



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2024
Institution	EUC Syd
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Teknikfag (Digitalt design og udvikling) A
Lærer	Lars Skovgård Laursen (llsl)
Hold	t23hx3digi

Forløbsoversigt (5)

Forløb 1	Intro til DDU
Forløb 2	Valgtema #1 - Brugergrænseflade-design, WEB:
Forløb 3	Valgtema #2 - Information og kommunikation i 2d: - forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier
Forløb 4	Teknikfagstur til København
Forløb 5	Eksamensprojekt

Forløb 1: Intro til DDU

Forløb 1	Intro til DDU
----------	---------------

<p>Indhold (1/2)</p>	<p>I dette introduktionsforløb har eleverne arbejdet med såvel teori og praktiske øvelser, der indkapsler DDU.</p> <p>Følgende emner er dækket som teoretisk gennemgang:</p> <ul style="list-style-type: none"> Iterativ udvikling Koncept og Design Produktion Undersøgelsermetoder Prototyper Interaktionsdesign Designregler Dokumentationskrav Projektstyring <p>Disse emner er dækket såvel teoretisk som praktisk:</p> <ul style="list-style-type: none"> IT-værktøjer - Adobe CC pakkens vigtigste programmer; Photoshop, Indesign, Illustrator, Lightroom Classic, Acrobat, - Microsoft Office 365 (herunder brugen af Onedrive) Figma - prototypeudvikling Visual Studio Code - editor til programmering (grundlæggende html og css) - <p>Fotografering og manuelle kamerateknik (ISO, Blænde, Brændvidde, Lukkertid, Hvidbalance)</p> <p>Journalbogsprincippet</p> <p>Brugerinddragelse og Produkttestning</p> <p>Der er stillet en 4 øvelser og opgaver i dette forløb:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fotoprogave med fokus på kamerateknik Øvelse i brug af Lightroom Øvelse i opsætning af One Page site Øvelse i opsætning af responsivt webdesign Øvelse i prototypeudvikling i Figma (Samlet ca. 6ns) <p>Anvendte materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"> UX-Design: Mikkel Michelsen, Lasse Olsen og Systime A/S. Udgivelsesår 2022. (kapitlerne 1-4: 120ns) Digitalt design og udvikling : Rasmus Hvass-Raun og Systime. Første udgivelsesår 2020. (kapitlerne 2, 4, 5, 6, 7: 120ns) w3schools.com: CSS RWD, CSS GRID, CSS FLEX-BOX, CSS MQ (20ns) Egne materialer om kamerateknik, IT-værktøjer, css og html, prototyper, journalbogsprincippet (ca. 20ns) <p>Noter:</p> <p>Læs resten af kapitlet om Iterativ udvikling i DDU bogen: https://ddu-</p>
-----------------------------	--

