



## Undervisningsbeskrivelse

<b>Termin</b>	June 2023
<b>Institution</b>	Tønder Handelsskole
<b>Uddannelse</b>	htx
<b>Fag og niveau</b>	Kommunikation og it A
<b>Lærer</b>	Kirsti Dana Jakobsen (KB)
<b>Hold</b>	2022bkomIT3x

### Forløbsoversigt (4)

<b>Forløb 1</b>	APP-Design
<b>Forløb 2</b>	Webfeature i SWAY
<b>Forløb 3</b>	Terminsprøve
<b>Forløb 4</b>	Eksamensprojekt

## Forløb 1: APP-Design

Forløb 1	APP-Design
----------	------------

<p><b>Indhold (1/2)</b></p>	<p>I dette forløb skulle eleverne udvikle en app og senere blogprogrammere den i App-lab. Undervejs skulle eleverne arbejde i en fælles online logbog og øve noteteknik. Eleverne arbejdede i grupper. De måtte selv vælge, hvilken type app, de ville designe.</p> <p>En gruppe lavede et spil, en anden en parkeringsapp og den sidste gruppe lavede en ny version af Studie+s app.</p> <p>Vi testede den lokale Rema1000's nye scan selv app, da den lige var blevet implementeret og havde derfor en lille udflygt undervejs.</p> <p>Moduloversigt:</p> <p>Modul - APP historie og genrer</p> <p>Modul - Det gode design</p> <p>Modul - Udviklingsmodeller</p> <p>Modul - Prototyper og iterative processer</p> <p>Modul - Designprincipper</p> <p>Modul - Effekten af et design</p> <p>Modul - Re-design</p> <p>Modul - Brugsstudier</p> <p>Modul - Evaluering af designet</p> <p>Som afslutning på forløbet skulle eleverne præsentere mundtligt i grupper.</p> <p>Litteratur:</p> <p><a href="https://www.mcdonalds.com.cn/">https://www.mcdonalds.com.cn/</a>  <a href="http://www.mcdonalds.com/dk/da-dk.html">http://www.mcdonalds.com/dk/da-dk.html</a>  <a href="https://rema1000.dk/information/scan-selv">https://rema1000.dk/information/scan-selv</a>  <a href="https://www.jacobleander.dk/brugervenlig.html">https://www.jacobleander.dk/brugervenlig.html</a>  <a href="https://www.digitalsikkerhed.dk/10-gode-raad-om-apps/">https://www.digitalsikkerhed.dk/10-gode-raad-om-apps/</a>  <a href="https://taenk.dk/forbrugertiliv/elektronik-og-digitale-tjenester/8-raad-til-bedre-online-sikkerhed">https://taenk.dk/forbrugertiliv/elektronik-og-digitale-tjenester/8-raad-til-bedre-online-sikkerhed</a></p> <p><a href="https://www.femina.dk/agenda/samfund/slet-din-menstruations-app-i-dag">https://www.femina.dk/agenda/samfund/slet-din-menstruations-app-i-dag</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=-h8hUtwkMCE">https://www.youtube.com/watch?v=-h8hUtwkMCE</a></p> <p>Claus Witfelt, Informatik for alle, Systeme:  <a href="https://informatikforalle.ibog.forlagetcolumbus.dk/?id=244&amp;loopRedirect=1">https://informatikforalle.ibog.forlagetcolumbus.dk/?id=244&amp;loopRedirect=1</a>  <a href="https://informatikforalle.ibog.forlagetcolumbus.dk/?id=270">https://informatikforalle.ibog.forlagetcolumbus.dk/?id=270</a></p>
-----------------------------	--

<b>Indhold (2/2)</b>	<p><a href="https://informatikforalle.ibog.forlagetcolumbus.dk/index.php?id=285">https://informatikforalle.ibog.forlagetcolumbus.dk/index.php?id=285</a></p> <p>Elisabeth Husum mfl., Informatik B til EUX Merkantil, Systime:  <a href="https://informatikbeux.systime.dk/index.php?id=1179">https://informatikbeux.systime.dk/index.php?id=1179</a></p> <p>Simon Moe mfl., Kommunikation og it A, Systime:  <a href="https://kommita.systime.dk/?id=352">https://kommita.systime.dk/?id=352</a>  <a href="https://kommita.systime.dk/?id=384#c1848">https://kommita.systime.dk/?id=384#c1848</a></p>
<b>Omfang</b>	44 lektioner / 33 timer

