
Emne: HTML

Introduktion til HTML

Dato: 16. jan. – 17. jan.

Beskrivelse:

Over to dage skal vi tage hul på HTML, som er hele grundforlaget for et website. Dagene bliver en blanding af oplæg, kodning på klassen, gruppearbejde og selvstændigt arbejde.

Emner:

- HTML boilerplate
- Gængse HTML-elementer
- Semantisk HTML
- Validering af HTML-kode

Ressourcer og aktiviteter:

Link: Markup Validator

Arbejdsopgave: Barbie-artikel

Arbejdsopgave: Udforskning af HTML-elementer

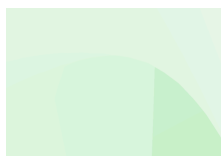
Emne: Undervisningsevaluering EUD og EUX (GF2+HF) - AARHUS TECH (LSU)

Baggrund:

Eleverne på AARHUS TECH evalueres løbende gennem deres uddannelse. Vi har en kultur med formativ evaluering, hvor underviserne følger elevernes læring med reflektive samtaler.

Eleverne skal også kunne evaluere den undervisning, som de møder, så vi kan blive endnu bedre til at udvikle undervisningen. Derfor har vi udviklet en spørgeramme til **Evaluering**, der bruges på Grundforløb 2 og Hovedforløb.

Resultatet gennemgås med eleverne.



Evaluering af undervisningen på AARHUS TECH

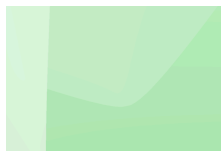
Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

På hver skoleperiode beder vi eleverne om at evaluere den undervisning, som de har mødt.

Ressourcer og aktiviteter:

Undersøgelse: Forløbsevaluering



Undervisningsevaluering - Lærervejledning

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Lærerrettet introduktion til undervisningsevaluering på AARHUS TECH

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Intro - undervisningsevaluering LSU 130622.pdf

Emne: Lærepladssøgning - AARHUS TECH

Baggrund:

I løbet af Grundforløb 2 skal du finde en læreplads. Du vil en gang om ugen have en time, som du skal bruge på at arbejde med lærepladssøgning. Du vil få hjælp af dine undervisere, kontaktlærer og konsulent.



Lærepladssøgning - AARHUSTECH

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

På denne side finder du materialer, der kan hjælpe dig med at søge læreplads

Ressourcer og aktiviteter:

Side: Lærepladssøgning AARHUS TECH

Emne: Ny elev på AARHUS TECH og LUP

Baggrund:

Ny elev på AARHUS TECH



Introdage

Dato: 13. jan. – 15. jan.

Beskrivelse:

Velkommen webudvikler!

I denne plan finder du informationer, du skal bruge til din opstart på uddannelsen, samt en beskrivelse af de første introdage.

De første tre dage vil vi fokusere på praktisk information, aktiviteter og gruppearbejde, og sidst men ikke mindst, skal vi lave vores første "shout out" til world wide web.

Plan for introdagene

Mandag

Dagen starter med en introduktion til skolen, vores systemer og uddannelsen generelt. Vi kommer også til at lave nogle aktiviteter for at bryde isen og skabe et godt sammenhold fra starten.

Lektier til tirsdag

Lyt til den skræddersyede AI dybdegående samtale (podcast) om wireframes – den handler specifikt om JER og JERES gruppeopgave på ARoS og bliver udgangspunktet for tirsdag. Tirsdag tager vi en praktisk vinkel på emnet, og I bliver introduceret for den gruppeopgave, I skal arbejde med tirsdag og onsdag. Inden I møder ind tirsdag skal I gøre jer tanker om, hvad opgaven I skal lave, går ud på og fuldende sætningen: "Opgaven er, at vi skal ..."

Tirsdag

I bliver introduceret for den gruppeopgave, som I skal påbegynde på ARoS og færdiggøre onsdag formiddag. Vi samler derefter op på dagens lektier om wireframes, som I skal anvende i opgaveløsningen. Derefter vil jeg inddele jer i grupper.

Kl. 10.00 går vi sammen ind til ARoS. I går sammen i grupperne. Husk at medbringe pen og papir til at notere jeres idéer.

Kl. 11.00 mødes vi med GF2 fra VidenDjurs (jeres kommende klassekammerater) ved ARoS' hovedindgang. Når vi er tjekket ind går I rundt på egen hånd den første times tid.

