

1

FORBEREDELSE 1.0

Brief om BioNice, og eleverne får "nyt arbejde"

Arbejdsteams inddeles, og telefoner gives med hjem

(Lektion 1)

2

FORBEREDELSE 2.0

Indledende opgaver løses gennem BioNice Intranet

Teamene får teknisk kursus i Machine Learning for Kids

(Lektion 2+3)

3

UDVIKLING 1.0

Første CEO-video afspilles. Der fortælles om opgaven, og teamene diskuterer og arbejder med kategorisering af mad i Machine Learning for Kids

(Lektion 4+5)

4

UDVIKLING 2.0

Næste CEO-video afspilles. Der fortælles om samarbejde med Healthy Hire, og teamene diskuterer typer af data man kan indsamle

(Lektion 6+7+8)

5

UDVIKLING 2.0

DESIGNPROCES 1

Teamene udarbejder et pointsystem og tester, om deres system kan bruges til at tjekke sundhed

(Lektion 6+7+8)

6

UDVIKLING 2.0

DESIGNPROCES 2

Teamene designer wireframes til appen ud fra, hvordan den kunne se ud for brugerne

(Lektion 6+7+8)

7

UDVIKLING 2.0

Dashboard fra Healthy Hire præsenteres, og en etisk diskussion af indholdet startes

(Lektion 6+7+8)

8

KRITISK STILLINGTAGEN 1.0

Teamene inddeles i to grupper. En gruppe argumenterer for databrug, og den anden gruppe argumenterer imod ved et afdelingsmøde

(Lektion 9)

9

KRITISK STILLINGTAGEN 2.0

I fællesskab skal udviklingsafdelingen finde frem til etiske principper for databrug og ansvarlig udvikling i BioNice

(Lektion 9)