

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	August 2018 – Maj 2019
Institution	VID Gymnasier
Uddannelse	HTX – Game College
Fag og niveau	Multimedier C
Lærer(e)	Malene Henriksen (MAHE)
Hold	htxMulC318

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	App-udvikling (MAHE)
Titel 2	Idé-katalog (MAHE)
Titel 3	Spilprojekt 3 (MAHE, ANTH, MSNI, LALA & BERT)
Titel 4	Databaser og tre-lagsarkitektur (MAHE)
Titel 5	Repetition (MAHE)
Titel 6	Mini-eksamen (MAHE)
Titel 7	SO 10 Studietur til USA (AVPE & LAHY)

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

[Retur til forside](#)

Titel 1	Appudvikling (MAHE)
Indhold	<p>I dette forløb er målet at eleverne opnår indgående kendskab til de enkelte faser i en appudviklingsproces. Eleverne skal arbejde sammen i grupper af max 3 i selvvalgte grupper og arbejder undervejs med en række forskellige emner:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse af eksisterende applikationer - Interaktionsdesign - Programmering - Gestaltlove og farveteori - Stepwise Improvement - Flowchart - Brugervenlighed - Målgrupper - Videoredigering og storyboard - Evaluering og test <p>Appen skal udvikles i Code.org. Forløbet afsluttes ved at eleverne formidler deres erfaringer med appudviklingens faser i en videotutorial rettet mod elever i 1.g, der selv vil begynde på appudvikling for første gang. Videoen skal desuden indeholde en gennemgang af det endelige produkt.</p> <p>Teori: Segmentering af målgrupper: https://www.dingeo.dk/data/conzoom/ Introduktion til Code.org: https://youtu.be/nKIu9yen5nc Introduktion til gestaltlovene: http://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene Farvesymbolik: http://www.farvernesbetydning.dk/oversigt-over-farver-og-farvesymbolik/ Farvehjulet: https://color.adobe.com/da/create/color-wheel/ Kommunikation/it A, Systime – ibog, kap. 7.8, 7.7. Kristensen, Nowack og Caspersen 2016. <i>To Program is to Model. Software Development is a Stepwise Improvement of Models</i>: http://cs.au.dk/~mec/publications/conference/50--stepwise-improvement-of-models.pdf</p>
Omfang	22 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> – kunne designe og analysere interaktive medier ud fra viden om kommunikation, genrer og målgruppe – kunne anvende principper for layout, skrifttyper, farver, audiovisuel komposition og hypertextuel strukturering ved design og analyse af interaktive medier – kunne anvende et udvalg af værktøjer, som kan anvendes i forbindelse med multimedieproduktion

	– kunne tilrettelægge og gennemføre produktionsforløb under anvendelse af metoder til idégenerering og design, storyboard- og prototype-fremstilling samt modellering af navigation og struktur
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/projektarbejdsform/anvendelse af fagprogrammer/gruppearbejde

[Retur til forside](#)

Titel 2	Idé-katalog
Indhold	<p>I dette forløb er målet at eleverne opnår kendskab til forskellige teorier, genrer og metoder der fungerer som et idé-katalog og optakt til Spilprojekt 3.</p> <p>Eleverne får en klasseintroduktion til et emne, hvorefter de i grupper af max 3 personer, får stillet et udvalg af opgaver til rådighed. Derfra skal eleverne selv vælge, hvilke aspekter af emnet de vil arbejde med. Målet er, at lave små eksempler på interaktionsdesign.</p> <p>Dette gentages med de følgende emner:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Affordances og feedback - Adfærdsdesign - Lyd og farver i fortællinger - Brugertest <p>Efter hvert emne præsenterer grupperne for hinanden i konstellationer af 3, hvor grupperne giver hinanden feedback.</p> <p>Teori: Deterding, S. mfl. 2011. <i>From game design elements to gamefulness: defining gamification</i>. MindTrek'11, September 28-30, 2011, Tampere, Finland. Lieberoth, A. mfl. 2017. <i>Adfærdsdesign</i>. Uddrag af kap. 1. <i>System 1 og 2</i>. Kommunikation/IT A, Systime bog: https://kommitc.systime.dk/index.php?id=280&L=0 Filmcentralen.dk: Synkron og asynkron lyd: https://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/synkron-lyd-og-asynkron-lyd</p>
Omfang	12 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> – kunne designe og analysere interaktive medier ud fra viden om kommunikation, genrer og målgruppe – kunne anvende principper for layout, skrifttyper, farver, audiovisuel komposition og hypertextuel strukturering ved design og analyse af interaktive medier – kunne anvende et udvalg af værktøjer, som kan anvendes i forbindelse med multimedieproduktion – have kendskab til de omgivelser og muligheder for interaktion, der kendetegner interaktive medier og specielt distribuerede medier, hvor dette omfatter hændelsesstyret interaktion, små interaktionsprogrammer og forskellige former for animationer – kunne gennemføre implementering, test og evaluering af interaktionen.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/individuel arbejde/gruppearbejde/præsentation i grupper

