

Vurderingsskjema for sensur i REA3015 Informasjonsteknologi 2 - Våren 2011

Skole:	Klasse:	Eksaminand nr:	Karakterforslag:
---------------	----------------	-----------------------	-------------------------

Sensor skal vurdere elevens individuelle kompetanse iht. kompetansemålene i læreplanen for faget. Vurderingsskjemaet må ses i sammenheng med vurderingsveiledningen. Se kjennetegn på måloppnåelse neste side.

<p>Animasjon</p> <p>Tilpasning av objekter Redigerte versjoner av bildene tilpasset animasjon. Redigert lydfil tilpasset animasjon.</p> <p>Valg av filformat og filkvalitet skal begrunnes for både bilde og lyd.</p> <p>Animasjon Animasjon skal lages etter vedlagte spesifisering. Størrelse 600x400 og lyd av rennende vann – lengde 12-15 sek.</p>	
<p>Programmering</p> <p>Oppg. 2a Skrive inn tallverdiene for to utvalgte år for en tresort. Regne og skrive ut økningen som tallverdi og prosent</p> <p>Oppg 2b Definering av tabell og innlesning av verdier i denne.</p> <p>Hente antall trær fra en gitt tresort og skrive ut tallverdier og søylediagram fra 1915 til 2000.</p> <p>Beregne økningen for en gitt tresort mellom to valgte år og angi svaret som tallverdi og prosent.</p>	
<p>Dokumentasjon Lag dokumentasjon for applikasjon slik du utarbeidet den i oppgave 2b.</p> <p>Dokumentasjon bør beskrive arbeidet fra kravspesifisering til testing.</p> <p>Svaret skal leveres som et tekstdokument.</p>	

<p>Karakterforslag: (Samlet vurdering av elevens kompetanse)</p>

Kjennetegn på måloppnåelse til sentralt gitt skriftlig eksamen (jf. vurderingsveiledningen 2011)

	Karakteren 2	Karakterene 3 og 4	Karakterene 5 og 6
Problemløsning	<p>Eleven kan</p> <ul style="list-style-type: none"> – programmere løsninger med enkle variabler og ta i bruk standardfunksjoner og/eller metoder – planlegge en enkel applikasjon og lage dokumentasjon for en slik 	<p>Eleven kan</p> <ul style="list-style-type: none"> – programmere løsninger med enkle variabler, valg og løkker og lage og bruke egne funksjoner – planlegge IT-løsninger med relevante teknikker og verktøy og lage relevant dokumentasjon 	<p>Eleven kan</p> <ul style="list-style-type: none"> – programmere løsninger med indekserte variabler, valg og løkker, egne funksjoner og sette sammen delprogram – spesifisere krav til IT-løsninger, gjøre rede for hvordan disse utvikles, og lage relevant dokumentasjon
Brukergrensesnitt	<p>Eleven kan</p> <ul style="list-style-type: none"> – bruke og tilpasse digitale objekter av type tekst, tall, bilder, grafikk, animasjon, film og lyd – lage enkle multimediale brukergrensesnitt uten bruk av programmert kode – ta hensyn til spesifiserte krav til løsning 	<p>Eleven kan</p> <ul style="list-style-type: none"> – lage, tilpasse og bruke digitale objekter av type tekst, tall, bilder, grafikk, animasjon, film og lyd – planlegge og utvikle hendelsesstyrte multimedieapplikasjoner – spesifisere og ta hensyn til krav til brukergrensesnitt for en multimedieapplikasjon 	<p>Eleven kan</p> <ul style="list-style-type: none"> – vise kreativitet i utvikling av digitale objekter av type tekst, tall, bilder, grafikk, animasjon, film og lyd – bruke programmeringsspråk i utvikling av multimedieapplikasjoner – vurdere multimedieapplikasjoner med hensyn til brukergrensesnitt og funksjonalitet
Begreper og forståelse	<p>Eleven kan</p> <ul style="list-style-type: none"> – gjøre rede for ulike typer dokumentasjon – gjøre rede for hensikten med objektorientert programmering – gjøre rede for utviklingsverktøy og planleggingsprosesser 	<p>Eleven kan</p> <ul style="list-style-type: none"> – lage dokumentasjoner for enkle IT-løsninger – vurdere nytte av objektorientert programmering – bruke utviklingsverktøy og forholde seg til planleggingsprosesser for enkle IT-løsninger 	<p>Eleven kan</p> <ul style="list-style-type: none"> – lage dokumentasjon for IT-løsninger med ulike delsystemer – vurdere nytten av objektorientert programmering og begrepene klasse, objekt og arv – bruke utviklingsverktøy og forholde seg til planleggingsprosesser for IT-løsninger med ulike delsystemer