



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2025
Institution	EUC Syd
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Teknikfag (Digitalt design og udvikling) A
Lærer	Lars Skovgård Laursen (llsl)
Hold	a24hx3digi

Forløbsoversigt (5)

Forløb 1	Intro til DDU
Forløb 2	Valgtema #1 - Brugergrænseflade-design, WEB:
Forløb 3	Teknikfagstur til København
Forløb 4	Valgtema #2 - Information og kommunikation i 2d: - forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier
Forløb 5	Eksamensprojekt

Forløb 1: Intro til DDU

Forløb 1	Intro til DDU
----------	---------------

Indhold (1/2)	I dette introduktionsforløb har eleverne arbejdet med såvel teori og praktiske øvelser, der indkapsler DDU. Følgende emner er dækket som teoretisk gennemgang: - Iterativ udvikling - Koncept og Design - Produktion - Undersølgelsesmetoder - Prototyper - Interaktionsdesign - Designregler - Dokumentationskrav - Projektstyring Disse emner er dækket såvel teoretisk som praktisk: - IT-værktøjer - Adobe CC pakkens vigtigste programmer; Photoshop, Indesign, Illustrator, Lightroom Classic, Acrobat, - Microsoft Office 365 (herunder brugen af Onedrive) - Figma - prototypeudvikling - Visual Studio Code - editor til programmering (grundlæggende html og css) - Fotografering og manuelle kamerateknik (ISO, Blænde, Brændvidde, Lukkertid, Hvidbalance) Journalbogsprincippet Brugerinddragelse og Produkttestning Der er stillet en 4 øvelser og opgaver i dette forløb: - Fotoprogave med fokus på kamerateknik - Øvelse i brug af Lightroom - Øvelse i opsætning af One Page site - Øvelse i opsætning af responsivt webdesign - Øvelse i prototypeudvikling i Figma (Samlet ca. 6ns) Anvendte materialer: - UX-Design: Mikkel Michelsen, Lasse Olsen og Systime A/S. Udgivelsesår 2022. (kapitlerne 1-4: 120ns) - Digitalt design og udvikling : Rasmus Hvass-Raun og Systime. Første udgivelsesår 2020. (kapitlerne 2, 4, 5, 6, 7: 120ns) - w3schools.com: CSS RWD, CSS GRID, CSS FLEX-BOX, CSS MQ (20ns) - Egne materialer om kamerateknik, IT-værktøjer, css og html, prototyper, journalbogsprincippet (ca. 20ns) Antal normalsider: 280
---------------	--

Indhold (2/2)	Noter: Lektier til i dag gang: Læs Datasikkerhed (inkl. underafsnittene) i DD-U-bogen Se videoen til Figma tutorialen: Figma tutorial for Beginners: Complete Website from Start to Finish Lektier til i dag: Læs kapitel 3+3.1 i UX-design bogen - lav noter!
Omfang	30 lektioner / 30 timer

