Gitte Alberen

+45 29 718 717

gitte.alberen@gmail.com

linkedin.com/in/gittealberen/

FRA IDÉ TIL LØSNING

Udvalgte projekter i AI-understøttet udvikling, digitale brugerforløb og procesfacilitering

FRA VIDEN TIL LØSNING **2**

Min tilgang til AI-understøttet udvikling

01 · POLITIFAGLIGT LÆRINGSRUM **3**

Digitalt læringsdesign og adaptiv progression

02 · TEST DIN DRØM – STUDERENDE FOR EN DAG **4**

Læringsdesign, brobygning og digital afklaring

03 · DO DATA **5**

Projektledelse og beslutningsstøtte

04 · INTERAKTIVE DIALOGKORT **6**

Procesfacilitering og fælles beslutningsgrundlag

05 · LÆRINGSAPP TIL UNIVERSITETSSTUDERENDE **7**

Brugerinddragelse, behovsafdækning og iterativ udvikling

06 · COMPUTATIONAL THINKING-KURSUS **8**

Kompetenceudvikling, læringsdesign og formidling af kompleks viden

07 · E-LÆRING OM DIDAKTIK I HYBRIDE LÆRINGSRUM **9**

Læringsdesign og interaktiv produktion i Articulate 360/Rise

04 · MULTIMODAL FAGLIG FORMIDLING **10**

Videnscenterportalen og værktøjer til videndeling

09 · ANDRE FORMATER **11**

Formidling og læring på tværs af medier

FRA VIDEN TIL LØSNING

Min tilgang til AI-understøttet udvikling

AI indgår som en naturlig del af mit arbejde med at undersøge muligheder, udvikle indhold og omsætte idéer til funktionelle prototyper. Mit afsæt er opgaven, de mennesker, løsningen skal bruges af, og den faglige og organisatoriske sammenhæng, den skal fungere i.

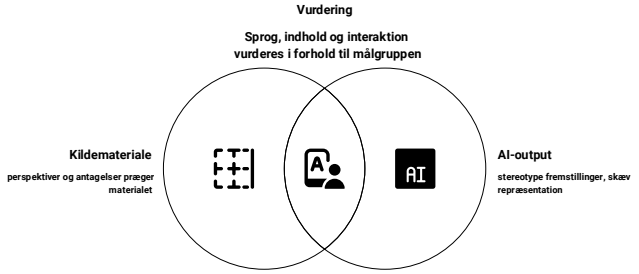
Fagligt grundlag og kontekst
Jeg tilfører relevante kilder, baggrundsmateriale og viden om målgruppe, formål og krav. Det giver udviklingen et konkret vidensgrundlag, også når opgaven ligger inden for et nyt fagområde. Kildernes kvalitet og aktualitet samt behovet for faglig validering indgår i mine vurderinger.

Promptdesign og iterativ udvikling
Jeg omsætter behov og fagligt indhold til instruktioner, brugerforløb og krav til løsningen. Udviklingen sker gennem dialog med AI, afprøvning og løbende justering af indhold, funktionalitet og visuelt udtryk. Prototyper gør idéer konkrete og skaber et grundlag for feedback og videreudvikling.

Kvalitet og faglig vurdering
Genereret indhold kræver kritisk bearbejdning. Jeg vurderer sammenhæng, præcision og anvendelighed og er opmærksom på fejlagtige oplysninger, udokumenterede antagelser og manglende nuancer. Jeg tydeliggør, hvad der er demonstreret, og hvad der fortsat kræver afprøvning eller specialistviden.



Etik, bias og brugerperspektiv
Jeg har blik for, hvilke perspektiver og antagelser der præger både kildematerialet og AI's output. Det gælder blandt andet stereotype fremstillinger, skæv repræsentation og risikoen for, at væsentlige brugerbehov overses. Sprog, indhold og interaktion vurderes i forhold til målgruppen og de konsekvenser, løsningen kan have.



Datasikkerhed og ansvarlig anvendelse
Valg af værktøj og materiale kræver omtanke. Jeg har fokus på personoplysninger, fortrolighed, rettigheder og organisatoriske rammer, herunder hvilke oplysninger der kan deles med en AI-tjeneste. Behovet for dataminimering, anonymisering eller fiktive data indgår i vurderingen.

Min rolle er at sætte retning, skabe sammenhæng og kvalificere resultatet. AI understøtter arbejdet; det faglige ansvar og de begrundede valg ligger hos mig.

01 · POLITIFAGLIGT LÆRINGSRUM

Digitalt læringsdesign og adaptiv progression

Interaktiv og responsiv prototype

Formål
At omsætte politifagligt indhold til et digitalt læringsforløb med øvelser, feedback og synlig progression.

Fagligt afsæt
Pensum og læreplaner fra Politiskolen samt retningslinjer for politiets arbejde blev tilført som vidensgrundlag i arbejdet med AI.

Min rolle
Jeg har designet læringsmål, didaktisk progression, scenarier og feedback samt omsat konceptet til en interaktiv prototype med AI-understøttet udvikling.

Forløbet kobler Forstå → Anvende → Vurdere/reflektere med regelbaseret tilpasning og et visuelt kompetencekort.

