

Emne: Introduktion til hovedforløbet**Baggrund:**

Introduktion til hovedforløbet.

Specialeretninger:

- ITS = It-supporter
- DTI = Datatekniker med specialet infrastruktur
- DTP = Datatekniker med specialet programmering

**Lokal undervisningsplan HF****Dato:** 1. maj 2023–1. maj 2030**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 HF**Kontaktoplydninger****Dato:** 1. maj 2023–1. maj 2030**Beskrivelse:**

Kontaktoplysninger til lærepladsen

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: Min kontaktperson (hvis du har en uddannelsesaftale)

**Ny elev****Dato:** 1. jun. 2023–1. jun. 2030**Beskrivelse:**

Nyttige informationer om at være elev på AARHUS TECH

Ressourcer og aktiviteter:

Side: Ny elev på AARHUS TECH

Emne: 16477 Serversideprogrammering (del 2 af 2) - DTP

Baggrund:

(1 uge)



Målpinde

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Målpinde Elektronisk fra Bekendtgørelsen

Læringsmål:

- 14 Lærlingen kan redegøre for fordele/ulemper ved forskellige teknikker inden for Cryptography.
- 15 Lærlingen kan anvende Hashing, Symmetric og Asymmetric Encryption.



Case

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: Carwash



Introduktion

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Introduktion



Gennemgang

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Undervisningsgennemgang af pensum

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Gennemgang



Opgaver

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Opgaver til forståelse af pensum samt afsluttende opgave til demonstration af opnåede kompetencer

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Opgaver



Dokumenter

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Til eleverne

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Dokumenter



Videoer

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Understøttende videoer til undervisningen

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Videoer

Emne: 6239 IT-kravsspecifikation* - DTP (*fag også på H5 DTI)

Baggrund:

Du får kendskab til principper omkring kravspecifikationer og kan gennem analyse udarbejde en kravspecifikation med tilhørende dokumentation. (1 uge)



Målpinde

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Målpinde fra Bekendtgørelsen

Læringsmål:

- 01 Lærlingen har kendskab til de principper og metoder, der knytter sig til at omsætte virksomhedens, brugernes og kundens krav til produkt- og designkrav, herunder f.eks. brainstorming, interviews, Prototyping og Use Case teknikken.
- 02 Lærlingen kan, med udgangspunkt i et produkt- og designkrav, udarbejde en kravspecifikation til et it-system, som skal anvendes i forbindelse med afgivelse/indhentning af tilbud.
- 03 Lærlingen kan analysere en kravspecifikation i forbindelse med afgivelse/indhentning af tilbud.
- 04 Lærlingen har kendskab til accepttest.
- 05 Lærlingen kan, i forbindelse med kravspecifikationen til en softwareopgave, udarbejde dokumentation i f.eks. UML notation.



Case beskrives Template

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: case_h6_-_21082012-001.doc



Introduktion

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:



Gennemgang

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

(Undervisningsgennemgang af pensum)



Opgaver

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Opgaver til forståelse af pensum samt afsluttende opgave til demonstration af opnåede kompetencer



Dokumenter

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Til eleverne



Videoer

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Understøttende videoer til undervisningen

Emne: 16879 Systemudvikling og projektstyring - DTP

Baggrund:

Du lærer at projektstyre planlægning, opbygning, drift og dokumentation af et avanceret IT-system. (2 uger)



Målpinde

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Målpinde Elektronisk fra Bekendtgørelsen

Læringsmål:

- 01 Lærlingen kan på baggrund af egne overvejelser arbejde med de forskellige faser i projektstyring fra etableringen af et projekt, den overordnede planlægning af projektet, opstilling af hoved- og delmål, tidsestimering og deraf udledte ressourceforbrug,
- 02 Lærlingen kan selvstændigt og ud fra egne beregninger opbygge og idriftsætte et avanceret it-system.
- 03 Lærlingen kan tage initiativ til at udarbejde nødvendig produkt- og præsentationsdokumentation i forhold til præsentation af systemet.
- 04 Lærlingen kan selvstændigt forberede og i plenum gennemføre en præsentation af systemet.
- 05 Lærlingen kan forklare evt. opståede problemer i forhold til opgaveløsning og argumentere for valgte løsninger, også i ikke-rutine situationer.
- 06 Lærlingen kan reflektere og vurdere systemudviklingsmetoder og anvende en situationsbestemt metode.

