

# Undervisningsbeskrivelse

## Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

<b>Termin</b>	Skoleåret 2022/2023
<b>Institution</b>	Teknisk Gymnasium, Esbjerg
<b>Fag og niveau</b>	Kommunikation & it C
<b>Lærer</b>	Jane Larsen (JALA)
<b>Hold</b>	1.A

## Oversigt over undervisningsforløb

<b>Titel 1</b>	Informationsteknologi & app udvikling (grundforløb i informatik + kom&it)
<b>Titel 2</b>	Målgrupper & segmentering
<b>Titel 3</b>	Brochure-design
<b>Titel 4</b>	Journalistik – trykte & digitale medier
<b>Titel 5</b>	Kampagneplanlægning: Digital mobning & digital dannelse
<b>Titel 6</b>	Eksamensprojekt
<b>Titel 7</b>	Copyright, informationsøgning, it & sikkerhed

<b>Titel 1</b>	Informationsteknologi & app udvikling (grundforløb i informatik + kom&it)
<b>Indhold</b>	<p>Kommunikationsmodeller, farveteori, gestalt, KIE-modellen, brainstorm-metoder, papirprototyper, AppLab (værktøj)</p> <p>Litteratur:  "Papirprototyper"</p> <p><i>Kommunikation og it C</i> af Peder Meyhoff (Systime.dk)  kap. 1 + 2</p> <p><i>Det kommunikerende menneske – Kommunikation it A</i>, 2009 af Claus Bangsholm s. 7-21 "Kommunikation – en indledning", s. 23-30 "Medier, kommunikation &amp; kommunikationsmodeller", s. 238-247 "Farveteori", s. 226-227 "Gestaltteori"</p>
<b>Omfang</b>	Uge 33-43

<p><b>Særlige fokuspunkter</b></p>	<p>Faglige mål (informatik)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling <ul style="list-style-type: none"> <li>o Løse et mindre problem ved at beskrive problemet, samt designe, realisere og afprøve et it-system gennem brugerorienterede teknikker</li> <li>o Demonstrere viden om fagets identitet og metoder</li> </ul> </li> <li>- It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning <ul style="list-style-type: none"> <li>o Give eksempler på, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter</li> </ul> </li> <li>- Programmering <ul style="list-style-type: none"> <li>o Identificere basale strukturer i programmeringssprog, modellere programmer og anvende programmering til udvikling af simple it-systemer</li> </ul> </li> <li>- Interaktionsdesign <ul style="list-style-type: none"> <li>o Redegøre for udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-system og tilpasse eksisterende design og systemer</li> </ul> </li> <li>- Innovation <ul style="list-style-type: none"> <li>o Redegøre for innovative it-systemer sammenholdt med egne udviklede it-systemer.</li> </ul> </li> </ul> <p>Faglige mål (Kom/IT)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Produktion: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</li> <li>o Demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner</li> <li>o Anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Væsentligste arbejdsformer</b></p>	<p>Tavle undervisning, gruppearbejde, selvstændig arbejde, projektarbejde</p>

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Titel 2</b>	Målgrupper & segmentering
<b>Indhold</b>	Minerva. "Kender du typen"-opgave. Conzoom. (Conzoom.dk)  Litteratur: <i>Kommunikation/it C</i> , af Peder Meyhoff (Systime.dk) kap. 3 (med særligt fokus på 3.2 og 3.3.)
<b>Omfang</b>	Uge 46-48
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<b>Produktion</b> – 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 – anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter.
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Tavle undervisning, gruppearbejde, selvstændigt arbejde

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Titel 3</b>	Brochure-design
<b>Indhold</b>	<p>Eleverne skal arbejde med at opsætte og designe en brochure i Publisher. I brochuren skal der integreres tekst og billeder. Eleverne skal selv producere deres brochuretekst – de har fået en materialeplatform på Teams, hvor de kan tilgå billeder fra NNF-projekt.</p> <p>Litteratur: <i>Kommunikation/it C</i> af Peder Meyhoff (Systime.dk) kap. 4.7, 4.8, 4.9, 4.10, 4.13</p> <p>Eleverne skal have kendskab til Microsoft Publisher i forbindelse med udarbejdelse af brochure.</p>
<b>Omfang</b>	Uge 48-50
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<b>Produktion</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</li><li>– demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner</li><li>– begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, virtuelle arbejdsformer, anvendelse af fagprogrammer, par- og gruppearbejde, skriftligt arbejde

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Titel 4</b>	Journalistik – trykte & digitale medier
<b>Indhold</b>	<p>Der skal udarbejdes en artikel til en avis, et magasin eller lignende. Artiklen skal udarbejdes ud fra en af følgende modeller:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Feature Hjulet</li><li>2. Kommoden</li><li>3. Nyhedstrekanten.</li></ol> <p>Artiklen skal enten trykkes i et blad efter eget valg eller bringes online. Artiklens vinkel og model skal afspejle artiklerne i bladet. Det skal fremgå tydeligt af artiklen, om den henvender sig til en afgrænset målgruppe.</p> <p>Litteratur: <i>Kommunikation/it C</i> af Peder Meyhoff (Systime.dk) kap. 2.3, 2.4</p>
<b>Omfang</b>	Uge 51-1
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<p><b>Forundersøgelse</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet</li><li>– finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt</li><li>– undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</li></ul> <p><b>Produktion</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</li><li>– demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner</li><li>– begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, virtuelle arbejdsformer, anvendelse af fagprogrammer, par- og gruppearbejde, skriftligt arbejde