Underviserblikket viser simulerede data. I en fuld løsning skal det kun være tilgængeligt for undervisere.

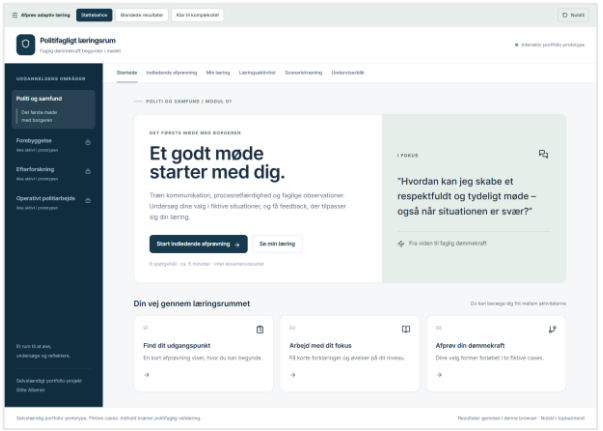
Ved videreudvikling kan xAPI anvendes til at samle læringsspor på tværs af aktiviteter og give deltagere og undervisere indblik i progression og støttebehov.

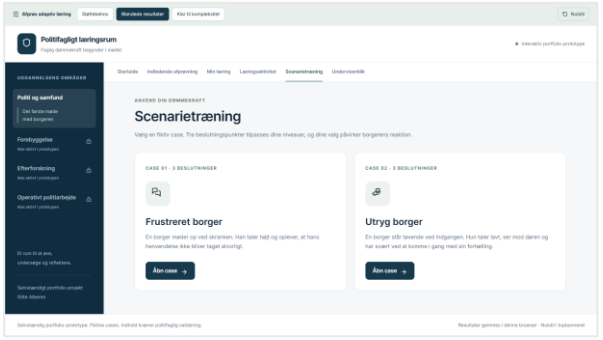
Begrænset prototype med fiktive cases. Indhold kræver politifaglig validering.

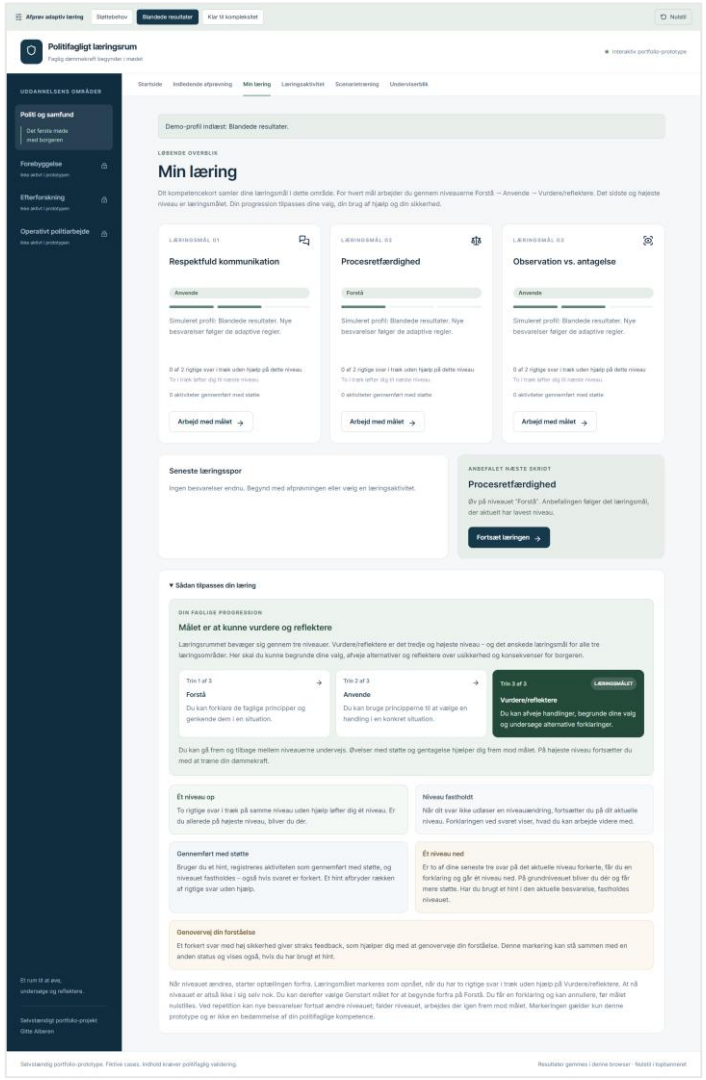
Afprøv prototypen: Politifagligt læringsrum

Metoder og formater
Digitalt læringsdesign · didaktisk strukturering · formativ feedback · scenariedesign · UX · iterativ prototyping

Værktøjer og teknologier
ChatGPT · Claude







02 · TEST DIN DRØM – STUDERENDE FOR EN DAG

Læringsdesign, brobygning og digital afklaring

Konceptforslag med afsæt i EK's eksisterende tilbud

Formål
At give kommende studerende en konkret fornemmelse af en uddannelses faglige indhold og arbejdsformer og skabe sammenhæng mellem deres interesser, et fysisk studiebesøg og efterfølgende refleksion.

