

Eksempler på opgaveformuleringer

Indholdsfortegnelse

Adfærdsdesign og krisekommunikation	3
<i>(Kommunikation og it A – Design B)</i>	<i>3</i>
Præsidentvalg 2020; Demokratiske kandidaters kampagner og målgrupper	3
<i>Kommunikation og it A – Engelsk A</i>	<i>3</i>
Filmiske virkemidler i reklamefilm	4
<i>Kommunikation og it A – Engelsk A</i>	<i>4</i>
Remediering- Genfortælling af en klassisk roman på moderne medier.....	4
<i>Kommunikation og it A – Engelsk B</i>	<i>4</i>
En analyse af "Watchmen" samt det kontrafaktiske amerikanske samfund	4
<i>Kommunikation og it A – Engelsk B</i>	<i>4</i>
Computerspils indflydelse på masseskyderier i USA	5
<i>Kommunikation og it A – Engelsk B</i>	<i>5</i>
Robotter i industrien	5
<i>Kommunikation og it A – Samfundsfag C.....</i>	<i>5</i>
Virkemidler i manga i et senmoderne perspektiv	6
<i>Kommunikation og it A – Samfundsfag B</i>	<i>6</i>
Emne: Grøn Branding i modeindustrien.....	6
<i>Kommunikation og it A – Samfundsfag B</i>	<i>6</i>
Internet of Things	7
<i>Kommunikation og it A – Programmering B</i>	<i>7</i>
Styresystemer og brugergrænseflader	7
<i>Kommunikation og it A - Programmering B.....</i>	<i>7</i>
Datarepræsentation	7
<i>Kommunikation og it A – Matematik A.....</i>	<i>7</i>
EMS- mulig erstatning for fysisk træning?	8
<i>Kommunikation og it A – Idræt C.....</i>	<i>8</i>
Propaganda i konteksten af Anden Verdenskrig.....	8

<i>Kommunikation og it A – Idéhistorie B</i>	8
Emne: Etik og true crime-podcasts	9
<i>Kommunikation og it samt Idéhistorie B</i>	9
Retorisk analyse af Donald Trump og Adolf Hitlers taler	9
<i>Kommunikation og it A – Idéhistorie B</i>	9
Klimadiskursen	9
<i>Kommunikation og IT A – Dansk A</i>	9
Videospils narrative struktur	10
<i>Kommunikation og IT A – Dansk A</i>	10
Reality og selviscenesættelse	10
<i>Kommunikation og IT A – Dansk A</i>	10
Reklamer og kognitiv psykologi	10
<i>Kommunikation og it A – Psykologi C</i>	10

Adfærdsdesign og krisekommunikation

(Kommunikation og it A – Design B)

Opgaveformulering

Hvordan har den danske stat brugt adfærdsdesign som en del af sin kommunikationsstrategi under Coronakrisen, og hvilke elementer ligger til grundlag for dette adfærdsdesign?

Baseret på konkrete eksempler inddrages følgende punkter:

- Redegørelse for hvad adfærdsdesign er, og hvordan det kan bruges i krisekommunikation
 - En undersøgelse af eksempler på adfærdsdesign i forbindelse med Coronakrisen
 - Kvantitativ eller kvalitativ undersøgelse med henblik på at afklare hvilke konkrete elementer, der har været med til at påvirke en målgruppes adfærd under Coronakrisen.
 - En undersøgelse af indvirkningen af regeringens brug af adfærdsdesign under Coronakrisen samt en analyse af de designmæssige valg, der er taget i forhold til udvalgte tiltag som f.eks. pressemøder, plakater, reklamefilm, fjernsynsindslag, håndspritstandere og vejvisning
 - Overvejelser vedrørende effekten af de valgte eksempler
 - Ethiske overvejelser vedrørende adfærdsdesign generelt og i forbindelse med de i projektets nævnte eksempler.
-

Præsidentvalg 2020; Demokratiske kandidaters kampagner og målgrupper

Kommunikation og it A – Engelsk A

Opgaveformulering

Med fokus på Demokraternes primærvalg til det amerikanske præsidentvalg i 2020, bedes du:

- Med inddragelse af relevante kilder og relevant empiri skal du redegøre for processen omkring det amerikanske præsidentvalg, herunder primærvalget. Endvidere ønskes en redegørelse for, hvilke vælgergrupper de demokratiske kandidater kæmper om i primærvalget. Inddrag nedenstående kilder som empiri.
- Under anvendelse af retoriske analyseredskaber og andre kommunikationsfaglige metoder/modeller efter eget valg ønskes en komparativ analyse af udvalgt demokratisk valgkampagnemateriale.
- Diskuter, hvordan kandidaterne appellerer til forskellige vælgergrupper i det amerikanske samfund. Vurder, hvad de demokratiske kandidater mener der skal til for at vinde præsidentvalget i 2020.

Empiri til inddragelse i redegørelse (Udleveres ligeledes som bilag):

<https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/05/01/historic-highs-in-2018-voter-turnout-extended-across-racial-and-ethnic-groups/>

<https://www.pbs.org/newshour/politics/black-voters-will-define-what-electable-means-for-2020-democrats>

https://www.washingtonpost.com/politics/democrats-need-young-voters-to-win-in-2020-but-many-are-skeptical-of-the-party/2019/08/11/fbb4b6fc-a6f5-11e9-ac16-90dd7e5716bc_story.html

Du skal selv inddrage øvrig relevant empiri i din opgave.

Filmiske virkemidler i reklamefilm

Kommunikation og it A – Engelsk A

Opgaveformulering:

- Redegør for de amerikanske værdier, der kendetegner det amerikanske samfund – især i forhold til bilkulturen i USA.
 - Kort redegør for byen Detroit's betydning for bilindustrien i USA.
 - Lav en komparativ analyse af to selvvalgte bilreklamer, idet du fokuserer på målgrupper, filmiske virkemidler, appelformerne og hvordan de amerikanske værdier kommer til udtryk.
 - Med udgangspunkt i din redegørelse og analyse, diskuter hvorfor man ofte anvender kendte personer og steder i amerikanske reklamer og vurder hvilken rolle de har i forhold til modtageren.
-

Remediering- Genfortælling af en klassisk roman på moderne medier

Kommunikation og it A – Engelsk B

Opgaveformulering:

- Redegør for Jane Austen's Stolthed og fordom (1813) med brug af tekstanalytiske værktøjer
 - Analyser en remediering af romanen i forhold til, hvordan dennes medie er med til at påvirke fortællingen.
 - Diskuter, hvad der går tabt i remedieringen med inddragelse af aktuelle kulturelle eksempler.
-

En analyse af "Watchmen" samt det kontrafaktiske amerikanske samfund

Kommunikation og it A – Engelsk B

Opgaveformulering:

- Gør rede for hovedtrækkene i Alan Moores grafiske roman The Watchmen og det kontrafaktiske samfund, den beskriver.
- Lav en komparativ analyse af strukturen i The Watchmen som hhv. grafisk roman og film med fokus på "Fearful symmetry".

- Diskuter med udgangspunkt i The Watchmens fortæller, hvorvidt remedieringen opnår samme gennemslagskraft som originalen i forhold til samfundskritik og moralske/etiske spørgsmål.
-

Computerspils indflydelse på masseskyderier i USA

Kommunikation og it A – Engelsk B

Problemformulering: Dagen efter masseskyderiet i El Paso, Texas den 3. august 2019 udtalte den republikanske minoritetsleder af Repræsentanternes Hus, Kevin McCarthy følgende til Fox News: "When you look at these photos of how it took place, you can see the actions within video games and others." I hvilken udstrækning kan dette siges at være sandt?

Opgaveformulering:

- Redegør for hvilken positiv og/eller negativ indflydelse computerspil kan have på amerikanske børn og unges helbred og livsstil.
- Analyser i hvilken udstrækning to selvvalgte amerikanske medier udpeger computerspil som en medvirkende faktor i forhold til masseskyderier i skoler og andre steder. Belys endvidere, hvordan den grundlovssikrede ret til at bære våben diskuteres i amerikanske medier i kølvandet på masseskyderier.
- Analyser børn og unges behov og brug af computerspil ved hjælp af Uses and Gratifications-teori.
- Vurder og diskuter i hvilken grad computerspil egentligt er et problem for børn og unge i den vestlige verden. Kom i denne forbindelse ind på emner som overforbrug, afhængighed og mentalt helbred.

