

Undervisningsbeskrivelse



BØRNE- OG
UNDERVISNINGSMINISTERIET
STYRELSEN FOR
UNDERVISNING OG KVALITET

Termin	2022-25
Institution	Teknisk Gymnasium Silkeborg, College360
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	Kommunikation/IT A
Lærer(e)	Jørn Justesen
Hold	HTX3x24

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

Forløb 1	Interaktionsdesign
Forløb 2	Ideudvikling og screening
Forløb 3	App-udvikling
Forløb 4	Filmproduktion
Forløb 5	Kommunikationsstrategi (i samarbejde med kommunikationsafdelingen på College360)
Forløb 6	Gamification
Forløb 7	Modellering og web (SRC)
Forløb 8	Komposition
Forløb 9	Målgrupper
Forløb 10	Case: Højskolerne
Forløb 11	Eksamensprojekt

Forløb 1	Interaktionsdesign
Forløbets indhold og fokus	Hvordan laver man et godt design? Hvilke principper, begreber og tankegange er væsentlige når vi skal udvikle et målrettet design? I forløbet arbejder vi med • Usability • Heuristics • Fitts lov • Wireframing • Test
Faglige mål	• 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	• 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.	• 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	• Klasseundervisning • gruppearbejde •

Forløb 2	Ideudvikling og -screening
Forløbets indhold og fokus	Eleverne havde fokus på metoder til udvikling af ide eller idegenereringsprocesser. Der blev arbejdet med følgende metoder og modeller • Brainstorm • Omvendt brainstorm • Idekort • De Bonos tænkehatte • Divergent, konvergent og lateral tænkning • Kravmatrix (ideudvælgelse, konvergent) • Hamonikamodellen • KIE-modellen
Faglige mål	• 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	• idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer
Anvendt materiale.	• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner
Arbejdsformer	• Klasseundervisning • Gruppearbejde • fremlæggelse

Forløb 3	App-udvikling
Forløbets indhold og fokus	Vi arbejdede med fremstilling af apps (HiFi). Apps blev fremstillet i modelleringsprogrammer som marvelapp.com og Adobe XD
Faglige mål	• 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	• kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation • brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation
Anvendt materiale.	• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Marvelapp.com • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner
Arbejdsformer	• Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 4	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	• 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	• 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.	• 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	• Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 5	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	• 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	• 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.	• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Diverse materialer fra College360 • Anvendt tid: 8 timer • Fordybelsestid: 4
Arbejdsformer	• Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 6	Gamification
Forløbets indhold og fokus	Vi arbejdede med gamification og hvordan man kan inddrage elementer på spil-verdenen i kommunikation.
Faglige mål	• 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	• 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.	• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Octalysis, coreelements og motivationsfaktorer • spilgenrer • Anvendt tid: 8 timer • Fordybelsestid: 2
Arbejdsformer	• Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 7 (SRC)	Modellering og webproduktion
Forløbets indhold og fokus	Sammen med Programmering B udvikle 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	• 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	• brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign • skitser, mockups, storyboards og prototyper • idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer
Anvendt materiale.	• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Powerpoint til udvikling af flowcharts • Anvendt tid: 8 timer • Fordybelsestid: 4
Arbejdsformer	• Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 8	Komposition
Forløbets indhold og fokus	Vi arbejdede med forskellige former for komposition hvordan vi i kraft af dette kan lave bedre kommunikation
Faglige mål	• 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	• brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign • skitser, mockups, storyboards og prototyper • idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer
Anvendt materiale.	• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Powerpoint til udvikling af flowcharts • Anvendt tid: 8 timer • Fordybelsestid: 4
Arbejdsformer	• Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 9	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	• 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	• brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation • kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation
Anvendt materiale.	• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Conzoomrapporten • https://tns-gallup.dk/kompas • Anvendt tid: 6 timer • Fordybelsestid: 2
Arbejdsformer	• Klasseundervisning • gruppearbejde

Forløb 10	Case: Højskolerne
Forløbets indhold og fokus	Vi havde et samarbejde med Højskolernes sekretariat der havde lavet et oplæg til en kommunikationsopgave, der sigtede mod følgende: • at få en viden om, hvilken opfattelse HTX-elever opfatter højskolen • at få opfyldt kravet om projektarbejde og involvering af virkelige cases i undervisningen Projektet blev afsluttet med en rapport der præsenterede grupperns løsning på opgaven. Præsentation. .
Faglige mål	• 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	• tuation - kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation • afsenderanalyse, markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst • skitser, mockups, storyboards og prototyper
Anvendt materiale.	• Egne materialer • Materialer fra Aarhus Maskinmesterskole • Anvendt tid: 6 timer • Fordybelsestid: 12
Arbejdsformer	• Klasseundervisning • Gruppearbejde • præsentation