Kl. 12.15 mødes vi ved garderoberne og får en omvisning i den nye udstilling "No Comment" **Link:** <https://www.aros.dk/da/kunst/aktuelle-udstillinger/barbara-kruger-no-comment/>

Når omvisningen er slut vil jeg gerne høre, hvilke tanker I har gjort jer i grupperne. Derefter runder vi af for dagen – dem der vil kan følges retur med mig til fods.

Lektier til onsdag

Installer VS Code **Link:** <https://code.visualstudio.com/download> – så kan vi bruge tiden i klassen på at lære noget 😊

Onsdag

Om formiddagen arbejder I videre med gruppeprojektet, som I skal præsentere for klassen før frokost.

Efter frokostpausen får I en introduktion til VS Code – og sammen opretter vi vores første "Hello World"-hjemmeside.

Læringsmål:

- 20 foretage planlægning af webproduktioner,
- 21 tage initiativ til samarbejde med andre om løsning af opgaver,

Ressourcer og aktiviteter:

Link: Bekendtgørelse om erhvervsuddannelsen til webudvikler

Side: Adobe CC-licens

Side: Simply-domæne

Link: AI Podcast om Wireframing

Fil: The Guide to Wireframing - UXPin.pdf

Fil: wireframe wb 14.01.pdf

Link: W3Schools

Arbejdsopgave: ARoS mobil app



Ny elev

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Nyttige informationer om at være elev på AARHUS TECH

Ressourcer og aktiviteter:

Side: Ny elev på AARHUS TECH



Lokal undervisningsplan GF2

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Link til Lokal undervisningsplan (LUP)

Her er et link til den Lokale undervisningsplan (LUP).

I den lokale undervisningsplan (LUP) kan du finde informationer om uddannelsens opbygning, undervisningen, evaluering og feedback samt bedømmelseskriterierne.

Link: LUP GF2

Emne: CSS



CSS Intro

Dato: 20. jan.

Beskrivelse:

I dag får I jeres første møde med CSS. Vi styler de HTML-sider vi lavede i sidste uge. Dagen bliver en blanding af oplæg, fælles kodning og selvstændigt arbejde.

Emner:

- Syntaks
- Selectors
- Specificitet
- Styling af billeder, tekst,



CSS Layoutmodeller

Dato: 21. jan.-27. jan.

Beskrivelse:

Over disse to dage kommer vi til at prøve kræfter med table og CSS Grid. Vi skal kode websiden "Quantom" og lave små øvelser løbende.

I vil få feedback på opgaven LensFoto, som skal afleveres senest onsdag.

Emner:

- Normal flow
- Inline / block / inline-block
- Box-modellen
- Tables
- CSS Grid
- Google Fonts / Import af fonts
- Fontawesome / SVG'er

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: LensFoto

Arbejdsopgave: Grid puzzle

Fil: whiteboard-21-01.pdf

Arbejdsopgave: Quantum

Link: CSS filter generator



CSS grundlæggende

Dato: 28. jan. – 29. jan.

Beskrivelse:

Tirsdag: I koder Le Mans i grupper af 2-3, hvor alle får rollen Researcher/problemknuser, DRY-minister og er man tre i gruppen får den tredje rollen "Alle med".

Onsdag: I dag skal vi lave peer feedback på gruppeopgaven I lavede i går. Derudover skal vi lave nogle øvelser med gradients og nth-pseudo-classes.

Derefter starter vi på Starbucks siden, som vi koder sammen på klassen. Denne side kommer vi til at arbejde videre med i næste uge, hvor det skal handle om responsivitet. Denne opgave bliver en afleveringsopgave.

Emner:

- :nth-of-type
- :nth-child
- Gradients
- Generel opbygning af rutine i HTML og CSS

Ressourcer og aktiviteter:

Arbejdsopgave: Le Mans

Afleveringsopgave: Starbucks

Arbejdsopgave: Peer feedback

Fil: nth-kode.png



Responsive web

Dato: 3. feb. – 5. mar.

Beskrivelse:

Vi arbejder disse dage med Dreamy Donuts.

Dagene bliver en blanding af kodning fælles på klassen og små øvelser og vi kommer desuden til at lave nogle tilføjelser til jeres voksende kartotek af øvelser.