Udform et kort refleksionsnotat, hvor du reflekterer over dit valg af fagene og deres samspil, din problemformulering, dit valg af metode og empiri samt den formidlingsmæssige kvalitet af din opgave. Du skal inddrage din arbejdsproces og dit valg af studiemetoder.

Robotter i industrien

Kommunikation og it A – Samfundsfag C

Opgaveformulering:

- Hvordan kommunikerer vi med robotter, og hvilke konsekvenser kan denne kommunikation have? Redegør for fordele og ulemper ved implementeringen af robotter i industrien
- Analyser hvilken betydning for virksomheden og medarbejderne, implementeringen af robotter har, idet du inddrager kommunikationen mellem menneske og robot samt den

måde, der kommunikerer om robotternes indtog - både internt i virksomhederne og i samfundet.

- Diskuter de generelle udfordringer robotterne bringer med sig.
-

Virkemidler i manga i et senmoderne perspektiv

Kommunikation og it A – Samfundsfag B

Hvordan er manga et udtryk for en særlig subkultur i det senmoderne Japanske samfund?

Opgaveformulering:

- Redegør for Thomas Ziehes idéer om identitetsdannelse i det senmoderne samfund samt begrebet subkultur
- Redegør for manga-subkultur i det Japanske samfund
- Undersøg et selvvalgt manga franchise med udgangspunkt i de virkemidler, der anvendes. Relatér til det senmoderne samfund
- Vurder hvordan virkemidlerne understøtter mangastilens budskaber og målgruppe
- Diskutér med udgangspunkt i overstående, hvilken rolle manga spiller i det Japanske samfund

Udform et kort refleksionsnotat, hvor du reflekterer over dit valg af fagene og deres samspil, din problemformulering, dit valg af metode og empiri samt den formidlingsmæssige kvalitet af din opgave. Du skal inddrage din arbejdsproces og dit valg af studiemetoder.

Emne: Grøn Branding i modeindustrien

Kommunikation og it A – Samfundsfag B

Hvordan forsøger modeindustrien at appellere til en ny generation af klima- og miljøfokuserede forbrugere, og hvorvidt kan og bør man fra politisk side opstille krav til, hvornår en virksomhed må brande sig som "grøn"?

- Redegør kort for begreberne "den politiske forbruger" og "greenwashing" samt for udviklingen i danskernes fokus på miljø og bæredygtighed.
- Analysér med inddragelse af kommunikationsfaglige begreber en eller flere kampagner fra modevirksomhederne, der anvender bæredygtighed som en del af deres brandingstrategi.
- Undersøg de valgte virksomheders konkrete bæredygtighedsinitiativer, og diskutér effekten af disse.
- Diskutér hvorvidt der bør iværksættes politiske initiativer med henblik på at forhindre greenwashing.

Internet of Things

Kommunikation og it A – Programmering B

Opgaveformulering:

- Hvordan bliver IoT brugt i industrien, og hvordan bruges API til styring af systemerne?
 - Redegør for begreberne "Internet of Things" (IOT) og demonstrer hvordan en API kan bruges i et program.
 - Analyser eksempler på anvendelse af IOT inden for industri, hvordan IOT- applikationerne kommunikerer med andre systemer, og hvordan de kommunikerer med brugerne
 - Diskuter hvilke etiske og sikkerhedsmæssige dilemmaer IOT skaber. Perspektiver til anvendelse af IOT i private husholdninger.
-

Styresystemer og brugergrænseflader

Kommunikation og it A - Programmering B

Problemformulering:

Hvordan har styresystemet Windows ændret sig gennem tiden, og hvilken betydning har den haft, og vil få fremover for målgruppens brugeroplevelse?