Indhold (2/2)	systime.dk/?id=187
Omfang	32 lektioner / 32 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål:</p> <p>Problemidentifikation: identificere faktorer, som har betydning for den tekniske problemstilling</p> <p>Problemanalyse: gøre rede for relevante faktorer/metoder</p> <p>Problemanalyse: indsamle viden til analyse af den tekniske problemstilling</p> <p>Problemanalyse: strukturere informationssøgningen til relevant fagligt stof og forholde sig kildekritisk</p> <p>Problemanalyse: bruge forskellige typer viden til dokumentation, eksempelvis eksterne aktører, statistik og forsøgsresultater</p> <p>Problemanalyse: producere egen viden</p> <p>Produktprincip: opstille relevante krav/kriterier på baggrund af undersøgelserne i problemanalysen og argumentere herfor</p> <p>Produktprincip: anvende idegenereringsteknikker</p> <p>Produktprincip: visualisere forskellige løsningsforslag på baggrund af kriterierne</p> <p>Produktprincip: anvende metoder til at finde bedst egnede løsninger, kravmatrix eller lignende</p> <p>Produktprincip: anvende iterative processer til optimering</p> <p>Produktudformning: visualisering af produktet med evt beregninger og tekniske løsninger</p> <p>Produktionsforberedelse: anvende planlægningsværktøjer</p> <p>Produktionsforberedelse: udvælge relevant hardware og software og lave styklister</p> <p>Produktionsforberedelse: fremstille prototyper, hvis nødvendigt</p> <p>Realisering: arbejde med forskellige biblioteker, moduler og komponenter, på baggrund af deres egenskaber, opbygning og egnethed</p> <p>Realisering: håndtere enhedsoperationer, processer, bearbejdningsmetoder i det aktuelle miljø</p> <p>Realisering: arbejde og færdes sikkert i it-miljøet</p> <p>Realisering: teste det fremstillede produkt teknisk, videnskabeligt eller i konkrete brugssituationer</p> <p>Derudover skal eleven kunne: anvende audio- og visuelle værktøjer</p> <p>Derudover skal eleven kunne: behandle problemstillinger i samspil med andre fag</p> <p>Derudover skal eleven kunne: demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Kernestof:</p> <p>Projektstyring: projektstyringsværktøjer</p> <p>Projektstyring: samarbejdsformer, rollefordeling og ansvarsområder i projektarbejdet</p> <p>Projektstyring: mødeafvikling, herunder virtuelle møder</p> <p>Datasikkerhed: forståelse og beskyttelse af data og persondatasikkerhed</p> <p>IT værktøjer: arbejde i 2d og 3d miljø</p> <p>IT værktøjer: anvendelse af og forståelse for digitale standarder</p> <p>Interaktionsdesign: interface og brugervenlighed</p> <p>Interaktionsdesign: designprincipper og digital kommunikation</p> <p>Interaktionsdesign: multimedier og brugergrænseflader</p> <p>Prototyper: design, udvikling og fremstilling af prototype vha. kravspecifikationer og innovativ proces</p> <p>Produkt testning: brugertests og behandling af testdata</p> <p>Automatisering: optimering af arbejdsprocesser og arbejdsmiljø</p> <p>Automatisering: styring af kommunikation og visuelt udtryk</p> <p>APP-udvikling: design og udvikling af applikationer med fokus på brugerebehov</p> <p>Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion</p>
------------------------------------	---

Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning og Gruppearbejde
---------------------------------------	-------------------------------------

Forløb 2: Valgtema #1 - Brugergrænseflade-design, WEB:

