

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	August 2015 – Juni 2018
Institution	VID Gymnasier – Game College
Uddannelse	Htx
Fag og niveau	Kommunikation/it A
Lærer	Morten Aagaard Eistrøm (MOEI), Martin Stern Nielsen (MSNI)
Hold	Htx3kitz17

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

1. år	
Titel 1	Spilgrafik (MOEI)
Titel 2	Spilprojekt 1 – Læringsspil (MOEI)
Titel 3	Usability (MOEI)
Titel 4	3D Studio Max (MOEI)
2. år	
Titel 5	Kommunikationsmodeller (MOEI)
Titel 6	Grafisk Design (MOEI)
Titel 7	Rapid Prototyping (MOEI)
Titel 8	Spilprojekt 2 (MOEI)
3. år	
Titel 9	Brugertests (MSNI)
Titel 10	Spilprojekt 3 (MSNI)
Titel 11	Machinima (MSNI)

Titel 12	Markedsføring og branding af webshop (MSNI)
Titel 13	Eksamensforberedelse (MSNI)

SO-forløb	
SO 7 grundforløb	Projektledelse og spiludvikling (teknologi, kom./it)
SO 3	Crowdfunding (dansk, engelsk, kom./it)
SO 4	MediaCamp 2016 (diverse fag)
SO 6	iCamp46 (diverse fag)
SO 7	Mini-SRP (dansk, design, engelsk, kom./it)
SO 10	MediaCamp 2017 (diverse fag)
SO 11	Studietur til USA (kom./it, design, programmering/multimedier)
SO 12	iCamp46 (dansk, teknikfag, kom./it)

1. år	s. 3
2. år	s. 7
3. år	s. 11
Studieområdet	s. 18

1. år

Titel 1	Spilgrafik (MOEI)
Indhold	<p>Forløbet dykker ned i spilgrafikkens historie og introducerer samtidig en bred vifte af grafiske udtryk. Eleverne opnår forståelse af spilgrafikkens betydning for spilmediet og baggrunden for spilgrafikkens udvikling. Samtidig lærer eleverne at genkende og karakterisere spilgrafik fra de forskellige årtier, og de bliver bevidste om spilgrafikkens sammenhæng med et spils gameplay. Som afslutning på forløbet skal eleverne udarbejde en plakat, hvor de udtrykker et selvvalgt budskab til deres medstuderende omkring spilgrafik. I denne proces skal de gøre brug af deres viden om farvelære og billedteori.</p> <p>Litteratur: Bangsholm, Claus (2009): <i>Det kommunikerende menneske</i>, s. 216-231 og 238-245 Jουλ, Jesper (2010): <i>After Game Graphics</i> Meyhoff, Peder (2009): <i>Kommunikation/IT C</i>, s. 32-36 og 105-108</p> <p>Tutorials: http://www.digitaltutors.com/tutorial/1238-Your-First-Day-with-Photoshop-CC http://www.digitaltutors.com/tutorial/721 http://www.digitaltutors.com/tutorial/722 http://www.digitaltutors.com/tutorial/500-Beginners-Guide-to-Image-Editing-in-Photoshop http://www.digitaltutors.com/tutorial/1021-Color-Theory-for-Todays-Creative-Professionals</p>
Omfang	24 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • udvikle kommunikationsstrategier med vægt på budskab, udtryksmidler og medier • gennemføre produktion af kommunikationsprodukter • anvende udvalgte metoder til vurdering af egne kommunikationsprodukter og give forslag til optimering af produkt og proces • formidle dokumentere såvel produktionen som de tekniske og kommunikationsmæssige overvejelser i arbejdsprocessen. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grafisk formsprog og farvelære, til såvel papir som digital kommunikation, og betydningen heraf for en praktisk kommunikations gennemførelse, herunder forskellige principper og teorier for designs virkning og funktion • billeder og deres formsprog i forhold til såvel levende billeder som faste billeder • fremstilling og bearbejdning af informationer fra forskellige kilder - såsom

	<p>tekst, levende såvel som faste billeder, lyd, animationer o.l. - til brug i kommunikation i gennem trykte og digitale medier</p> <ul style="list-style-type: none"> • kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktionsformer og -principper i forhold til den givne kommunikation • it-værktøjer til behandling af faste og levende billeder, tekst, lyd og animation i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter it-værktøjer til fremstilling og programmering af interaktive systemer.
Væsentligste arbejdsformer	Individuelt arbejde, gruppearbejde.

Titel 2	Spilprojekt 1 – Læringsspil (MOEI)
Indhold	<p>Forløbet er tværfagligt mellem teknologi og kom./it, hvor kom./it-faget supplerer teknologifaget i at udvikle et læringsspil.</p> <p>Det er elevernes opgave at producere spil, der formidler et fagligt indhold på gymnasieniveau i et af følgende fag: Matematik B, Fysik B, Biologi C, Kemi B eller Dansk A. Eleverne skal skabe nye måder/metoder til at hjælpe med undervisning i deres spildesign.</p>
Omfang	35 lektioner teknologi, 10 lektioner kom./it
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gennemføre forundersøgelser, herunder målgruppeanalyse og afsenders forhold, og derfra udarbejde en plan for kommunikationens gennemførelse • planlægge og styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og styring af kvalitet • udvikle kommunikationsstrategier med vægt på budskab, udtryksmidler og medier • gennemføre produktion af kommunikationsprodukter, herunder anvende relevante it-værktøjer • formidle og dokumentere såvel produktionen som de tekniske og kommunikationsmæssige overvejelser i arbejdsprocessen. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • brugervenlighed og funktionalitet • storyboards og flowcharts i forhold til design og planlægning af kommunikationsprodukter. • målgruppeanalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation • informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning • fremstilling og bearbejdning af informationer fra forskellige kilder - såsom

	<p>tekst, levende såvel som faste billeder, lyd, animationer o.l. - til brug i kommunikation i gennem trykte og digitale medier</p> <ul style="list-style-type: none"> • it-værktøjer til behandling af faste og levende billeder, tekst, lyd og animation i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter • it-værktøjer til fremstilling og programmering af interaktive systemer.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, projektarbejde.