Opgaveformulering:

- Redegør kort for begrebet UI design, og for udviklingen af styresystemet Windows 95 til Windows 10, med særligt fokus på kode og brugerfladedesign. Og lav en tidslinje der illustrerer udviklingen.
- Foretag en sammenlignende analyse af styresystemerne Windows 95 og Windows 10 med særlig fokus på brugervenlighed og målgruppe.
- Vurder på baggrund af analysen, hvilken betydning ændringen af brugergrænsefladen, har haft på
- målgruppen gennem tiden.
- Perspektiver udviklingen af Windows styresystem til andre styresystemer, og kom med en vurdering af hvordan den it-teknologiske udvikling, og dermed også kodeudviklingen, vil påvirke styresystemer fremover.

Udform et kort refleksionsnotat, hvor du reflekterer over dit valg af fagene og deres samspil, din problemformulering, dit valg af metode og empiri samt den formidlingsmæssige kvalitet af din opgave. Du skal inddrage din arbejdsproces og dit valg af studiemetoder.

Datarepræsentation

Kommunikation og it A – Matematik A

Opgaveformulering:

- Hvordan kan der ændres på den måde et eller flere sæt data repræsenteres, for at vise eller fremtvinge en virkelighedsfjern eller direkte falsk sammenhæng?

- Redegør for hvordan kvantitative metoder kan bruges til at præsentere data
 - Lav en kommunikationsanalyse på et par eksempler fra medierne, hvor datapræsentation indgår, og hvor afsender forsøger at fordreje sandheden eller ændre på vinklingen af historien ved manipulation af datapræsentationen.
 - Med udgangspunkt i mindst et selvvalgt datasæt, skal du analysere, hvordan du kan præsentere dataene på forskellige måder, herunder undersøge den matematik der ligger bag, og med dine resultater fremstille eksempler på datapræsentationerne.
 - Du skal teste de forskellige fremstillinger af ovenstående datasæt på en relevant målgruppe, for at se om du kan manipulere med sandheden eller ændre vinklingen.
 - Diskuter brugen af datapræsentation, med forsætligt ønske om manipulation i medierne.
-

EMS- mulig erstatning for fysisk træning?

Kommunikation og it A – Idræt C

Opgaveformulering:

- Redegør for hvorledes en muskel aktiveres samt hvad EMS står for. Redegør desuden for begrebet "influencers" og nye muligheder til at markedsføre produkter.
 - Analyser en eller flere reklamer fra MyMuscle, og undersøg hvordan de henvender sig til en målgruppe gennem influencers.
 - Diskuter, hvorvidt det MyMuscle lover i deres reklamer, giver mening i forhold til anerkendt viden om muskelopbygning og fedtforbrænding.
 - Du skal inddrage relevant empiri i din opgave.
-

Propaganda i konteksten af Anden Verdenskrig.

Kommunikation og it A – Idéhistorie B

Opgaveformulering:

- Hvordan brugte stormagterne propaganda til at kommunikere budskaber under Anden Verdenskrig, og hvorfor var deres valgte propagandametoder så effektive i denne tidsperiode?
 - Beskriv kort situationen i Europa lige før Anden Verdenskrig.
 - Gør rede for hvad propaganda er, og hvordan det blev brugt før og/eller under krigen. Giv konkrete eksempler.
 - Udfør en komparativ analyse af selvvalgt propagandamateriale fra forskellige stormagter. I din analyse skal du fokusere på afsenderens formål med kommunikationen, målgrupperne samt de visuelle og sproglige virkemidler.
 - Diskuter på baggrund af såvel historie som kommunikationsteori hvorfor datidens propaganda blev lavet som den gjorde. Inddrag kapitel 6 af Adolf Hitlers bog *Mein Kampf*, hvor han forklarer sin indstilling til propaganda.
(<http://www.mondopolitico.com/library/meinkampf/v1c6.htm> i engelsk oversættelse)
-

Emne: Etik og true crime-podcasts

Kommunikation og it samt Idéhistorie B

Hvilke ligheder og forskelle er der mellem forskellige podcasts inden for "true crime-genren", og hvilke etiske overvejelser bør indgå i behandlingen af autentiske kriminalsager?

