

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Termin hvori undervisningen afsluttes: Maj/juni 18
Institution	Viden Djurs - VID Gymnasier
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	Kommunikation/it c
Lærer(e)	Vivi Ann Jacobsen (VAJA)/Anders Thesbjerg (ANTH)
Hold	htx1nvnt

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Kommunikationsmodeller (VAJA)
Titel 2	Digital dannelse (VAJA)
Titel 3	Segmentering og målgrupper (ANTH)
Titel 4	App-udvikling/terminsprøve-projekt (ANTH)
Titel 5	Eksamensprojekt – Videnskab og Teknologi (ANTH)
Titel 6	Repetition/eksamenstræning (ANTH)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 1	Kommunikationsmodeller (VAJA)
Indhold	<p>Anvendt litteratur og andet undervisningsmateriale fordelt på kernestof og supplerende stof</p> <p>Eleverne præsenteres for kommunikation og kommunikationsmodeller. I forbindelse med kommunikation lavede vi øvelser for at fastslå vigtigheden af den nonverbale kommunikation. Eleverne er både blevet introduceret til en klassisk kommunikationsmodel samt Bruno Ingemanns Bollemodel. De har skulle anvende Bollemodellen på en selvvalgt kommunikation, hvor de kunne vælge mellem en række digitale kommunikationer.</p> <p>Ingemann, Bruno <i>Den Nye Bollemodel</i> IN Tekster skal ses (2002)</p> <p>Eleverne har analyseret Pepsis reklame, <i>We wish you a scary Halloween</i> og Coca Colas fans svar til reklamen, <i>Everybody wants to be a hero</i>. De kan ses her: http://www.fooddive.com/news/coke-fans-halloween-response-to-pepsi-ad-goes-viral/190208/ Tilgået d. 20. september 2017.</p>
Omfang	Anvendt uddannelsestid 12 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Kompetencer, læreplanens mål, progression</p> <p>Kernestof: Simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprocesser</p> <p>Faglige mål: Analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet.</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning og pararbejde

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 2	Digital dannelse (VAJA)
Indhold	<p>Anvendt litteratur og andet undervisningsmateriale fordelt på kernestof og supplerende stof</p> <p>Eleverne har i begyndelsen af forløbet afklaret deres digitale kompetencer: https://digitalekompetencer.dk/result/?uri=e763ceb093c3668450c27a7eca436c28</p> <p>Eleverne har læst om reglerne i forbindelse med copyright: http://www.vivisplace.dk/komit-c/copyright/ Tilgået d. 15. oktober 2017</p> <p>I samme forbindelse læste eleverne kapitel 11.2 og 11.3 om Creative Commons og Open Source i Kommunikation/it A fra System af Birthe Fogh Bern m. fl. https://kommunikationita.systeme.dk/index.php?id=306</p> <p>Eleverne blev introduceret til etik gennem lærerstyret oplæg. Kendskab til pligt- og konsekvensetik. Eleverne er ligeledes blevet undervist i, hvordan man angiver kilder digitalt i Words referencesystem.</p> <p>Oplæg fra Center for digital dannelse af Jacob Pedersen. Her blev følgende indhold gennemgået: https://digitaldannelse.org/elever/ https://digitaldannelse.org/vidensbase/link-katalog/ https://digitaldannelse.org/vidensbase/privacy-vaerktojer-du-kan-bruge/</p> <p>Eleverne skulle udarbejde en infographic til formål at fremme digital dannelse. I den forbindelse skulle eleverne læse om planlægning, typografi og farver. Følgende sider er læst: Olesen, Jacob http://www.farvesymbolik.dk/ Tilgået d. 15. Oktober 2017</p> <p>Bern, Birthe Fogh m.fl. Kommunikation/it A Kapitel 6.4 Spark ideerne i gang. Kapitel 6.7 Farver Kapitel 6.8 Typografi</p> <p>Afslutningsvist skulle eleverne udarbejde en præsentation af deres formidlingsmæssige valg, som også skulle indeholde en redegørelse af, hvorfor de havde truffet de givne valg i forbindelse med målgruppen. Her blev eleverne undervist i retorik, så de kunne lave en velovervejet præsentation.</p>
Omfang	Anvendt uddannelsestid 20 lektioner

