

SO6: Kultur, marked og kommunikation – danskdelen

Problemstilling: Hvordan kan Augmented Reality bruges i en virksomheds markedsføring?

I skal i grupper udarbejde en trykt reklamepjece med Zappar-kode for virksomheden Club La Santa Sport samt en tilhørende metatekst, der dokumenterer jeres danskfaglige overvejelser bag pjecen.

Pjecen og metateksten skal:

- tage afsæt i den virksomhedsprofil, som I har udarbejdet i AØ.
- dokumentere analytiske refleksioner og troværdige sammenhænge i forhold til målgruppe, sprog, argumentation, layout samt visuelle og auditive virkemidler
- indeholde: tekst, illustrationer, billeder samt elementer, der kan tilgås via zappar-kode.

Efter studieturen skal I præsentere:

- Jeres trykte pjece (udprintet) inkl. zappar-elementer
- Jeres metatekst

AR-produktet og metateksten vurderes med afsæt i følgende punkter:

- AR-produktets bruger- og navigationsvenlighed
- AR-produktets visuelle og æstetiske gennemslagskraft
- AR-produktets informationsmæssig gennemslagskraft
- Refleksionsnotatets udfoldelse af sin argumentation og inddragelse af relevante formidlings- og kommunikationsbegreber.

SO-faglige mål:

- Samarbejdskompetence herunder arbejde i grupper.
- Handle- og implementeringskompetence herunder informationssøgning, feltarbejde, kulturundersøgelse og bearbejdning af data.
- Formidlingskompetence herunder præsentation af AR-produkt og refleksionerne bag.
- Kreativitetskompetence herunder arbejde med en innovativ problemstilling.