[Retur til forside](#)

Titel 3	Spilprojekt 3
Indhold	<p>Hele 3. årgang på Game-linjen omdannes til spilvirksomheder med 8-10 elever i hver virksomhed, hvoraf de fleste arbejder på tværs af klasserne. Grupperne fordeler indbyrdes roller, så som projektleder og grafisk designer, imellem sig, mens de involverede lærere påtager sig rollen som investorer. Forløbet kører over to måneder i samarbejde mellem elevernes studieretningsfag: design og kom./it, mens også fagene multimedier og programmering bidrager med timer. I disse to måneder skal eleverne selv administrere deres tid, mens lærerne fungerer som vejledere. Projektet er samtidig elevernes sidste store projekt på uddannelsen, så det markerer også kulminationen på deres læring i de indgående fag.</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, samt design af spillets grafik. Eleverne vælger i starten af projektet en af fire mulige overordnede målgrupper: <i>Killers</i>, <i>Achievers</i>, <i>Socializers</i> og <i>Explorers</i>. Det færdige spil skal appellere til den valgte målgruppe.</p> <p>I slutningen af projektet evalueres elevernes spil ved en afslutningsceremoni med deltagelse af erfarne spildesignere fra industrien, som giver eleverne konstruktiv feedback, og eleverne udarbejder herefter deres egen interne evaluering.</p> <p>Litteratur: Bartle, Richard (1996): <i>Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDs</i>. Juil, Jesper (2010): <i>A Casual Revolution – Reinventing Video Games and Their Players</i>, kapitel 2. Stewart, Bart (2011): <i>Personality And Play Styles: A Unified Model</i>.</p>
Omfang	<p>Kom./it: 42 lektioner Design: 27 lektioner Multimedier: 18 lektioner Programmering: 3 lektioner</p>
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kunne designe og analysere interaktive medier ud fra viden om kommunikation, genrer og målgruppe samt kendskab til narrativitet og scenografi – kunne anvende principper for layout, skrifttyper, farver, audiovisuel komposition og hypertextuel strukturering ved design og analyse af interaktive medier – kunne anvende et udvalg af værktøjer, som kan anvendes i forbindelse med multimedieproduktion – have kendskab til de omgivelser og muligheder for interaktion, der kendetegner interaktive medier og specielt distribuerede medier, hvor dette

	<p>omfatter hændelsesstyret interaktion, små interaktionsprogrammer og forskellige former for animationer</p> <ul style="list-style-type: none">– opnå et basalt kendskab til internettets arkitektur og de betingelser, som dette skaber for netbaserede multimedier– kunne tilrettelægge og gennemføre produktionsforløb under anvendelse af metoder til idégenerering og design, storyboard- og prototype-fremstilling samt modellering af navigation og struktur– kunne gennemføre implementering, test og evaluering af interaktionen.
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde, projektarbejde

[Retur til forside](#)

Titel 4	Databaser
Indhold	<p>I dette forløb er målet at eleverne opnår kendskab til database & tre-lagsarkitektur.</p> <p>Eleverne skal arbejde individuelt med artiklen om databaser & tre-lagsarkitektur. Herudfra skal eleverne besvare arbejdsspørgsmål med henblik på fordybning i teksten og redegørelse af teorien med egne ord.</p> <p>Derefter samles der op på klassen, og principperne for tre-lagsarkitektur og databaser gennemgås.</p> <p>Elevernes besvarelse af arbejdsspørgsmålene rettes mod underviseren og afleveres individuelt. Her er det op til den enkelte elev selv at bedømme om arbejdsspørgsmålene er besvaret til fulde.</p> <p>Teori: Artikel om tre-lagsarkitektur: http://iftek.dk/client-server-og-trelagsarkitektur</p>
Omfang	3 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • opnå et basalt kendskab til internettets arkitektur og de betingelser, som dette skaber for netbaserede multimedier • opnå kendskab til databaseunderstøttet indholdsstyring
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/individuelt arbejde

[Retur til forside](#)

Titel 5	Repetition (MAHE)
Indhold	<p>På baggrund af deres kendskab til eksamensformen er målet at eleverne skaber overblik over indholdet fra undervisningen i Multimedier C. Eleverne skal individuelt, eller i par af to, lave en oversigt over de teorier som de er blevet præsenteret for. Formålet er, at eleverne repeterer fagets faglige begreber, samt at overblikket over teori kan tjene som et godt værktøj til en eventuel eksamen.</p> <p>Der var ikke et krav til aflevering af elevernes lister over teori fra Multimedier C.</p>
Omfang	4 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> – kunne designe og analysere interaktive medier ud fra viden om kommunikation, genrer og målgruppe samt kendskab til narrativitet og scenografi – kunne anvende principper for layout, skrifttyper, farver, audiovisuel komposition og hypertextuel strukturering ved design og analyse af interaktive medier – kunne anvende et udvalg af værktøjer, som kan anvendes i forbindelse med multimedieproduktion – have kendskab til de omgivelser og muligheder for interaktion, der kendetegner interaktive medier og specielt distribuerede medier, hvor dette omfatter hændelsesstyret interaktion, små interaktionsprogrammer og forskellige former for animationer – opnå et basalt kendskab til internettets arkitektur og de betingelser, som dette skaber for netbaserede multimedier – opnå kendskab til databaseunderstøttet indholdsstyring – kunne tilrettelægge og gennemføre produktionsforløb under anvendelse af metoder til idégenerering og design, storyboard- og prototype-fremstilling samt modellering af navigation og struktur – kunne gennemføre implementering, test og evaluering af interaktionen.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning/individuelt arbejde/gruppearbejde