**Rapport Guide**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:**Ressourcer og aktiviteter:**

Fil: ProcessRapport og produkt rapport guidet.pdf

Fil: ProcessRapport og produkt rapport guide.zip

Afleveringsopgave: Aflevings opgave til demo svendeprøve

**Introduktion**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:**Ressourcer og aktiviteter:**

Mappe: Introduktion

**Gennemgang**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Undervisningsgennemgang af pensum

Ressourcer og aktiviteter:**Mappe:** Gennemgang**Opgaver****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:**

Opgaver til forståelse af pensum samt afsluttende opgave til demonstration af opnåede kompetencer

Ressourcer og aktiviteter:**Mappe:** Opgaver**Dokumenter****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:**

Til eleverne

Ressourcer og aktiviteter:**Mappe:** Dokumenter**Videoer****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:**

Understøttende videoer til undervisningen

Ressourcer og aktiviteter:**Mappe:** Videoer**Emne:** 16478 App programmering I**Baggrund:**

I APP-programmering skal du lære at konstruere en mobil app. Dette kan gøres via en række forskellige programmeringssprog. Da din mester måske benytter et bestemt sprog til mobile applikationer, har du mulighed for at vælge netop dette sprog. Men du vil ikke modtage undervisning inden for dette sprog. Assistance kan du derimod godt modtage.
Den valgte teknologi til undervisningen er Phonegab.



Forberedelse

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Hvordan skal modulet afvikles?

Læringsmål:

- 01 Lærlingen kan udvikle en simpel app til mobile enheder.
- 02 Lærlingen kan redegøre for filstrukturen i et native app-projekt i udviklingsværktøjet.
- 03 Lærlingen kan redegøre for en app's Life Cycle, dvs. hvilke metoder der udføres når en app startes, skjules, vises og afsluttes.
- 04 Lærlingen kan programmere en simpel brugerflade, eksempelvis en knap og et tekstfelt.
- 05 Lærlingen kan med et grafisk værktøj designe en brugerflade med de mest almindelige elementer.
- 06 Lærlingen kan redegøre for og anvende relevante eventhandlers for brugerfladen.
- 07 Lærlingen kan via programkode starte andre programmer/processer på enheden f.eks. en browser.
- 08 Lærlingen kan benytte dialogbokse til beskeder og svar fra brugeren.
- 09 Lærlingen kan oprette forskellige brugerflader i samme app, hvor der kan overføres data imellem disse.
- 10 Lærlingen kan beskrive de væsentligste forskelle på udviklingsmiljøer til forskellige mobil-platforme.
- 11 Lærlingen kan dokumentere og kommentere sin kode.
- 12 Lærlingen kan gennem en brugertest dokumentere funktionaliteten og brugeroplevelsen i en udviklet app.

Ressourcer og aktiviteter:

Side: Vejledning til underviser



Cordova

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Gennemgang af Cordova

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Cordova/phonegap



Xamarin_AndroidStudio_Og_Andet

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Selvvalgt emne i stedet for Phonegap

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Java-gennemgang

Mappe: Original

Mappe: Kotlin_guide

Mappe: Kotlin

Mappe: Xamarin

Mappe: AndroidStudio



Opgaver

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Opgaver til forståelse af pensum samt afsluttende opgave til demonstration af opnåede kompetencer

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Opgaver

Mappe: Afsluttende opgave



Books

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Boeger til gennemgang samt oplæsning

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: android_tutorial.pdf

Fil: javaBogGrundlæggede.pdf



Introduktion

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:



Gennemgang

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Undervisningsgennemgang af pensum

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Cordova_gennemgang.pdf

**Dokumenter**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Til eleverne

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Cordova/phonegap

Mappe: Kotlin

Mappe: Reacts

Mappe: HTML5

Mappe: Xamarin

Fil: Forklaring_af_sammensaetning.pdf

Fil: Xamarin_Eksempel_Opsaette_projekt_i_VisualStudio.pdf

Fil: Xamarin_Lifecycle.pdf

Fil: Xamarin_Page_Navigation.pdf

Fil: xamarin-mobile-controls-infographic-062014.pdf

Mappe: Eksempel_Opsaette_projekt_i_VisualStudio

Fil: Get_Started_with_XamarinForms.pdf

Fil: Microsoft_Press_eBook_CreatingMobileAppswithXamarinForms_PDF.pdf

Fil: Page_Navigation.pdf

**Videoer**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Understøttende videoer til undervisningen

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Undervisningsfilm

Emne: 16479 App programmering II

Baggrund:

I APP-programmering skal du lære at konstruere en mobil app. Dette kan gøres via en række forskellige programmeringssprog. Da din mester måske benytter et bestemt sprog til mobile applikationer, har du mulighed for at vælge netop dette sprog. Men du vil ikke modtage undervisning inden for dette sprog. Assistance kan du derimod godt modtage.