<p><b>Særlige fokuspunkter</b></p>	<p>Fagmål:</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse</p> <p>Produktion og evaluering: styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og produktoptimering</p> <p>Produktion og evaluering: forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion og evaluering: udvikle handlingsplaner med fokus på budskab, virkemidler, medievalg og økonomi, herunder reflektere over inddragelse af brugere</p> <p>Produktion og evaluering: reflektere over og vurdere arbejdsprocessen med gruppe-medlemmerne med henblik på udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion og evaluering: gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software</p> <p>Produktion og evaluering: opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen</p> <p>Produktion og evaluering: anvende og dokumentere relevante metoder til løbende tests og sluttest af egne kommunikationsprodukter og på baggrund af resultaterne forbedre produkt og proces</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: digitale og sociale mediers rolle i samfundet, herunder digitale subkulturer og mediefællesskaber</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsstrategi og handlingsplan</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen</p> <p>Design og visuel kommunikation: brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign</p> <p>Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation</p>
------------------------------------	---

	<p>Design og visuel kommunikation: farvelære og digitale farvesystemer</p> <p>Design og visuel kommunikation: skitser, mockups, storyboards og prototyper</p> <p>Produktudvikling og -test: idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer</p> <p>Produktudvikling og -test: projektledelse, herunder værktøjer til procesledelse i forbindelse med produktionen</p> <p>Produktudvikling og -test: forskellige distributionssystemer, deres opbygning, muligheder og økonomi</p> <p>Produktudvikling og -test: brugertests</p> <p>Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>Etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv</p> <p>Digitale værktøjer: relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p> <p>Digitale værktøjer: relevante programmer til fremstilling, programmering og konfigurerings af interaktive systemer</p> <p>Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
<p><b>Væsentligste arbejdsformer</b></p>	<p>Oplæg fra underviser</p> <p>Gruppearbejde</p> <p>Elevpræsentationer</p>

## Forløb 2: Webfeature i SWAY

Forløb 2	Webfeature i SWAY
----------	-------------------

<p><b>Indhold (1/2)</b></p>	<p>I dette forløb arbejdede vi med skriftlighed, hvor eleverne individuelt skulle lave en webfeature i SWAY.</p> <p>Eleverne startede med at lære om webfeaturen som genre, hvor vi analyserede mange eksempler. Derudover fokuserede vi på skrivestilen - show it, don't tell it, hvor eleverne skulle lave små skriveøvelser undervejs.</p> <p>Den endelige opgave lød på:</p> <p>I skal nu lave endnu en SWAY. Denne gang skal det være et portræt af en fra jeres klassen, eller fra jeres familie, jeres SWAY, skal handler om.</p> <p>Tænk over målgruppen: Hvem ville læse denne webfeature - lav den til dem!</p> <p>SWAY'en skal være en mini- webfeature, så der skal indgå modaliteter samt show it, don't tell it.</p> <p>Opgaven er individuel.</p> <p>A-nslag: 2400</p> <p>Trin:</p> <p>Start med at brainstorm, fx med et mindmap- hvem har en interessant/begivenhed historie, at fortælle?</p> <p>Tag kontakt.</p> <p>Forberejdede interviewspørgsmål.</p> <p>Foretag interviewet (optag det, hvis du får lov).</p> <p>Skriv webfeaturen (show it!)</p> <p>Find/lav selv modaliteter (billeder, grafik, lyd, levende billeder)</p> <p>Litteratur:</p> <p>Mimi Olsen mfl., Dansk i tiden, Systime: <a href="https://danskituden.systime.dk/?id=274#c1108">https://danskituden.systime.dk/?id=274#c1108</a></p> <p>Simon Moe mfl., Kommunikation og it A, Systime, kapitel 8: <a href="https://kommita.systime.dk/?id=120">https://kommita.systime.dk/?id=120</a></p> <p><a href="https://indidansk.dk/feature-genretraek">https://indidansk.dk/feature-genretraek</a></p> <p><a href="https://www.ann-berit.dk/opgave7">https://www.ann-berit.dk/opgave7</a></p> <p><a href="https://www.dr.dk/nyheder/webfeature/rebecca-voldtaegt">https://www.dr.dk/nyheder/webfeature/rebecca-voldtaegt</a></p> <p><a href="https://www.dr.dk/webfeature">https://www.dr.dk/webfeature</a></p> <p><a href="https://www.dr.dk/nyheder/webfeature">https://www.dr.dk/nyheder/webfeature</a></p> <p><a href="https://www.tv2kosmopol.dk/webdok">https://www.tv2kosmopol.dk/webdok</a></p> <p><a href="https://blog.fol">https://blog.fol</a></p>
-----------------------------	---



<b>Indhold (2/2)</b>	<a href="https://keskolen.dk/blog-danskundervisning-folkeskolens-historie-og-samfundsfagsradgiver/hvorfor-i-alverden-skal-du-bruge-tid-webfeatures/4118345">keskolen.dk/blog-danskundervisning-folkeskolens-historie-og-samfundsfagsradgiver/hvorfor-i-alverden-skal-du-bruge-tid-webfeatures/4118345</a>
<b>Omfang</b>	26 lektioner / 19.5 timer

