

Undervisningsbeskrivelse



BØRNE- OG
UNDERVISNINGSMINISTERIET
STYRELSEN FOR
UNDERVISNING OG KVALITET

Termin	2020-23
Institution	Teknisk Gymnasium Silkeborg, College360
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	Kommunikation/IT A
Lærer(e)	Jørn Justesen , Marie Søndergaard
Hold	HTX3x22

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

Forløb 1	Interaktionsdesign
Forløb 2	Elektroniske publikationer og journalistik
Forløb 3	App-udvikling
Forløb 4	Motion Graphics
Forløb 5	Decemberkampagne om digital dannelse
Forløb 6	Teori og modeller
Forløb 7	Filmproduktion
Forløb 8	Kommunikationsstrategi (i samarbejde med kommunikationsafdelingen på College360)
Forløb 9	Gamification
Forløb 10	Modellering og webproduktion
Forløb 11	Komposition
Forløb 12	Målgrupper
Forløb 13	Adfærdspåvirkende systemer (Marie Søndergaard)
Forløb 14	Case: Højskolerne
Forløb 15	Eksamensprojekt

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Forløb 1	Interaktionsdesign
Forløbets indhold og fokus	<p>Hvordan laver man et godt design? Hvilke principper, begreber og tankegange er væsentlige når vi skal udvikle et målrettet design?</p> <p>I forløbet arbejder vi med</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usability • Heuristics • Fitts lov • Wireframing • Test •
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder • undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> • kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation • brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign • skitser, mockups, storyboards og prototyper • brugertests • relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikation og IT A, systime • Egne materialer • Busch, Anne Mette, ”Kommunikation i multimediedesign”, Hans Reitzels Forlag 2011, 314-328 • Tidsforbrug: 10 lektioner • Fordybelsestid: 5 lektioner
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde •

Forløb 2	Ideudvikling og -screening
Forløbets indhold og fokus	<p>Eleverne havde fokus på metoder til udvikling af ide eller idegenereringsprocesser. Der blev arbejdet med følgende metoder og modeller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorm • Omvendt brainstorm • Idekort • De Bonos tænkehatte • Divergent, konvergent og lateral tænkning • Kravmatrix (ideudvælgelse, konvergent) • Hamonikamodellen • KIE-modellen
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder • forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> • idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • Gruppearbejde • fremlæggelse

Forløb 3	App-udvikling
Forløbets indhold og fokus	<p>Vi arbejdede med fremstilling af apps (HiFi). Apps blev fremstillet i modelleringsprogrammer som marvelapp.com og Adobe XD</p>
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation • undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software

Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> • kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation • brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Marvelapp.com • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 4	Interaktionsdesign/UX
Forløbets indhold og fokus	
Faglige mål	
Kernestof	
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 5	Journalistik og interaktive e-publikationer
Forløbets indhold og fokus	<p>Vi arbejder med at bliver bedre til at formidle os skriftligt. Journalistisk arbejds metode og fokus på modtagerrettet kommunikation. Fremstilling af interaktive publikationer i Adobe Acrobat DC og InDesign</p> <ul style="list-style-type: none"> • journalistisk kommunikation • skrivemodeller • interaktivitet • abstraktionsstigen • papirord, fagssprog, klicheer m.v.

Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation • planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse. • gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> • kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation • forskellige fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter • forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation, herunder vurdere informationsbehovet
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 6	Komposition
Forløbets indhold og fokus	
Faglige mål	
Kernestof	
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 7	Adfærdspåvirkende systemer
-----------------	-----------------------------------

Forløbets indhold og fokus	
Faglige mål	
Kernestof	
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 7	Filmproduktion
Forløbets indhold og fokus	Vi arbejdede med film som medie. Både forberedelse, optagelse og redigeringsarbejdet (postproduktion). I forløbet blev eleverne introduceret til Adobes Premiere Pro. Forløbet blev afsluttet med en gruppevis produktion under temaet ”Nedluk”.

Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse. • gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> • forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation, herunder vurdere informationsbehovet • billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • https://helpx.adobe.com/dk/support/premiere-pro.html?promoid=6WTV761Q&mv=other • Anvendt tid: 4 timer • Fordybelsestid: 2
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 8	Kommunikationsstrategi (i samarbejde med kommunikationsafdelingen på College360)
Forløbets indhold og fokus	Med udgangspunkt og i samarbejde med Kommunikationsafdelingen på College360 udarbejdede vi kernefortælling, personas og kanalvalg til en målrettet indsats på skolernes sociale medier (Facebook og Instagram)

Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation • søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen • designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> • datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen • billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler • forskellige distributionssystemer, deres opbygning, muligheder og økonomi.
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Diverse materialer fra College360 • Anvendt tid: 8 timer • Fordybelsestid: 4
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 9	Gamification
-----------------	---------------------

Forløbets indhold og fokus	Vi arbejdede med gamification og hvordan man kan inddrage elementer på spilverdenen i kommunikation.
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder • undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> • kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation • brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation • brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systeme • Egne materialer • Octalysis, coreelements og motivationsfaktorer • spilgenrer • Anvendt tid: 8 timer • Fordybelsestid: 2
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 10	Modellering og webproduktion
------------------	-------------------------------------

Forløbets indhold og fokus	Sammen med Programmering B udviklede vi ide og indhold til web.I denne proces sigtede modelleringsarbejdet på wireframes, strukturdiagrammer og flowcharts. Programmering sigtede på html, css og javascript
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse. • gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> • brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign • skitser, mockups, storyboards og prototyper • idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systeme • Egne materialer • Powerpoint til udvikling af flowcharts • Anvendt tid: 8 timer • Fordybelsestid: 4
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 11	Komposition
------------------	--------------------

Forløbets indhold og fokus	Vi arbejdede med forskellige former for komposition hvordan vi i kraft af dette kan lave bedre kommunikation
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse. • gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> • brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign • skitser, mockups, storyboards og prototyper • idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systeme • Egne materialer • Powerpoint til udvikling af flowcharts • Anvendt tid: 8 timer • Fordybelsestid: 4
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 12	Målgrupper
------------------	-------------------

Forløbets indhold og fokus	Vi arbejdede med målgrupper og segmentering. Herunder tog vi livsstilstest på gallup.dk og talte om segmenternes karakteristik og omfang.
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder • udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> • brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation • kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Conzoomrapporten • https://tns-gallup.dk/kompas • Anvendt tid: 6 timer • Fordybelsestid: 2
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 13	Adfærdspåvirkende systemer (Marie Søndergaard)
------------------	---

Forløbets indhold og fokus	<p>Klassen havde et forløb der sigtede på adfærdspåvirkende kommunikation. I den forbindelse var følgende begreber i fokus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nudging og behaviorisme • Overvågning og datasikkerhed • etik
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation • gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software • opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> • brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv • etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Egne materialer • https://psykologi.ibog.forlagetcolumbus.dk/?id=231 • https://psykologi.ibog.forlagetcolumbus.dk/?id=199 • https://teknologiogfilosofi.systime.dk/?id=288 • https://teknologiogfilosofi.systime.dk/?id=289 • https://teknologiogfilosofi.systime.dk/?id=311 • https://teknologiogfilosofi.systime.dk/?id=312 • https://teknologiogfilosofi.systime.dk/?id=313 • https://teknologiogfilosofi.systime.dk/?id=292 • Anvendt tid: 6 timer • Fordybelsestid: 2
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 14	Case: Højskolerne
------------------	--------------------------

Forløbets indhold og fokus	<p>Vi havde et samarbejde med Højskolernes sekretariat der havde lavet et oplæg til en kommunikationsopgave, der sigtede mod følgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> • at få en viden om, hvilken opfattelse HTX-elever opfatter højskolen • at få opfyldt kravet om projektarbejde og involvering af virkelige cases i undervisningen <p>Projektet blev afsluttet med en rapport der præsenterede gruppens løsning på opgaven. Præsentation. .</p>
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> • identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation • søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen • designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder • udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> • situation - kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation • afsenderanalyse, markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst • skitser, mockups, storyboards og prototyper
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> • Egne materialer • Materialer fra Aarhus Maskinmesterskole • Anvendt tid: 6 timer • Fordybelsestid: 12
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • Gruppearbejde • præsentation