<p>Særlige fokus-punkter</p>	<p>Kompetencer, læreplanens mål, progression</p> <p>Kernestof: Forskellige brugers/målgruppers kultur, medieforbrug og behov (i dette tilfælde elevernes egen generation)</p> <p>Eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen.</p> <p>Grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik.</p> <p>Basal farvelære</p> <p>Skitser og prototyper</p> <p>Idegenereringsværktøjer</p> <p>Faglige mål: Produktion: Udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</p> <p>Demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner</p> <p>Begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</p> <p>Forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Klasseundervisning</p> <p>Virtuelle arbejdsformer</p> <p>Projektarbejdsform</p> <p>Anvendelse af fagprogrammer</p>

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 3	Segmentering og målgrupper (ANTH)
Indhold	<p>Eleverne introduceres til målgrupper, personaer, kommunikationsmodeller og seks forskellige segmenteringsværktøj. I grupper af 2-3 personer skal de fordybe sig i én af de seks segmenteringsværktøj, med henblik på at præsentere for resten af klassen.</p> <p>De seks segmenteringsværktøjer er:</p> <p><i>1 - Livsstilssegmentering via Gallupkompasset</i></p> <p><i>2 - Livsstilssegmentering via Minervamodellen</i></p> <p><i>3 - Demografisk segmentering</i></p> <p><i>4 - Segmentering via forbrugsmønstre</i></p> <p><i>5 - Segmentering via brugsmønstre</i></p> <p><i>6 - Segmentering via spillertyper</i></p> <p>Arbejdet med segmenteringsværktøjer kontekstualiseres igennem lærerstyrede oplæg om sociale medier, set i relation til det moderne mediebillede (old media vs. new media). Der gennemgås teori omhandlende Erving Goffmans front/back-stage, Joshua Meyrowitz' middle region, kommunikationsmodeller, Jürgen Habermas' begreb om livsroller, filterbobler og ekkokamre på sociale medier og "reality"-tv. Derudover introduceres Nancy Bayms definition af (online) communities, begrebet parasocial interaktion, samt teori omhandlende talk-shows. Eleverne skal med udgangspunkt i deres viden om den gennemgåede teori omhandlende segmenteringsværktøjer/målgrupper, kommunikationsmodeller og sociale medier/online communities aflevere en kommunikations- og målgruppeanalyse af en valgfri "social media personlighed" (f.eks. fra YouTube, Twitch, Facebook eller blogosfæren). Analysen danner udgangspunkt for det efterfølgende forløb omhandlende appudvikling.</p> <p>Anvendt litteratur og andet undervisningsmateriale fordelt på kernestof og supplerende stof</p> <p>Kernestof:</p> <p>https://kommunikationita.systime.dk/index.php?id=206</p> <p>http://tns-gallup.dk/da/gallupkompas</p> <p>http://tns-gallup.dk/da/kompas-segmenster</p> <p>https://kommunikationita.systime.dk/index.php?id=205</p> <p>https://www.dingeo.dk/data/conzoom/</p> <p>http://jyskanalyse.dk/index.php/forbrugertyper</p> <p>https://news.byu.edu/news/why-do-you-facebook</p> <p>https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/bartles-taxonomy-of-player-types-and-why-it-doesnt-apply-to-everything--gamedev-4173</p>