Titel 3	Usability (MOEI)
Indhold	<p>Eleverne skal i grupper foretage en heuristisk evaluering af et af spillene fra spilprojekt #1.</p> <p>Litteratur: Canossa, Alessandro (2009): <i>Play-Persona: Modeling Player Behaviour in Computer Games</i> Dusurvire, Heather og Wiberg, Charlotte (2009): <i>Game Usability Heuristics (PLAY) For Evaluating and Designing Better Games: The Next Iteration</i></p>
Omfang	2 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • anvende udvalgte metoder til vurdering af egne kommunikationsprodukter og give forslag til optimering af produkt og proces. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kvantitative og kvalitative analysemetoder • brugervenlighed og funktionalitet.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, virtuelle arbejdsformer, gruppearbejde

Titel 4	3D Studio Max (MOEI)
Indhold	<p>Eleverne får en overordnet introduktion til 3D Studio Max og programmets grundlæggende funktioner. De får mulighed for at lave øvelser differentieret efter deres niveau i programmet.</p> <p>Tutorials: http://blog.digitaltutors.com/basic-3d-modeling-terminology/ http://www.digitaltutors.com/tutorial/539-Beginners-Guide-to-3ds-Max http://www.digitaltutors.com/11/playlist.php?id=312438#play-30432-1225</p>

	http://www.digitaltutors.com/11/playlist.php?id=313185#play-40952 http://www.digitaltutors.com/11/playlist.php?id=313185#play-40953 http://www.digitaltutors.com/11/playlist.php?id=313185#play-40954 http://www.digitaltutors.com/11/playlist.php?id=313185#play-40955 http://www.digitaltutors.com/11/playlist.php?id=313185#play-40956
Omfang	14 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • anvende forskellige metoder og modeller til analyse og vurdering af behov og budskab i en kommunikationsopgave • gennemføre forundersøgelser, herunder målgruppeanalyse og afsenders forhold, og derfra udarbejde en plan for kommunikationens gennemførelse • udvikle kommunikationsstrategier med vægt på budskab, udtryksmidler og medier • vælge medie til formidling af kommunikation og gennemføre den praktiske tilrettelæggelse i forhold til det valgte medie • gennemføre produktion af kommunikationsprodukter, herunder anvende relevante it-værktøjer • anvende udvalgte metoder til vurdering af egne kommunikationsprodukter og give forslag til optimering af produkt og proces. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grafisk formsprog og farvelære, til såvel papir som digital kommunikation, og betydningen heraf for en praktisk kommunikations gennemførelse, herunder forskellige principper og teorier for designs virkning og funktion • billeder og deres formsprog i forhold til såvel levende billeder som faste billeder • forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation • fremstilling og bearbejdning af informationer fra forskellige kilder - såsom tekst, levende såvel som faste billeder, lyd, animationer o.l. - til brug i kommunikation i gennem trykte og digitale medier • it-værktøjer til behandling af faste og levende billeder, tekst, lyd og animation i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter it-værktøjer til fremstilling og programmering af interaktive systemer.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, anvendelse af fagprogrammer, eksperimentelt arbejde, individuelt arbejde, gruppearbejde.

2. år

Titel 5	Kommunikationsmodeller (MOEI)
Indhold	<p>Eleverne løser analyseopgaver med fokus på kommunikationsmodellernes anvendelighed.</p> <p>Litteratur: Bern, Birthe Fog et al.: <i>Kommunikation/it A – ibog</i> (kapitel 2)</p>
Omfang	6 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktionsformer og -principper i forhold til den givne kommunikation.
Væsentligste arbejdsformer	Individuelt arbejde.

Titel 6	Grafisk Design (MOEI)
Indhold	<p>Eleverne skal designe et cover til en eksisterende film/spil/musik-udgivelse. Processen skal dokumenteres i et word-dokument. Word-dokumentet skal indeholde følgende kapitler, som beskriver de faser, eleverne skal igennem, når de designer jeres cover.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Brief (kort beskrivelse af opgaven og målgruppen) 2. Research – Kreativitetens elementer (copy, transform, combine) 3. Idegenerering (moodboard, miniskitser) 4. Udvælgelse (argumentation for designvalg med relevant teori) 5. Produktion (beskrivelse af produktionsprocessen) 6. Evaluering af produkt <p>Litteratur: Bern, Birthe Fog et al.: <i>Kommunikation/it A – ibog</i> (kapitel 6.5, 6.7, 6.8, 11)</p>
Omfang	18 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gennemføre produktion af kommunikationsprodukter, herunder anvende relevante it-værktøjer. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grafisk formsprog og farvelære, til såvel papir som digital kommunikation, og betydningen heraf for en praktisk kommunikations gennemførelse,

	<p>herunder forskellige principper og teorier for designs virkning og funktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • billeder og deres formsprog i forhold til såvel levende billeder som faste billeder.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, individuelt arbejde.

Titel 7	Rapid Prototyping (MOEI)
Indhold	<p>Eleverne undervises i metoder til rapid prototyping (wireframing og paper prototyping).</p> <p>Litteratur: Marmura, Rich (2008): <i>Paper Prototyping: 5 Facts for Designing in Low Tech</i></p> <p>Medier: Cinemassacre (26. maj 2016): <i>Paperboy (NES) – Angry Video Game Nerd – Episode 140</i> (YouTube-video). GDC (1. oktober 2016): <i>Building a Paper Prototype For Your Narrative Design</i> (YouTube-video). Google for Entrepreneurs (8. august 2016): <i>Rapid Prototyping 1 of 3: Sketching and Paper Prototyping</i> (YouTube-video). Sketch App Sources (u.d.): <i>Wireframe Kits and Prototype Resources</i> (fildelingsside).</p>
Omfang	10 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • planlægge og styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og styring af kvalitet. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • brugervenlighed og funktionalitet • storyboards og flowcharts i forhold til design og planlægning af kommunikationsprodukter.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, projektarbejdsform, skriftligt arbejde.

Titel 8	Spilprojekt 2 (MOEI)
Indhold	Forløbet er elevernes andet store spilprojekt på uddannelsen i samarbejde mellem fagene kom./it, dansk og design.