Forløb 2	Valgtema #1 - Brugergrænseflade-design, WEB:
Indhold	<p>I dette forløb har eleverne såvel praktisk som teoretisk med valgtemaet: Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion.</p> <p>Der har været fokus på at opbygge fortrolighed med Visual Studio Code og udvide eleverne grundlæggende forståelse af internettets grundprog; HTML, CSS og JS.</p> <p>I forløbet har eleverne haft en 1-dags opgave hvor de fik øvelse i opbygning af et responsivt design.</p> <p>Herefter blev eleverne sat i gang med deres første PBL projekt hvor de i mindre gruppe fik til opgave at løse en reel caseopgave. Casen lød på at udvikle et responsivt website til foreningen "Venner af Kunstmuseet i Tønder".</p> <p>I løbet af projektarbejdet er eleverne blevet introduceret til forskellige testmetoder, SCRUM-metodens mødestrukturering, projektstyringsværktøjet Trello og ved løbende vejledning hvordan de skal strukturere deres rapport.</p> <p>Det endelige produkt har eleverne desuden foretaget eye-tracking test på vha. værktøjet iMotions. Testresultater og erfaringer har de formidlet mundtligt.</p>
Omfang	51 lektioner / 51 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål:</p> <p>Problemidentifikation: formulere en relevant teknisk problemstilling, som forholder sig til det givne projekt</p> <p>Problemidentifikation: identificere faktorer, som har betydning for den tekniske problemstilling</p> <p>Problemidentifikation: formulere spørgsmål, så det lægger op til en struktureret analyse</p> <p>Problemanalyse: gøre rede for relevante faktorer/metoder</p> <p>Problemanalyse: indsamle viden til analyse af den tekniske problemstilling</p> <p>Problemanalyse: strukturere informationssøgningen til relevant fagligt stof og forholde sig kildekritisk</p> <p>Problemanalyse: bruge forskellige typer viden til dokumentation, eksempelvis eksterne aktører, statistik og forsøgsresultater</p> <p>Problemanalyse: producere egen viden</p> <p>Produktprincip: opstille relevante krav/kriterier på baggrund af undersøgelserne i problemanalysen og argumentere herfor</p> <p>Produktprincip: anvende idegenereringsteknikker</p> <p>Produktprincip: visualisere forskellige løsningsforslag på baggrund af kriterierne</p> <p>Produktprincip: anvende metoder til at finde bedst egnede løsninger, kravmatrix eller lignende</p> <p>Produktprincip: anvende iterative processer til optimering</p> <p>Produktudformning: visualisering af produktet med evt beregninger og tekniske løsninger</p> <p>Produktudformning: formidle et produkt/proces vha. relevante modeller</p> <p>Produktudformning: argumentere for løsningens delelementer på baggrund af opstillede krav/kriterier</p> <p>Produktudformning: foretage og formidle relevante tekniske forbehold</p> <p>Produktionsforberedelse: anvende planlægningsværktøjer</p> <p>Produktionsforberedelse: opstille endelig kravspecifikation til færdigt produkt</p> <p>Produktionsforberedelse: udvælge relevant hardware og software og lave styklister</p> <p>Produktionsforberedelse: fremstille prototyper, hvis nødvendigt</p> <p>Realisering: arbejde med forskellige biblioteker, moduler og komponenter, på baggrund af deres egenskaber, opbygning og egnethed</p> <p>Realisering: håndtere enhedsoperationer, processer, bearbejdningsmetoder i det aktuelle miljø</p> <p>Realisering: arbejde og færdes sikkert i it-miljøet</p> <p>Realisering: teste det fremstillede produkt teknisk, videnskabeligt eller i konkrete brugssituationer</p> <p>Realisering: vurdering af egen løsning i forhold til problemstillingen</p> <p>Derudover skal eleven kunne: formidle deres arbejde mundtligt og skriftligt</p> <p>Derudover skal eleven kunne: anvende audio- og visuelle værktøjer</p> <p>Derudover skal eleven kunne: behandle problemstillinger i samspil med andre fag</p> <p>Derudover skal eleven kunne: demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Kernestof:</p> <p>Projektstyring: projektstyringsværktøjer</p> <p>Projektstyring: samarbejdsformer, rollefordeling og ansvarsområder i projektarbejdet</p> <p>Projektstyring: mødeafvikling, herunder virtuelle møder</p> <p>Datasikkerhed: forståelse og beskyttelse af data og persondatasikkerhed</p>
------------------------------------	--

	<p>ed</p> <p>IT værktøjer: arbejde i 2d og 3d miljø</p> <p>IT værktøjer: anvendelse af og forståelse for digitale standarder</p> <p>Interaktionsdesign: interface og brugervenlighed</p> <p>Interaktionsdesign: designprincipper og digital kommunikation</p> <p>Interaktionsdesign: multimedier og brugergrænseflader</p> <p>Prototyper: design, udvikling og fremstilling af prototype vha. kravspecifikationer og innovativ proces</p> <p>Produkt testning: brugertests og behandling af testdata</p> <p>Automatisering: optimering af arbejdsprocesser og arbejdsmiljø</p> <p>Automatisering: styring af kommunikation og visuelt udtryk</p> <p>Multimedie: kommunikation og design via lyd, lys, video, grafik og tekst</p> <p>Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion</p>
Væsentligste arbejdsformer	PBL-projekt i grupper

Førløb 3: Valgtema #2 - Information og kommunikation i 2d: - forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier

