**Vurderingsskjema for sensur i REA3015 Informasjonsteknologi 2 - Våren 2019**

Sensor skal vurdere elevens individuelle kompetanse iht. kompetansemålene i læreplanen for faget.  Vurderingsskjemaet må ses i sammenheng med kjennetegn på måloppnåelse (neste side) og eksamensoppgave.

|  |  |
| --- | --- |
| **Oppgaver** | **Merknader** |
| **Oppgave 1**   * Velg og begrunn filformat og grafikktype, bilde 1 * Velg og begrunn filformat og grafikktype, bilde 2 * Velg og begrunn filformat og grafikktype, bilde 3 * Svarene vises ved klikk på bilde |  |
| **Oppgave 2 a**   * Testbeskrivelse * Antall piksler * Antall megapiksler |  |
| **Oppgave 2b**   * Flytdiagram * Tre bilder med tekst i riktig størrelse * Sjekk på 1920px * Vise riktig bilde |  |
| **Oppgave 3**   * Velge starthytte * Dynamisk visning av tilknyttede hytter * Velge hytter og lage rute med tre hytter * Mulighet for endring * Vise valgt rute med hytter med avstand mellom hytter og total avstand |  |
| **Vurdering av måloppnåelse innenfor hovedområder**   * Planlegging og dokumentasjon * Programmering * Multimedia |  |
| **Karakterområde / Innstilling:**  (Samlet vurdering av elevens kompetanse) | |

**Kjennetegn på måloppnåelse til sentralt gitt skriftlig eksamen**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Karakteren 2** | **Karakterene 3 og 4** | **Karakterene 5 og 6** |
| Problemløsning | **Kandidaten**   * programmerer løsninger med enkle variabler, og bruker enkle valgsetninger og tar i bruk standardfunksjoner og/eller metoder. * planlegger en enkel applikasjon og lager dokumentasjon for en slik | **Kandidaten**   * programmerer løsninger med enkle variabler, sammensatte valgstrukturer og løkker og lager og bruker egne funksjoner * planlegger IT-løsninger med relevante teknikker og verktøy, lager relevant dokumentasjon og begrunner valg av programmeringsløsninger og valg av datatyper | **Kandidaten**   * programmerer løsninger med indekserte variabler, lagrer og henter fram variabelverdier, bruker og velger løkker, egne funksjoner og setter sammen delprogram * spesifiserer krav til IT-løsninger, gjør rede for hvordan disse utvikles, og lager relevant dokumentasjon og vurderer ulike programmeringsløsning |
| Brukergrensesnitt | **Kandidaten**   * bruker og tilpasser digitale objekter av type tekst, tall, bilder, grafikk, animasjon, film og lyd * lager enkle multimediale brukergrensesnitt uten bruk av programmert kode * tar hensyn til spesifiserte krav til løsning | **Kandidaten**   * lager, tilpasser og bruker digitale objekter av type tekst, tall, bilder, grafikk, animasjon, film og lyd og begrunner valg av filformater * planlegger og utvikler hendelsesstyrte multimedieapplikasjoner * spesifiserer og tar hensyn til krav til brukergrensesnitt for en multimedieapplikasjon | **Kandidaten**   * utvikler og bruker relevante digitale objekter av type tekst, tall, bilder, grafikk, animasjon, film og lyd og vurderer og bruker ulike relevante objekter og filformater. * bruker programmeringsspråk i utvikling av multimedieapplikasjoner * vurderer multimedieapplikasjoner med hensyn til brukergrensesnitt og funksjonalitet |
| Verktøy og begreper | **Kandidaten**   * leser og forstår dokumentasjon og kode * velger relevante utviklings- og planleggingsverktøy | **Kandidaten**   * bruker dokumentasjon og kode * gjør rede for hensikten med objektorientert programmering * bruker relevante teknikker i utviklings- og planleggingsverktøy | **Kandidaten**   * bruker relevant dokumentasjon og kode * vurderer nytten av objektorientert programmering og begrepene klasse, objekt og arv * bruker relevante teknikker i utviklings- og planleggingsverktøy og kjenner verktøyenes muligheter. |