Særlige fokuspunkter	Fagmål: Problemidentifikation: identificere faktorer, som har betydning for den tekniske problemstilling Problemanalyse: gøre rede for relevante faktorer/metoder Problemanalyse: indsamle viden til analyse af den tekniske problemstilling Problemanalyse: strukturere informationssøgningen til relevant fagligt stof og forholde sig kildekritisk Problemanalyse: bruge forskellige typer viden til dokumentation, eksempelvis eksterne aktører, statistik og forsøgsresultater Problemanalyse: producere egen viden Produktprincip: opstille relevante krav/kriterier på baggrund af undersøgelserne i problemanalysen og argumentere herfor Produktprincip: anvende idegenereringsteknikker Produktprincip: visualisere forskellige løsningsforslag på baggrund af kriterierne Produktprincip: anvende metoder til at finde bedst egnede løsning, kravmatrix eller lignende Produktprincip: anvende iterative processer til optimering Produktudformning: visualisering af produktet med evt beregninger og tekniske løsninger Produktionsforberedelse: anvende planlægningsværktøjer Produktionsforberedelse: udvælge relevant hardware og software og lave styklister Produktionsforberedelse: fremstille prototyper, hvis nødvendigt Realisering: arbejde med forskellige biblioteker, moduler og komponenter, på baggrund af deres egenskaber, opbygning og egnethed Realisering: håndtere enhedsoperationer, processer, bearbejdningsmetoder i det aktuelle miljø Realisering: arbejde og færdes sikkert i it-miljøet Realisering: teste det fremstillede produkt teknisk, videnskabeligt eller i konkrete brugssituationer Derudover skal eleven kunne: anvende audio- og visuelle værktøjer Derudover skal eleven kunne: behandle problemstillinger i samspil med andre fag Derudover skal eleven kunne: demonstrere viden om fagets identitet og metoder Kernestof: Projektstyring: projektstyringsværktøjer Projektstyring: samarbejdsformer, rollefordeling og ansvarsområder i projektarbejdet Projektstyring: mødeafvikling, herunder virtuelle møder Datasikkerhed: forståelse og beskyttelse af data og persondatasikkerhed IT værktøjer: arbejde i 2d og 3d miljø IT værktøjer: anvendelse af og forståelse for digitale standarder Interaktionsdesign: interface og brugervenlighed Interaktionsdesign: designprincipper og digital kommunikation Interaktionsdesign: multimedier og brugergrænseflader Prototyper: design, udvikling og fremstilling af prototype vha. kravspecifikationer og innovativ proces Produkt testning: brugertests og behandling af testdata Automatisering: optimering af arbejdsprocesser og arbejdsmiljø Automatisering: styring af kommunikation og visuelt udtryk APP-udvikling: design og udvikling af applikationer med fokus på brugerbegreb Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion
--	--

Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning og Gruppearbejde
---------------------------------------	-------------------------------------

Forløb 2: Valgtema #1 - Brugergrænseflade-design, WEB:

Forløb 2	Valgtema #1 - Brugergrænseflade-design, WEB:
----------	--

Indhold	I dette forløb har eleverne såvel praktisk som teoretisk med valget: Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion. Der har været fokus på at opbygge fortrolighed med prototyping og udvikling af designsystem i Figma samt produktion af vertical slice produkt i så højt produktstadium som muligt i Visual Studio Code og dermed udvide elevernes grundlæggende forståelse af internettets grundprog; HTML, CSS og JS. I forløbet har eleverne haft en 1-dags opgave hvor de fik øvelse i opbygning af et responsivt design, inden de skulle i gang med projektforsløbet. Øvelsen blev formativt evalueret sammen med eleverne med fokus på hvordan de kunne lære af den proces og de fejl, de naturligt nok lavede i øvelsen. Herefter blev eleverne sat i gang med deres første PBL projekt hvor de i mindre gruppe fik til opgave at løse en reel virkelighedsnær caseopgave. Casen lød på at udvikle en web-baseret virksomhedspræsentation for virksomheden Hydro Extrusion Denmark. I løbet af projektarbejdet er eleverne blevet introduceret til forskellige testmetoder, SCRUM-metodens mødestrukturering, projektstyringsværktøjet Trello og ved løbende vejledning hvordan de skal strukturere deres rapport. Forløbet blev evalueret formativt gennem gruppesamtaler med fokus på vurderingskriterierne i projektet. Eleverne fik til opgave at læse feedback på rapporten inden evalueringssamtalen. Den formative evalueringen har til hensigt at pege frem mod næste projekt, hvor feedbacken skal indarbejdes. Anvendte materialer: UX-Design: Mikkel Michelsen, Lasse Olsen og Systime A/S. Udgivelsesår 2022. (kapitlerne 1-4) Digitalt design og udvikling : Rasmus Hvass-Raun og Systime. Første udgivelsesår 2020. (kapitel (1-7)+8: 10ns) w3schools.com: CSS RWD, CSS GRID, CSS FLEX-BOX, CSS MQ (20ns) Practical UI: Adham Dannaway, www.practicalui.com, 2. udgave, Udgivelsesår 2024 (kapitlerne 1-5: ca. 100ns) Laws of UX: Jon Yablonski, www.lawsofux.com, 2025 (20ns) Antal normalsider: 150 Noter: Lektier til i dag er: Kapitel 4+4.1 i UX-Design bogen - tag noter! Du skal til i dag have skrevet journalbog fra sidste gang og læs Kapitel 4.2+4.3+4.4 i UX-Design bogen - tag noter! Læs denne power point om "Målgrupper og segmenteringsmodeller" igennem til i dag. Lektier til i dag: Læs kapitlerne om Undersøgelsesmetoder, Indsamlingsmetoder, Dataanalyse i DDU-bogen. Projektbeskrivelsen skal være klar til godkendelse senest i dag! Du skal sørge for at have installeret Adobe InDesign til idag.
----------------	---

