Erhvervsrettet digital udvikling

Aktiviteter eller forløb på emu.dk

Eleven kan med udgangspunkt i en analyse af et digitalt artefakt fra fagområdet formulere feedback og komme med idéer med henblik på forbedring af artefaktet og brugen af dette. Eleven kan under vejledning udføre grundlæggende iterative designprocesser.

Titel
Max 75 anslag inkl. mellemrum.

Analyse og redesign af digitalt artefakt i form af en robotplæneklipper – erhvervsinformatik på ejendomservicetekniker.

Manchet
Max 210 anslag inkl. mellemrum.

Materialet er for lærere og elever, der arbejder med erhvervsinformatik på F niveau i kompetenceområdet erhvervsrettet digital udvikling indenfor ejendomsservicetekniker. Der arbejdes konkret med en robot-plæneklipper, som derfor skal anskaffes. Anbefaler, det er en robot-plæneklipper, som er koblet på Wi-Fi med tilhørende app. Dette emne er relevant for ejendomsservice, da eleverne bliver i stand til at stille sig kritisk og kunne gennemskue behov ved anskaffelse af nye digitale artefakter. Eleverne trænes i at redesigne på skitseniveau og udføre idegenerering.

Forløbet varer 17 60-min-lektioner + 7 timers hjemmearbejde.

Formålstekst
Mellem 450-600 anslag inkl. mellemrum.

Eleverne sætter robotplæneklipper op fysisk, laver analyse af arte-faktet, finder forbedringspunkter og beskriver disse. Produkterne fremlægges på klassen. De filmer processen, opretter film på iMovie eller andet redigeringsværktøj, uploader til YouTube, hvor vi har en kanal. Det gør det nemt at linke til ved fremlæggelse.

Læreplaner/vejledninger. Erhvervsrettet digital udvikling F niveau

4. kan med udgangspunkt i en analyse af et digitalt artefakt fra fagområdet formulere feedback og komme med idéer med henblik på forbedring af artefaktet og brugen af dette.

5. kan under vejledning udføre grundlæggende iterative designprocesser.

Aktivitet/forløb	Planlægning / overvejelser
	Da analyse og redesign af digitale artefakter forudsætter et vist kendskab til artefaktet, har jeg valgt, at de skulle arbejde fysisk med robotplæneklipperen. De startede således med at opsætte den på et græsareal og lave en analyse ud fra de 4 analyser: brugerstudie, teknologianalyse, formålsanalyse konsekvensvurdering (som de har arbejdet med i forrige kompetenceområde) Elevforudsætninger i dette fag, er, at eleven kan bruge de værktøjer, som skal bruges til dokumentation, præsentation og portfolie samt har mod på at kaste sig ud i nye områder. Eleverne skal evne at reflektere over opgaverne. Der vil på dette område være mange digitale artefakter, som de kan analysere og redesigne, som de også vil stifte bekendtskab med, når de kommer ud i praktikkerne/lærer pladserne. resten af denne sættes op på windows pc

Kreditering	**Hvem? Er udarbejdet af** Lene Andersson AMU Nordjylland faglærer for GF2 ejendomsservice
Bilag	**Til download. Bilag** · Designprocessoer-under-erhvervsrettet-digital-udvikling-teori.doc · Erhvervsrettet-digital-udvilking-dobbelt-diamant-modellen-ejendomsservice.pptx · Præsentation-af-iterativ-proces-og-øvelser.pptx · Erhvervsrettet-digital-udvikling-spørgsmål, docx · Ekstra fil: fra-analyse-til-design.docx · Ekstra fil: erhvervsrettet-digital-udvikling-design.docx (denne kan bruges som inspiration til brugertest)
Referencer	Evt. referencer. Der er mere inspiration at finde på dette link under EMU: *https://emu.dk/eud/erhvervsinformatik/erhvervsrettet-digital-udvikling?b=t437-t2837* Vær opmærksom på at der ofte henvises til C niveau, og derfor skal rettet til, så det passer et F niveau (se bekendtgørelsen)