



Undervisningsbeskrivelse

Termin	Aug. 2019- juni 2022
Institution	Svendborg Erhvervsskole & - Gymnasier
Uddannelse	5708
Fag og niveau	Kommunikation og it C-A
Lærere	Thomas Madsen (thma)
Hold	HX321KomSamf.

Forløbsoversigt (3)

<u>Forløb 1</u>	Grund-forløb	Introduktion til KomIT. (Grundforkøb)
<u>Forløb 2</u>		Video projekt om gymnasiet. (Grundforkøb)
<u>Forløb 3</u>		Logo. Grafisk Design (Grundforkøb)
<u>Forløb 4</u>	2. semester	Digital rapportskrivning - Effektiv brug af tekstbehandling.
<u>Forløb 5</u>		Digital billedbehandling
<u>Forløb 6</u>	2. semester	Demokrati og medborgerskab
<u>Forløb 7</u>		Corona dagbog -et visuelt og narrativt projekt under hjemsendelse
<u>Forløb 8</u>		Afsluttende projekt på C niveau
<u>Forløb 9</u>	2. år	Forventningsafklaring - intro til A niveau.
<u>Forløb 10</u>		Viral Markedsføring
<u>Forløb 11</u>		Visuel identitet
<u>Forløb 12</u>		Kogebog -et projekt i visuel æstetik
<u>Forløb 13</u>		Kampagne for ekstern interessent (brugt til årsprøven)
<u>Forløb 14</u>	3. år	Spiludvikling fokus på brugeroplevelse
<u>Forløb 15</u>		Eksamensprojekt i kommunikation og it A 2022



Forløb 1: Introduktion til KomIT

Forløb 1	Introduktion til KomIT.
Indhold	Peder Meyhoff. Kommunikation, it Kap 1+2 Forventningsafklaring Test af elevernes IT-kompetencer /niveauer Supplerende stof: Sociale Medier
Omfang	2 lektion a 75min. (7 sider + 2 sider supplerende)
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde, oplæg/foredrag

Forløb 2: Video projekt om gymnasiet

Forløb 2	Video projekt om gymnasiet.
Indhold	Primær litteratur: Peder Meyhoff. ”Kommunikation og it C”, lærerplan 2017, Systime. Kommunikation og IT C, Systime, kap. 2 og 2.1 Kommunikation & it C, Systime kap "støj og kommunikation Kapitel 3.3 Personaer. (5,5 sider) Supplerende stof: Techradar, ”Video redigering software”: https://www.techradar.com/best/best-10video-editing-software-premium-free .
Omfang	6 lektioner (ca. 10 sider)
Særlige fokuspunkter	Faglige mål: <ul style="list-style-type: none"> • Forundersøgelse: finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt • Produktion: Begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver Kernestof: <ul style="list-style-type: none"> • Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler
Væsentligste arbejdsformer	Gruppeopgave, klasseundervisning, projekt Kollaborativ skrivning.

Forløb 3	Logo. Grafisk Design
Indhold	<p>Primær litteratur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peder Meyhoff. ”Kommunikation og it C”, lærerplan 2017, Systime <ul style="list-style-type: none"> ◦ kap 3 og 3.1 ”Strategiske overvejelser” kap. 3.2 og 3.3 ”Analysen af målgruppen” (5 sider) <p>Supplerende stof:</p> <p>Opgave. Logo</p> <p>Henrik Birkvig, ”Sådan laver du smukkere grafisk design”(12 sider.)</p> <p>Ian Wisler-Poulsen. ”10-trin raket til logo-design” Grafisk Litteratur.dk (7 sider)</p> <p>Logo quiz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • D.Kumar M. ”20 Corporate Brand Logo Evolution Logo” www.instantshift.com, 2009. (8sider) • Skriftlig øvelse. ”Blyant med Inkscape” (10 normalsider) • Farveteori til logodesign – PowerPoint Fremlæggelse af logo -PowerPoint
Omfang	10 lektioner. (42 normalsider)
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forundersøgelse: analysereudvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet • Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumenterer metoder til idéudvikling og projektarbejde • Produktion: demonstrerer anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • Produktion: forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter Produktion: anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og – processer Kommunikationsteori og medier: forskellige bruges/målgruppers kult- • ur, medieforbrug og behov • Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik • Design og visuel kommunikation: basal farvelære Design og visuel kommunikation: skitser og prototyper • Produktudvikling og projektstyring: idégenereringsværktøjer • Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant • Lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter

Væsentligste arbejdsformer	Individuelt; lærer instruktion herefter problemløserne projektarbejde, med fokus på at kunne håndtere layoutprocessen og grafiske programmer.
-----------------------------------	---

Forløb 4: Digital rapportskrivning - Effektiv brug af tekstbehandling.