	<p>Eleverne inddeles i grupper, hvor bestemte roller skal være repræsenteret: projektleder, game designer, grafiker, programmør og audio designer. Slutmålet er et spilbart computerspil med tilhørende dokumentation.</p> <p>Kom./it's fokus i projektet er projektledelse, målgruppeanalyse evt. markedsanalyse. Undervejs skal eleverne aflevere følgende produkter:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konceptbeskrivelse 2. Målgruppeanalyse 3. Pressemeddelelse 4. Designdokument 5. Et færdigt computerspil <p>Temaet for projektet er ”Remediering af eventyr”.</p>
<p>Omfang</p>	<p>Dansk: 14 lektioner Kom./it: 23 lektioner Design: 8 lektioner</p>
<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • anvende forskellige metoder og modeller til analyse og vurdering af behov og budskab i en kommunikationsopgave • analysere markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst, kommunikationsproduktet indgår i • gennemføre forundersøgelser, herunder målgruppeanalyse og afsenders forhold, og derfra udarbejde en plan for kommunikationens gennemførelse • planlægge og styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og styring af kvalitet • udvikle kommunikationsstrategier med vægt på budskab, udtryksmidler og medier • vælge medie til formidling af kommunikation og gennemføre den praktiske tilrettelæggelse i forhold til det valgte medie • gennemføre produktion af kommunikationsprodukter, herunder anvende relevante it-værktøjer • anvende udvalgte metoder til vurdering af egne kommunikationsprodukter og give forslag til optimering af produkt og proces • kunne generalisere erfaring med henblik på at forbedre egen praksis • formidle og dokumentere såvel produktionen som de tekniske og kommunikationsmæssige overvejelser i arbejdsprocessen. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • brugervenlighed og funktionalitet • målgruppeanalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug

	<p>og situation</p> <ul style="list-style-type: none"> • forskellige afsenderes formål med at starte en kommunikation • fremstilling og bearbejdning af informationer fra forskellige kilder - såsom tekst, levende såvel som faste billeder, lyd, animationer o.l. - til brug i kommunikation i gennem trykte og digitale medier • praktiske metoder til systemudvikling og projektledelse • it-værktøjer til behandling af faste og levende billeder, tekst, lyd og animation i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter • it-værktøjer til fremstilling og programmering af interaktive systemer.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, projektarbejdsform, skriftligt arbejde, gruppearbejde, elevpræsentationer.

3. år

Titel 9	Brugertests (MSNI)
Indhold	<p>Forløbet er en træning for eleverne i at udføre brugertests ud fra et iterativt princip, hvor de gennem først en kvalitativ og senere en kvantitativ test kan foreslå ændringer til et eksisterende produkt.</p> <p>Eleverne vælger et eksisterende spil fra Dadius hjemmeside og forestiller sig, at de skal give feedback til udviklerne midt i udviklingsprocessen. I den forbindelse planlægger eleverne en testsession, hvor der indgår både en observationstest og et fokusgruppeinterview. I den forbindelse producerer eleverne en testplan og tager notater og nedskriver konklusioner fra testsessionen.</p> <p>På baggrund af testen og dens resultater gennemfører eleverne efterfølgende en spørgeskemaundersøgelse på relevante dele af målgruppen for det valgte spil, inden de, på baggrund af de to tests, giver et skriftligt forslag til ændringer i spildesignet.</p> <p>Litteratur: Bern, Birthe Fog et al.: <i>Kommunikation/it A – ibog</i> (kapitel 3)</p> <p>Medier: www.dadiu.dk/games</p>
Omfang	23 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • anvende forskellige metoder og modeller til analyse og vurdering af behov og budskab i en kommunikationsopgave • gøre rede for juridiske og etiske aspekter i praktisk kommunikation og demonstrere kendskab til problemstillinger omkring ophavsret og personfølsomme informationer • planlægge og styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og styring af kvalitet • anvende udvalgte metoder til vurdering af egne kommunikationsprodukter og give forslag til optimering af produkt og proces • kunne generalisere erfaring med henblik på at forbedre egen praksis • formidle og dokumentere såvel produktionen som de tekniske og kommunikationsmæssige overvejelser i arbejdsprocessen. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • brugervenlighed og funktionalitet • målgruppeanalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation • forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation

	<ul style="list-style-type: none"> • informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning • kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktionsformer og -principper i forhold til den givne kommunikation • kvantitative og kvalitative analysemetoder.
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde, klassediskussion, testsessioner.

Titel 10	Spilprojekt 3 (MSNI)
Indhold	<p>Forløbet er elevernes sidste store spilprojekt på studiet, hvor de skal skabe et computerspil ud fra 3 kreative benspænd. Dette spil skabes primært på elevernes studietur til Seattle, mens forundersøgelserne gennemføres i ugerne inden turen på skolen.</p> <p>Hele 3. årgang på GameIT-linjen omdannes til spilvirksomheder med 6-8 elever i hver virksomhed, hvoraf de fleste arbejder på tværs af klasserne. Grupperne står selv for at planlægge hele deres proces frem mod deadline for spillet, og undervejs skal eleverne forsøge at skabe hype omkring spillet på en Facebook-blog. Undervejs i forløbet er der særlig fokus på markedsføring, projektledelse og tidsstyring. Forløbet kører over to måneder i samarbejde mellem elevernes studieretningsfag: programmering, multimedier, design og kom./it. I disse to måneder skal eleverne selv administrere deres tid, mens lærerne fungerer som vejledere.</p> <p>Under projektet introduceres eleverne for forskellige delafleveringer, som skal løses sideløbende med det overordnede mål om at skabe gruppens eget velfungerende computerspil. Disse opgaver har fokus på forundersøgelse i forhold til spillets målgruppe og markedsføring af spillet. Eleverne vælger i starten blandt et begrænset udvalg af muligheder, hvordan deres spil skal designes ud fra parametrene <i>Fun</i>, <i>Mechanic</i> og <i>Player Type</i>. Det færdige spil skal designes med henblik på de valgte parametre inden for de tre overordnede kategorier.</p> <p>Efter projektets deadline evaluerer eleverne deres egen og gruppens indsats gennem et post mortem for spillet.</p> <p>Litteratur: Bartle, Richard (1996): <i>Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDs</i>.</p>
Omfang	<p>Kom./it: 38 lektioner</p> <p>Design: 24 lektioner</p> <p>Programmering/multimedier: 6 lektioner</p> <p>Derudover omkring 70 timer med workshops i USA på studieturen.</p>
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • anvende forskellige metoder og modeller til analyse og vurdering af behov og budskab i en kommunikationsopgave

