

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Skoleåret 2023 / 2024
Institution	Teknisk Gymnasium, Esbjerg
Fag og niveau	Kommunikation & it C
Lærer	Dorthe Søndergaard
Hold	1.A

Oversigt over undervisningsforløb

Titel 1	Informationsteknologi & app udvikling
Titel 2	Målgrupper & segmentering
Titel 3	Brochure-design
Titel 4	Journalistik – trykte & digitale medier
Titel 5	Kampagneplanlægning: Digital mobning & digital dannelse
Titel 6	Eksamensprojekt
Titel 7	Copyright, informationsøgning, it & sikkerhed

Titel 1	Informationsteknologi & app udvikling (grundforløb i informatik + kom&it)
Indhold	<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 & kommunikationsmodeller", s. 238-247 "Farveteori", s. 226-227 "Gestaltteori"</p>
Omfang	Uge 33-43

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

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 2	Målgrupper & segmentering
Indhold	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.)
Omfang	Uge 46-48
Særlige fokuspunkter	Produktion –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.
Væsentligste arbejdsformer	Tavle undervisning, gruppearbejde, selvstændigt arbejde

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 3	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 48-50
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 4	Journalistik – trykte & digitale medier
Indhold	<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">1. Feature Hjulet2. Kommoden3. Nyhedstrekanten. <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>
Omfang	Uge 51-1

<p>Særlige fokuspunkter</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
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Klasseundervisning, virtuelle arbejdsformer, anvendelse af fagprogrammer, par- og gruppearbejde, skriftligt arbejde</p>

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 5	Kampagneplanlægning: Digital mobning & digital dannelse
Indhold	<p>KIE modellen anvendes som processtyringsværktøj "Kommunikation & it A" af Simon Moe m.fl. (Systime.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>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

	<h2>Digitale værktøjer</h2>
--	-----------------------------

	<p>–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> <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>
<p>Omfang</p>	<p>Uge 2-12</p>
<p>Særlige fokuspunkter</p>	<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 6	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 12-17

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<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 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.
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Projektarbejdsform, klasseundervisning, virtuelle arbejdsformer, anvendelse af fagprogrammer, par- og gruppearbejde, skriftligt arbejde</p>

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 7	Copyright, informationssøgning, it & sikkerhed
---------	--

Indhold	<p>Vi taler om ophavsret samt etiske problemstillinger ud fra følgende litteratur:</p> <p><i>Kommunikation/it C</i> af Peder Meyhoff (Systime.dk) kap. 4.12 + kap. 5. Leksikon: Etik og moral</p> <p>Supplerende: <i>Kommunikation & it A</i> af Simon Moe m.fl. (Systime.dk) Kap. 12: Ophavsret og videndeling</p>
Omfang	<p>Uge 19</p>
Særlige fokuspunkter	<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 <p>Produktion</p> <ul style="list-style-type: none"> –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	<p>Par- og gruppearbejde, klasseundervisning</p>