Forløb 4	Digital rapportskrivning - Effektiv brug af tekstbehandling.
Indhold	<p>Dette tema handler om hvordan Word og lignende tekstbehandlingsprogrammer kan anvendes optimalt og lette tilblivelsen af samt forbedre udtrykket på rapporten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peder Meyhoff. ”Kommunikation og it C”, lærerplan 2017. Systime. ”Tekstbehandling” side 279 ff. (5,6 sider) <p>Supplerende stof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Frida Kahlo Opgavehæfte (lærerproduceret)
Omfang	5 lektione. (ca. 19 sider + 5 supplerende)
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumenterer metoder til idéudvikling og projektarbejde • Produktion: Demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • Produktion: Begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it- værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade-og interaktionsdesign • Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler • Produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger • Digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd • Digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning
Væsentligste arbejdsformer	Skriftlighed med fokus på genre, layout og funktion.

Forløb 5: Digital billedbehandling 1

Forløb 5	Digital billedbehandling
Indhold	<p>Eleverne arbejder individuelt med at forbedre et digitalt foto, samt prøver at fritlægge et element i et digitalt foto. For at lære de grundlæggende værktøjer og arbejdsgange i programmer som GIMP og PhotoShop.</p> <p>Supplerende stof:</p> <ul style="list-style-type: none">• Simon Moe, et. al. "Kommunikation & it A", lærerplan 2017. System "Fotografier" side 266 ff. (6,7 sider) <p>Opgave: Tag et billede der signalerer efterår.</p>
Omfang	Ingen lektioner ca. 7 sider
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</p> <ul style="list-style-type: none">• Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumenterer metoder til idéudvikling og projektarbejde• Produktion: demonstrerer anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none">• Produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder• Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 6: Demokrati og medborgerskab

Forløb 6	Demokrati og medborgerskab
	Et tværfagligt SO-forløb hvor dansk og engelsk også er med. Der produceres en vodcast over temaet medborgerskab.
Omfang	4 lektioner / 5 timer
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde.

Forløb 7	Corona dagbog -et visuelt og narrativt projekt under hjemsendelse
Indhold	<p>Elever skal producere en videodagbog over deres betragtninger omkring hjemsendelsen under Corona, der fokuseres for synergien mellem video og narrativet.</p> <p>Primært Stof. Peter Meyhoff. Kommunikation og It C, Systime. (18 sider)</p> <ul style="list-style-type: none">• Kapitel 3 forundersøgelse• Kapitel 4.11 og 4.13 -skitser og valg af værktøj.• Kapitel 5 -video og film <p>Kernestof.</p> <ul style="list-style-type: none">• Kommunikationsteori og fortælle teknik• Kommunikative virkemidler, retorik• Digitale værktøjer
	3 lektioner / 4,5 time. (18 sider)
Væsentligste arbejdsformer	Selvstændigt produktion individuelt. Vejledning over Teams.

Forløb 8: Afsluttende projekt;

Forløb 8	Afsluttende projekt 1. år
Indhold	<p>Primært stof: Peder Meyhoff. ”Kommunikation og it C”, lærerplan 2017. Systime.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kapitel 3” Forundersøgelse” (16,7 sider) • Og kapitel 4 ”Produktion og kommunikation” (87 sider) <p>Supplerende stof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afsluttende projekt KIT-C - 19 Eksamenssæt til KIT C 18-19 Projektplan • Kom-IT - Rapport Eksempel Præsentation af det afsluttende projekt Vejledning til mundtlig eksamen i Kit C <p>Opgaver: Eksamens Rapport Kom/IT. Fra forundersøgelse til afsluttende projekt.</p>
Omfang	13 lektioner / 16.25 timer (103,7 sider)
ærlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Alt er i spil.</p> <p>Kernestof: Alt er i spil.</p>
Væsentligste arbejdsformer	Selvstændigt og eller gruppe af maks. 3 personer Kollaborativ skrivning.

Forløb 9: Forventningsafklaring - intro til A niveau.

