



Vurderingskriterier for Informasjonsteknologi 2 – REA3050

Vurderingskriterier	Lav (karakteren 2)	Middels (kar. 3 og 4)	Høy (kar. 5 og 6)
Kreativ problemløsning	Kan til en viss grad forklare ulike metoder og strategier for design og implementering av programmer Kan til en viss grad forklare objektorientert modellering, gjenbruk av koder og generalisering av løsninger Kan til en viss grad gjøre rede for relevante systemutviklingsmetoder og samarbeidsverktøy	Kan forklare ulike metoder og strategier for design og implementering av programmer på en god måte Kan forklare objektorientert modellering, gjenbruk av koder og generalisering av løsninger Kan gjøre rede for relevante systemutviklingsmetoder og samarbeidsverktøy	Kan forklare ulike metoder og strategier for design og implementering av programmer på en presis og selvstendig måte Kan forklare objektorientert modellering, gjenbruk av koder og generalisering av løsninger på en presis og selvstendig måte Kan på en meget god måte gjøre rede for relevante systemutviklingsmetoder og samarbeidsverktøy
Modellering og programmering	Kan i noen grad vise forståelse hvordan informasjonsteknologi i ulike sammenhenger påvirker samfunnet Kan i noen grad drøfte problemstillinger knyttet til etikk, personvern og informasjonssikkerhet	Kan vise forståelse hvordan informasjonsteknologi i ulike sammenhenger påvirker samfunnet Kan drøfte problemstillinger knyttet til etikk, personvern og informasjonssikkerhet	Kan på en presis og meget god måte vise forståelse hvordan informasjonsteknologi i ulike sammenhenger påvirker samfunnet Kan drøfte problemstillinger knyttet til etikk, personvern og informasjonssikkerhet på en relevant og presis måte
Modellering og programmering	Kan til en viss grad forklare hvordan forskjellige programmeringsteknikker implementeres ved utvikling av løsninger Kan til en viss grad forklare objektorientert programmering Kan til en viss grad forklare gjenbruk av koder, generalisering av løsninger og strategier for utvikling av programkoder Kan til en viss grad gjøre rede for systemutviklingsmetoder, samarbeidsverktøy og brukervennlighet i programmer Kan til en viss grad forklare hvordan data kan innhentes, analyseres og presenteres	Kan forklare hvordan forskjellige programmeringsteknikker implementeres ved utvikling av løsninger Kan forklare objektorientert programmering Kan forklare gjenbruk av koder, generalisering av løsninger og strategier for utvikling av programkoder Kan gjøre rede for systemutviklingsmetoder, samarbeidsverktøy og brukervennlighet i programmer Kan forklare hvordan data kan innhentes, analyseres og presenteres	Kan forklare hvordan forskjellige programmeringsteknikker implementeres ved utvikling av løsninger på relevant og presis måte Kan på en meget god måte forklare objektorientert programmering Kan forklare gjenbruk av koder, generalisering av løsninger og strategier for utvikling av programkoder på en selvstendig og presis måte Kan på en meget god måte gjøre rede for systemutviklingsmetoder, samarbeidsverktøy og brukervennlighet i programmer Kan forklare hvordan data kan innhentes, analyseres og presenteres på en relevant og presis måte
Digital representasjon og informasjonsutveksling	Kan til en viss grad gjøre rede for brukervennlighet ved digital representasjon og informasjonsutveksling i programmer Kan til en viss grad forklare hvordan data kan lagres, utveksles og presenteres i informasjonssystemer på en sikker måte	Kan gjøre rede for brukervennlighet ved digital representasjon og informasjonsutveksling i programmer Kan forklare hvordan data kan lagres, utveksles og presenteres i informasjonssystemer på en sikker måte	Kan på en meget god måte gjøre rede for brukervennlighet ved digital representasjon og informasjonsutveksling i programmer Kan forklare på en presis og relevant måte hvordan data kan lagres, utveksles og presenteres i informasjonssystemer på en sikker måte

Karakteren 1 uttrykker at kandidaten har svært lav kompetanse i faget.