Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2028
Institution	UCRS
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Kommunikation og it A
Lærer	Daniel Vognstrup Perez (dp)
Hold	HTX25KomIT

Forløbsoversigt (5)

Forløb 1	Kommunikationstræning
Forløb 2	AI-læringsmakker i MIT App Inventor
Forløb 3	Grafisk Design
Forløb 4	Spot en digital .... om digital dannelse
Forløb 5	Årsprøve - analog spildesign

Forløb 1: Kommunikationstræning

Forløb 1	Kommunikationstræning
Indhold	Vi øver observationsstudier - men vi øver også kommunikation. Alle elever skal forberede en præsentation på ca. 5-10 minutter om et selvvalgt emne. Præsentationen bliver filmet. Eleven får feedback på sin præsentation umiddelbart efter af de andre elever - og ser filmen med mig efterfølgende og får ligeledes feedback. Sammen bliver vi enige om minimum 2 punkter som eleven skal arbejde på at forbedre. Varighed ca. 8 timer Vi brugte 8timer på fremlæggelse.
Omfang	8 lektioner / 7.91666666666667 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 2: AI-læringsmakker i MIT App Inventor

Forløb 2	AI-læringsmakker i MIT App Inventor
Indhold	Forløb: AI-læringsmakker i MIT App Inventor I forløbet skal eleverne arbejde med design og udvikling af en funktionel AI-didaktisk app i MIT App Inventor målrettet nye 1.g-elever. Fokus skal være på digital kommunikation, målgruppeanalyse, brugerbehov, prototyping, appdesign og brugertest. Eleverne skal undersøge, hvordan AI kan understøtte læring, og arbejde kritisk med ansvarlig AI-brug, herunder promptning, kildekritik, transparens, bias, privatliv og grænsen mellem læringshjælp og snyd. Forløbet skal kombinere praktisk appudvikling med refleksion over teknologiens betydning for læring, kommunikation og digital dannelse. Rækkefølge i forløbet: 1. Introduktion til ansvarlig AI og casen "AI-læringsmakker for 1.g" 2. Kort introduktion til MIT App Inventor og grundlæggende appfunktioner 3. Målgruppeanalyse og undersø- gelse af 1.g-elevers behov 4. Idéudvikling, brugerrejse og wirefram- es 5. Udvikling af prototype i MIT App Inventor 6. Brugertest og forbe- dring af appen 7. Præsentation og faglig refleksion over designvalg, AI, læring og etik.
Omfang	14 lektioner / 14 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 3: Grafisk Design

Forløb 3	Grafisk Design
Indhold	Eleverne skal med udgangspunkt i typografi, farver og layoutteori producere en informativ plakat om samme. Eleverne øver sig samtidig i at anvende Adobes Illustrator. Varighed: 12 lektioner Litteratur: • Kommunikation og it A. Systime. • Bangsholm, Claus (2009): Det kommunikerende menneske – kommunikation it A.
Omfang	14 lektioner / 14 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 4: Spot en digital .... om digital dannelse

Forløb 4	Spot en digital .... om digital dannelse
Indhold	Spot en digital .... om digital dannelse Digital dannelse er kommet på dagsordenen og dette af god grund. Vi har set mange eksempler på, hvordan de sociale medier er blevet anvendt til utilsigtede og uhensigtsmæssige formål så som: hævn-porno, udstilling af personer, afpresning mv. Men det er ikke kun her, der er tale om uhensigtsmæssig anvendelse af de nye teknologier. Vi har alle set eksempler på, at en person tager sin telefon midt i en samtale eller ikke er i kontakt med verden omkring sig, da de har travlt med deres telefon. Om det er 9GAG, Instagram, Snap-Chat eller Facebook – indholdet kan variere lige fra Dank Memes til Beyonces nye tvillinger. Ens for alle er at de er af etisk og moralsk karakter og er noget som vi alle skal tage stilling, så som: • Hvor vil vi eksistere? • Hvad er vigtigst? – hvor og hvornår? • Hvad kan vi tillade os? I dette projekt skal I arbejde med begrebet digital dannelse. I forløbet skal I udarbejde en plakat samt en Youtube-Bumper-Ad-lignende video til 8. klasse fra XXskolen i Skjern (https://XX-skoleporten.dk/sp). Hensigten er, at informere de kommende digitale indfødte om hvordan man skal gebærde sig i den moderne verden. Dette lige fra socialmedier til offentlig tilstedeværelse. Produktet: Plakaten skal motivere jeres modtager til at ændre adfærd eller skærpe kritisk stillingtagen til jeres emne. YouTube Bumper Ad - jeres videoklip skal have en varighed på ca. 6 sekunder. For at kunne imødekomme dette, skal I undersøge begrebet digital dannelse. Jeg vil give jer en ”kort” introduktion til emnet, men det kan være relevant selv at undersøge/diskutere emnet. Rapport: (ca. 15 normal sider) Nedenfor er et overblik over jeres indholdsfortegnelse: • Informationsproblem? • Afsender • Mål og målgrupper • Valg af informationsstrategi • Produkter (kort gennemgang) • Budskab • Medievalg • Evaluering af effekten • Kampagnens omkostninger
Omfang	22 lektioner / 21.9166666666667 timer

Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 5: Årsprøve - analog spildesign

Forløb 5	Årsprøve - analog spildesign
Indhold	Årsprøve - analog spildesign Dette forløb sætter fokus på spildesign – omhandlende hvilke elementer et spil indeholder. I løbet af forløb- et vil der være flere små opgaver der skal løses henholdsvis på klass- en og i grupper. Med fokus på spil mekanik, karakterdesign, storytell- ing, flow og æstetik. Forløbet er ca 12 timer og skal udmunde i en rap- port på ca 5-7 normal sider samt to kommunikationsprodukter: et brætsp- il og en video-tutorial – "how-to spilmanual". Alle produkter skal være færdigudviklet og testet. Litteratur: http://serc.carleton.edu/intro- geo/games/goodgame.html http://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/from-zero-to-pitch-a-walkthrough- for-game-designers–gamedev-6121 http://tinygdtool.urustar.net/ http://gamasutra.com/blogs/EricZimmerman/20131019/202710/How_I_Teach_Game_Design_Lesson_1_The_ http://nothingsacredgames.com/board-game-design-basics-playtest-part-i/ http://geekandsundry.com/5-tips-for-better-inclusion-in-tabletop-games/ http://everydaylife.globalpost.com/tasks-responsibilities-video-game-developers- 13167.html https://www.nyfa.edu/student-resources/how-to-write-a-game-design-document/ http://gamedesigntools.blogspot.dk/2009/09/brainstorming.html http://nothingsacredgames.com/10thingseverygamedesignerneedstoknowabout100thingseverydesignerneedstokn FLOW I LIVET OG I SPIL kort artikel af Daniel Vognstrup Perez
Omfang	14 lektioner / 13.9166666666667 timer

Særlige fokuspunkter	Fagmål: Forundersøgelse og -analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen Forundersøgelse og -analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse Produktion og evaluering: forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter Produktion og evaluering: reflektere over og vurdere arbejdsprocessen med gruppemedlemmerne med henblik på udvikling af kommunikationsprodukter 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 Kernestof: Kommunikationsteori og fortælleteknik: kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation Design og visuel kommunikation: brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation Design og visuel kommunikation: skitser, mockups, storyboards og prototyper Produktudvikling og -test: idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer Produktudvikling og -test: projektledelse, herunder værktøjer til procesledelse i forbindelse med produktionen Produktudvikling og -test: brugertests
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning og projektarbejde.