

# Undervisningsbeskrivelse



BØRNE- OG  
UNDERVISNINGSMINISTERIET  
STYRELSEN FOR  
UNDERVISNING OG KVALITET

<b>Termin</b>	Skoleåret 2023/2024
<b>Institution</b>	Rybners Tekniske Gymnasium, Esbjerg
<b>Uddannelse</b>	HTX
<b>Fag og niveau</b>	Kommunikation & it C
<b>Lærer(e)</b>	Anna Maria Kneale
<b>Hold</b>	1B

## Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

<b>Forløb 1</b>	Grundforløbet i Kom/IT C: App-udvikling
<b>Forløb 2</b>	Seriøse Spil: Koncept- og Produktudvikling
<b>Forløb 3</b>	Redesign En Bog: Layout, Typografi og Ophavsret
<b>Forløb 4</b>	So-Me Profil: Læsefællesskaber
<b>Forløb 5</b>	Eksamensprojekt

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Forløb 1</b>	Grundforløbet i Kom/IT C: App-udvikling
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Kommunikationsmodeller, farveteori, gestalt, brainstorm-metoder, papirprototyper, AppLab (værktøj)
<b>Omfang</b>	Grundforløbet 2023
<b>Faglige mål</b>	<p>Forundersøgelse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>Produktion:</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>Kernestof</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>- Anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter</li> <li>- Kommunikationsteori og medier</li> <li>- simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer</li> <li>- forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov</li> <li>- grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik</li> <li>- basal farvelære</li> <li>- skitser og prototyper</li> </ul>
<b>Anvendt materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>, kapitel 1: ”Det Moderne Mediebillede”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen</li> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>, kapitel 2: ”Medier og Kommunikation”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>, kapitel 3.2: ”Analyse af Målgruppen”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> <li>-</li> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>, kapitel 4: ”4.4. Komposition og Æstetik”, ”4.7. Farver”, ”4.8. Layout og Skrift”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> <li>- <i>Det Kommunikerende Menneske</i>, pp. 7-21. Claus Bangsholm, 2009.</li> <li>- "Pizzaappen" video 1-3 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wIf8kbZ3T6c&amp;ab_channel=otg-spr">https://www.youtube.com/watch?v=wIf8kbZ3T6c&amp;ab_channel=otg-spr</a></li> <li>- Program: App Lab <a href="https://code.org/educate/applab">https://code.org/educate/applab</a></li> <li>- ”Introduktion til App Lab”. Eget materiale.</li> </ul>
<b>Arbejdsformer</b>	Tavle undervisning, gruppearbejde, selvstændig arbejde, projektarbejde

<b>Forløb 2</b>	Seriøse Spil: Koncept- og Produktudvikling
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	<p>Der arbejdes med konceptet 'seriøse spil', dvs. spil, der ikke primært har til formål at underholde, men som er designet til at udvikle og fremme refleksion, dannelse og læring.</p> <p>Forløbet tager form af et længere projektarbejde, hvor eleverne i grupper udvikler et koncept til et spil, hvor leg og læring fusioneres omkring en udvalgt social, samfundsmæssig eller politisk problemstilling.</p> <p>Der udarbejdes prototyper og skitser samt en mini-rapport ('spildesigndokument'), som fremlægges ved en 'spilmesse', hvor eleverne giver og modtager peer-feedback.</p>
<b>Omfang</b>	16 lektioner
<b>Faglige mål</b>	<p>Forundersøgelse:</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>Produktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</li> <li>- begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</li> <li>- anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign</li> <li>- skitser og prototyper</li> <li>- interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer</li> <li>- idégenereringsværktøjer</li> <li>- fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger</li> <li>- etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</li> <li>- digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd</li> <li>- brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</li> <li>- Kommunikationsteori og medier</li> <li>- simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og -processer</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov</li> <li>- grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik</li> <li>- basal farvelære</li> <li>- skitser og prototyper</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Test din intelligens", TV2 <a href="https://nyheder.tv2.dk/2007-05-29-test-din-intelligens">https://nyheder.tv2.dk/2007-05-29-test-din-intelligens</a></li> <li>- Jane McGonigal: "Gaming Can Make a Better World" (TedTalk) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM&amp;ab_channel=TED">https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM&amp;ab_channel=TED</a></li> <li>- <i>Games For Change</i> <a href="https://www.gamesforchange.org/">https://www.gamesforchange.org/</a></li> <li>- <i>Computerspil</i>, "Computerspil og studiekompeterer". Jakob Horn Møller og Lasse Sandgård Pallesen. <a href="https://computerspil.systeme.dk/?id=183">https://computerspil.systeme.dk/?id=183</a></li> <li>- <i>Computerspil</i>, "Roller i spildesign". Jakob Horn Møller og Lasse Sandgård Pallesen. <a href="https://computerspil.systeme.dk/?id=158">https://computerspil.systeme.dk/?id=158</a></li> </ul> <p>Supplerende materiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Computerspil</i>, "Spildesign og grænseflader". Jakob Horn Møller og Lasse Sandgård Pallesen. <a href="https://interfaceingame.com/about/">https://interfaceingame.com/about/</a></li> <li>- Square Enix: <i>The Awesome Adventures of Captain Spirit</i> (2018). Computerspil via spilklienten Steam.</li> <li>- Game Design Documents (Grim Fandango, Prince of Persia)</li> </ul>
<b>Arbejdsformer</b>	Projektarbejde, gruppearbejde, gruppefremlæggelser