	<p>Supplerende stof: https://samfundsfag-c.systime.dk/index.php?id=640 https://iderummet.dk/selviscenesaettelse/ http://denstoredanske.dk/Sprog_religion_og_filosofi/Filosofi/Filosofi_og_filosoffer_-_1900-t./Filosoffer_1900-t._-_Tyskland_-_%C3%98strig_-_Schweiz_-_biografier/J%C3%BCrgen_Habermas https://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles?language=da http://www.acrwebsite.org/volumes/8170/volumes/v25/NA-25 https://www.hs-heilbronn.de/16580627/2015-baym-nancy-personal-connections-in-a-digital-age-pdf.pdf (s. 81-100) https://tidsskrift.dk/mediekultur/article/view/1088/993</p>
Omfang	Anvendt uddannelsesetid 18 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Kernestof: <i>Kommunikationsteori og medier</i></p> <ul style="list-style-type: none"> –simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer –forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov –interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer –eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen <p>Faglige mål: <i>Forundersøgelse</i></p> <ul style="list-style-type: none"> –analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet –finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt –undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen –demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Gruppearbejde Præsentationer

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 4	App-udvikling/terminsprøve-projekt (ANTH)
Indhold	<p>App-udviklingsforløbet er sammensat som et længerevarende projekt der gradvist giver eleverne den nødvendige teoretiske viden og praktiske hands-on erfaring til at producere apps, samtidig med at forløbet også fungerer som et terminsprøve-forløb der skal emulere det afsluttende eksamensforløb i Kom/IT C.</p> <p>Forløbet har til hensigt at give eleverne en basisviden om alle de overvejelser og hensyn man skal tage sig i forbindelse med at designe og udvikle apps.</p> <p>Eleverne introduceres til følgende discipliner:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaktionsdesign: Design af interaktionen i appen • Prototyping: Papir-skitser, wireframes og digitale mockups • Visuelt design: Gestaltlove og farveteori • Modellering: Modellering af flow og process i appen • Programmering: Udvikling af app i AppLab • Brugertest: Inddragelse af test-feedback til videreudvikling af appen <p>Appen skal udvikles i grupper af 2-3 personer, med udgangspunkt i kommunikations- og målgruppeanalysen af en valgfri ”social media personlighed” der blev produceret til det foregående undervisningsforløb. Analysen indgår som et produktionsmæssigt og processuelt ”springbræt”, til at hjælpe eleverne i gang med at udfærdige en samlet kommunikationsrapport, som skal skrives sideløbende med app-udviklingen og afleveres sammen med den færdige app til slut i forløbet. Herfra danner appen og kommunikationsrapporten udgangspunkt for de efterfølgende mundtlige terminsprøver i Kom/IT C.</p> <p>Udviklingen af appen foregår via blokprogrammering i AppLab på code.org</p> <p>Forløbsplan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Modul - Interaktionsdesign 2. Modul - One Hour of Code 3. Modul - Gestaltlove og farver 4. Modul - Stepwise Improvement 5. Modul - Stepwise Improvement fortsat 6. Modul - Byg din egen app fra bunden 7. Modul - Brugertest <p>Kernestof samt supplerende stof:</p> <p>https://informatik.systime.dk/index.php?id=939 https://informatik.systime.dk/index.php?id=1010 https://www.youtube.com/watch?v=Vm1J2wUhNOK https://marvelapp.com/ https://code.org/ https://www.youtube.com/watch?v=nKIu9yen5nc https://kommunikationita.systime.dk/index.php?id=240</p>

	<p>https://color.adobe.com/da/create/color-wheel/ http://www.farvernesbetydning.dk/oversigt-over-farver-og-farvesymbolik/ http://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene https://code.org/educate/csp https://curriculum.code.org/csp-1718/unit5/ https://kommitc.systeme.dk/index.php?id=251 http://cs.au.dk/~mec/publications/conference/50--stepwise-improvement-of-models.pdf https://informatik.systeme.dk/index.php?id=1011</p>
Omfang	Anvendt uddannelsestid 18 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål: <i>Forundersøgelse:</i> –analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet –finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt –demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag.</p> <p><i>Produktion:</i> –udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde –demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner –begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver –forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter –anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter.</p> <p>Kernestof: <i>Kommunikationsteori og medier</i> –simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer –forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov –interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer –eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen</p> <p><i>Design og visuel kommunikation</i> –brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign –grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik –billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler –basal farvelære –skitser og prototyper</p>