Fagligt afsæt
EK's eksisterende tilbud om at blive studerende for en dag samt uddannelsesbeskrivelser fra EK og Uddannelsesguiden blev tilført som vidensgrundlag.

Min rolle
Jeg har udviklet koncept, indholdsstruktur og en interaktiv prototype med afsæt i spørgsmålet: Hvad drømmer du om at blive?

Seks drømmespor forbinder interesser med uddannelser og illustrerer en studiedag. Små faglige scenarier lader brugeren træffe valg, få feedback og udforske sin nysgerrighed.

Forløbet kobler Udforsk → Afprøv → Reflektér og forbereder besøget med spørgsmål og noter. Besøgsdatoer, tilmeldingslinks og Uddannelsesguiden understøtter videre afklaring.

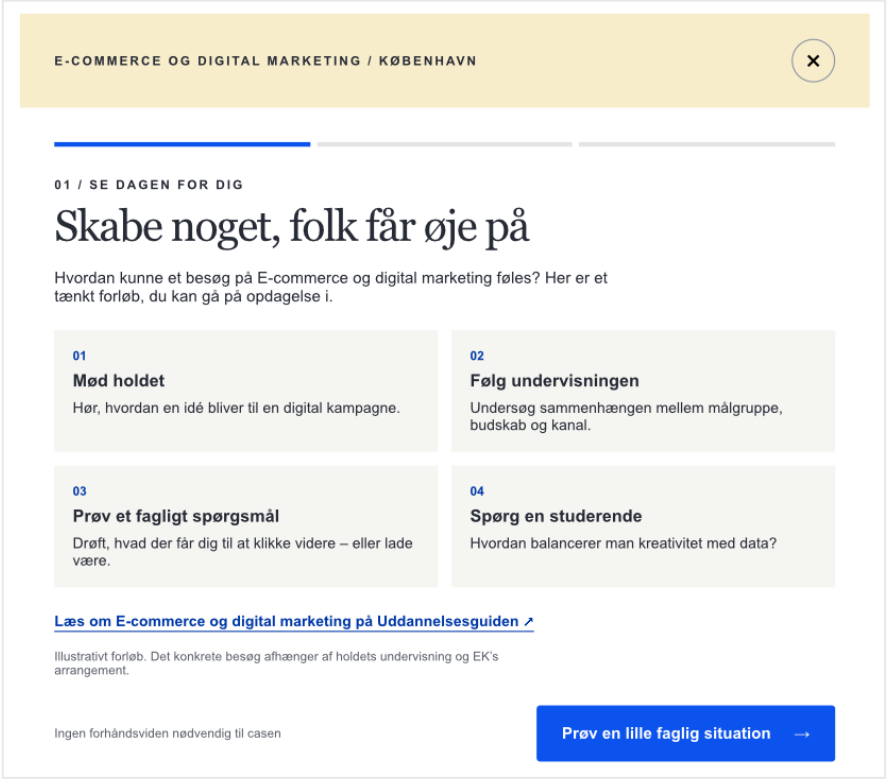
Prototypen er realiseret gennem promptdesign og AI-understøttet udvikling med EK's farvepalette.

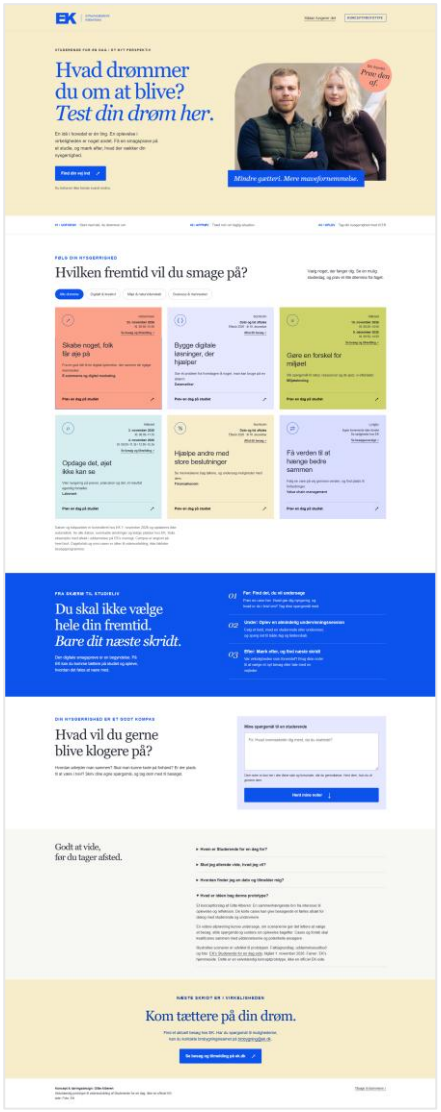
Afprøv prototypen: Test din drøm

Metoder og formater
Konceptudvikling · målgruppetilpasning · scenariedesign · refleksion · feedback · brugerforløb · interaktiv prototyping

Værktøjer og teknologier
ChatGPT Sites · HTML · CSS · JavaScript

Konceptprototype med illustrative scenarier. Indhold og forløb skal kvalificeres med uddannelserne og afprøves med målgruppen.