Førløb 3	Valgtema #2 - Information og kommunikation i 2d: - forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier
Indhold	<p>Valgtemaet omkring Information og kommunikation i 2d: - forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier tager sit udspring i et virksomhedsbesøg offset trykkeriet Laursen Tryk A/S.</p> <p>Derefter har eleverne arbejdet med øvelser og opgaver, der har gjort dem mere fortrolige med værktøjerne Photoshop, Illustrator, Acrobat og Indesign.</p> <p>Valgtemaprojektet i dette forløb tager udgangspunkt i elevernes nære kontekst. Projektets hovedformål er at skabe et ungdomsmagasin, der effektivt informerer og engagerer folkeskoleelever i forhold til HTX-uddannelsen. Ved at skabe en direkte forbindelse mellem nuværende HTX-studerende og kommende elever sigter vi mod at øge interessen og tiltrække flere studerende til uddannelsen.</p> <p>Arbejdsprocessen i dette projekt vil være en blanding mellem en iterativ og en lineær proces. Double Diamond modellen er derfor oplagt at bruge som framework for processen.</p> <p>-</p> <p>En del af dette projekt er bevidst foregået som virtuelt arbejde. Eleverne har således skulle forholde sig til fordele og ulemper ved arbejdsformer med hhv. virtuel og fysisk arbejdsform.</p>
Omfang	74 lektioner / 74 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål:</p> <p>Problemidentifikation: formulere en relevant teknisk problemstilling, som forholder sig til det givne projekt</p> <p>Problemidentifikation: identificere faktorer, som har betydning for den tekniske problemstilling</p> <p>Problemidentifikation: formulere spørgsmål, så det lægger op til en struktureret analyse</p> <p>Problemanalyse: gøre rede for relevante faktorer/metoder</p> <p>Problemanalyse: indsamle viden til analyse af den tekniske problemstilling</p> <p>Problemanalyse: strukturere informationssøgningen til relevant fagligt stof og forholde sig kildekritisk</p> <p>Problemanalyse: bruge forskellige typer viden til dokumentation, eksempelvis eksterne aktører, statistik og forsøgsresultater</p> <p>Problemanalyse: producere egen viden</p> <p>Produktprincip: opstille relevante krav/kriterier på baggrund af undersøgelserne i problemanalysen og argumentere herfor</p> <p>Produktprincip: anvende idegenereringsteknikker</p> <p>Produktprincip: visualisere forskellige løsningsforslag på baggrund af kriterierne</p> <p>Produktprincip: anvende metoder til at finde bedst egnede løsning, kravmatrix eller lignende</p> <p>Produktprincip: anvende iterative processer til optimering</p> <p>Produktudformning: visualisering af produktet med evt beregninger og tekniske løsninger</p> <p>Produktudformning: formidle et produkt/proces vha. relevante modeller</p> <p>Produktudformning: argumentere for løsningens delelementer på baggrund af opstillede krav/kriterier</p> <p>Produktudformning: foretage og formidle relevante tekniske forbehold</p> <p>Produktionsforberedelse: anvende planlægningsværktøjer</p> <p>Produktionsforberedelse: opstille endelig kravspecifikation til færdigt produkt</p> <p>Produktionsforberedelse: udvælge relevant hardware og software og lave styklister</p> <p>Produktionsforberedelse: fremstille prototyper, hvis nødvendigt</p> <p>Realisering: arbejde med forskellige biblioteker, moduler og komponenter, på baggrund af deres egenskaber, opbygning og egnethed</p> <p>Realisering: håndtere enhedsoperationer, processer, bearbejdningsmetoder i det aktuelle miljø</p> <p>Realisering: arbejde og færdes sikkert i it-miljøet</p> <p>Realisering: teste det fremstillede produkt teknisk, videnskabeligt eller i konkrete brugssituationer</p> <p>Realisering: vurdering af egen løsning i forhold til problemstillingen</p> <p>Derudover skal eleven kunne: formidle deres arbejde mundtligt og skriftligt</p> <p>Derudover skal eleven kunne: anvende audio- og visuelle værktøjer</p> <p>Derudover skal eleven kunne: behandle problemstillinger i samspil med andre fag</p> <p>Derudover skal eleven kunne: demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Kernestof:</p> <p>Projektstyring: projektstyringsværktøjer</p> <p>Projektstyring: samarbejdsformer, rollefordeling og ansvarsområder i projektarbejdet</p> <p>Projektstyring: mødeafvikling, herunder virtuelle møder</p> <p>Datasikkerhed: forståelse og beskyttelse af data og persondatasikkerhed</p>
------------------------------------	--