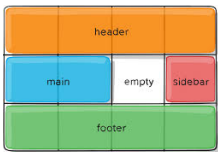
Emner:

- Media queries
- CSS Nesting
- Responsive grid med auto-fit
- Video
- Clamp()
- Text wrap
- Hamburgermenu
- Kreativ brug af checkboxes og radio-buttons
- Picture- og source-tags
- Filter
- Z-index
- Backdrop

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: Dreamy Donuts

Link: Clamp() calculator



CSS Grid Crash Course

Dato: 27. feb.

Beskrivelse:

Opgave til bonusfag – videoerne vil blive uploadet her så alle kan se dem.

1. **grid-container vs. grid-items** (hvordan det fungerer)
2. **display: grid og grid-template-columns/rows** (hvordan man opsætter rækker og kolonner)
3. **grid-row og grid-column** (hvordan man placerer grid-items i en grid-container)
4. **gap, justify-content og align-items, align-self, justify-self** (hvordan man styrer afstande og placering)
5. **fr-enheder vs. px, %, em, rem, auto** (hvordan størrelser og enheder fungerer)
6. **minmax() og auto-fit/auto-fill** (hvordan man laver responsive grids)

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: CSS Grid Crash Course

Fil: Grid-container vs. grid-items - Opsætning af kolonner og rækker - Placering i grid-container.mp4

Fil: Grid enheder.mov

Fil: Grid gap, justify & align - responsive grids.mp4

Emne: Opgavekartotek



Opgavekartotek

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Arbejdsopgave: Pink Car

Arbejdsopgave: Land Rover

Arbejdsopgave: Kunsthal Charlottenborg

Emne: Illustrator



Bonusfag Adobe Illustrator

Dato: 30. jan.

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Arbejdsopgave: SoMe-logoer

Emne: Kompetencevurdering og uddannelsesplan GF2

Baggrund:

Her laver du en kompetencevurdering i samarbejde med din kontaktlærer. Og laver den første udgave af din uddannelsesplan, som du skal opdatere i løbet af din uddannelse.



Kompetencevurdering

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Download skabelonen og aflever den i "Aflevering af kompetencevurdering"

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Kompetencevurdering

Afleveringsopgave: Aflevering af kompetencevurdering



Uddannelsesplan

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

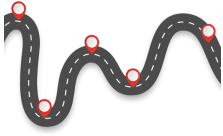
Download filen "Uddannelsesplan" og aflever den i "Aflevering af uddannelsesplan", når du har udfyldt den.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Uddannelsesplan

Afleveringsopgave: Aflevering af uddannelsesplan

Emne: Checkpoint



Checkpoint-opgave 1

Dato: 4. mar.

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: Checkpoint-opgave 1

Emne: Accessibility



Accessibility gruppeopgave

Dato: 4. mar.–10. mar.

Beskrivelse:

Gruppeinddeling:

Gruppe 1:

Oliver
Marie-Pierre
Nicolai

Gruppe 2:

Christoffer
Johannes
Adan

Gruppe 3:

Adem
Azad
Danny

Gruppe 4:

La Luna
Michael
Peter

Gruppe 5:

Mohamed
Nikolaj
Abdi

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: Accessibility gruppeopgave

Link: Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)

Fil: Vejledning til samarbejde med Live Share i VS Code.pdf

Afleveringsopgave: Evaluering af gruppeopgave



Optimering af billeder

Dato: 10. mar.

Beskrivelse:

I dag skal vi kigge lidt på hvordan man kan behandle og vise billeder for at forbedre sine load-tider, hvilket har effekt på både brugeroplevelsen og kan give en højere SEO-score.

Stikord:

- Img med srcset & sizes
- picture & source
- lazy-load
- Komprimering
- Beskæring
- Billedformater

Ressourcer og aktiviteter:

Link: Squoosh Image Optimizer

Fil: Billeder til billedoptimering.zip

Fil: billeder-alle-varianter.zip

Emne: Projekter



Figma Grenaa

Dato: 17. feb.–21. feb.

Beskrivelse:

Vi øver os i at lave wireframes og mockups i Figma.

Dagene bliver en blanding af Præsentationer, øvelser og et gruppeprojekt.

Ressourcer og aktiviteter:

Arbejdsopgave: Watch Me

Fil: Figma gruppearb Design en total vanvittig Hjemmeside.pdf



GreenFlow

Dato: 24. feb.–26. feb.