03 · DO DATA

Projektledelse og beslutningsstøtte

Vejle Erhverv, Vejle Kommune · Interreg NSR

Formål
At udvikle en digital løsning, der giver virksomheder overblik over energiforbrug og CO_2-udledning og kommunen adgang til aggregerede data som grundlag for grøn omstilling.

Min rolle
Jeg drev den danske pilot i EU-projektet Data for All med ansvar for planlægning, projektøkonomi, koordinering og opfølgning. Jeg var bindeled mellem kommunale fagområder, virksomheder, leverandører og vidensmiljøer og samarbejdede med Alexandra Instituttet om krav til løsningen.

Tilgang og metoder
Gennem undersøgelser og dialog afdækkede jeg behov og omsatte indsigterne til beslutningsoplæg. Jeg belyste desuden organisatoriske og økonomiske forudsætninger for videreførelse.

Projektets dokumentation og erfaringer dannede grundlag for en interaktiv procesguide, som jeg udviklede med målgruppetilpassede spørgsmål, forgrenede brugerforløb og visuel vejledning.

Værktøjer og teknologier
Procesguiden blev udviklet med Twine · Photoshop · HTML · CSS · GitHub Copilot

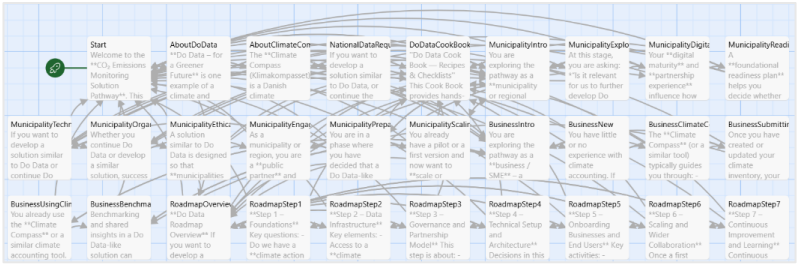
Udforsk procesguiden: Learning Pathways

Resultat og anvendelse
En pilotløsning til CO_2-monitorering og materiale til overdragelse og videndeling. Procesguiden hjælper interessenter med at afklare behov, forstå krav og vurdere muligheder for at tage løsningen i brug, tilpasse eller videreudvikle den.





Forgrenede brugerforløb hjælper interessenter med at undersøge egne behov og forudsætninger og finde relevante næste skridt mod en CO_2-monitoreringsløsning.



04 · INTERAKTIVE DIALOGKORT

Procesfacilitering og fælles beslutningsgrundlag

Vejle Erhverv, Vejle Kommune med sparring fra DigitalLead

Formål
At understøtte virksomheders dialog om grøn omstilling og digitale teknologier, skabe refleksion over egen praksis og inspirere til konkrete tiltag.

Min rolle
Jeg udviklede koncept, temastruktur, spørgsmål og eksempler samt kortenes visuelle udtryk og tekniske realisering i digitalt format og til print.

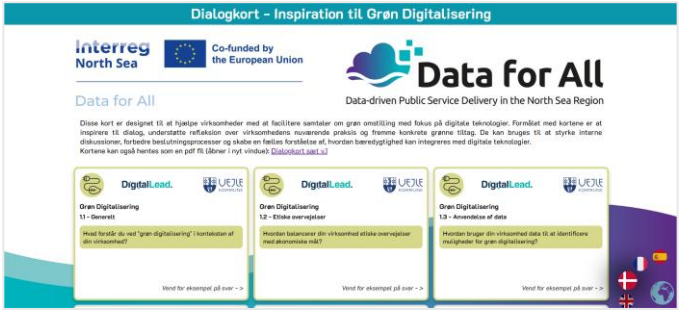
Tilgang og metoder
Udviklingen tog afsæt i Do Datas arbejde med grøn digitalisering og inspiration fra North Sea Region Programme Capitalisation Guide.

Jeg strukturerede indholdet omkring spørgsmål, eksempler og opfølgende refleksion. AI understøttede idéudvikling og kodning, mens jeg gennem promptdesign og løbende bearbejdning tilpassede indhold, sprog og funktionalitet til målgruppen.

Resultat og anvendelse
Et dialogværktøj i digitalt og fysisk format, som kan bruges til at strukturere drøftelser, synliggøre forskellige perspektiver og skabe et fælles grundlag for beslutninger om grøn digitalisering.

Værktøjer og teknologier
ChatGPT · Claude · HTML · CSS · Illustrator · Acrobat · Photoshop







Test kortene: Dialogkort

05 · LÆRINGSAPP TIL UNIVERSITETSSTUDERENDE

Brugerinddragelse, behovsafdækning og iterativ udvikling

Syddansk Universitet · Institut for Design, Medier og Uddannelsesvidenskab

Formål
At understøtte nye universitetsstuderendes introduktion til studieliv og akademisk praksis gennem en digital læringsløsning.

