EO1 EUXBizCup om www.kystnær.dk</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse af Dashboards fra Google Analytics, Facebook og Instagram - Konvertering - Online synlighed - SEO-optimering og kampagneudvikling ved hjælp af AI

Titel 4	Repræsentation og manipulation af data (database)
Indhold	<p>Anvendt litteratur og andet undervisningsmateriale fordelt på kernestof og supplerende stof</p> <p>Systeme: ”IT-B EUX til Merkantil, Arkitektur: Databaseopbygning: Planlægge relationelle databaser med brug af ER-diagrammer og databaseskemaer (et forenklet klassediagram, hvor elever planlægger alle tabellers indhold: attributter, primærnøgler, fremmednøgler) Normalisering, dataintegritet, SQL</p> <p>Brug af denne online sql editor: https://sqliteonline.com/ til at skabe og manipulere data via sql, såsom: oprettelse af tabeller, indsættelse af data, udtræk af data og lave aggregerede funktioner som SUM(), AVG().</p> <p>Informatik B til EUX Merkantil, Systeme, forfattere Elisabeth Husum m.fl., Systeme 7.4. Forståelse for SQL og skrive SQL – som søger oprette tabeller, indsætte data, søge data ud af database fra en eller flere tabeller i en select, SUM() og COUNT()</p> <p>Begreber som Normalisering med de tre første normalformer er gennemgået med brug af plakater på klassen, som fremlægges for hinanden. Brug af AI til at skabe billeder, som viser de tre normalformer.</p> <p>Dateintegritet (entitetsintegritet, semantisk integritet og referentiel integritet) er gennemgået med brug af egne indtalte videoer, som eleverne skulle sætte i forhold til egne databaser. Praxisonline IT-B EUX, Merkantil af Regin Buss Vels Jensen & Ken Mathiasen Kapitel 10.4.</p> <p>Der er anvendt w3school.com som opslagsværk: https://www.w3schools.com/sql/sql_intro.asp sql-tutorial: https://www.youtube.com/playlist?list=PLP9IO4UYNF0UQkBXITMSw0CYsxv-GDkkI oversigt over SQL Commandoer: https://www.dataquest.io/blog/sql-commands/</p> <p>Vi har arbejdet særligt med: CREATE TABLE, FROM, WHERE, INSERT INTO, SELECT fra enkelte tabeller eller fra flere med INNER JOIN, SUM(), AVG(),</p>
Omfang	18 lektioner
Særlige fokuspunkter	Faglige mål 4: Integrere forskellige typer af data i simple it-produkter og udvide funktionalitet i eksisterende it-systemer ved at tilføje nye typer af data. Repræsentation og manipulation af data – Håndtering af samlinger af data med MySQL og SQL

Væsentligste arbejdsformer	<p>Klasseundervisning og brug af instruerende tutorials.</p> <p>Normalisering er undervist med gammeldags tavle/kridt og en lang række selvopfundne opgaver, som eleverne skulle normalisere. Diagrammerne ER-diagram og det mere detaljerede databaseskema er tegnet i hånden og senere eventuelt tegnet pænere i powerpoint eller andet.</p> <p>Efter teori-gennemgang blev der modelleret en mordgåede-database, som vi sammen normaliserede. De modtog create tables og insert into, som jeg generede via claude.ai i overensstemmelse med vores fælles besluttede normalisering. Opgaven for dem var at løse mordgæder, ved at udføre select-sætninger ind i alle tabeller.</p> <p>Databaser er brugt i et gennemgående projekt, som endte med at være en aflevering om GRØN KANTINE, hvor eleverne skulle arbejde med at normalisere data om ingredienser og deres grønne fodspor i en database og dernæst skabe en sql database med alle data.</p>
-----------------------------------	---

Titel 5	Programmering (HTML, en smule CSS, JavaScript og AppLab på Code.org)
Indhold	<p>Anvendt litteratur og andet undervisningsmateriale fordelt på kernestof og supplerende stof</p> <p>Informationsteknologi B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Martin Damhus, Jens Studsgaard m.fl. ” Kapitel 6 Programmering”</p> <p>Informationsteknologi B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Martin Damhus, Jens Studsgaard m.fl. ” Kapitel 8 Applikationer”</p> <p>Software phcode.dev, som redigeringsværktøj til at lave HTML og kun helt kort CSS.</p> <p>Javascript med blokprogrammering med AppLab, brug af basale programmeringsstrukturer som variabler, løkker, selektion, funktioner og lignende.</p>
Omfang	50 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål 5: Identificere basale strukturer i programmeringssprog, udarbejde it-produkter i form af simple programmer og tilpasse eksisterende programmer</p> <p>Faglige mål 3: Anvende konkrete arkitekturer ved udarbejdelse af simple it-produkter og tilpasning af eksisterende</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Klasseundervisning, individuel fordybelse med egne projekter, opgaveløsning, projekt i app-udvikling fra definition af projektet med kravspecifikation til implementering af løsningen i applab.</p> <p>Pointtable-app blev skabt til efterfølgende at spille Ringo.</p> <p>Add point-app blev skabt med generativ AI på klassen,</p> <p>Sten-saks-papir-app blev skabt med generativ AI på klassen.</p> <p>Popapp, hvor eleverne arbejder med globale arrays til hentning af data fra datalaget, til at lægge i kurv og håndtere arrays generelt.</p> <p>ThyGården/Morsøgården - et systemudviklingsprojekt, hvor eleven skal udvikle en app etilen gårdbutik til promovring oaf ugens høst, formidle bæredygtighed, indeholde småspil, til at forstærke kundeloyalitet som en aktuell jule-edition-spil.</p> <p>App indgår i eksamensprojekt, hvor omdrejningspunktet er en kundeloyalitet og grøn omstilling primært.</p> <p>HTML er hurtigt gennemgået og en lille testhjemmeside er udført omhandlende ferie. Da HTML kun er et struktursprog, har jeg ikke givet det stor betydning i min undervisning, men som alternativ til JavaScript i Applab har det fungeret godt.</p>

