

Lektionsplanering för mobila applikationer

Årskurs: Gymnasiet

Kurs: Mobila applikationer

Tema: Utveckling av en enkel mobilapplikation

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Undervisningen ska behandla utvecklingsprocessen för mobila applikationer, inklusive planering, kodning, testning och dokumentation av programvaror. Eleverna ska även lära sig om användargränssnitt, säkerhet och tillgänglighet samt hur man kan använda olika ramverk och verktyg för att bygga applikationer. Centralt är också att skapa applikationer som fungerar på flera plattformar och enheter.

Kunskapskrav

Elven beskriver översiktligt den utvecklingsprocess som krävs för att skapa en mobilapplikation och redogör för centrala funktioner och säkerhetsaspekter. Eleven kan också genomföra enklare programmering och tillämpa god praxis i skapandet av mobila applikationer.

Lärarledda instruktioner

Introduktion till mobila applikationer (10 min)

- Förklara vad en mobilapplikation är och dess syften.
- Diskutera skillnader mellan mobilappar och webbappar.
- Presentera vanliga plattformar för mobila applikationer (iOS, Android).
- Redogör för skillnader i utvecklingsprocesser för olika plattformar.
- Introducera ramverk som React Native och Flutter.

Genomgång av utvecklingsprocessen (15 min)

- Förklara stegen i utvecklingen av en mobilapplikation: idé, planering, design, kodning, testning och distribution.
- Visa exempel på en projektplan för en mobilapplikation.
- Diskutera vad man bör tänka på gällande användargränssnitt och användarupplevelse (UI/UX).
- Dela en checklista för god praxis och säkerhet vid utveckling.
- Gå igenom de vanligaste felen som begås under utvecklingen av mobilappar.

Praktisk övning: Skapa en enkel app (15 min)

- Dela in klassen i grupper och låt dem välja en idé för en enkel mobilapplikation.
- Varje grupp får 10 min att skissa en projektplan för sin applikation inklusive syfte, funktioner och UI/UX-elements.
- Grupperna ska därför presentera sina idéer kort för klassen.
- Diskutera och ge feedback på varje projektplan.
- Sammanfatta vad som är viktigt för en lyckad app-idé.

Avslutande reflektion (10 min)

- Diskutera vad grupperna har lärt sig om utvecklingsprocessen och vikten av planering.
- Låt varje grupp reflektera över feedback och hur de kan förbättra sina idéer.
- Sammanfatta lektionen och ge en översikt över vad som kommer hända nästa gång, inklusive mer fokus på kodning.

Diskussionsfrågor

- A. Vilka funktioner tror ni är mest viktiga att inkludera i en mobilapplikation för att attrahera användare?
- B. Hur kan ni säkerställa att en mobilapplikation är säker och skyddar användardata?
- C. Vilka utmaningar tror ni kommer att uppstå under utvecklingen av en mobilapplikation och hur kan ni hantera dem?

Aktivitet

Som en aktivitet kommer eleverna att skapa en storyboard för sin mobilapplikation. De ska rita ut de olika skärmarna och hur användaren kommer att interagera med appen på varje skärm. Stages ska inkludera startskärm, huvudsida, inställningar samt eventuell andra funktioner. Efter att storyboarden är klar, ska grupperna presentera sin storyboard och få

feedback från både klasskamrater och läraren. Denna aktivitet syftar till att visualisera användarupplevelsen och förstå vikten av UI/UX-design.

Exit-ticket

Tags: [Lektion](#)