

PROGRAMFAGET INFORMASJONSTEKNOLOGI

Informasjonsteknologi skal gi den enkelte erfaring med bruk av moderne teknologi og relevante utviklingsverktøy. I tillegg kan du lære om hvordan sammensmelting av data-, lyd- og bildeteknologi kan gi rom for skapende bruk av teknologien. Du lærer blant annet

- Å få trening i kreativ tenkning, problemløsning og å formulere presise beskrivelser og finne generelle mønstre
- Å få innsikt i hvordan informasjon i form av tall, bilder, grafikk, film, lyd og animasjoner kan struktureres og behandles automatisk som data
- Hvilke krav det settes til datamaskiner og annet digitalt utstyr

Informasjonsteknologi er på mange måter et praktisk fag. Det ligger under programområdet realfag, men det har også sterke koblinger til mediefag, samfunnsfag, økonomi, språkfag og formgivingsfag.

Programfaget gir derfor et god grunnlag for studier innen ulike fagområder. Informasjonsteknologi 1 og informasjonsteknologi 2 er bygget opp slik at de kan velges uavhengig av hverandre.



Informasjonsteknologi 1 vil en i praksis lære følgende programmerer:

- HTML5 og CSS-kode (hjemmesider)
- Photoshop (bildebehandling)
- PHP og MySQL (databaser)

Informasjonsteknologi 2 vil en i praksis lære følgende programmerer:

- HTML5, CSS og JavaScript
- Photoshop (bildebehandling)

Læreplan har disse kompetansemål:

Informasjonsteknologi 1:

- Digital samtid
- Nettsteder og multimedier
- Databaser

Informasjonsteknologi 2:

- Planlegging og dokumentasjon
- Programmering
- Multimedieutvikling

Se også læreplanene på <http://www.udir.no/kl06/INF1-01>