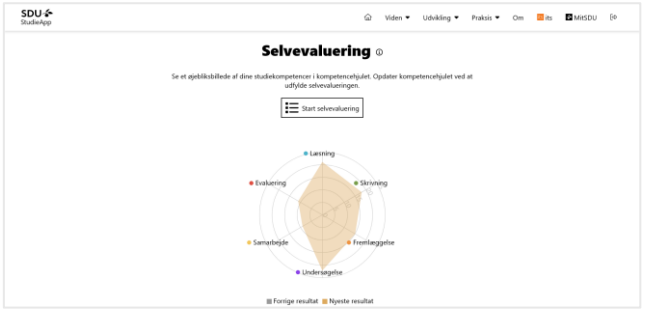
Min rolle
Jeg deltog i design og udvikling af læringsappen med fokus på brugeroplevelse, formidling og anvendelighed. Arbejdet omfattede UX-design, grafisk indhold, videoredigering og brugertest.

Tilgang og metoder
Udviklingen byggede på forskning i læringsdesign og brugerstudier med studerende. Gennem brugerinddragelse, afprøvning og evaluering blev behov og anvendelighed undersøgt, og feedback omsat til løbende justeringer af indhold, struktur og funktionalitet.

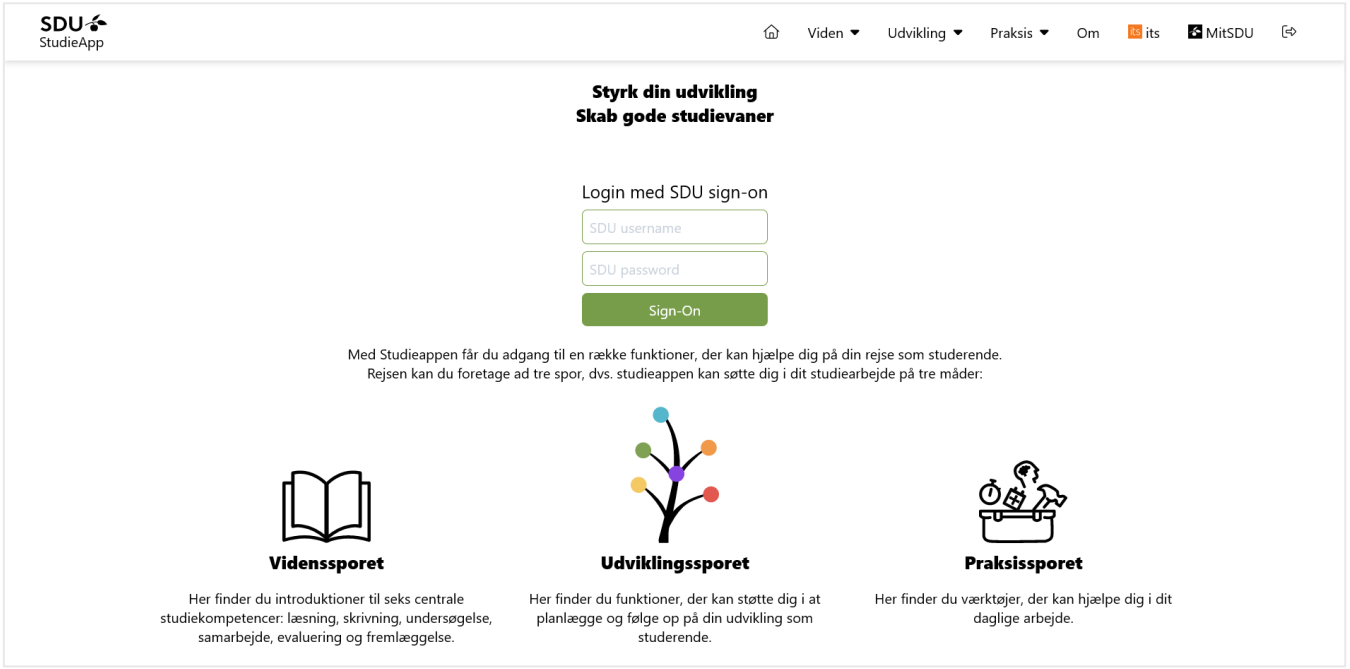
Resultat og anvendelse
Digitale læringsaktiviteter, grafisk indhold og video til appen samt forbedringer baseret på brugernes feedback. Arbejdet bidrog til at tilpasse løsningen til de studerendes behov og forudsætninger.

Værktøjer og teknologier
Illustrator · Photoshop · Adobe Premiere Pro · itsLearning · Audacity · Tobii Pro Glasses 2

Se videoeksempel: YouTube







06 · COMPUTATIONAL THINKING-KURSUS

Kompetenceudvikling, læringsdesign og formidling af kompleks viden

Syddansk Universitet · Center for Learning
Computational Thinking

Formål
At udvikle et digitalt læringsforløb, der gør Computational Thinking tilgængeligt for universitetsstuderende og andre interesserede.

Fagligt afsæt
Litteratur og forskning i Computational Thinking samt principper for stilladsering af læring.