- Redegør for genren "true crime" samt for hvilke udfordringer, der kan være forbundet med at rekonstruere fortiden på baggrund af et begrænset kildemateriale.
 - Foretag en komparativ analyse af to forskellige true crime podcasts. Inddrag målgruppe, genre, dramaturgi, fortæller(e) og auditive virkemidler.
 - Undersøg hvilke krav værter/producenterne selv stiller til deres kildemateriale, og hvilke etiske overvejelser, de gør sig i forbindelse med produktionen.
 - Diskutér hvorvidt det er etisk problematisk at lave underholdning med udgangspunkt i autentiske kriminalsager. Inddrag relevante etiske positioner som f.eks. konsekvensetik og pligtetik.
-

Retorisk analyse af Donald Trump og Adolf Hitlers taler

Kommunikation og it A – Idéhistorie B

Opgaveformulering:

- Redegør kort for henholdsvis Adolf Hitlers og Donald Trumps vej til magten. Foretag en komparativ retorisk analyse af selvvalgte Adolf Hitler- og Donald Trump-taler.
- Diskuter ligheder og uligheder i den måde de kommunikerer til befolkningen. Inddrag mindst én relevant tænkning fra Idéhistorie.
- Du skal inddrage relevant empiri i din opgave.

Klimadiskursen

Kommunikation og IT A – Dansk A

Opgaveformulering:

- Redegør for to forskellige selvvalgte mediers dækning af klimakrisen og/eller regeringens nye klimaudspil.
 - Analyser, ved hjælp af diskursanalyse og evt. en argumentationsanalyse, de to mediers behandling og formidling af emnet, f.eks. i forhold til målgruppen.
 - Perspektiver til andre mediers dækning af samme emne, og diskuter forskellene i behandlingen af emnet, igen især i forhold til målgrupperne.
 - Diskuter, på hvilken måde diskursen omkring et emne definerer vores opfattelse af samme emne.
-

Videospils narrative struktur

Kommunikation og IT A – Dansk A

Opgaveformulering:

- Redegør overordnet for udviklingen i unges brug af medier, med særligt fokus på computerspil, litteratur, film og tv-serier.
 - Analyser et selvvalgt videospils narrative struktur. I din analyse skal du lægge særligt fokus på anslaget.
 - Lav i forlængelse af ovenstående en sammenlignende analyse af anslaget i computerspil med anslaget i f.eks. litteratur, film og tv-serier.
 - Diskuter de forskellige fortælleformers anslag og generelle narrative strukturer. Du skal vægte sammenhængen mellem medie og målgruppen højt.
-

Reality og selviscenesættelse.

Kommunikation og IT A – Dansk A

Opgaveformulering:

- Redegør for de forskellige reality-genrer og realityprogrammernes brug af de sociale medier.
 - Analyser et afsnit af "Keeping up with the Kardashians" med hjælp af henholdsvis Goffmanns teori samt fakta og fiktionskoder. Find paralleller mellem serien og personernes brug af de sociale medier.
 - Diskuter, i hvilken grad de sociale medier bidrager til seriens popularitet.
-

Reklamer og kognitiv psykologi

Kommunikation og it A – Psykologi C

Problemformulering:

Hvilke virkemidler anvendes i reklamen Tasty Cheese, hvorfor husker nogle reklamen bedre end andre, og hvordan lagres det i hukommelsen?

Opgaveformulering:

- Redegør for McDonald's reklamestrategi gennem de sidste 10 år.
- Redegør for centrale begreber fra den kognitive psykologi med særligt fokus på hukommelsen.
- Analysér virkemidlerne og medieanvendelsen i en selvvalgt reklame fra McDonald's med fokus på målgruppe. Inddrag den kognitive psykologi i din analyse.
- Diskuter med udgangspunkt i din analyse og empiri, hvorfor nogle reklamer huskes bedre end andre.

Udform et kort refleksionsnotat, hvor du reflekterer over dit valg af fagene og deres samspil, din problemformulering, dit valg af metode og empiri samt den formidlingsmæssige kvalitet af din opgave. Du skal inddrage din arbejdsproces og dit valg af studiemetoder.