<b>Forløb 3</b>	Redesign en bog: Layout, typografi og ophavsret
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Der arbejdes med redesign af romaner, hvor den ophavsretsrlige beskyttelse er udløbet. Eleverne sætter sig herunder ind i lovgivning om ophavsret og etiske problemstillinger i forbindelse hermed. Der udarbejdes et design til en forside samt en tekstsider til den udvalgte roman, hvori der anvendes designteori om layout, farve, typografi mm.
<b>Omfang</b>	12 lektioner
<b>Faglige mål</b>	<p>Forundersøgelse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt</li> <li>- demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag</li> </ul> <p>Produktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner</li> <li>- forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik</li> <li>- ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</li> <li>- basal farvelære</li> <li>- forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>, kapitel 4.12: ”Lovgivning”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>, kapitel 4.4: ”Komposition og Æstetik”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>, kapitel 4.7: ”Farver”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>, kapitel 4.7: ”Layout og Skrift”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>, kapitel 4.7: ”Skriftstørrelse og Fremhævelse”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> </ul> <p>Supplerende materiale:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>, kapitel 5: ”Ophavsret og droit moral”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>, kapitel 5: ”Komposition”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> <li>- <i>Kommunikation og IT A</i>, kapitel 1.1: ”Fra idé til færdigt produkt”. Simon Moe m.fl.</li> <li>- <i>Kommunikation og IT A</i>, kapitel 12: ”Ophavsret og videndeling”. Simon Moe m.fl.</li> <li>- Project Gutenberg’s Copyright Rules <a href="https://www.gutenberg.org/help/copyright.html#project-gutenbergs-copyright-rules">https://www.gutenberg.org/help/copyright.html#project-gutenbergs-copyright-rules</a></li> <li>- Kulturministeriets minipjece om ophavsret</li> <li>- Egne materialer udarbejdet på baggrund af Ellen Luptons <i>Thinking With Type</i> (2010)</li> </ul>
<b>Arbejdsformer</b>	Tavle undervisning, selvstændig arbejde, projektarbejde

<b>Forløb 4</b>	So-Me Profil: Læsefællesskaber
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Der udarbejdes en SoMe profil på baggrund af elevernes tidligere projekt med romandesign til enten Youtube, Instagram eller Tik Tok. Profilen skal bruges til at skabe opmærksomhed omkring bogen samt til at skabe og styrke læsefællesskaber. Der lægges vægt på interaktiv kommunikation på sociale medier.
<b>Faglige mål</b>	<p>Forundersøgelse:</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>Produktion:</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>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder</li> <li>- simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer billeder, herunder filmiske virkemidler</li> <li>- forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov</li> <li>- eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen</li> <li>- digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Kommunikation og IT C: ”2.4. Digitale Medier”</i>. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> <li>- “Social Reading Cultures on BookTube, Bookstagram, and BookTok”. Dr. Bronwyn Reddan, 2022</li> <li>- Eget materiale om Content Marketing og Push/Pull-faktorer</li> </ul>
<b>Arbejdsformer</b>	Tavle undervisning, selvstændig arbejde, projektarbejde



<b>Forløb 5</b>	Eksamensprojekt
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	Der udvælges og udformes et eller flere kommunikationsprodukt(er) samt tilhørende rapport. I rapporten redegøres for overvejelser inden, under og efter produktionen af produkterne. Desuden inddrages relevant kommunikationsteori under udarbejdelsen og den efterfølgende analyse af produktet.
<b>Omfang</b>	15 lektioner
<b>Faglige mål</b>	<p>Forundersøgelse:</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>Produktion:</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>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder</li> <li>- simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer billeder, herunder filmiske virkemidler</li> <li>- forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov</li> <li>- eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen</li> <li>- digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd</li> </ul>
<b>Anvendt materiale.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>, kapitel 4.15: ”Dokumentation”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> <li>- <i>Kommunikation og IT C</i>: ”Under udarbejdelse: Eksamen - Projektoplæg”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.</li> </ul>

	- <i>Kommunikation og IT C</i> : ”Under udarbejdelse: Kampagner”. Peder Meyhoff og Rikke Slot Kristensen.
<b>Arbejdsformer</b>	Selvstændig arbejde, projektarbejde