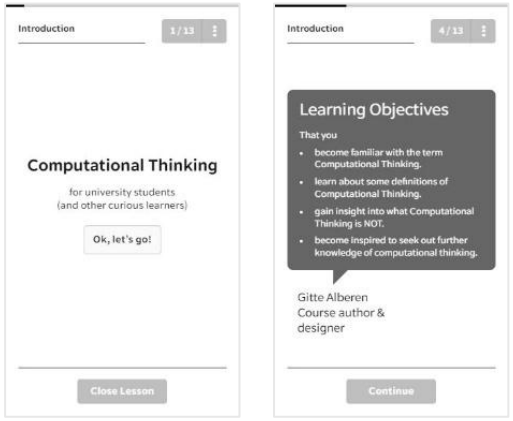
Min rolle
Jeg udviklede kursets struktur, læringsdesign og indhold med fokus på at omsætte kompleks faglig viden til et overskueligt og anvendeligt læringsforløb.

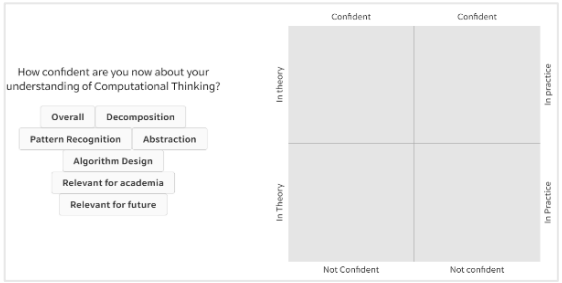
Kurset blev udviklet på to digitale platforme med fokus på progression, selvstændig læring og målgruppens behov. Den ene version blev integreret i SDU's læringsplatform.

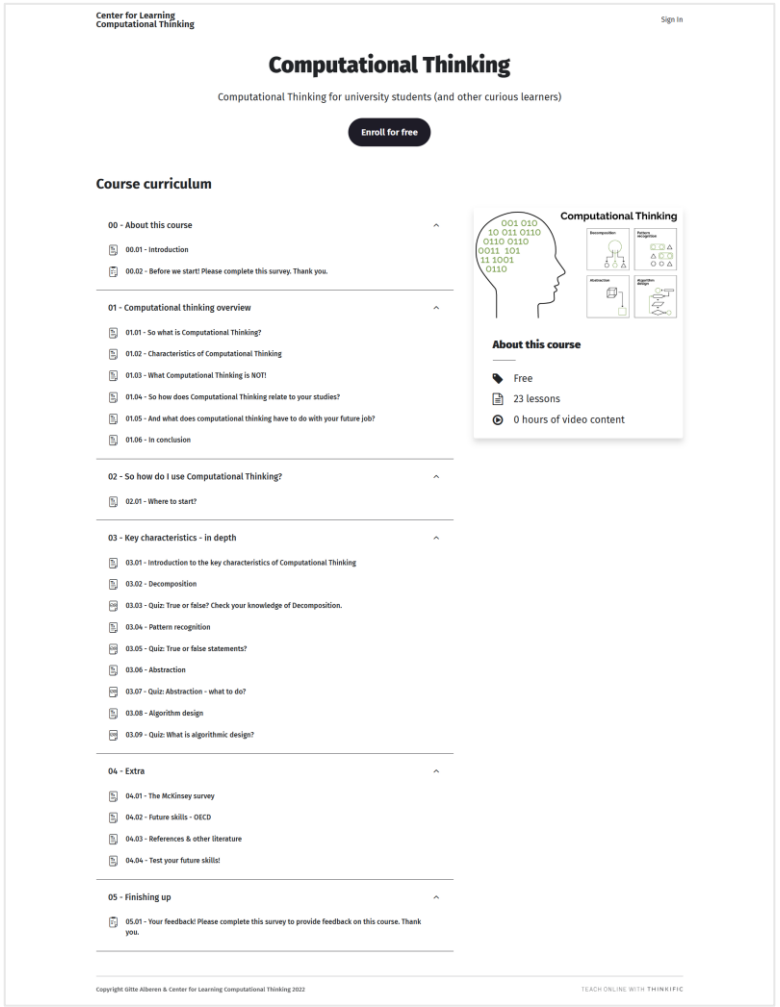
Metoder og formater
Kompetenceudvikling · læringsdesign · vidensformidling · strukturering · digital understøttelse · informationsstruktur · digital læring

Værktøjer og teknologier
Thinkific · EdApp

Prøv kurset: Thinkific







07 · E-LÆRING OM DIDAKTIK I HYBRIDE LÆRINGSRUM

Læringsdesign og interaktiv produktion i Articulate 360/Rise

Viden om Data/Syddansk Universitet

Formål
At styrke underviseres it-didaktiske kompetencer på de merkantile erhvervsuddannelser og understøtte deres anvendelse af Viden om Datas digitale læringsforløb i hybride læringsrum og IT-baseret undervisning.

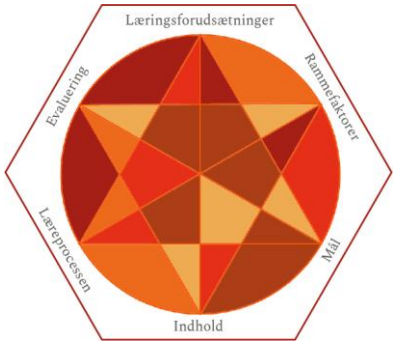
Min rolle
Jeg udviklede og designede en detaljeret prototype på et digitalt læremiddel med afsæt i teori om læring, viden og undervisning.