Den valgte teknologi til undervisningen er Phonegab.

Da eleverne i klassen formentlig har vidt forskellige forudsætninger for at deltage i dette modul, vil undervisningen være bygget op fra niveau 1 af, og fortsætte til niveau 3.
Men du må gerne begynde modulet selvstændigt på et højere niveau, hvis du har erfaring med teknologierne i forvejen.



Forberedelse

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Hvordan skal modulet afvikles?

Læringsmål:

- 01 Lærlingen kan udvikle en appløsning, der kan afvikles på forskellige mobile platformsteknologier.
- 02 Lærlingen kan installere, konfigurere og anvende et cross-platformsudviklingsmiljø.
- 03 Lærlingen kan programmere en appløsning med menuer.
- 04 Lærlingen kan programmere en appløsning, der kan vise dynamisk oprettede lister på skærmen og reagere på brugerens valg.
- 05 Lærlingen kan programmere en appløsning, der kan gemme persistent data lokalt på enheden.
- 06 Lærlingen kan programmere en appløsning, der kan anvende enhedens sensorer f.eks. gyroskop, accelerometer, temperatur osv.
- 07 Lærlingen kan tilpasse en responsiv brugerflade, der kan orientere sig efter landskab eller portræt.
- 08 Lærlingen kan programmere en appløsning, der kan anvende touch-input fra enhedens skærm, og ved berøring flytte et grafisk objekt rundt på skærmen.
- 09 Lærlingen kan programmatisk få et grafisk element til at bevæge sig kontinuerligt på skærmen.
- 10 Lærlingen kan udvikle et program, hvor sensorer, touch-skærmen og objekter, der bevæger sig, fungerer sammen på en enkel måde.
- 11 Lærlingen kan benytte f.eks. Repository Pattern og Dependency Injection til minimering af afhængigheder mellem moduler.
- 12 Lærlingen kan benytte Inversion of Control Pattern (f.eks. Dependency Injection).
- 13 Lærlingen kan programmere en brugergrænseflade med asynkrone kald.
- 14 Lærlingen kan programmere asynkrone server services i forbindelse med web API.
- 15 Lærlingen kan gennem en brugertest dokumentere funktionaliteten og brugeroplevelsen i en udviklet appløsning.
- 16 Lærlingen kan redegøre for mulige sikkerhedsproblemer, der skal tages højde for i forbindelse med udvikling af appløsninger.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: APPII-indholdFokus_persistens.txt

Fil: Moduloversigt.docx



Maalpinde

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Maalpinde for modulet

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Maalpindell.txt



Introduktion

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Nødvendig viden til dette modul fra sidste modul

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: MobileOgTraadloeseSystemer.pptx

Fil: Cordova_walkthrough.pdf

Fil: Cordova_gennemgang.pdf



Gennemgang

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Undervisningsgennemgang i Phonegap

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Phonegabll_gennemgang.pptx



Pensum_sensorer_implementeringer

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Eksempler på implementeringer af de forskellige sensorer

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Events.pdf



Opgaver

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Lærte kompetencer vises

Ressourcer og aktiviteter:**Fil:** Opg0.txt**Fil:** Opg1.txt**Fil:** Opg2.txt**Fil:** Opg3.txt**Fil:** Opg4.txt**Fil:** Opg5.txt**Fil:** Opg6.txt**Fil:** Opg7.txt**Fil:** Opg8.txt**Fil:** Opg9.txt**Dokumenter_til_elev****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:**

Udleveres til eleverne

Ressourcer og aktiviteter:**Fil:** Cordova_Persistence.pdf**Fil:** Examples_Of_Features.pdf**Fil:** fil-haandtering.pdf**Fil:** Er_LocalStorage_at_betragte_som_persistent.pdf**Mappe:** Undervisningsfilm**Fil:** PhonegapII_gennemgang.pdf**Afsluttende opgave****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:**

Lærte kompetencer vises i samlet projekt

Ressourcer og aktiviteter:**Fil:** projekt.txt**Fil:** Afleveringsmodel.pdf**Afleveringsopgave:** Afsluttende projekt

Emne: 16480 App programmering III**Baggrund:**

I APP-programmering skal du lære at konstruere en mobil app. Dette kan gøres via en række forskellige programmeringssprog. Da din mester måske

benytter et bestemt sprog til mobile applikationer, har du mulighed for at vælge netop dette sprog. Men du vil ikke modtage undervisning inden for dette sprog. Assistance kan du derimod godt modtage.

