

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

| | |
|----------------------|----------------------------|
| Termin | Skoleåret 2020/2021 |
| Institution | Teknisk Gymnasium, Esbjerg |
| Fag og niveau | Kommunikation & it C |
| Lærer | Jane Larsen (JALA) |
| Hold | 1.B |

Oversigt over undervisningsforløb

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

| | |
|----------------|---|
| 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/it C</i>, 2017 af Peder Meyhoff kap. 1, 2, 2.1, 2.2</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 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)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produktion: <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 produkter o Anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter |
| <p>Væsentligste arbejdsformer</p> | <p>Tavle undervisning, gruppearbejde, selvstændig arbejde, projektarbejde</p> |

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

| | |
|-----------------------------------|--|
| Titel 2 | Målgrupper & segmentering |
| Indhold | Minerva, Gallups kompas, Zoom. "Kender du typen". Litteratur: <i>Kommunikation/it C</i> , 2017 af Peder Meyhoff kap. 3.2, 3.3, 4.2 |
| Omfang | Uge 46-48 |
| Særlige fokus-punkter | 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, selvstændig arbejde |

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

| | |
|-----------------------------------|---|
| Titel 3 | Brochure-design (skriffter, typografi, design) |
| Indhold | <p>Eleverne skal arbejdet med at opsætte og designe en brochure i Publisher. I brochuren skal der integreres tekst og billeder. Eleverne skal selv producere deres brochuretekst, og de skal tillige selv tage <i>alle</i> jeres billeder.</p> <p>Litteratur: <i>Kommunikation/it C</i>, 2017 af Peder Meyhoff kap. 4.7, 4.8, 4.9, 4.10</p> <p>Eleverne skal have kendskab til Mircrosoft Publisher i forbindelse med udarbejdelse af brochure.</p> |
| Omfang | Uge 49-50 |
| Særlige fokus-punkter | Produktion <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>, 2017 af Peder Meyhoff kap. 2.3, 2.4</p> |
| Omfang | Uge 50-1 |
| 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– 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 |
| Væsentligste arbejdsformer | 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</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>, 2017 af Peder Meyhoff kap. 3.1, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 4.8, 4.11</p> <p>”News Ekstra: Et klik for meget?”, TV2 News, 15.01.18</p> <p>”GO ´ morgen Danmark: Digital selvskade”, TV2, 13.03.18</p> |
| Omfang | Uge 2-12 |
| 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 6 | Copyright, informationssøgning, it & sikkerhed |
| Indhold | <p>Eleverne skulle i grupper sætte sig ind i ophavsret inden for et specifikt område, f.eks. computerspil, film, billedkunst, musik, ideer/koncepter osv.</p> <p>Eleverne skulle udarbejde et kreativt produkt til brug ved fremlæggelsen.</p> <p>Forløb, der delvis varetages af hovedbiblioteket i Esbjerg.</p> <p>Litteratur: <i>Kommunikation/it C</i>, 2017 af Peder Meyhoff kap. 4.12</p> |
| Omfang | Uge 14 |
| Særlige fokus-punkter | <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 | Par- og gruppearbejde, klasseundervisning, skriftligt arbejde, præsentation/fremlæggelse |

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 |
| Omfang | Uge 15-20 |
| 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 - Perspektivering til etiske problemstillinger i forbindelse med projektet |

| | |
|-----------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none">- 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 |