Arbejdet omfattede analyse, planlægning, didaktisk strukturering og produktion i Articulate 360/Rise. Indholdet blev tilrettelagt med quizzer, scenarier og multiple choice-opgaver, som understøttede afprøvning af viden og vurdering af læringsudbytte.

Metoder og formater
Design Thinking · Den didaktiske relationsmodel (helhedsmodellen) · prototyping · didaktisk indholdsstrukturering · evaluering · e-læring · scenarier · quizzer · multiple choice · lyd

Værktøjer og teknologier
Articulate 360/Rise · Illustrator · Photoshop · InDesign · Acrobat · Audacity

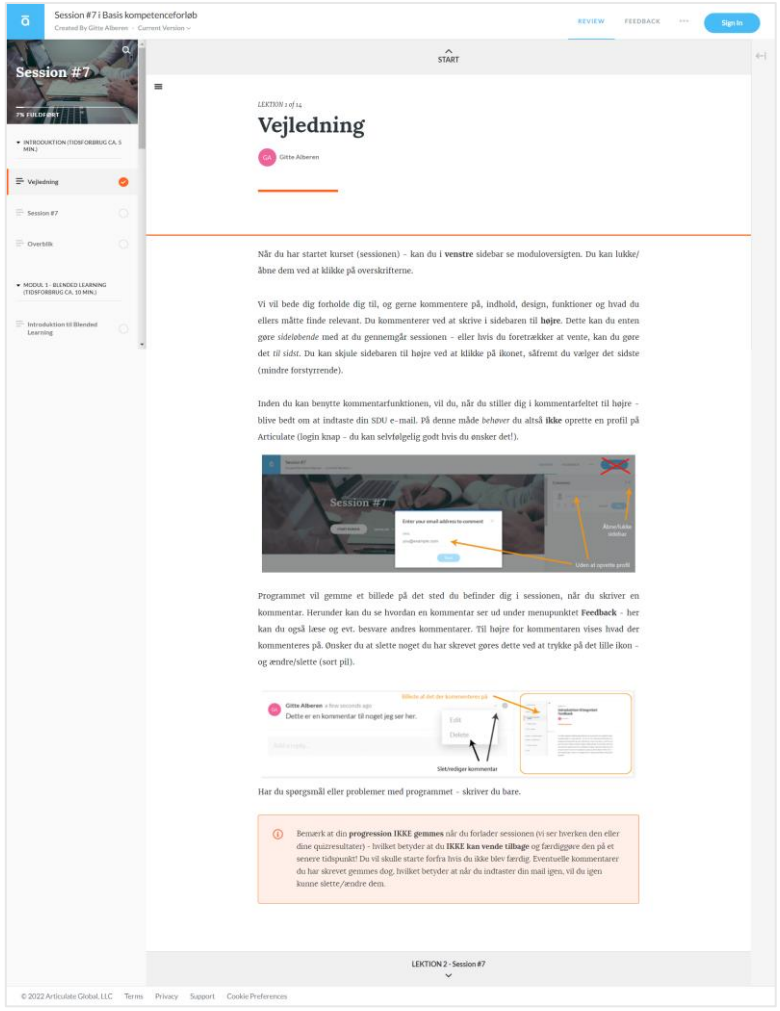
Projektet er ikke længere tilgængeligt online og vises her gennem udvalgte skærmbilleder.











Udsnit fra prototypen, hvor fagligt indhold kombineres med interaktive opgaver og lyd som led i undervisernes kompetenceudvikling.

04 · MULTIMODAL FAGLIG FORMIDLING

Videnscenterportalen og værktøjer til videndeling

Center for IT i undervisningen

Formål
At gøre faglig og didaktisk viden tilgængelig og anvendelig for undervisere og andre fagprofessionelle gennem digitale formater.

Min rolle
Som kommunikationskonsulent formidlede jeg læringsobjekter på Videnscenterportalen. Jeg udviklede desuden en kodemanual til WordPress, en digital værktøjskasse og et roadmap til formidling.

Tilgang og metoder
Jeg strukturerede omfattende fagligt stof og tilpassede sprog, format og visuelt udtryk til målgruppen og den digitale kontekst. Arbejdet kombinerede redaktionel bearbejdning, webformidling og multimodal kommunikation.

Resultat og anvendelse
Publicerede læringsobjekter og materialer til faglig videndeling. Kodemanualen, værktøjskassen og roadmapet gav konkret vejledning til arbejdet med digital formidling og publicering.