[Retur til forside](#)

Titel 5	Mini-eksamen
Indhold	<p>Eleverne fik udleveret et eksempel på en eksamensopgave (link) der skulle løses med formålet at få en hands-on-experience med opgaveformen. Eleverne arbejdede i grupper af 2-3 personer.</p> <p>Eleverne fik en kort introduktion til præsentationsteknikker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planlægning af præsentation (disposition) • Design af præsentation (slideshow teknikker) • Udførelse af præsentation (talepapir og kropssprog) <p>Afslutningsvist skulle eleverne præsentere deres løsningsforslag for i grupper bestående af 3 arbejdsgrupper. Herved opnåede eleverne en triangulering og rollen som både; den eksaminerende, eksaminator og beskuer.</p> <p>Efterfølgende diskuterede vi i plenum hvad grupperne oplevede fungerede godt og mindre godt ved deres opgaveløsning og præsentation.</p>
Omfang	6 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> – kunne designe og analysere interaktive medier ud fra viden om kommunikation, genrer og målgruppe samt kendskab til narrativitet og scenografi – kunne anvende principper for layout, skrifttyper, farver, audiovisuel komposition og hypertextuel strukturering ved design og analyse af interaktive medier – kunne anvende et udvalg af værktøjer, som kan anvendes i forbindelse med multimedieproduktion – have kendskab til de omgivelser og muligheder for interaktion, der kendetegner interaktive medier og specielt distribuerede medier, hvor dette omfatter hændelsesstyret interaktion, små interaktionsprogrammer og forskellige former for animationer – opnå et basalt kendskab til internettets arkitektur og de betingelser, som dette skaber for netbaserede multimedier – opnå kendskab til databaseunderstøttet indholdsstyring – kunne tilrettelægge og gennemføre produktionsforløb under anvendelse af metoder til idégenerering og design, storyboard- og prototype-fremstilling samt modellering af navigation og struktur – kunne gennemføre implementering, test og evaluering af interaktionen.
Væsentligste arbejdsformer	Individuelt arbejde/ gruppearbejde/ præsentation & feedback i grupper

[Retur til forside](#)

SO 10	Studietur til USA (AVPE & LAHY)
Indhold	<p>I sommeren 2018 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, game designer, programmører, 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 3 uger 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. Hele forløbet foregår i Seattle, og undervisningen afbrydes af besøg ved spilvirksomheder og skoler i Seattle; herunder fx ArenaNet, Monolith, Microsoft og DigiPen Institute of Education.</p> <p>Eleverne har ikke delafleveringer, men bliver gennem de 3 ugers projektarbejde løbende evalueret af undervisere, hinanden samt eksterne samarbejdspartnere fra de fornævnte virksomheder. Indledningsvist skal eleverne lave en præsentation af deres spildé. Derudover skal eleverne producere en 'developer blog' (som en Facebook Page), som eleverne løbende opdaterer, og det er denne blog, der fungerer som deres produkt i SO-sammenhæng. Derudover skulle eleverne anvende værktøjet HacknPlan til at styre deres projekt ud fra Scrum-metoden.</p> <p>Forløbet afsluttes med en peer-to-peer evaluering når eleverne er kommet hjem fra studieturen.</p>
Omfang	<p>Kom./IT: 22 lektioner Design: 22 lektioner Programmering / Multimedier: 26 lektioner. I alt 70 lektioner.</p>
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kunne designe og analysere interaktive medier ud fra viden om kommunikation, genrer og målgruppe samt kendskab til narrativitet og scenografi – kunne anvende principper for layout, skrifttyper, farver, audiovisuel komposition og hypertextuel strukturering ved design og analyse af interaktive medier – kunne anvende et udvalg af værktøjer, som kan anvendes i forbindelse med multimedieproduktion – have kendskab til de omgivelser og muligheder for interaktion, der kendetegner interaktive medier og specielt distribuerede medier, hvor dette omfatter hændelsesstyret interaktion, små interaktionsprogrammer og forskellige former for animationer – opnå et basalt kendskab til internettets arkitektur og de betingelser, som dette skaber for netbaserede multimedier – opnå kendskab til databaseunderstøttet indholdsstyring

	<ul style="list-style-type: none"> – kunne tilrettelægge og gennemføre produktionsforløb under anvendelse af metoder til idégenerering og design, storyboard- og prototype-fremstilling samt modellering af navigation og struktur – kunne gennemføre implementering, test og evaluering af interaktionen. <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.
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejde.