

**Studiewijzer leerjaar V4 Informatica periode 1 2024-2025**

<b>Week</b>	<b>Datum</b>	<b>Leerdoelen</b>	<b>Tijdens de les</b>	<b>Huiswerk</b>	<b>Diversen</b>	<b>Bijzonderheden</b>
36	2-6 sep	13, 14, 15 1, 2	F1 Usability P1-5 E1 P1 Drielagenmodel F1 Usability P8	F1 P1-5 E1 P1		di: start lessen (appinventor.mit.edu)
37	9-13 sep	2, 3	E1 P2 Het lagenmodel herkennen F1 Usability P8/ Start HTML/CSS	E1 P2 Ontwerp F1 P8 HTML opdr. mijn-in.nl 3 en 4	Deadline F1 P8 zsm uiterlijk 2e week na herfstvakantie	
38	16-20 sep	4, 12	E1 P3 Soorten computers HTML & CSS realisatie websiteontwerp	E1 P3 HTML opdr. mijn-in.nl 3 en 4		
39	23-27 sep	5, 12	E1 P4 Hardware HTML & CSS realisatie websiteontwerp	E1 P4 HTML opdr. mijn-in.nl 5 en 6		
40	30 sept - 4 okt	6, 12	E1 P5 Hardware HTML & CSS realisatie websiteontwerp	E1 P5 HTML opdr. mijn-in.nl 7 en 8	Assembleeropdracht HTML-CSS proeve Proeftoets	di Greijdanusdag
41	7-11 okt	7-11	E1 P5 Software HTML & CSS realisatie websiteontwerp	E1 P6 HTML opdr. mijn-in.nl 9 en 10	Proeftoets deel 2	
42	14-18 okt		Proeftoets			do-vr Team 2-daagse
43	21-25 okt	Toetsweek E1 en F1, HTML H2 en 3  F1 Usability, het maken van een functioneel ontwerp en daaraan gekoppeld html/css. E1 Hard en software de hoofdstukken: 1, 2, 3, 4 en 5				
44	28 okt - 1 nov	Herfstvakantie				

Leerdoelen					
nr	onderdeel	Leerdoel	Dit gaat nog niet zo goed	Dit lukt bijna	Dit kan ik
1	E1 Decompositie	kent het drielagenmodel met de fysieke, logische en toepassingslaag.			
2		weet dat interfaces de verbindingen tussen de verschillende lagen zijn en kan enkele van deze interfaces benoemen.			
3		kan in een gegeven toepassing het drielagenmodel herkennen en de verschillende onderdelen benoemen.			
4		kent de verschillen tussen een supercomputer, mainframe, server, personal computer en embedded system en kan verschillende toepassingen van deze apparatuur benoemen.			
5		is bekend met de Von Neumann-architectuur.			
6		kan de diverse hardware-onderdelen (moederbord, SOC, processor, intern geheugen, sensoren, actuatoren, connectoren, opslagmedia en voeding) benoemen en is bekend met de werking van deze onderdelen.			
7		weet wat de belangrijkste functies van een besturingssysteem zijn.			
8		kent (namen van) verschillende besturingssystemen, hun eigenschappen en toepassingen.			
9		weet wat het verschil tussen een emulator en virtual machine is.			
10		kan software indelen in de categorieën maatwerksoftware, standaardsoftware en specialistische software.			
11		kent de licentievormen freeware, shareware, open source en commercieel en kan de eigenschappen hiervan benoemen.			
12	HTML en CSS	Ik kan een eenvoudige webpagina maken met html en css.			
13	Usability	Ik kan heuristieken voor interfaceontwerp gebruiken.			
14		Ik kan deze heuristieken gebruiken om de gebruikersinterface van een gegeven digitaal artefact te evalueren.			
15		Ik kan deze heuristieken, of andere principes van goed ontwerp, toepassen bij ontwerp en ontwikkeling van de gebruikersinterface van digitale artefacten.			