Da eleverne i klassen formentlig har vidt forskellige forudsætninger for at deltage i dette modul, vil undervisningen være bygget op fra niveau 1 af, og fortsætte til niveau 3.
Men du må gerne begynde modulet selvstændigt på et højere niveau, hvis du har erfaring med teknologierne i forvejen.



Baggrundsviden

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Nødvendig viden til dette modul fra sidste modul

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Phonegabll_gennemgang.pdf



Gennemgang

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Undervisningsgennemgang i Phonegap

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Gennemgang



Opfyldelse af maalpinde

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Maalpinde for modulet

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Opfyldelse_af_maalpinde.txt



Teknologi-gennemgang

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Eksempler på implementeringer af de forskellige sensorer

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Events.pdf



Dokumenter til elever

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Udleveres til eleverne

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Dokumenter



Video

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Videoforklaringer

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: SinglePageApplication_With_VisualStudio_Walkthrough.mp4



Opgaver

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Udleveres til eleverne

Ressourcer og aktiviteter:

Mappe: Opgaver



Målpinde

Dato: Ingen dato

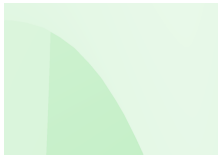
Beskrivelse:

Målpinde fra Bekendtgørelsen

Læringsmål:

- 01 Lærlingen kan udvikle en appløsning, som manipulerer eksterne data, herunder f.eks. fjernstyrer ting over internettet, og husker opsætninger imellem flere udførsler af den pågældende app.
- 02 Lærlingen kan selvstændigt udvikle en appløsning.
- 03 Lærlingen kan vælge det bedst egnede udviklingsværktøj til en given opgave, under hensyntagen til crossplatform-kompatibilitet og performance.
- 04 Lærlingen kan programmere en appløsning, der kan kommunikere med eksterne datakilder, så som databaseserver, web API o.l.
- 05 Lærlingen kan programmere en appløsning, der kan kommunikere med andre apps på enheden ved f.eks. at opdatere en kontakt, sende en SMS eller hente GPS-data.
- 06 Lærlingen kan programmere en appløsning med threads med det formål at udføre parallelle opgaver.
- 07 Lærlingen kan optimere koden i appløsningen med henblik på optimal udnyttelse af enhedens ressourcer.
- 08 Lærlingen kan redegøre for mulige sikkerhedsproblemer når en app skal kommunikere med eksterne datakilder og tage højde for disse i forbindelse med udvikling af en appløsning ved f.eks. at kryptere.
- 09 Lærlingen kan gennem en test dokumentere funktionaliteten i en udviklet appløsning.

Emne: 17509 Cybersecurity Operations - DTP

**Målpinde**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Målpinde fra Bekendtgørelsen

Læringsmål:

- 01 Lærlingen kan redegøre for Cybersecurity Operations Analysts rolle i virksomheden.
 - 02 Lærlingen kan redegøre for basale funktioner og egenskaber ved Windows operativsystemet, herunder hvorledes man monitorerer samt sikrer enheder med Windows operativsystemer.
 - 03 Lærlingen kan redegøre for basale funktioner og egenskaber ved Linux operativsystemet, herunder hvorledes man monitorerer samt sikrer enheder med Linux operativsystem.
 - 04 Lærlingen kan analysere funktionen af netværksprotokoller og -services.
 - 05 Lærlingen kan klassificere typerne af netværksangreb.
 - 06 Lærlingen kan anvende netværksmonitoreringsværktøjer til at identificere angreb mod netværksprotokoller og -tjenester.
 - 07 Lærlingen kan anvende metoder til at forhindre ondsindet adgang til computernetværk, værter og data.
 - 08 Lærlingen kan redegøre for effekten af kryptografi i forbindelse med overvågning af netværkssikkerhed.
 - 09 Lærlingen kan redegøre for hvordan man undersøger endpoint svagheder og angreb.
 - 10 Lærlingen kan identificere advarsler om netværkssikkerhed.
 - 11 Lærlingen kan analysere netværkets intrusion-data for at kontrollere potentielle udnyttelser.
 - 12 Lærlingen kan anvende hændelsesresponsmodeller til at håndtere netværkssikkerhedshændelser.
-



