

Kompetenceområde, faglige mål og kernestof

Valgfagets uge 2

Kompetenceområdet Erhvervsrettet digital udvikling

Kernestof

Innovations- og designprocesser

- Rammesættelse
- Idégenerering
- Argumentation
- Inkrementel innovation
- Metoder til prototyping

Fagmål - Niveau E

4. Eleven kan med udgangspunkt i en analyse af et digitalt artefakt fra fagområdet argumentere for forbedringer af artefaktet og brugen af dette.
5. Eleven kan under vejledning udføre iterative designprocesser.

Kompetenceområdet Teknologisk handleevne og Computational tankegang

Kernestof

Programmering

Omsætning af problemløsninger til algoritmer gennem dekomposition, abstraktion, mønstre og generaliseringer.

Fagmål - Niveau E

6. Eleven kan under vejledning anvende computationel tankegang til løsning af problemstillinger i en erhvervsfaglig kontekst.
7. Eleven kan via simpel programmering forstå basale strukturer i et programmeringssprog.

Kilde:

Styrelsen for Undervisning og Kvalitet, EUD Kontoret 2019, Vejledning Grundfagsbekendtgørelsen Erhvervsinformatik side 13-22