Omfang	60 lektioner / 60 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: Problemidentifikation: formulere en relevant teknisk problemstilling, som forholder sig til det givne projekt Problemidentifikation: identificere faktorer, som har betydning for den tekniske problemstilling Problemidentifikation: formulere spørgsmål, så det lægger op til en struktureret analyse Problemanalyse: gøre rede for relevante faktorer/metoder Problemanalyse: indsamle viden til analyse af den tekniske problemstilling Problemanalyse: strukturere informationssøgningen til relevant fagligt stof og forholde sig kildekritisk Problemanalyse: bruge forskellige typer viden til dokumentation, eksempelvis eksterne aktører, statistik og forsøgsresultater Problemanalyse: producere egen viden Produktprincip: opstille relevante krav/kriterier på baggrund af undersøgelserne i problemanalysen og argumentere herfor Produktprincip: anvende idegenereringsteknikker Produktprincip: visualisere forskellige løsningsforslag på baggrund af kriterierne Produktprincip: anvende metoder til at finde bedst egnede løsning, kravmatrix eller lignende Produktprincip: anvende iterative processer til optimering Produktudformning: visualisering af produktet med evt beregninger og tekniske løsninger Produktudformning: formidle et produkt/proces vha. relevante modeller Produktudformning: argumentere for løsningens delelementer på baggrund af opstillede krav/kriterier Produktudformning: foretage og formidle relevante tekniske forbehold Produktionsforberedelse: anvende planlægningsværktøjer Produktionsforberedelse: opstille endelig kravspecifikation til færdigt produkt Produktionsforberedelse: udvælge relevant hardware og software og lave styklister Produktionsforberedelse: fremstille prototyper, hvis nødvendigt Realisering: arbejde med forskellige biblioteker, moduler og komponenter, på baggrund af deres egenskaber, opbygning og egnethed Realisering: håndtere enhedsoperationer, processer, bearbejdningsmetoder i det aktuelle miljø Realisering: arbejde og færdes sikkert i it-miljøet Realisering: teste det fremstillede produkt teknisk, videnskabeligt eller i konkrete brugssituationer Realisering: vurdering af egen løsning i forhold til problemstillingen Derudover skal eleven kunne: formidle deres arbejde mundtligt og skriftligt Derudover skal eleven kunne: anvende audio- og visuelle værktøjer Derudover skal eleven kunne: behandle problemstillinger i samspil med andre fag Derudover skal eleven kunne: demonstrere viden om fagets identitet og metoder Kernestof: Projektstyring: projektstyringsværktøjer Projektstyring: samarbejdsformer, rollefordeling og ansvarsområder i projektarbejdet Projektstyring: mødeafvikling, herunder virtuelle møder Datasikkerhed: forståelse og beskyttelse af data og persondatasikkerhed

	ed IT værktøjer: arbejde i 2d og 3d miljø IT værktøjer: anvendelse af og forståelse for digitale standarder Interaktionsdesign: interface og brugervenlighed Interaktionsdesign: designprincipper og digital kommunikation Interaktionsdesign: multimedier og brugergrænseflader Prototyper: design, udvikling og fremstilling af prototype vha. kravspecifikationer og innovativ proces Produkt testning: brugertests og behandling af testdata Automatisering: optimering af arbejdsprocesser og arbejdsmiljø Automatisering: styring af kommunikation og visuelt udtryk Multimedie: kommunikation og design via lyd, lys, video, grafik og tekst Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion
Væsentligste arbejdsformer	PBL-projekt i grupper