<p><b>Særlige fokuspunkter</b></p>	<p>Fagmål:</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</p> <p>Produktion og evaluering: styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og produktoptimering</p> <p>Produktion og evaluering: forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion og evaluering: udvikle handlingsplaner med fokus på budskab, virkemidler, medievalg og økonomi, herunder reflektere over inddragelse af brugere</p> <p>Produktion og evaluering: gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software</p> <p>Produktion og evaluering: opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen</p> <p>Produktion og evaluering: anvende og dokumentere relevante metoder til løbende tests og sluttest af egne kommunikationsprodukter og på baggrund af resultaterne forbedre produkt og proces</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: digitale og sociale mediers rolle i samfundet, herunder digitale subkulturer og mediefælleskaber</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: forskellige fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikative virkemidler, herunder anvendt argumentationsteori, retorik samt tekst og tegn</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation</p> <p>Design og visuel kommunikation: brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign</p> <p>Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation</p> <p>Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler</p> <p>Design og visuel kommunikation: farvelære og digitale farvesystemer</p> <p>Produktudvikling og -test: idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer</p> <p>Produktudvikling og -test: brugertests</p>
------------------------------------	--

	<p>Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>Digitale værktøjer: relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Individuelt arbejde</p> <p>Oplæg fra underviser</p> <p>Præsentationer</p>

### Forløb 3: Terminsprøve

<b>Forløb 3</b>	Terminsprøve
<b>Indhold</b>	<p>Eleverne fik stillet følgende opgave:</p> <p>I skal i dag have terminsprøve i KIT. Terminsprøven skal ses som en øve-eksamen af den mundtlige del af den rigtige eksamen, så brug endelig tiden fornuftigt. I får en individuel karakter for projektet. Karakteren tæller samtidig med i standpunktskarakteren.</p> <p>Til eksamen i KIT arbejder man sammen i grupper og fremlægger individuelt. Til denne prøve skal I dog fremlægge i grupper. I skal medbringe en power point til præsentationen.</p> <p>Problemstilling:</p> <p>Det Blå Gymnasium Tønder har indført affaldssortering. Det betyder at der ikke længere er skraldespande i klasseværelserne, men sorteringsstationer på gangene i stedet. Det har dog medført stigning af affald i klasseværelserne. Skolen ønsker derfor, at eleverne skal blive bedre til at bære det ud af klasserne og sortere i affaldsspandene. Men hvordan?</p> <p>Opgaven:</p> <p>Med udgangspunkt i følgende problemstilling, skal I i grupper ud fra en kampagnemodell, producere et kommunikationsprodukt, som kan løse problemstillingen. I bestemmer selv, om det skal være en film, podcast, plakat, app osv.</p> <p>Efterfølgende skal I lave en præsentation, der kommer ind på minimum 2 af faserne i kampagnemodellen.</p> <p>Hvis I fx vælger af fremlægge om fase 3 og 4, skal I altså fremvise skitser, mindmaps, storyboard mm. fra jeres ideudvikling, samt hvordan det færdige produkt kom til at se ud, ud fra jeres valg og fravalg, samt designregler/FEMO/AIDA mm.</p> <p>I skal derudover alle inddrage en kommunikationsanalyse, enten over jeres eget produkt eller en fra en markedsundersøgelse.</p> <p>Derudover skal I inddrage 2 faglige punkter, I mener, I har opfyldt fra læreplanen, samt hvor I projektet, I har dette.</p>
<b>Omfang</b>	6 lektioner / 4.5 timer

<p><b>Særlige fokuspunkter</b></p>	<p>Fagmål:</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse</p> <p>Produktion og evaluering: styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og produktoptimering</p> <p>Produktion og evaluering: forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion og evaluering: udvikle handlingsplaner med fokus på budskab, virkemidler, medievalg og økonomi, herunder reflektere over inddragelse af brugere</p> <p>Produktion og evaluering: reflektere over og vurdere arbejdsprocessen med gruppe-medlemmerne med henblik på udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion og evaluering: gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software</p> <p>Produktion og evaluering: opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsstrategi og handlingsplan</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: forskellige fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikative virkemidler, herunder anvendt argumentationsteori, retorik samt tekst og tegn</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: afsenderanalyse, markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst</p> <p>Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation</p> <p>Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler</p> <p>Design og visuel kommunikation: farvelære og digitale farvesystemer</p> <p>Produktudvikling og -test: idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer</p> <p>Produktudvikling og -test: brugertests</p> <p>Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p>
------------------------------------	---

	<p>Digitale værktøjer: relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p> <p>Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Gruppearbejde.</p> <p>Gruppepræsentationer.</p>

## Forløb 4: Eksamensprojekt

<b>Forløb 4</b>	Eksamensprojekt
<b>Indhold</b>	Eleverne måtte selv danne grupper. Eleverne måtte vælge imellem 5 problemfelter (se pdf). Læreren fungerer som vejleder/konsulent.
<b>Omfang</b>	38 lektioner / 28.5 timer
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Gruppearbejde. Gruppe præsentationer.