

En kort beskrivelse af fag med udgangspunkt i deres forkortelser fra Datamatiker uddannelsen

AL

I faget algoritmik beskæftiger man sig med skabeloner og programmeringsteknik, herunder søgning, sortering og rekursion.

Desuden arbejdes der med talsystemer, mængder, boolsk algebra og repræsentation af tal i internt i computeren.

C

C++/C# er et valgfag og er derfor lidt anderledes end de andre fag, idet indholdet kan variere lidt fra år til år.

Da jeg havde valgfaget lå hovedvægten på implementering i sprogene C++/C# og en præsentation af std. C. C# er Microsoft sprog (og næsten synonym med deres platform). Desuden ligges der vægt på en sammenligning og vurdering af funktionaliteten sprogene imellem.

DS1 / DS2

DS1 og DS2 er fag, hvor der både teoretisk og praktisk arbejdes med moderne netværksteknologi.

Teoretisk introduceres flerbrugersystemer (herunder transaktionsstyring), samt de protokoller og kommunikationsstandarder, der anvendes i dag.

Praktisk arbejdes, der med installation og vedligehold af operativsystemer og tilhørende basisprogrammel.

Derudover arbejdes der med design og konstruktion af distribuerede it-systemer, med hensyntagen til de krav, der stilles til sikkerhed, parallelisme og transaktionsstyring i praksis.

ESU

ESU – skal introducere til den eksperimentielle vinkel på systemudvikling. Dette sker via præsentation af prototyper og brugen af disse (og forskellige værktøjer til udvikling af disse). Desuden bruges der i samme anledning forskellige præsentations/interview teknikker.

Foruden selve den eksperimentielle tilgang er et af fagets emner brugervenlighed og principperne for udvikling og design af brugergrænseflader.

GSU

Grundlæggende systemudvikling, danner som navnet siger grundlaget for programmeringen i det videre uddannelsesforløb (for mit vedkommende i sproget JAVA).

Blandt andet introduktion af klasser, objekter, attributer, metoder, specialisering osv. - samt tilhørende designmetoder, klassediagrammer og interaktionsdiagrammer (sekvensdiagrammer).

OOP1 / OOP2

Fagene OOP1 og OOP2 bygger videre på undervisningen i GSU. Fagene udvider blandt andet GSU med emnerne: aggregering, polymorfi, flere abstrakte datastrukturer (stak, kø, træer, grafer etv.) programmering med tråde, samt designmønstre og skabeloner (blandet andet adapter, observer, divide&conquer og fletning).

OS

Introduktion af operativsystemers virkemåde og deres udvikling gennem tiden. Hermed også introduktionen af hukommelsesstyring, filadministration, netværkskommunikation samt ressourceallokering til processer og de heraf følgende problematikker.

SUO1 / SUO2

SUO beskæftiger sig med de problemstillinger, der hører til udviklingsprocessens forskellige faser, fra foranalyse til implementering.

Samt give et kendskab til forskellige udviklingsstrategier og metoder (herunder eventuelt valg af standard system). Og dermed give et grundlag for valg af udviklingsmetode i forbindelse med et givent projekt.

VM

Virksomhedsmodellering giver kendskab til virksomheders opbygning samt det, at kunne beskrive de grundlæggende processer, strukturer og styringsopgaver i en virksomhed.

Via begreberne: Strategisk-, taktisk- og operativ-styring, samt rationelle og politiske beslutningsprocesser med mere.

VSS

VSS bygger videre på VM. Hvor virksomhedens styringssystemer nu skal kunne analyseres og de dele af virksomheden, der er velegnede for eventuel implementering af en it-løsning skal kunne udpeges.

Af emner inden for styring kan nævnes logistik, miljø og kvalitetsstyring.

I forbindelse it-systemer er det vurderingen af standardsystemer og formulering af krav til systemet, der kommer på tale.

VSU

VSU beskæftiger sig med metodisk analyse og design i forbindelse med udviklingen af it-systemer.

Herunder fremstillingen af analyse- og designdokumenter, der beskriver og afgrænser systemet. I forbindelser med denne dokumentation introduceres forskellige case-tools og til kvalitetssikring anvendes reviews og tekniske gennemgange.