

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Skoleåret 2022/2023
Institution	Teknisk Gymnasium, Esbjerg
Fag og niveau	Kommunikation & it C
Lærer	David Lindholm (DLI) / Jane Larsen (JALA)
Hold	1.B

Oversigt over undervisningsforløb

Titel 1	Appudvikling
Titel 2	Ophavsret og etik
Titel 3	HTML og CSS
Titel 4	Målgrupper
Titel 5	Brochure-design
Titel 6	Kampagneplanlægning – digital mobning & digital dannelse
Titel 7	Eksamensprojekt

Titel 1	Appudvikling
Indhold	<p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og -processer • interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer • brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign • grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik • basal farvelære • skitser og prototyper • idégenereringsværktøjer • fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger • 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. <p>Emner:</p> <p>Udvikling af app til centralt stillet case. Processen inkluderer kommunikationsanalyse, designteori, idégenerering, og appudvikling.</p> <p>Anvendt Litteratur:</p> <p>C. Bangsholm - Det Kommunikerende Menneske "Pizzaappen" video 1-3 (https://www.youtube.com/watch?v=wIf8kbZ3T6c, https://www.youtube.com/watch?v=Kxvh44IngiE) https://code.org/educate/applab http://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene David Lindholm - Bogen om Informatik v0.8, Kapitel 4</p> <p>Supplerende stof:</p> <p>Appudvikling i Applab.</p>
Omfang	25 lektioner

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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 • anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Tavleundervisning, Gruppearbejde, Hands-on Projektarbejde, Præsentationer</p>

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 2	Ophavsret og etik
Indhold	<p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>Emner:</p> <p>Distribution og anvendelse af materiale produceret af tredjepart. Anvendelse af data og billedemateriale fra private personer.</p> <p>Anvendt litteratur:</p> <p>Egenfremstillede materialer C. Bangsholm - Det Kommunikerende Menneske Datatilsynet - Retningslinier for offentliggørelse af billeder Uddrag af: Josephine Bock - Ophavsret og medieetik Morten Rosenmeier - Ophavsret for begyndere</p> <p>Supplerende stof:</p> <p>Kilder til copyright-fri materiale.</p>
Omfang	5 lektioner
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter
Væsentligste arbejdsformer	Tavleundervisning, Gruppearbejde, Opgaveløsning

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 3	HTML og CSS
Indhold	<p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer • brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign • grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik • skitser og prototyper • fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger • 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. web-sider og apps <p>Emner: Fremstilling af personlig profil i HTML, og Pokedex i CSS.</p> <p>Anvendt litteratur: http://www.w3schools.com/html http://www.w3schools.com/css http://www.freecodecamp.com (Øvelser i html og css) David Lindholm - Bogen om KomIT v0.2, Kapitel 2-3</p> <p>Supplerende stof: Webudvikling og kodesprog</p>
Omfang	12 lektioner
Særlige fokus-punkter	<ul style="list-style-type: none"> • undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag. • udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter
Væsentligste arbejdsformer	Tavleundervisning, Tutorials på Internettet, Hands-on projektarbejde, Opgaveløsning

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 4	Målgrupper
Indhold	<p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov • eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen <p>Emner: Segmentanalyse af målgrupper samt overordnede grupperinger i Danmark.</p> <p>Anvendt litteratur: David Lindholm - Bogen om KomIT v0.2, Kapitel 1</p> <p>Supplerende stof: Minervamodellen, Gallups Kompas, Personaer</p>
Omfang	5 lektioner
Særlige fokus-punkter	<ul style="list-style-type: none"> • demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag. • finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt
Væsentligste arbejdsformer	Tavleundervisning, Gruppearbejde, Opgaveløsning

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 5	Brochure-design
Indhold	<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>
Omfang	Uge 1-2
Særlige fokuspunkter	<p>Produktion</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, virtuelle arbejdsformer, anvendelse af fagprogrammer, par- og gruppearbejde, skriftligt arbejde

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 6	Kampagneplanlægning – digital mobning & digital dannelse
Indhold	<p>KIE modellen anvendes som processtyringsværktøj</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 (reklame)</p> <p>Kommunikationsteori og medier</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>Design og visuel kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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>Produktudvikling og projektstyring</p> <ul style="list-style-type: none"> – idégenereringsværktøjer – fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger – evalueringsmetoder <p>Etik, love og digital adfærd</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 <p>Digitale værktøjer</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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

	<p>–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>Supplerende: Appelformer, filmiske virkemidler (PP)</p>
Omfang	Uge 5-12
Særlige fokus-punkter	<p>Eleverne skal kunne:</p> <p>Forundersøgelse</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. <p>Produktion</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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.
Væsentligste arbejdsformer	Projektarbejdsform, refleksionsskrivning/refleksionsøvelser, klasseundervisning, virtuelle arbejdsformer, anvendelse af fagprogrammer, par- og gruppearbejde, skriftligt arbejde

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 7	Eksamensprojekt
Indhold	<p>Projekt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduktion til overordnede temaer/emner - KIE - Foranalyse/-undersøgelse - to 'valgfri' produkter udarbejdes - skriftlig rapport; Fra idé til færdigt produkt <p>Litteratur <i>Kommunikation/it C</i> af Peder Meyhoff (Systime.dk) kap. 4.1, 4.2, 4.3, 4.14, 4.15</p>
Omfang	Uge 13-18
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål - eleverne skal kunne:</p> <p>Forundersøgelse</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 <p>Produktion</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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>Bedømmelseskriterier</p> <p>Der lægges vægt på:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inddragelse af teoretiske og metodiske overvejelser i forbindelse med fremstilling af kommunikationsproduktet - Inddragelse af konstruktiv feedback i udarbejdelse af kommunikationsproduktet

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