- analysere markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst, kommunikationsproduktet indgår i
- gøre rede for juridiske og etiske aspekter i praktisk kommunikation og demonstrere kendskab til problemstillinger omkring ophavsret og personfølsomme informationer
- gennemføre forundersøgelser, herunder målgruppeanalyse og afsenders forhold, og derfra udarbejde en plan for kommunikationens gennemførelse
- planlægge og styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og styring af kvalitet
- udvikle kommunikationsstrategier med vægt på budskab, udtryksmidler og medier
- gennemføre produktion af kommunikationsprodukter, herunder anvende relevante it-værktøjer
- anvende udvalgte metoder til vurdering af egne kommunikationsprodukter og give forslag til optimering af produkt og proces
- kunne generalisere erfaring med henblik på at forbedre egen praksis
- formidle og dokumentere såvel produktionen som de tekniske og kommunikationsmæssige overvejelser i arbejdsprocessen.

Kernestof:

- grafisk formsprog og farvelære, til såvel papir som digital kommunikation, og betydningen heraf for en praktisk kommunikations gennemførelse, herunder forskellige principper og teorier for designs virkning og funktion
- billeder og deres formsprog i forhold til såvel levende billeder som faste billeder
- brugervenlighed og funktionalitet
- målgruppeanalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation
- informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning
- fremstilling og bearbejdning af informationer fra forskellige kilder - såsom tekst, levende såvel som faste billeder, lyd, animationer o.l. - til brug i kommunikation i gennem trykte og digitale medier
- forskellige distributionssystemer, deres opbygning, tekniske komponenter og muligheder
- forskellige journalistiske og fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter
- kvantitative og kvalitative analysemetoder
- praktiske metoder til systemudvikling og projektledelse
- it-værktøjer til behandling af faste og levende billeder, tekst, lyd og animation i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter

	<ul style="list-style-type: none"> • it-værktøjer til fremstilling og programmering af interaktive systemer.
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejde.

Titel 11	Machinima (MSNI)
Indhold	<p>Eleverne får en overordnet introduktion til begrebet <i>Machinima</i> og skal skabe deres egen film ved hjælp af optagelser i et computerspil. Projektet lægger vægt på elevernes egenproduktion af et visuelt produkt med fuld billed- og lydside. Som en væsentlig del af projektet udvikler eleverne et storyboard, mens det endelige produkt er en video.</p> <p>Eleverne vælger mellem to forskellige tilgange til machinima-produktionen med udgangspunkt i ideen om remediering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Genskab en scene fra en film eller en serie. 2. Lav en trailer for en eksisterende film, et spil eller en serie. <p>Hvis eleverne har egne ideer til, hvordan de vil arbejde med remediering i deres projekt, så kan de også definere deres egen tilgang til produktionen.</p> <p>Førløbet dokumenteres igennem en refleksionstekst og slutter med fælles fremvisning af samtlige projekter.</p> <p>Litteratur: Bern, Birthe Fog et al.: <i>Kommunikation/it A – ibog</i> (kapitel 9). Jacobsen, Vivi Ann (u.d.): <i>Remediation – understanding new media</i> (Introduktion til teori om remediering på hjemmesiden www.vivisplace.dk)</p>
Omfang	21 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gøre rede for juridiske og etiske aspekter i praktisk kommunikation og demonstrere kendskab til problemstillinger omkring ophavsret og personfølsomme informationer • gennemføre produktion af kommunikationsprodukter, herunder anvende relevante it-værktøjer • kunne generalisere erfaring med henblik på at forbedre egen praksis • formidle og dokumentere såvel produktionen som de tekniske og kommunikationsmæssige overvejelser i arbejdsprocessen <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • billeder og deres formsprog i forhold til såvel levende billeder som faste billeder • storyboards og flowcharts i forhold til design og planlægning af

	<p>kommunikationsprodukter</p> <ul style="list-style-type: none"> • informationssøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning • fremstilling og bearbejdning af informationer fra forskellige kilder - såsom tekst, levende såvel som faste billeder, lyd, animationer o.l. - til brug i kommunikation i gennem trykte og digitale medier • forskellige distributionssystemer, deres opbygning, tekniske komponenter og muligheder • it-værktøjer til behandling af faste og levende billeder, tekst, lyd og animation i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter. <p>Relevante begreber:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Storyboard • Videoredigering • Remediering.
Væsentligste arbejdsformer	Individuelt arbejde.

Titel 12	Markedsføring og branding af webshop (MSNI)
Indhold	<p>Forløbet er elevernes sidste store projekt i kom./it, og i den forbindelse lægger forløbet op til en individuel tilgang til, hvordan eleverne vil løse opgaven. De skal designe og brande en webshop, ud fra et selvvalgt produkt, de vil sælge i deres webshop. Hovedproduktet i forløbet er et hjemmesidedesign, som kan skitseres i Photoshop eller PowerPoint. Forløbets omfang lægger ikke op til, at eleverne arbejder med funktional HTML, men de må gerne arbejde med projektet i HTML, hvis de finder det mest anvendeligt.</p> <p>Som udgangspunkt for hjemmesidedesignet undersøger eleverne markedsforholdene for deres produkt og positionerer deres brand i forhold til konkurrenterne. Som baggrund for deres webside tegner de skitser og producerer flowcharts.</p> <p>Udover websiden vælger eleverne selv to yderligere produkter, de vil producere og anvende i deres markedsføring og positionering af webshoppen.</p> <p>Som afslutning på forløbet evaluerer eleverne hinandens arbejde i fællesskab, og de slutter af med hver især at lave en mundtlig eller skriftlig evaluering.</p> <p>Litteratur:</p> <p>Bangsholm, Claus (2009): <i>Det kommunikerende menneske</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Markedsteori (s. 37-48) • Målgruppeteori (s. 105-114) • Flowcharts (s. 258)

