

Fagenes samspil og studieretningsprojektet

Dette dokument omhandler fagenes samspil, som det er beskrevet i læreplanerne for informatik C og B, og studieretningsprojektet, som det er beskrevet i læreplanen for studieretningsprojektet. Dokumentet er et supplement til de eksisterende vejledninger i informatik C og B. Der henvises i øvrigt til vejledningen for studieretningsprojektet og det supplerende materiale til denne omhandlende de eksperimentelle fag.

Vejledningen præciserer, kommenterer, uddyber og giver anbefalinger vedrørende udvalgte dele af læreplanens tekst, men indfører ikke nye bindende krav.

Februar 2020

Citater fra læreplanen er anført i kursiv.

Kathrine Bohus Madsen, fagkonsulent

Generelt om fagenes samspil

Samspilsdimensionen er meget vigtig, bl.a. fordi det indgår i fagets faglige mål og fordrer en kvalificering af elevernes innovationskompetence.

Det er vigtigt at pointere forskellen mellem C-niveau og B-niveau. På C-niveau er de omtalte problemstillinger af "enkel" karakter. På B-niveau kan der være tale om mere komplicerede problemstillinger, der ligger til grund for samspillet.

Løsningen af en problemstilling kan gøres på mange forskellige måder, og her er listet nogle forskellige tilgange til samspilsdimensionen, uanset hvilken uddannelse faget måtte indgå i.

Analyserende

I faget er der mange forskellige værktøjer til at analysere en given problemstilling. Eksempelvis kan man opstille en kravspecifikation for et scenarie, der er givet i et andet fag. Kravspecifikationen kan være et udgangspunkt for en udviklingsproces, hvor man efterfølgende forsøger at beskrive, hvorledes scenariet kan løses på design og/eller software niveau (eksempelvis beskrevet diagrammatisk).

Designende

I faget er det muligt at tale, om hvordan brugerens oplevelse af softwaren bedst inddrages, når systemet skal konstrueres. Brugerinteraktion og interaktionsdesign kan på denne måde fungere som samspilselementer, hvor informatik enten bidrager til andre fags indhold eller drager nytte af de metoder, eleverne anvender i disse.

Konstruerende

Faget giver nogle tekniske færdigheder, der gør eleven i stand til at producere forskellige produkter. Faget kan i en samspilssituation ses som værende produktudviklende og på den måde kan det indgå

i en situation hvor et andet fag analyserer produktet og evt. forsøger at markedsføre det. Et andet fag kan også bidrage med genstandsfeltet.

De analyserende og designende tilgange kan være en fordel, da de åbner mulighed for analyse og vurdering.

Hvad siger læreplanen for studieretningsprojektet?

Om selvproduceret materiale

I læreplanen for studieretningsprojektet står der i afsnit 4.2.3 om studieretningsprojektets skriftlige produkt:

Ved studieretningsprojekter, hvori kunstneriske fag eller innovative løsninger indgår, kan en del af det anvendte materiale være et selvproduceret produkt.

Hvis informatik indgår i studieretningsprojekt, kan en del af det anvendte materiale være selvproduceret produkt, såfremt det andet fag er kunstnerisk eller såfremt der indgår en innovativ løsning. I alle andre tilfælde kan der i det anvendte materiale ikke indgå et selvproduceret materiale.

Om udvikling af løsningsforslag

I afsnit 4.4 om bedømmelseskriterier står der:

Hvis studieretningsprojektet omfatter innovative løsningsforslag, indgår eksaminandens evne til at udvikle og vurdere løsningsforslag i bedømmelsen.

Dette betyder, at hvis der ikke indgår innovative løsningsforslag, kan eksaminandens evne til at udvikle og vurdere løsningsforslag ikke indgå i bedømmelsen.

Om eksperimentelle metoder

I afsnit 2.1 er to af de faglige mål for studieretningsprojektet

- *planlægge og gennemføre en undersøgelse af en problemstilling med anvendelse af viden, kundskaber og metoder fra indgående fag*
- *udvælge, anvende og kombinere forskellige faglige tilgange og metoder*

En af kategorierne af faglige metoder i informatik er de eksperimentelle metoder. Man kan således lave eksperimentelt arbejde som en del af studieretningsprojektet.

Eksperimentelt arbejde kan fx være, at man implementerer en træningsalgoritme og undersøger succesraten. Et andet eksempel er brugervenlighedsundersøgelser af interaktionsdesign. Et tredje eksempel er empirisk undersøgelse om hvorvidt et design af en applikation lever op til den forudgående kravspecifikation.