	<p>ed</p> <p>Datasikkerhed: digitale rettigheder</p> <p>Automatisering: automatisering baseret på (robot)teknologi, data og AI</p> <p>Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Individuelt arbejde med tutorials i relevante digitale værktøjer fra Adobe.</p> <p>Individuelt/par arbejde med casebaserede øvelser. Problembaseret projektarbejde i grupper.</p>

Forløb 4: Teknikfagstur til København

Forløb 4	Teknikfagstur til København
Indhold	<p>Studietur til København. Formålet er både socialt og fagligt.</p> <p>Der er planlagt og gennemført tre virksomhedsbesøg, der sikrer en relevant virkelighedsnær kobling til arbejdet derhjemme på skolen. De tre virksomheder er:</p> <p>Kompas Kommunikation (Fokus på kundeinddragelse og designprincipper) 1508 (Fokus på brugerinddragelse og prototypearbejde samt Design Doing konceptet) DSB (Fokus på UX og proces)</p>
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</p> <p>Problemidentifikation: formulere en relevant teknisk problemstilling, som forholder sig til det givne projekt Problemidentifikation: identificere faktorer, som har betydning for den tekniske problemstilling Problemidentifikation: formulere spørgsmål, så det lægger op til en struktureret analyse Produktprincip: anvende iterative processer til optimering Produktionsforberedelse: fremstille prototyper, hvis nødvendigt Derudover skal eleven kunne: demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Kernestof:</p> <p>Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 5: Eksamensprojekt