	<p>Bern, Birthe Fog et al.: <i>Kommunikation/it A – ibog</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsmodeller (kapitel 2.2) • Målgruppeteori (kapitel 4) • Kampagneplanlægning (kapitel 5.1) • Medievalg (kapitel 5.7) • Brugervenlighed og layout (kapitel 6.6 og 8.3) • Ophavsret (kapitel 11)
Omfang	23 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • anvende forskellige metoder og modeller til analyse og vurdering af behov og budskab i en kommunikationsopgave • analysere markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst, kommunikationsproduktet indgår i • gennemføre forundersøgelser, herunder målgruppeanalyse og afsenders forhold, og derfra udarbejde en plan for kommunikationens gennemførelse • planlægge og styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og styring af kvalitet • udvikle kommunikationsstrategier med vægt på budskab, udtryksmidler og medier • vælge medie til formidling af kommunikation og gennemføre den praktiske tilrettelæggelse i forhold til det valgte medie • gennemføre produktion af kommunikationsprodukter, herunder anvende relevante it-værktøjer • anvende udvalgte metoder til vurdering af egne kommunikationsprodukter og give forslag til optimering af produkt og proces • kunne generalisere erfaring med henblik på at forbedre egen praksis. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grafisk formsprog og farvelære, til såvel papir som digital kommunikation, og betydningen heraf for en praktisk kommunikations gennemførelse, herunder forskellige principper og teorier for designs virkning og funktion • brugervenlighed og funktionalitet • storyboards og flowcharts i forhold til design og planlægning af kommunikationsprodukter • målgruppeanalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation • kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktionsformer og -principper i forhold til den givne kommunikation • forskellige distributionssystemer, deres opbygning, tekniske komponenter

	<p>og muligheder</p> <ul style="list-style-type: none"> • it-værktøjer til behandling af faste og levende billeder, tekst, lyd og animation i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter • it-værktøjer til fremstilling og programmering af interaktive systemer. <p>Relevante begreber:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Markedsforhold • Positionering • SWOT-analyse • Flow-diagrammer • Brugervenlighed.
Væsentligste arbejdsformer	Individuelt projektarbejde.

Titel 13	Eksamensforberedelse (MSNI)
Indhold	<p>Under elevernes sidste forløb i kom./it forbereder de sig på eksamen ved at sammensætte deres prøvemappe. Forløbet giver også anledning til repetition af kernestoffet fra faget, således at eleverne repeterer kendte teorier i fællesskab.</p> <p>Litteratur: Bangsholm, Claus (2009): <i>Det kommunikerende menneske</i>. Bern, Birthe Fog et al.: <i>Kommunikation/it A – ibog</i>.</p>
Omfang	20 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål: Alle faglige mål er i spil under forløbet, da eleverne sammensætter deres prøvemappe på baggrund af de faglige mål.</p> <p>Kernestof: Eleverne vælger på baggrund af deres portfolio i kom./it-faget, hvilket kernestof de hver især vil lægge vægt på i deres prøvemappe.</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klassedialog, individuelt arbejde.

SO-forløb

1. år – grundforløb

SO7 grundforløb	Projektledelse og spiludvikling
Indhold	<p>SO7 i grundforløbet handler om at eleverne får kendskab til, hvilken personlighedstype de er, og hvilken rolle de indtager i et gruppearbejde. Den optimalt sammensatte gruppe består af forskellige personligheder med forskellige kompetencer, der bidrager på forskellige måder til løsning af en opgave. Det er disse dynamikker eleverne skal arbejde med og reflektere over i SO7. De vil få teori om Belbins roller og tage en personlighedstest for at finde ud af, hvilken rolle der passer bedst til deres personligheder. De bliver så sat sammen i grupper med andre, der har andre roller.</p> <p>I gruppearbejdet kommer eleverne til at arbejde med en konkret teknologi-opgave. De skal bruge Arduino til at lave et lille spil. De skal løbende reflektere over deres rolle i gruppearbejdet, samt hvordan de personligt bidrager med at løse opgaven.</p>
Omfang	<p>Teknologi (8 lektioner) Kom./it (8 lektioner)</p>
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål: <u>Metoder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • vælge og anvende fagligt relevante studiemetoder og arbejdsformer • dokumentere viden om forskellige arbejds- og samarbejdsformer og planlægge og anvende disse hensigtsmæssigt i praktiske forløb. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrere praktisk indsigt i innovative processer og metoder i idégenerering.
Væsentligste arbejdsformer	Grupperarbejde, projektarbejde.

1. år – SO i studieretningen

SO 3	Crowdfunding
Indhold	<ul style="list-style-type: none"> • Introduktion til SO 3 • Introduktion til Crowdsourcing, Crowdfunding • Praktiske overvejelser • Review af aktuelle Kickstarter-projekter • Elever tager udgangspunkt i Spilprojekt 1 • Kommunikation: målgruppen – backers som målgruppe – nicher –

	<p>orientering om forskellige typer af <i>crowd investors</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fælles- og selvevaluering <p>Produkter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introtekst • Matrix-præsentation af Kickstarter-projektanmeldelser • Præsentation af gruppens Kickstarter dummyprofil. <p>Supplementerende produkter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kickstarter Moodboard (i forhold til udvælgelse af grafisk stil og synligt udtryk i ”belønninger”) • Kickstarter-profilelementer som logo, belønninger, trailer, osv.
<p>Omfang</p>	<p>Dansk: 5 lektioner Engelsk: 8 lektioner Kom./it: 5 lektioner I alt 18 lektioner.</p>
<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Faglige mål:</p> <p><u>Metoder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • vælge og anvende fagligt relevante studiemetoder og arbejdsformer • vælge og anvende skriftlig fremstillingsform til forskellige teksttyper • dokumentere viden om forskellige arbejds- og samarbejdsformer og planlægge og anvende disse hensigtsmæssigt i praktiske forløb • dokumentere viden om og anvende forskellige formidlings- og præsentationsformer. <p><u>Samspil mellem fag</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • demonstrere praktisk indsigt i innovative processer og metoder til idégenerering • kombinere fagenes metoder og skabe sammenhæng i faglig viden inden for det enkelte fag og fagene imellem • udvikle kommunikative færdigheder, skriftligt og mundtligt, især ved formidling af videnskab og teknik. <p>Kernestof:</p> <p><u>Læringsteori og læreprocesser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • planlægningsværktøjer. <p><u>Arbejdsformer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • kollektive og individuelle arbejdsformer • projektarbejde.

