**At arbejde iterativt**

Arbejdsark

**Spørgsmål til refleksion i grupper:**

* Hvad er et IT-system?
* Hvorfor arbejde med IT-systemer og den teknologiske udvikling?
* Find 2-3 cases, hvor IT-systemer har haft en henholdsvis positiv og negativ effekt på mennesker?

**Fra idé til færdigt system:**

* Hvordan strukturerer man en arbejdsproces, så projektet bliver realistisk at fuldføre og løser de rigtige opgaver?
* Hvilke modeller og metoder er der til systemudvikling?
* Intro til vandfaldsmodellen
* Intro til den iterative udviklingsmodel

Eleverne bliver introduceret til den iterative udviklingsmodel

**Den iterative udviklingsmodel:** [**Se link**](https://informatik.systime.dk/?id=1046)

* **Hvilke trin hører til de tre faser?**

Planlægning:

1. Brainstorm
2. Kravspecifikation
3. Målgrupper

Udarbejdelse:

1. Interaktionsdesign
2. Modellering
3. Programmering

Evaluering:

1. Test
2. Brugervejledning
3. Dokumentation

**Kravspecifikation:**

Hvert krav i en kravspecifikation skal

1. *være præcist formuleret*, så der ikke er uklarhed om, hvad kravet går ud på.
2. *være testbart*, så det kan undersøges, om et slutprodukt faktisk opfylder kravet.
3. *give mening* i forhold til produktet.

**Opgave:**

1. Find på en fiktiv virksomhed (giv gerne jeres virksomhed et navn)
2. Hvordan kan man lave en spændende hjemmeside til jeres virksomhed, som kan tiltrække kunder?
3. Brug [Gitmind](https://gitmind.com/) til at generere et mindmap
4. Præsentér jeres mindmap for klassen

**Målgrupper:** [**Se link**](https://informatik.systime.dk/?id=982)

**Strukturdiagram:** [**Se link**](https://informatik.systime.dk/?id=1010#c3611)

**Rutediagram:** [**Se link**](https://informatik.systime.dk/?id=1010#c3614)

**Papirprototype:** [**Se link**](https://informatik.systime.dk/?id=1010#c3623)

**Gestaltlovene:**

* **Lov om nærhed**
* **Lov om lighed**
* **Lov om lukkethed**
* **Lov om forbundethed**

**Programmering:**

I brackets

**Test:**

Tænke-højt-test