

Erhvervsinformatik niveau F - Snedker

Erhvervsrettet Digital Udvikling

<p><u>Titel</u> Max 75 anslag inkl. mellemrum</p>	<ul style="list-style-type: none">• Erhvervsinformatik Snedker• Erhvervsrettet digital udvikling
<p><u>Manchet</u> Max 210 anslag inkl. mellemrum</p>	<p>Målgruppen for materialet er undervisere og elever, der er i gang med kompetenceområdet erhvervsrettet digital udvikling i faget Erhvervsinformatik på F niveau, inden for snedkeruddannelserne.</p> <p>Undervisningen er tilrettelagt som teorioplæg med øvelser, diskussioner, quizzer, video og andre aktiviteter.</p> <p>Eleven kigger på en udvalgt maskine på værkstedet, analyser brugerfladen, og kommer med mulige forbedringsforslag 18 klokketimer på skolen + 6 klokketimer eget arbejde.</p>
<p><u>Formålstekst</u> Mellem 450-600 anslag inkl. mellemrum.</p>	<p>Formålet med materialet er at synliggøre elevens rolle som medarbejder i forhold til brug og udvikling af digitale artefakter. Specielt vigtigt er det at eleven udvikler sig, og bliver i stand til at konsekvensvurdere artefakter og ny teknologi, og dermed skabe værdi for den virksomhed de kommer til at arbejde for.</p> <ul style="list-style-type: none">• Der er i materialet et eksempel på brug af dobbelt-diamantmetoden• Faglige mål/kernestof.<ul style="list-style-type: none">Innovation og designprocesserRammesætningIdégenereringInkrementel innovationBeskrivelse af produkt og idé til redesign <p>Der arbejdes med følgende faglige mål: (4 & 5) "Undervisningens mål er, at eleven:"</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.• Kan under vejledning udføre grundlæggende iterative designprocesser