	<p><u>Formidling og formidlingsteori</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • sproglig bevidsthed • mundtlige, skriftlige og visuelle præsentationsformer • kommunikationsanalyse. <p><u>Evalueringssteori og evalueringsværktøjer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • formativ og summativ evaluering • portefølje.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, projektarbejde, anvendelse af fagprogrammer, skriftligt arbejde.

2. år

SO 4	MediaCamp 2016
Indhold	<p>I Media Camp 2016 udarbejder eleverne brandingvideoer til en virksomhed. I projektet bliver de inddelt på tværs af årgange, klasser og skoler (htx og hhx) i grupper af ca. 8 personer. Opgaven er at producere en brandingvideo, der hører ind under én af følgende fire virksomheder:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Volkswagen Grenaa 2. Steppie 3. Grenaa City 4. Funday Factory <p>Det er vigtigt, at videoernes budskab, målgruppe og udformning er i overensstemmelse med virksomhedens identitet og strategi, så eleverne kan vise, at de kan udarbejde en video ud fra virksomhedens ønsker.</p> <p>Før MediaCamp 2016 bliver eleverne introduceret til diverse programmer, filmiske virkemidler og værktøjer til at lave deres video med. Under campen producerer de deres brandingvideo og dertilhørende materiale. Efter afslutningen skal alle elever reflektere over deres arbejde og evaluere forløbet.</p> <p>Projektet dokumenteres med følgende dokumenter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Storyboard • Tidsplan • Brandingovervejelser • Refleksionspapir • Det endelige produkt <p>Kilder:</p> <p>https://da.wikipedia.org/wiki/Drejbog</p> <p>http://nofilmschool.com/2015/03/15-common-mistakes-amateur-filmmakers-</p>

	<p>make-fix https://support.microsoft.com/en-us/kb/272955 Bangsholm, Claus (2009): Det Kommunikerende Menneske s. 142 – 147, Erhvervskolernes Forlag http://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/filmiske-virkemidler</p> <ul style="list-style-type: none"> • Samt diverse andet materiale.
Omfang	Diverse fag. I alt 30 lektioner.
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål: <u>Metoder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • vælge og anvende fagligt relevante studiemetoder og arbejdsformer • dokumentere viden om forskellige arbejds- og samarbejdsformer og planlægge og anvende disse hensigtsmæssigt i praktiske forløb • dokumentere viden om og anvende forskellige formidlings- og præsentationsformer • sætte sig faglige og personlige mål og evaluere kvaliteten af eget arbejde. <p><u>Samspil mellem fag</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • producere viden om praktisk-teoretiske problemstillinger i samspillet mellem fag • kombinere fagenes metoder og skabe sammenhæng i faglig viden inden for det enkelte fag og fagene imellem • udvikle kommunikative færdigheder, skriftligt og mundtligt, især ved formidling af videnskab og teknik.
Væsentligste arbejdsformer	Forelæsning, gruppearbejde og projektarbejde

SO 6	iCamp47
Indhold	<p>iCamp46 2016 er tre dage, hvor eleverne kommer til at arbejde intensivt med forskellige aspekter af innovation på tværs af hhx og htx. I løbet af de tre dage skal eleverne udtænke kreative løsninger til virkelige udfordringer, som de beskrives af en ekstern virksomhed, eleverne arbejder sammen med. Løsningsforslagene præsenteres på en stand til Åbent Hus på skolen. Hver stand vil blive bedømt af et dommerpanel bestående af repræsentanter fra det lokale erhvervsliv ud fra hvor innovativt konceptet er, og den bedste stand vinder innovationsprisen. Eleverne får således brug for hinandens kompetencer på tværs af hhx og htx for at klare opgaven.</p>
Omfang	Diverse fag I alt 24 lektioner

Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <p><u>Metoder</u></p> <ul style="list-style-type: none">• vælge og anvende fagligt relevante studiemetoder og arbejdsformer• vælge og anvende skriftlig fremstillingsform til forskellige teksttyper• søge, vurdere og anvende kilder i de enkelte fag og i samspillet mellem fagene• dokumentere viden om forskellige arbejds- og samarbejdsformer og planlægge og anvende disse hensigtsmæssigt i praktiske forløb• dokumentere viden om og anvende forskellige formidlings- og præsentationsformer• sætte sig faglige og personlige mål og evaluere kvaliteten af eget arbejde <p><u>Samspil mellem fag</u></p> <ul style="list-style-type: none">• redegøre for sammenhænge mellem den teknologiske udvikling og samfundsudviklingen i udvalgte eksempler• demonstrere praktisk indsigt i innovative processer og metoder til idégenerering• producere viden om praktisk-teoretiske problemstillinger i samspillet mellem fag• kombinere fagenes metoder og skabe sammenhæng i faglig viden inden for det enkelte fag og fagene imellem• udvikle kommunikative færdigheder, skriftligt og mundtligt, især ved formidling af videnskab og teknik. <p><u>Videnskab og vidensformer</u></p> <ul style="list-style-type: none">• redegøre for forskellige videnskabelige metoders mulighed for at bidrage til en konkret problemløsning. <p>Kernestof:</p> <p><u>Læringsteori og læreprocesser</u></p> <ul style="list-style-type: none">• skrivning som redskab til læring og planlægning• planlægningsværktøjer <p><u>Arbejdsformer</u></p> <ul style="list-style-type: none">• kollektive og individuelle arbejdsformer• projektarbejde <p><u>Videnskab og vidensformer</u></p> <ul style="list-style-type: none">• teknologiudvikling som lineær og interaktiv udvikling• modeller og hypoteser
-----------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • analyser og eksperimenter <p><u>Formidling og formidlingsteori</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • præsentationsformer og -teknikker.
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejde.