Forløb 5	Eksamensprojekt
Indhold	<p>Dette afsluttende eksamensprojekt tager udgangspunkt i et lokalt oprettede projektoplæg. Projektoplægget indeholder 6 mulige projektideer, som eleverne skal vælge mellem. Disse er:</p> <p>Indie-magasin - (udgangspunkt i valgetemaet &#39;Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier&#39;); Bæredygtig turisme - (udgangspunkt i valgetemaet &quot;Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion&quot;); Ny visuel profil til Hage's Musikpub - (udgangspunkt i valgetemaerne Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion&quot; og &quot;Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier&quot;); Interaktiv historiefortælling - (udgangspunkt i &quot;Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier&quot;); Naturformidling på tryk - (udgangspunkt i valgetemaet &quot;Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier&quot;); Den fantastiske idé - (udgangspunkt i valgetemaerne Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion&quot; eller &quot;Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier&quot;);</p> <p>Derudover indeholder oplægget retningslinjer og rammer for projektet.</p> <p>I løbet af projektperioden har grupperne gennemløbet flere iterationer i deres produktudvikling. Der har løbende været mulighed for vejledning ligesom, der er blevet afholdt fastlagte præsentationer af projekteterne.</p> <p>Noter: Læs eksamensoplægget grundigt igennem til i dag. Stil dig selv nogle nysgerrige spørgsmål til hvert oplæg; hvad kunne gøre netop dette projekt interessant at arbejde med for mig? Link til eksamensprojektet Til i dag skal du tænke på hvordan det gik med det seneste projekt (HT-X-magasinet). Brug disse kriterier til din refleksion: 1. Den logisk sammenhæng i rapporten 2. Den teknisk dokumentation af de løsninger I har valgt 3. Er der udspecificerede krav til produktet og forholder I jer til i hvilket omfang de bliver indfriet? 4. Kvaliteten af jeres fagligt begrundede argumentation for de valg I har foretaget 5. Akademiske formalia skal være overholdt 6. Dokumentationsværdien i jeres videodokumentation (er videoen god til at forklare en del af processen?) 7. Rammer magasinet målgruppen? 8. Teknisk kvalitet af det endelige produkt (herunder billedopløsning, farvesystem, beskæring, filformater osv.) - er magasinet klar til tryk? 9. Er der en æstetisk rød tråd i produktet og er produktet konsistent? 10. Er den digitale udgave af magasinet brugervenlig, nyttig og engagerende?</p>
Omfang	93 lektioner / 93 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål:</p> <p>Problemidentifikation: formulere en relevant teknisk problemstilling, som forholder sig til det givne projekt</p> <p>Problemidentifikation: identificere faktorer, som har betydning for den tekniske problemstilling</p> <p>Problemidentifikation: formulere spørgsmål, så det lægger op til en struktureret analyse</p> <p>Problemanalyse: gøre rede for relevante faktorer/metoder</p> <p>Problemanalyse: indsamle viden til analyse af den tekniske problemstilling</p> <p>Problemanalyse: strukturere informationssøgningen til relevant fagligt stof og forholde sig kildekritisk</p> <p>Problemanalyse: bruge forskellige typer viden til dokumentation, eksempelvis eksterne aktører, statistik og forsøgsresultater</p> <p>Problemanalyse: producere egen viden</p> <p>Produktprincip: opstille relevante krav/kriterier på baggrund af undersøgelserne i problemanalysen og argumentere herfor</p> <p>Produktprincip: anvende idegenereringsteknikker</p> <p>Produktprincip: visualisere forskellige løsningsforslag på baggrund af kriterierne</p> <p>Produktprincip: anvende metoder til at finde bedst egnede løsning, kravmatrix eller lignende</p> <p>Produktprincip: anvende iterative processer til optimering</p> <p>Produktudformning: visualisering af produktet med evt beregninger og tekniske løsninger</p> <p>Produktudformning: formidle et produkt/proces vha. relevante modeller</p> <p>Produktudformning: argumentere for løsningens delelementer på baggrund af opstillede krav/kriterier</p> <p>Produktudformning: foretage og formidle relevante tekniske forbehold</p> <p>Produktionsforberedelse: anvende planlægningsværktøjer</p> <p>Produktionsforberedelse: opstille endelig kravspecifikation til færdigt produkt</p> <p>Produktionsforberedelse: udvælge relevant hardware og software og lave styklister</p> <p>Produktionsforberedelse: fremstille prototyper, hvis nødvendigt</p> <p>Realisering: arbejde med forskellige biblioteker, moduler og komponenter, på baggrund af deres egenskaber, opbygning og egnethed</p> <p>Realisering: håndtere enhedsoperationer, processer, bearbejdningsmetoder i det aktuelle miljø</p> <p>Realisering: arbejde og færdes sikkert i it-miljøet</p> <p>Realisering: teste det fremstillede produkt teknisk, videnskabeligt eller i konkrete brugssituationer</p> <p>Realisering: vurdering af egen løsning i forhold til problemstillingen</p> <p>Derudover skal eleven kunne: formidle deres arbejde mundtligt og skriftligt</p> <p>Derudover skal eleven kunne: anvende audio- og visuelle værktøjer</p> <p>Derudover skal eleven kunne: behandle problemstillinger i samspil med andre fag</p> <p>Derudover skal eleven kunne: demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Kernestof:</p> <p>Projektstyring: projektstyringsværktøjer</p> <p>Projektstyring: samarbejdsformer, rollefordeling og ansvarsområder i projektarbejdet</p> <p>Projektstyring: mødeafvikling, herunder virtuelle møder</p> <p>Datasikkerhed: forståelse og beskyttelse af data og persondatasikkerhed</p>
------------------------------------	--

	<p>ed</p> <p>Datasikkerhed: kryptering</p> <p>Datasikkerhed: digitale rettigheder</p> <p>IT værktøjer: arbejde i 2d og 3d miljø</p> <p>IT værktøjer: anvendelse af og forståelse for digitale standarder</p> <p>Interaktionsdesign: interface og brugervenlighed</p> <p>Interaktionsdesign: designprincipper og digital kommunikation</p> <p>Interaktionsdesign: multimedier og brugergrænseflader</p> <p>Prototyper: design, udvikling og fremstilling af prototype vha. kravspecifikationer og innovativ proces</p> <p>Produkt testning: brugertests og behandling af testdata</p> <p>Automatisering: optimering af arbejdsprocesser og arbejdsmiljø</p> <p>Automatisering: styring af kommunikation og visuelt udtryk</p> <p>Datamodeller: database design og udvikling</p> <p>Datamodeller: definition og manipulation af databaser</p> <p>Databehandling: formål og risici</p> <p>Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier</p> <p>Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion</p>
Væsentligste arbejdsformer	projektbaseret gruppearbejde med løbende vejledning