Forløb 9	Forventningsafklaring - intro til A niveau.
Indhold	<p>Lærerplanen og vejledningen til kommunikation/It A</p> <p>Supplerende stof: WordItOut-word-cloud</p> <p>Noter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation og it A (Læreplan 2017) af Simon Moe m. fl. kap. 9 - 7,4 sider https://kommita.systime.dk/?id=p172
Omfang	2 lektioner / 3 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 10: Viral Markedsføring

Forløb 10	Viral Markedsføring
Indhold	<p>Supplerende stof:</p> <ul style="list-style-type: none">• Rapport-disposition - klassisk - KomIt A 2 års Opgave - Forslag til viral markedsføring for Svendborg Tekniske Gymnasium.• Om Rapport - SoMe-opgave A <p>Noter:</p> <ul style="list-style-type: none">• Kommunikation og it A (Læreplan 2017) af Simon Moe m. fl. kap. 9 -7,4 sider https://kommita.systeme.dk/?id=p172 (har været vist tidligere)• Kommunikation og it A (Læreplan 2017) af Simon Moe m. fl. kap. 3 -ca. 78 sider• Thomas Bigum: "Hvad er Viral" http://thomasbigum.dk/2013/03/hvad-er-vi-ral/ ca. 2 sider. tilgået 27.08.2019• Asbjørn Mølgaard Sørensen: "Sådan skaber du et viralt hit" ca. 3 sider https://videnskab.dk/kultur-samfund/sadan-skaber-du-et-viralt-hit tilgået 27.08.2019
Omfang	16 lektioner / 23 timer (83 sider)
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 11	Visuel identitet
Indhold	<p>Eleverne udarbejder print til en studieturs-sweatshirt.</p> <p>Supplerende stof: Tutorial grafisk opgave 3_sem_Grafisk_jule_Opgave</p> <p>Noter: Kommunikation og it A (Læreplan 2017) af Simon Moe m. fl. kap. 7.3 (3,5 sider)</p>
Omfang	12 lektioner / 18 timer (3,5)
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forundersøgelse og –analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen • Produktion og evaluering: gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software • Produktion og evaluering: opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation • Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler • Design og visuel kommunikation: farvelære og digitale farvesystemer Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 12	Projekt Kogebog -det opstillede billede et projekt i æstetisk komposition
Indhold	<p>Projektforløb i 3 dele.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Idé og forundersøgelse 2. Planlægning og produktion 3. Test, evaluering og afrapportering <p>Noter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den digitale virkelighed 5,6 sider kig i https://kommita.systeme.dk/ • Layout med BOV, Kommunikation og it A (Læreplan 2017) af Simon Moe m. fl. kap. 7.6 (læst) • https://kommita.systeme.dk/?id=239 • Professionel kommunikation i den digitale virkelighed kapitel 3.2 af Simon Moe m. fl, Systeme. (7,6 sider), (læst)
Omfang	7 lektioner / 11 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forundersøgelse og –analyse: udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrerer viden om fagets identitet og metoder • Forundersøgelse og –analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen • Produktion og evaluering: styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og produktoptimering • Produktion og evaluering: forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter • Produktion og evaluering: Udvikle handlingsplaner med fokus på budskab, virkemidler, medievalg og økonomi, herunder reflektere over inddragelse af brugere • Produktion og evaluering: reflektere over og vurdere arbejdsprocessen med gruppe-medlemmerne med henblik på udvikling af kommunikationsprodukter <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsteori og fortælle teknik: digitale og sociale mediers rolle i samfundet, herunder digitale subkulturer og mediefællesskaber • Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsstrategi og handlingsplan • Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation Brugerforståelse og kommunikationssituation: afsenderanalyse, markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst Brugerforståelse og kommunikationssituation: • Forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation, herunder vurdere informationsbehovet Design og visuel kommunikation: skitser, mockups, storyboards og prototyper • Produktudvikling og –test: idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer Produktudvikling og –test: brugertests
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	

Forløb 13: Kampagne for ekstern interessent

Forløb 13	Kampagne for ekstern interessent
Indhold	<p>Som en del af Kommunikation og It skal hver af jer lave et projekt hvor i indgår i et formidlingssamarbejde med en ekstern kunde, altså en virksomhed eller organisation som findes ude i virkeligheden.</p> <p>Jo mere I har kontakt med den afsender I vælger jo bedre, så det kan være en fordel, hvis I har et vist forhåndskendskab til afsenderen.</p> <p>Formen på produktet er helt op til jeres kunde/afsender og jer. Det kan være en kampagne på sociale medier for din onkels økologiske gårdbutik, eller det kan være instruktionsfilm til din karateklub, eller måske oplysningsmateriale for organisationen Unge og Sorg, eller måske grafisk layout for en nystartet café osv. osv.</p> <p>Hvis du har idéer til et projekt, der støtter verdensmålene, så er det selvfølgelig ikke så ringe, men husk, det vigtige er at du ud over at levere et produkt også fører en form for logbog over den kontakt du har med din kunde/afsender.</p> <p>I skal fortrinsvis arbejde i grupper, og grundet Corona pandemien ikke på tværs af jeres faste grupper. Strategi og planlægning af en større kampagne.</p> <p>Noter: Opgavens pentagon. (2020). I: Jens Ditlev. Hansen (Red.), Hhx-guiden til studieområdet (s. 194-194). Systime. https://hhxguiden.systime.dk/ (Originalværk udgivet 2017)</p> <p>Kommunikation og it A (Læreplan 2017) af Simon Moe m. fl. kapitel 7.1 ”Med grafikerer på job” og kapitel 7.6 ”Layout med BOV Online kampagner” (læst)</p> <p>Kommunikation og it A (Læreplan 2017) af Simon Moe m. fl, kapitel 6 ”kampagner og kommunikationsplanlægning”</p> <p>Kommunikation og it A (Læreplan 2017) af Simon Moe m. fl, kapitel 3.1 ”Den digitale virkelighed” (læst)</p>
Omfang	21 lektioner / 33 timer