Introduktion

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:



Gennemgang

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Undervisningsgennemgang af pensum



Opgaver

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Opgaver til forståelse af pensum samt afsluttende opgave til demonstration af opnåede kompetencer



Dokumenter

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Til eleverne



Videoer

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Understøttende videoer til undervisningen

Emne: 6277 Projektstyring* - DTI (*fag også på H3 - ITS og H3 - DTI)

Baggrund:

Du lærer på et fagligt niveau svarende til PRINCE2, at arbejde med projektstyring. (1 uge)

**Målpinde**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Målpinde fra Bekendtgørelsen

Læringsmål:

- 01 Lærlingen kan, på et fagligt niveau svarende til PRINCE2, arbejde med projektstyring.
- 02 Lærlingen kan beskrive det overordnede formål med PRINCE2 metoden.
- 03 Lærlingen kan beskrive formål og hovedindhold af alle roller, herunder Project Manager, Customer/User/Supplier og Project Board.
- 04 Lærlingen kan beskrive formål og hovedindhold af de otte komponenter, herunder Business Case, Change Control, Quality, Configuration Management, Controls, Organisation, Plans og Risk.
- 05 Lærlingen kan beskrive formål og hovedindhold af de otte processer og underprocesser, herunder bl.a. Directing a Project, Starting up a Project, Initiating a Project, Managing Stage Boundaries, Controlling a Stage, Managing Product Delivery, Closing a
- 06 Lærlingen kan beskrive formål og hovedindhold af projektstyringsteknikkerne, herunder Assurance, Project Support, Controlling Change og PRINCE2 Scope.
- 07 Lærlingen kan beskrive hvilke ledelsesprodukter, der er input til og output fra, i de otte processer.
- 08 Lærlingen kan beskrive hovedformål og indhold af de væsentligste ledelsesprodukter.
- 09 Lærlingen kan beskrive forholdene mellem processer, leverancer, roller og ledelsesaspekterne ved et projekt.
- 10 Lærlingen kan gennemføre et projekt, som bygger på dele af PRINCE2 metoden.

**Ugeopgave**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Opgaven er udarbejdet ud fra målpinde

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: Ugeopgave

Afleveringsopgave: Oplæg - powerpoint

**Materialer**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Bog

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Prince 2



Referencer

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Referencer som kan bruges til oplægget i klassen

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: You Tube videoer

Fil: Procesdiagram



TEST

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

1 times test

Ressourcer og aktiviteter:

Test: Projekstyring



Videoer

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Understøttende videoer til undervisningen



Dokumenter

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Til eleverne

Emne: 6239 IT-kravsspecifikation - DTI, DTP

Baggrund:

Du får kendskab til principper omkring kravspecifikationer og kan gennem analyse udarbejde en kravspecifikation med tilhørende dokumentation. (1 uge)



Målpinde

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Målpinde fra Bekendtgørelsen

Læringsmål:

- 01 Lærlingen har kendskab til de principper og metoder, der knytter sig til at omsætte virksomhedens, brugernes og kundens krav til produkt- og designkrav, herunder f.eks. brainstorming, interviews, Prototyping og Use Case teknikken.
- 02 Lærlingen kan, med udgangspunkt i et produkt- og designkrav, udarbejde en kravspecifikation til et it-system, som skal anvendes i forbindelse med afgivelse/indhentning af tilbud.
- 03 Lærlingen kan analysere en kravspecifikation i forbindelse med afgivelse/indhentning af tilbud.
- 04 Lærlingen har kendskab til accepttest.
- 05 Lærlingen kan, i forbindelse med kravspecifikationen til en softwareopgave, udarbejde dokumentation i f.eks. UML notation.



Introduktion

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:



Gennemgang

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Undervisningsgennemgang af pensum



Opgaver

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Opgaver til forståelse af pensum samt afsluttende opgave til demonstration af opnåede kompetencer



Dokumenter

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Til eleverne



Videoer

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Understøttende videoer til undervisningen