SO 7	MiniSRP
Indhold	<p>I første del af dette forløb trænes eleverne i at komme fra en interesse for et område til en problemstilling, hvorefter de skal øve sig i den vejledning, der er forbundet med større opgaver. Det er ikke meningen, at de i dette forløb skal skrive en fuldendt SRP, men lave en opgave, der kommer til at tælle som en aflevering i dansk. I dette forløb øves eleverne i at skabe en problemstilling samt forberede sig fornuftigt til vejledningsseancer.</p> <p>Målet med forløbet er, at eleverne skal opnå en forståelse for, hvordan man går fra emne til problemstilling, samt hvordan man forbereder sig til første og anden vejledning, og dermed bliver klædt på til at skrive en fornuftig opgave.</p> <p>I anden del af forløbet er formålet at skrive en mini-SRP-opgave, som træner eleverne i udarbejdelsen af studieretningsprojektet (SRP) på 3. år. Eleverne udvikler deres evner til at:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. udvælge, anvende og kombinere forskellige faglige tilgange og metoder. 2. overholde de formelle krav til udformningen af opgaven. <p>Materiale: 'Skriftlig formidling' Lund og Møller: SO Studieområdet htx. Øvelse s.123.</p>
Omfang	<p>Dansk (12 lektioner) Engelsk (10 lektioner) Design (10 lektioner) Kom./it (12 lektioner) I alt 44 lektioner</p>
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål: <u>Metoder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • vælge og anvende fagligt relevante studiemetoder og arbejdsformer • vælge og anvende skriftlig fremstillingsform til forskellige teksttyper • søge, vurdere og anvende kilder i de enkelte fag og i samspillet mellem fagene • dokumentere viden om forskellige arbejds- og samarbejdsformer og planlægge og anvende disse hensigtsmæssigt i praktiske forløb • sætte sig faglige og personlige mål og evaluere kvaliteten af eget arbejde

Samspil mellem fag

- redegøre for sammenhænge mellem den teknologiske udvikling og samfundsudviklingen i udvalgte eksempler
- producere viden om praktisk-teoretiske problemstillinger i samspillet mellem fag
- kombinere fagenes metoder og skabe sammenhæng i faglig viden inden for det enkelte fag og fagene imellem
- udvikle kommunikative færdigheder, skriftligt og mundtligt, især ved formidling af videnskab og teknik
- udvælge, behandle og formidle centrale flerfaglige emner i en skriftlig opgavebesvarelse

Videnskab og vidensformer

- redegøre for tanker og teorier, der ligger bag erkendelse inden for teknologiske, naturvidenskabelige, samfundsvidenskabelige og humanistiske fagområder
- redegøre for forskellige videnskabelige metoders mulighed for at bidrage til en konkret problemløsning.

Kernestof:

Læringsteori og læreprocesser

- læsestrategier, notatteknik
- skrivning som redskab til læring og planlægning
- planlægningsværktøjer

Informationssøgning

- metoder
- vurderingsværktøjer
- anvendelse af kilder

Videnskab og vidensformer

Alt efter studieretning kan vælges at inddrage en eller flere af nedenstående kernestof i projektet.

- modeller og hypoteser
- kvalitativ og kvantitativ metode
- analyser og eksperimenter
- argumentation og argumentationsanalyse
- videnskabelig dokumentation

	<p><u>Formidling og formidlingsteori</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • sproglig bevidsthed • skriveprocessen og skriveværktøjer • præsentationsformer og -teknikker • kommunikationsanalyse <p><u>Evalueringssteori og evalueringsværktøjer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • formativ og summativ evaluering.
Væsentligste arbejdsformer	Skriftligt arbejde, tavleundervisning, individuelt arbejde, vejledningssamtale.

SO 10	MediaCamp 2017
Indhold	<p>I Media Camp 2017 udarbejder eleverne markedsføringsmateriale til en virksomhed i form af en plakat og en brochure. I projektarbejdet bliver de inddelt på tværs af årgange, klasser og skoler (htx og hhx) i grupper af ca. 8 personer. Opgaven er at producere markedsføringsmateriale til en af følgende fire virksomheder:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grenaa Gademusiker Festival 2. Danguitar 3. Karpenhøj 4. Sparekassen Djursland <p>Det er vigtigt, at markedsføringsmaterialets budskab, målgruppe og udformning er i overensstemmelse med virksomhedens identitet og strategi, så eleverne kan vise, at de kan udarbejde plakat og brochure ud fra virksomhedens ønsker. Eleverne fungerer således som en art konsulentfirma.</p> <p>Før MediaCamp 2017 bliver eleverne introduceret til teorien bag kommunikationsanalyse og diverse programmer til at lave markedsføringsmateriale med. Under campen producerer de deres materiale, og forløbet slutter med, at eleverne fremviser materialet til et awardshow, hvor de pitcher idé og produkt for gæsterne fra virksomhederne. Efter campen skal alle elever reflektere over deres arbejde og evaluere forløbet.</p> <p>Projektet dokumenteres med følgende dokumenter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skitser og mock-ups • Plakat • Brochure • Refleksionspapir, hvor eleverne reflekterer over brandingovervejelser.
Omfang	Diverse fag. I alt 30 lektioner.