<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Forundersøgelse og –analyse: udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analyserer relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation • 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: Udvikle handlingsplaner med fokus på budskab, virkemidler, medievalg og økonomi, herunder reflektere over inddragelse af brugere • Produktion og evaluering: reflektere over og vurdere arbejdsprocessen • med gruppe-medlemmerne med henblik på udvikling af kommunikationsprodukter <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation. • Design og visuel kommunikation: farvelære og digitale farvesystemer Design og visuel kommunikation: skitser, mockups, storyboards og prototyper • Produktudvikling og –test: projektledelse, herunder værktøjer til procesledelse i forbindelse med produktionen. • Produktudvikling og –test: brugertests • Digitale værktøjer: relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter • Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	

Forløb 14: Spiludvikling fokus på brugeroplevelse

Forløb 14	Spiludvikling fokus på brugeroplevelse
Indhold	<ul style="list-style-type: none"> • Dette forløb har fokus på udvikling af et spilprodukt, hvor brugeroplevelsen er i fokus. Samtidig er der fokus på at eleverne i grupperne opøver evne til at vurdere behovet for ressourcer til det udviklingsarbejde de står over for. Eleverne skal også kende og kunne anvende teori om den intellektuelle-, kreative- og organiseringsviden og kunnen, der er behov for i produktudvikling. • Der lægges op til samspil mellem andre relevante fag så som programmering og matematik. Da kun et fåtal har programmering som valgfag accepteres nondigitale løsninger også i dette projekt, så længe it dog indgår i produktionen. <p>Noter: Møller Jacob. Computerspil, Systime. https://computerspil.systeme.dk (+100 sider) hele bogen.</p> <p>"Eksamensprojektet" in Kommunikation og it A, af Moe et al. "Brugeroplevelsen (UX)" in Digitalt design og udvikling af Rasmus Hvass Raun Extra Credits. (2015, 14. januar).</p> <p>Making Your First Game: Basics - How To Start Your Game Development [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=z06QR-tz1_o&feature=youtu.be</p> <p>"Designprincipper" in Digitalt Design og Udvikling af Rasmus Hvass-Raun "Farver" in "Kommunikation og it A" af Moe m.fl.</p>
Omfang	29lektioner / 43 timer

Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forundersøgelse og –analyse: undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen Forundersøgelse og –analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse • Produktion og evaluering: reflektere over og vurdere arbejdsprocessen med gruppemedlemmerne med henblik på udvikling af kommunikationsprodukter • Produktion og evaluering: gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software • Produktion og evaluering: anvende og dokumentere relevante metoder til løbende tests og slut test af egne kommunikationsprodukter og på baggrund af resultaterne, forbedrer produkt og proces <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsteori og fortælle teknik: digitale og sociale mediers rolle i samfundet, herunder digitale subkulturer og mediefællesskaber Kommunikationsteori og fortælle teknik: • Forskellige fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter • Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation • Design og visuel kommunikation: brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign • Design og visuel kommunikation: skitser, mockups, storyboards og prototyper • Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektføreløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde /individuel arbejde. Vejledning, taleundervisning.



Forløb 15: Eksamensprojekt i kommunikation og it A 2022

Forløb 15	Eksamensprojekt i kommunikation og it A 2022
Indhold	<ul style="list-style-type: none">• Principielt er alle faglige mål og kernemål i spil i dette projekt.• Der vælges 1 af 4 projektoplæg, hvortil der skal udarbejdes rapport og mindst et produkt. Eksamensoplægget, rapport og produkter sender skolen til censor forud for eksamenen.• I skal arbejde i grupper. Der vil ikke være lærerstyret undervisning i eksamensperioden, men I får vejledning og korte overordnede instruktioner.• Det er vigtigt at I selv fortager en god projektstyring, hvor I sørger for at strukturere og dokumentere jeres arbejdsproces.
Omfang	19 lektioner / 30 timer
Væsentligste arbejdsformer	Selvstyrende projektarbejde i grupper.