	<p><i>Produktudvikling og projektstyring</i></p> <p>–idégenereringsværktøjer</p> <p>–fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger</p> <p>–evalueringsmetoder</p> <p><i>Etik, love og digital adfærd</i></p> <p>–etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>–ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>–brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv</p> <p><i>Digitale værktøjer</i></p> <p>–digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd</p> <p>–programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps</p> <p>–brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototype-fremstilling og kollaborativ skrivning.</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Klasseundervisning</p> <p>Virtuelle arbejdsformer</p> <p>Projektarbejdsform</p> <p>Anvendelse af fagprogrammer</p> <p>Skriftligt arbejde</p>

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 5	Eksamensprojekt – Videnskab og Teknologi (ANTH)
Indhold	<p>Til eksamensprojektet skal eleverne arbejde i grupper på mellem 1-3 personer og udfærdige et kommunikationsprodukt med en dertilhørende kommunikationsrapport ud fra det overordnede tema Videnskab og Teknologi.</p> <p>Der kan vælges frit mellem én af nedenstående opgaver:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Lav et valgfrit software kommunikationsprodukt – f.eks. en app, website, spil eller lignende ■ Lav en pjece eller plakat for et håndgribeligt produkt ■ Skriv en artikel om et valgfrit emne. ■ Producer en video (f.eks. reklame/PR-video, til en oplysningskampagne, underholdningsindslag eller lignende) <p>Forløbet er stort set identisk til terminsprøve-projektet i sin opbygning, med de eneste markante forskelle at eleverne har frit valg til at arbejde med ét af flere forskellige kommunikationsprodukter, og at produktet i en eller anden henseende skal relatere til det overordnede tema, videnskab og teknologi. Eleverne får derfor sat hele deres samlede Kom/IT-faglighed i spil.</p> <p>Eleverne introduceres igennem forløbet desuden for en række lærer-styrede oplæg omhandlende filmiske virkemidler, hvilket agerer som teoretisk ballast og inspiration til alle audiovisuelle kommunikationsproduktioner, med særligt udbytte for de elever der arbejder med videoproduktion.</p> <p>Kernestof og supplerende stof: http://filmcentralen.dk/gymnasiet/filmsprog https://vimeo.com/89302848 https://www.youtube.com/watch?v=WUEVSNMdYLA https://www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0 https://www.youtube.com/watch?v=6pFrZ-91lFg</p>
Omfang	Anvendt uddannelsestid 22 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål: <i>Forundersøgelse:</i> –analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet –finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt</p>

–demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag.

Produktion:

- udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde
- demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner
- begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver
- forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter
- anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter.

Kernestof:

Kommunikationsteori og medier

- simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer
- forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov
- interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer
- eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen

Design og visuel kommunikation

- brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign
- grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik
- billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler
- basal farvelære
- skitser og prototyper

Produktudvikling og projektstyring

–idégenereringsværktøjer

- fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger
- evalueringsmetoder

Etik, love og digital adfærd

- etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter
- ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter
- brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv

Digitale værktøjer

- digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd
- programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps

	–brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Virtuelle arbejdsformer Projektarbejdsform Anvendelse af fagprogrammer Skriftligt arbejde

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 6	Eksamenstræning/repetition (ANTH)
Indhold	Tips og tricks til hvordan man laver den gode opgave og mundtlige eksamen.
Omfang	Anvendt uddannelsestid 4 lektioner
Særlige fokuspunkter	Repetition og afrunding af faget.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning

[Retur til forside](#)