Titel 6	Interaktionsdesign
Indhold	<p>Anvendt litteratur og andet undervisningsmateriale fordelt på kernestof og supplerende stof</p> <p>Informatik B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Martin Damhus, Jens Studsgaard m.fl. ” Kapitel: 4 Interaktionsdesign”</p> <p>Arbejdet med kravspecifikation af app med fokus på at skabe domænekendskab (problemområde/anvendelsesområde)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beskrivelse af problemområdet og anvendelsesområdet via både tekst og skitser: 2. Skitsering af løsning med wireframes/mockups, context-diagrammer, data-flowdiagrammer. 3. Databeskrivelse med Normalisering via ER-diagrammer og databaseskema (et forenklet klasse-diagram). <p>Og behandling af blandt andet interaktionsdesign, brugervenlighed og Brugervenlighedstest og systemtest</p> <p>Praxisonline IT-B EUX, Merkantil af Regin Buss Vels Jensen & Ken Mathiasen Kapitel 11 Systemudvikling</p> <p>Don Normans 6 designprincipper: https://www.engineess.io/insights/6-principles-design-la-donald-norman</p> <p>Test og igangsætning Informatik B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Martin Damhus, Jens Studsgaard m.fl. ” Kapitel: 5 Test og igangsætning”</p> <p>Best practice Usability testing: https://www.youtube.com/watch?v=zFaWmyNxWxg</p> <p>Farver og farvesignaler https://www.farvernesbetydning.dk/</p> <p>Farveteori – farvehjul med farveharmonier (komplementære, analog, triadisk og monokrom. https://multimediedesigneren.dk/farveteori-og-farvehjul/</p> <p>Kontrastværktøj: https://webaim.org/resources/contrastchecker/ for at teste for minimumskontrast.</p>
Omfang	20 lektioner + 10 elevtimer
Særlige fokuspunkter	Faglige mål 7: Realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende design og systemer i konsekvens heraf

	<p>Faglige mål 2: Analysere og vurdere forretningsudvikling baseret på it-teknologiske muligheder og løsninger med fokus på den forretningsmæssige og organisatoriske kontekst, som et it-relateret system skal udarbejdes til og/eller indgå i.</p> <p>Faglige mål 3: Anvende konkrete arkitekturer ved udarbejdelse af simple it-produkter og tilpasning af eksisterende</p> <p>Faglige mål 6: Realisere udvalgte modeller i et konkret it-produkt og tilpasse eksisterende modeller og systemer i konsekvens heraf</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Klasseundervisning med præsentation af teori.</p> <p>Interaktionsdesign på både digitale løsninger og ikke digitale produkter er analyseret.</p> <p>Der er blevet skabt kundeloyalitetsapps, spilapps og juleapps, hvor interaktionsdesign har været omdrejningspunktet.</p>

Titel 7	IT og innovation
Indhold	<p>Anvendt litteratur og andet undervisningsmateriale fordelt på kernestof og supplerende stof</p> <p>Informatik B til EUX Merkantil, Systime, forfattere Martin Damhus, Jens Studsgaard m.fl. ” Kapitel 2: ”Innovation ”</p> <p>Arbejdet med almene innovationsbegreber som radikal og inkrementel innovation, effektuering og brugerdreven innovation (brugercentreret og brugerinvolverende), samt BMC-innovation. SAS Talk, Morten Strunge Mofibo, https://www.youtube.com/watch?v=ktaiFwUw-JM</p> <p>Saras Sarasvathys teori om Effektuering: https://inno.systime.dk/?id=253#c432</p> <p>Jonas "Pindhunden" Halbergs eksempler på egen effektuering https://inno.systime.dk/?id=253#c1270</p> <p>Innovationsdefinition: Nyt + Nyttigt – Nyttiggjort fra Systimebog: Inno – din grundbog til innovation og foretagsomhed https://inno.systime.dk/?id=255</p>
Omfang	5 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål 8: Redegøre for innovative it-systemer sammenholdt med egne it-produkter</p> <p>Faglige mål 1: Analysere og vurdere, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter og organisatoriske processer, samt anvende brugerorienterede teknikker til konstruktion af it-produkter</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Klasseundervisning.</p> <p>Eksperimentelt arbejde med idégenerering ud fra nogle idégenereringsmetoder.</p>

Som start på det afsluttende projekt i Informatik har eleverne arbejdet med innovation. Innovation var en stor del af EO1-projektugen, hvor eleverne skulle skabe vækst for den bæredygtige webshop Kystnær. Det er en landsdækkende konkurrence, som mange skoler deltager i. Vi har i finalen i København i år, og fik en 4 plads.

Eleverne skulle udvikle en app til en gårdbutik, hvor eleverne selv skulle finde indhold, for at virksomheden kunne skabe kundeloyalitet samt formidle grønne tiltag og opfordring til grønne mikrotiltag i kunders hjem.

"TÆNK"-modellen