Beskrivelse:

Denne uge skal I lave en hjemmeside til kunden GreenFlow, som sælger bæredygtige, genanvendelige vandflasker. I kommer både til at designe og kode.

Mandag skal I hver især lave en wireframe og et mockup i Figma.

Tirsdag morgen skal mockup'et overleveres til en medstuderende, som skal kode det i løbet af tirsdag og onsdag.

Onsdag over middag fremlægger vi på klassen. Regn med at I først har fri kl. 14.30 på onsdag.

Parinddeling:

Azad & Marie-Pierre
Johannes & Oliver
Michael & Nicolai
Abdi > Adan > Nikolaj
Danny & Adem
Peter & Christoffer

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: GreenFlow



Illustreret Videnskab

Dato: 11. mar.–3. apr.

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: Illustreret Videnskab

Side: Dialog modal

Emne: Forms



HTML Forms

Dato: 12. mar.

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Arbejdsopgave: Den Ultimative Form

Emne: JavaScript



JavaScript

Dato: 17. mar.–4. apr.

Beskrivelse:

Disse to uger skal vi arbejde med JavaScript. I bliver sat ind i basics og vi kommer løbende til at lave øvelser, mini-opgaver og implementering.

Ressourcer og aktiviteter:

Side: Små øvelser

Side: Søgefelt Illustreret Videnskab

Side: Container Query

Side: Sprites

Diskussion: Link til jeres spil

Side: Burger-menu Illustreret Videnskab

Side: JavaScript-challenge

Notat: Regular Expressions



Whack a plant

Dato: 22. apr.–23. apr.

Beskrivelse:

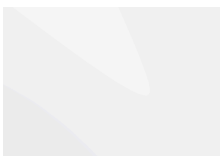
Vi skal blive mere fortrolige med JavaScript ved at lave et lille spil i klassisk Super Mario-stil. I får en vejledning som I skal følge samt billedmateriale.

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: JavaScript-spil (Whack-a-plant)

Emne: Adobe**Baggrund:**

Gennemgang af Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe InDesign

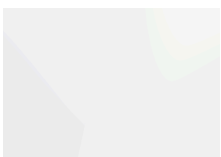


Lektionsplan for ugen

Dato: 7. apr.–10. apr.

Beskrivelse:**Ressourcer og aktiviteter:**

Fil: Lektionsplan - Adobe.pdf



Photoshop

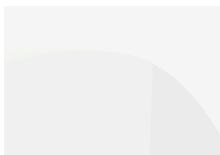
Dato: 7. apr.

Beskrivelse:

Programgennemgang. Content Aware // Layers Mask // Adjustment Layer // Coloring // Fritlægning // Refine Edge // Blur // Generativ AI

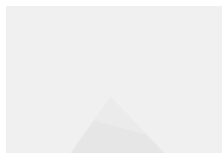
Ressourcer og aktiviteter:**Arbejdsopgave:** Content Aware**Afleveringsopgave:** Farvelægning af bil**Afleveringsopgave:** Fritlægning**After Effects****Dato:** 9. apr.**Beskrivelse:**

Let program-gennemgang inkl. Adobe Media Encoder. (H264 - .mp4) - Retain Layer size // Logo animation // Keyframing // Opacity // Scale

Ressourcer og aktiviteter:**Afleveringsopgave:** Loader**Afleveringsopgave:** Spiludvikler**Illustrator****Dato:** 8. apr.**Beskrivelse:**

Program-gennemgang. Tekst og typografi // Create outline // Pathfinder // svg

Ressourcer og aktiviteter:**Arbejdsopgave:** Riot Games**Arbejdsopgave:** Epic Games**Optagelse af undervisning****Dato:** 7. apr.–9. apr.**Beskrivelse:****Ressourcer og aktiviteter:****Fil:** 070425_del2.mp4**Fil:** 070425_del1_wu.mp4**Fil:** 070425_del3.mp4**Fil:** 080425_del2.mp4**Fil:** 080425_del3.mp4**Fil:** 080425_del1.mp4



Bonusfag: Opgave

Dato: 10. apr.

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: Halloween - website

Emne: Tværfagligt projekt



Projekt Destination

Dato: 5. maj-9. maj

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: GF2 Tværfagligt 2025.pdf