Værktøjer og teknologier
WordPress · Acrobat · Photoshop · Illustrator · YouTube Studio · HTML · CSS

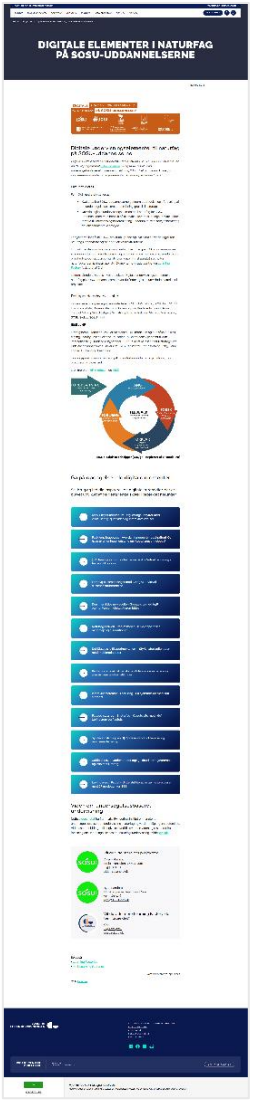












Eksempel på formidling:
Videnscenterportalen

Værktøjskassen: PDF (Google Drive)

09 · ANDRE FORMATER

Formidling og læring på tværs af medier

Nysgerrighed på teknologi og læring
Jeg er nysgerrig på, hvordan nye teknologier og formater kan understøtte læring og videndeling. Det gælder blandt andet digitale læringsplatformes potentiale for adaptiv læring, hvor indhold, tempo og feedback tilpasses deltagerens niveau og behov. Jeg undersøger også, hvordan asynkrone forløbs fleksibilitet og mulighed for fordybelse kan kombineres med synkron lærings dialog og fælles refleksion. I blended learning er jeg optaget af, hvordan digitale aktiviteter og fysisk undervisning supplerer hinanden, og hvad de forskellige formater kræver af struktur, støtte og deltagelse. Jeg afprøver idéer i praksis og justerer dem undervejs.

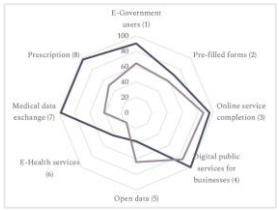
AI og digital udvikling
Bruger AI som værktøj til idéudvikling, strukturering, tekst, billeder og kodning af interaktive prototyper. Jeg arbejder iterativt med prompts, afprøvning og justering af løsninger samt kritisk vurdering og bearbejdning af genereret indhold med blik for kvalitet, målgruppe og anvendelse.

Præsentationer og faciliteringsmaterialer
Udarbejder præsentationer, visuelle modeller, digitale værktøjskasser og materialer til dialog og refleksion.

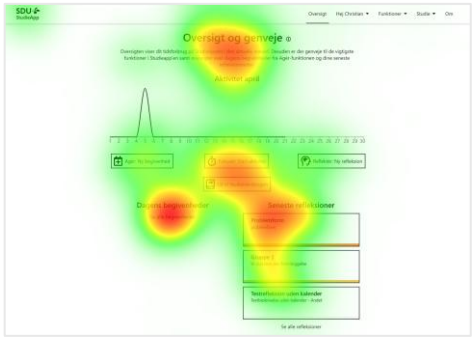
Medier og målrettet kommunikation
Varetager webformidling, lyd, video og fysiske materialer. Sprog, visuelt udtryk og detaljeringsgrad tilpasses målgruppe, formål og anvendelse.



Data, brugeradfærd og evaluering



Anvender data fra brugerundersøgelser og brugertest til at analysere, hvordan brugere navigerer, forstår indhold og anvender digitale løsninger. Indsigterne omsættes til forbedringer af UI/UX, struktur og formidling. Eye tracking kan supplere med viden om visuel opmærksomhed, fx hvilke elementer der tiltrækker blikket eller overses. Resultaterne fortolkes sammen med observationer, brugerfeedback og indsamlede data.



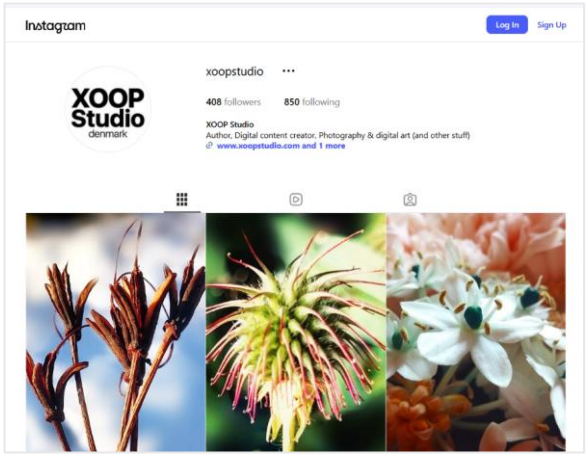
Bøger og læremidler til børn
Producerer fortællinger, malebøger og aktivitetsmaterialer med fokus på leg, tal og tidlig læring. Koncept, indhold, billeder og layout til print.

Se eksempel: Amazon

Podcast, lyd og video
Udvikler indholdsstruktur og manuskript og arbejder med AI-baseret tekst-til-tale, lyd- og videoredigering, grafik og publicering på YouTube.

Lyt til eksempel: YouTube

Fotografi og visuel fortælling
Arbejder med fotografi som visuelt formidlingsgreb og skaber billeder, der understøtter stemning, fortælling og budskab. Særligt makrofotografi med fokus på lys, komposition, billedbearbejdning og udsnit.



Se eksempler: XOOP Studio på Instagram