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Faglige mål:</p> <p><u>Metoder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • vælge og anvende fagligt relevante studiemetoder og arbejdsformer • dokumentere viden om forskellige arbejds- og samarbejdsformer og planlægge og anvende disse hensigtsmæssigt i praktiske forløb • dokumentere viden om og anvende forskellige formidlings- og præsentationsformer • sætte sig faglige og personlige mål og evaluere kvaliteten af eget arbejde. <p><u>Samspil mellem fag</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • producere viden om praktisk-teoretiske problemstillinger i samspillet mellem fag • kombinere fagenes metoder og skabe sammenhæng i faglig viden inden for det enkelte fag og fagene imellem • udvikle kommunikative færdigheder, skriftligt og mundtligt, især ved formidling af videnskab og teknik.
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Forelæsning, gruppearbejde og projektarbejde</p>

3. år

<p>SO 11</p>	<p>Studietur til USA</p>
<p>Indhold</p>	<p>I efteråret 2017 tager eleverne til USA for at udvikle computerspil med hjælp fra professionelle spildesignere i Seattle. Hele 3. årgang på GameIT-linjen omdannes til spilvirksomheder med 6-8 elever i hver virksomhed, hvoraf de fleste arbejder på tværs af klasserne. Grupperne fordeler indbyrdes rollerne <i>Projektleder</i>, <i>game designer</i>, <i>programmører</i>, <i>grafikere</i> og <i>audiodesigner</i>. Derudover vælger grupperne et medlem, der, foruden sin primære rolle, er ansvarlig for markedsføring.</p> <p>Forløbet kører over to måneder i samarbejde mellem elevernes studieretningsfag: programmering, multimedier, design og kom./it samt studieområdet. I disse to måneder skal eleverne selv administrere deres tid, mens lærerne fungerer som vejledere. Første halvdel af projektet forløber i deres normale timer i fagene, mens anden halvdel foregår i Seattle.</p> <p>Under projektet introduceres eleverne til forskellige delafleveringer, som skal løses sideløbende med det overordnede mål om at skabe gruppens eget velfungerende computerspil. En af disse delafleveringer er en Facebook-blog, som eleverne løbende opdaterer, og det er denne blog, der fungerer som deres produkt i SO-sammenhæng. Bloggen evalueres særskilt med fokus på de faglige mål for SO gennem diskussioner og lydoptagelser, hvor eleverne diskuterer forbedringsmuligheder.</p> <p>Litteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bartle, Richard (1996): <i>Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDs</i>.

Omfang	Kom./it, Design og Programmering / Multimedier. I alt 70 lektioner.
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <p><u>Metoder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • vælge og anvende skriftlig fremstillingsform til forskellige teksttyper • dokumentere viden om forskellige arbejds- og samarbejdsformer og planlægge og anvende disse hensigtsmæssigt i praktiske forløb • dokumentere viden om og anvende forskellige formidlings og præsentationsformer • sætte sig faglige og personlige mål og evaluere kvaliteten af eget arbejde. <p><u>Samspil mellem fag</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • demonstrere praktisk indsigt i innovative processer og metoder til idégenerering • kombinere fagenes metoder og skabe sammenhæng i faglig viden inden for det enkelte fag og fagene imellem • udvikle kommunikative færdigheder, skriftligt og mundtligt, især ved formidling af videnskab og teknik. <p><u>Videnskab og vidensformer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Redegøre for, hvordan viden produceres og tilegnes inden for forskellige fagområder. <p>Kernestof:</p> <p><u>Læringsteori og læreprocesser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • skrivning som redskab til læring og refleksion • Planlægningsværktøjer. <p><u>Arbejdsformer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektarbejde. <p><u>Videnskab og vidensformer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kvalitativ og kvantitativ metode. <p><u>Formidling og formidlingsteori</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • mundtlige, skriftlige og visuelle præsentationsformer. <p><u>Evalueringssteori og evalueringsværktøjer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • formativ og summativ evaluering.
Væsentligste	Projektarbejde.

arbejdsformer	
SO 12	iCamp46
Indhold	<p>Det overordnede formål med iCamp-ugen er at få lavet nogle projekter, som eleverne kan vise frem ved skolens åbent hus-arrangementet fredag aften.</p> <p>Eleverne skal arbejde i den samme gruppe hele ugen – gruppestørrelsen skal passe med størrelsen på det projekt, de vælger at arbejde med – Men 3-5 personer er formodentlig meget passende.</p> <p>For elever med DP Træ:</p> <p>Design et møbel, som består af plader. Der skal laves en model i skalaen 1:5 af prototypen. Den endelige version skal egne sig til lasercutting. Møbelproduktion Skaleres i 1:5.</p> <p>For elever med PLS:</p> <p>Eleverne skal i ugen producere deres egen cola og fremstille deres egne chips. Der skal laves:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En etiket, som fortæller noget om produktet og giver en forbruger lyst til at købe det • En ingrediensliste • En liste over mulige allergener • En liste over næringsindholdet i elevernes produkter • En journal med analyser, data og resultater fra hele ugen. <p>For elever med DP EI:</p> <p>I forløbet er det overordnede tema, at der skal fremvises et interaktivt produkt, som anvender lyd, lys og/eller bevægelse. Det vil sige, at der i idégenereringsfasen er meget frit spil. Rammerne bestemmes dels ud fra ens egne evner og mål, og dels om det krævede materiale er tilgængeligt. Inden der vælges en bestemt idé, så skal der overvejes, om projektet er realistisk at gennemføre, og om det er muligt at fremskaffe materialerne.</p>
Omfang	<p>Dansk (7 lektioner)</p> <p>Teknikfag (22 lektioner)</p> <p>Kom./it (7 lektioner)</p> <p>I alt 36 lektioner</p>
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <p><u>Metoder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • vælge og anvende fagligt relevante studiemetoder og arbejdsformer • vælge og anvende skriftlig fremstillingsform til forskellige teksttyper • søge, vurdere og anvende kilder i de enkelte fag og i samspillet mellem

	<p>fagene</p> <ul style="list-style-type: none"> • dokumentere viden om forskellige arbejds- og samarbejdsformer og planlægge og anvende disse hensigtsmæssigt i praktiske forløb Fx Logbog for ugen • dokumentere viden om og anvende forskellige formidlings- og præsentationsformer • sætte sig faglige og personlige mål og evaluere kvaliteten af eget arbejde. <p>Kernestof:</p> <p><u>Læringsteori og læreprocesser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • skrivning som redskab til læring • planlægningsværktøjer <p><u>Arbejdsformer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • kollektive og individuelle arbejdsformer • projektarbejde <p><u>Videnskab og vidensformer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • videnskabelig metode inden for naturvidenskab (PLS) • kvalitativ og kvantitativ metode (PLS) • analyser og eksperimenter (PLS) • videnskabelig dokumentation <p><u>Formidlingsteori</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • præsentationsformer <p><u>Evalueringssteori og evalueringsværktøjer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • formativ evaluering • portfolio.
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Projektarbejde.</p>