Forløb 3: Teknikfagstur til København

Forløb 3	Teknikfagstur til København
Indhold	Studietur til København. Formålet er både socialt og fagligt. Der er planlagt og gennemført tre virksomhedsbesøg, der sikrer en relevant virkelighedsnær kobling til arbejdet derhjemme på skolen. De tre virksomheder er: Livet som studerende i København - Besøg hos Tidlige-re DDU-elev IT-universitet - fokus på uddannelsen "Digital Design og Interaktive Teknologier" Rigspolitets UX-afdeling DSB (Fokus på UX og proces)
Omfang	16 lektioner / 16 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: Problemidentifikation: formulere en relevant teknisk problemstilling, som forholder sig til det givne projekt Problemidentifikation: identificere faktorer, som har betydning for den tekniske problemstilling Problemidentifikation: formulere spørgsmål, så det lægger op til en struktureret analyse Produktprincip: anvende iterative processer til optimering Produktionsforberedelse: fremstille prototyper, hvis nødvendigt Derudover skal eleven kunne: demonstrere viden om fagets identitet og metoder Kernestof: Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 4: Valgtema #2 - Information og kommunikation i 2d: - forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier

Forløb 4	Valgtema #2 - Information og kommunikation i 2d: - forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier
Indhold	Valgtema omkring Information og kommunikation i 2d: - forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier. Eleverne har arbejdet med øvelser og opgaver, der har gjort dem mere fortrolige med værktøjerne Photoshop, Illustrator, Acrobat og Indesign. Valgtemaprojektet i dette forløb tager udgangspunkt i elevernes nære kontekst. Projektets hovedformål er at skabe et ungdomsmagasin, der effektivt informerer og engagerer folkeskoleelever i forhold til HTX-uddannelsen. Ved at skabe en direkte forbindelse mellem nuværende HTX-studerende og kommende elever sigter vi mod at øge interessen og tiltrække flere studerende til uddannelsen. Arbejdsprocessen i dette projekt vil være en blanding mellem en iterativ og en lineær proces. Double Diamond modellen er derfor oplagt at bruge som framework for processen. En del af dette projekt introduceres virtuelle møder som et led i forberedelsen til projektledelse og komplekse samarbejdsformer evt. med store geografiske afstande. Eleverne har således skulle forholde sig til fordele og ulemper ved hjemmearbejde ift. arbejde ved fysiskfremmøde på arbejdspladsen (skolen). Anvendte materialer: Information & kommunikation i 2D -et kompendium: Lars Laursen, Version 3.0, 2025 (40ns) Opbygning af en rapport i DDU: Lars Laursen, https://elevweb.toha.dk/lars8109/ddu/ddu-rapport/, 2025 (5ns) Udvalgte Adobe tutorials (Indesign, Photoshop og Illustrator): www.adobe.com/dk/learn, 2025 (15ns) Camera Raw tutorial: Lars Laursen, https://kortlink.dk/2ryzf, 2024 (3 minutter, 1ns) Batch automatisering i Photoshop, Lars Laursen, https://kortlink.dk/2ryzh, 2024 (7 minutter, 2ns) 13 tutorials om teknisk opsætning i Indesign: Lars Laursen, https://kortlink.dk/2ryzp, 2023 (64 minutter, 27ns) Antal normalsider: 100 Noter: Læs kapitel om designprocesser
Omfang	60 lektioner / 60 timer