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 5	Kampagneplanlægning: Digital mobning & digital dannelse
Indhold	<p>KIE modellen anvendes som processtyringsværkstøj "Kommunikation &amp; it A" af Simon Moe m.fl. (Systeme.dk) kap. 1.3, 1.4</p> <p>Digital mobning er et stadigt stigende problem, og derfor skal der i dette forløb planlægges en kampagne mod mobning på de sociale medier. Forløbet er delt op i to dele, som hver har et produkt i fokus.</p> <p>Del 1: Kampagnefilm (kortfilm) Del 2: Kampagneplakat (adfærdsregulerende)</p> <p><b>Kommunikationsteori og medier</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer</li> <li>– 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</li> </ul> <p><b>Design og visuel kommunikation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign</li> <li>– grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik</li> <li>– billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler</li> <li>– basal farvelære</li> <li>– skitser og prototyper</li> </ul> <p><b>Produktudvikling og projektstyring</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– idégenereringsværktøjer</li> <li>– fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger</li> <li>– evalueringsmetoder</li> </ul> <p>Etik, love og digital adfærd</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</li> <li>– ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</li> <li>– brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv</li> </ul> <p><b>Digitale værktøjer</b></p>

	<p>–digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. bil- leder, 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.</p> <p>Litteratur <i>Kommunikation/it C</i> af Peder Meyhoff (Systime.dk) kap. 3, 3.1, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 4.8, 4.11</p> <p>Appelformer, filmiske virkemidler (PP)</p>
<p><b>Omfang</b></p>	<p>Uge 2-12</p>
<p><b>Særlige fokus- punkter</b></p>	<p>Eleverne skal kunne:</p> <p><b>Forundersøgelse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet</li> <li>– finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt</li> <li>– undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</li> <li>– demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag.</li> </ul> <p><b>Produktion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</li> <li>– demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner</li> <li>– begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</li> <li>– forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter</li> <li>– anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter.</li> </ul>



<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Projektarbejdsform, refleksionsskrivning/refleksionsøvelser, klasseundervisning, virtuelle arbejdsformer, anvendelse af fagprogrammer, par- og gruppearbejde, skriftligt arbejde
---------------------------------------	--

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Titel 6</b>	Eksamensprojekt
<b>Indhold</b>	<p>Projekt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduktion til overordnede temaer/emner</li> <li>- KIE</li> <li>- Foranalyse/-undersøgelse</li> <li>- to 'valgfri' produkter udarbejdes</li> <li>- skriftlig rapport; Fra idé til færdigt produkt</li> </ul> <p>Litteratur <i>Kommunikation/it C</i> af Peder Meyhoff (Systime.dk) kap. 4.1, 4.2, 4.3, 4.14, 4.15</p>
<b>Omfang</b>	Uge 12-17
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<p>Faglige mål - eleverne skal kunne:</p> <p><b>Forundersøgelse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet</li> <li>– finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt</li> <li>– undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</li> </ul> <p><b>Produktion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</li> <li>– demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner</li> <li>– begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</li> <li>– forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter</li> <li>– anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter.</li> </ul> <p><b>Bedømmelseskriterier</b></p> <p>Der lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Inddragelse af teoretiske og metodiske overvejelser i forbindelse med fremstilling af kommunikationsproduktet</li> <li>- Inddragelse af konstruktiv feedback i udarbejdelse af kommunikationsproduktet</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perspektivering til etiske problemstillinger i forbindelse med projektet</li><li>- Omhu ved produktion af kommunikationsproduktet</li><li>- Evnen til at demonstrere overblik over kommunikationsproduktionen i sin kontekst</li><li>- Faglig indsigt og selvstændighed i den faglige dialog om projektet.</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Projektarbejdsform, klasseundervisning, virtuelle arbejdsformer, anvendelse af fagprogrammer, par- og gruppearbejde, skriftligt arbejde

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Titel 7</b>	Copyright, informationssøgning, it & sikkerhed
<b>Indhold</b>	<p>Eleverne skal i grupper sætte sig ind i ophavsret inden for et specifikt område, f.eks. computerspil, film, billedkunst, musik, ideer/koncepter osv.</p> <p>Litteratur: <i>Kommunikation/it C</i> af Peder Meyhoff (Systime.dk) kap. 4.12</p>
<b>Omfang</b>	Uge 19
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<p><b>Forundersøgelse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet</li> <li>– finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt</li> </ul> <p><b>Produktion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</li> <li>– forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter</li> <li>– anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter.</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Par- og gruppearbejde, klasseundervisning, skriftligt arbejde, præsentation/fremlæggelse