Særlige fokuspunkter	Fagmål: Problemidentifikation: formulere en relevant teknisk problemstilling, som forholder sig til det givne projekt Problemidentifikation: identificere faktorer, som har betydning for den tekniske problemstilling Problemidentifikation: formulere spørgsmål, så det lægger op til en struktureret analyse Problemanalyse: gøre rede for relevante faktorer/metoder Problemanalyse: indsamle viden til analyse af den tekniske problemstilling Problemanalyse: strukturere informationssøgningen til relevant fagligt stof og forholde sig kildekritisk Problemanalyse: bruge forskellige typer viden til dokumentation, eksempelvis eksterne aktører, statistik og forsøgsresultater Problemanalyse: producere egen viden Produktprincip: opstille relevante krav/kriterier på baggrund af undersøgelserne i problemanalysen og argumentere herfor Produktprincip: anvende idegenereringsteknikker Produktprincip: visualisere forskellige løsningsforslag på baggrund af kriterierne Produktprincip: anvende metoder til at finde bedst egnede løsning, kravmatrix eller lignende Produktprincip: anvende iterative processer til optimering Produktudformning: visualisering af produktet med evt beregninger og tekniske løsninger Produktudformning: formidle et produkt/proces vha. relevante modeller Produktudformning: argumentere for løsningens delelementer på baggrund af opstillede krav/kriterier Produktudformning: foretage og formidle relevante tekniske forbehold Produktionsforberedelse: anvende planlægningsværktøjer Produktionsforberedelse: opstille endelig kravspecifikation til færdigt produkt Produktionsforberedelse: udvælge relevant hardware og software og lave styklister Produktionsforberedelse: fremstille prototyper, hvis nødvendigt Realisering: arbejde med forskellige biblioteker, moduler og komponenter, på baggrund af deres egenskaber, opbygning og egnethed Realisering: håndtere enhedsoperationer, processer, bearbejdningsmetoder i det aktuelle miljø Realisering: arbejde og færdes sikkert i it-miljøet Realisering: teste det fremstillede produkt teknisk, videnskabeligt eller i konkrete brugssituationer Realisering: vurdering af egen løsning i forhold til problemstillingen Derudover skal eleven kunne: formidle deres arbejde mundtligt og skriftligt Derudover skal eleven kunne: anvende audio- og visuelle værktøjer Derudover skal eleven kunne: behandle problemstillinger i samspil med andre fag Derudover skal eleven kunne: demonstrere viden om fagets identitet og metoder Kernestof: Projektstyring: projektstyringsværktøjer Projektstyring: samarbejdsformer, rollefordeling og ansvarsområder i projektarbejdet Projektstyring: mødeafvikling, herunder virtuelle møder Datasikkerhed: forståelse og beskyttelse af data og persondatasikkerhed
------------------------------------	--

	ed Datasikkerhed: digitale rettigheder Automatisering: automatisering baseret på (robot)teknologi, data og AI Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier
Væsentligste arbejdsformer	Individuelt arbejde med tutorials i relevante digitale værktøjer fra Adobe. Individuelt/par arbejde med casebaserede øvelser. Problembaseret projektarbejde i grupper.

Forløb 5: Eksamensprojekt

Forløb 5	Eksamensprojekt
Indhold	Dette afsluttende eksamensprojekt tager udgangspunkt i et lokalt oprettede projektoplæg. Projektoplægget indeholder 6 mulige projektideer, som eleverne skal vælge mellem. Disse er: Indie-magasin - (udgangspunkt i valgetemaet; Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier) Bæredygtig turisme - (udgangspunkt i valgetemaet; Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion) Kong Christ-an X - (udgangspunkt i valgetemaet; Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion) - Visual Novel - interaktiv fortælling - (udgangspunkt i valgetemaet; Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion) Naturformidling på tryk - (udgangspunkt i valgetemaet; Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier) Den fantastiske idé - (udgangspunkt i valgetemaet; Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier eller i valgetemaet; Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion) Derudover indeholder oplægget retningslinjer og rammer for projektet. I løbet af projektperioden har grupperne gennemløbet flere iterationer i deres produktudvikling. Der har løbende været mulighed for vejledning ligesom, der er blevet afholdt fastlagte præsentationer af projekteterne. Anvendt materiale: Se de forrige forløb Supplerende materiale udvalgt af de enkelte grupper svarende til et omfang på ca. 20ns. Antal normalsider: 20 Noter: Du skal til i dag læse disse tre supergode pjecer om typografi, farver og designinspiration: Complete Guide to Choosing Fonts The complete guide for choosing colors Inspiration-Handbook
Omfang	90 lektioner / 90 timer

Særlige fokuspunkter	Fagmål: Problemidentifikation: formulere en relevant teknisk problemstilling, som forholder sig til det givne projekt Problemidentifikation: identificere faktorer, som har betydning for den tekniske problemstilling Problemidentifikation: formulere spørgsmål, så det lægger op til en struktureret analyse Problemanalyse: gøre rede for relevante faktorer/metoder Problemanalyse: indsamle viden til analyse af den tekniske problemstilling Problemanalyse: strukturere informationssøgningen til relevant fagligt stof og forholde sig kildekritisk Problemanalyse: bruge forskellige typer viden til dokumentation, eksempelvis eksterne aktører, statistik og forsøgsresultater Problemanalyse: producere egen viden Produktprincip: opstille relevante krav/kriterier på baggrund af undersøgelserne i problemanalysen og argumentere herfor Produktprincip: anvende idegenereringsteknikker Produktprincip: visualisere forskellige løsningsforslag på baggrund af kriterierne Produktprincip: anvende metoder til at finde bedst egnede løsning, kravmatrix eller lignende Produktprincip: anvende iterative processer til optimering Produktudformning: visualisering af produktet med evt beregninger og tekniske løsninger Produktudformning: formidle et produkt/proces vha. relevante modeller Produktudformning: argumentere for løsningens delelementer på baggrund af opstillede krav/kriterier Produktudformning: foretage og formidle relevante tekniske forbehold Produktionsforberedelse: anvende planlægningsværktøjer Produktionsforberedelse: opstille endelig kravspecifikation til færdigt produkt Produktionsforberedelse: udvælge relevant hardware og software og lave styklister Produktionsforberedelse: fremstille prototyper, hvis nødvendigt Realisering: arbejde med forskellige biblioteker, moduler og komponenter, på baggrund af deres egenskaber, opbygning og egnethed Realisering: håndtere enhedsoperationer, processer, bearbejdningsmetoder i det aktuelle miljø Realisering: arbejde og færdes sikkert i it-miljøet Realisering: teste det fremstillede produkt teknisk, videnskabeligt eller i konkrete brugssituationer Realisering: vurdering af egen løsning i forhold til problemstillingen Derudover skal eleven kunne: formidle deres arbejde mundtligt og skriftligt Derudover skal eleven kunne: anvende audio- og visuelle værktøjer Derudover skal eleven kunne: behandle problemstillinger i samspil med andre fag Derudover skal eleven kunne: demonstrere viden om fagets identitet og metoder Kernestof: Projektstyring: projektstyringsværktøjer Projektstyring: samarbejdsformer, rollefordeling og ansvarsområder i projektarbejdet Projektstyring: mødeafvikling, herunder virtuelle møder Datasikkerhed: forståelse og beskyttelse af data og persondatasikkerhed
------------------------------------	--

	ed Datasikkerhed: kryptering Datasikkerhed: digitale rettigheder IT værktøjer: arbejde i 2d og 3d miljø IT værktøjer: anvendelse af og forståelse for digitale standarder Interaktionsdesign: interface og brugervenlighed Interaktionsdesign: designprincipper og digital kommunikation Interaktionsdesign: multimedier og brugergrænseflader Prototyper: design, udvikling og fremstilling af prototype vha. kravspecifikationer og innovativ proces Produkt testning: brugertests og behandling af testdata Automatisering: optimering af arbejdsprocesser og arbejdsmiljø Automatisering: styring af kommunikation og visuelt udtryk Datamodeller: database design og udvikling Datamodeller: definition og manipulation af databaser Databehandling: formål og risici Information og kommunikation i 2d: forståelse og udvikling af kommunikation i trykte medier Brugergrænseflade-design, WEB: usability-design og usability-test i forbindelse med bruger-interaktion
Væsentligste arbejdsformer	projektbaseret gruppearbejde med løbende vejledning