



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2023
Institution	Tønder Handelsskole
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Kommunikation og it A
Lærer	Lars Skovgård Laursen (LL)
Hold	2022htx2

Forløbsoversigt (6)

Forløb 1	Grundlæggende HTML, CSS og JavaScript
Forløb 2	Projekt #4: Webprojekt - LYD
Forløb 3	Film som kampagnemedie
Forløb 4	Projekt #5 - Gyserfilm for børn med et bæredygtigt budskab (Årsprojekt)
Forløb 5	Adobe After Effects
Forløb 6	Studieretningscase - Kunstig Intelligens

Førløb 1: Grundlæggende HTML, CSS og JavaScript

Førløb 1	Grundlæggende HTML, CSS og JavaScript
Indhold	<p>Øvelser og opgaver i hvordan tager et digitalt projekt fra prototype stadiet over alpha stadiet vha. programmeringssprogene HTML, CSS og JavaScript, der er de tre grundlæggende sprog for opbygning af websitets-</p> <p>.</p> <p>Fokus har været på tilegne sig viden op hvordan de tre forskellige sprog fungerer indbyrdes, så eleven dels kan producere simple interaktive webbaserede produkter og dels kan læse og modificerer og genanvende mere avancerede kode-dele.</p> <p>Førløbet har budt på såvel klasseundervisning, individuel arbejde med videotutorials samt arbejde med øvelser og opgaver.</p> <p>Noter: Du skal have læst kapitel 4 om målgrupper til i dag Kapitel 4: Målgrupper</p>
Omfang	30 lektioner / 22.5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Kernestof: 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: farvelære og digitale farvesystemer Produktudvikling og -test: idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer Produktudvikling og -test: forskellige mediers udtryks - og produktionsformer, herunder fremstilling og bearbejdning af informationer til forskellige medier Produktudvikling og -test: forskellige distributionssystemer, deres opbygning, muligheder og økonomi 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 programmer til fremstilling, programmering og konfigurerer af interaktive systemer Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektførløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning og individuel programmeringsarbejde med sparring.

Forløb 2: Projekt #4: Webprojekt - LYD

Forløb 2	Projekt #4: Webprojekt - LYD
Indhold	<p>Eleverne skal i dette 2-faglige projekt arbejde med formidling af det fysiske fænomen "lyd" på et website, som de selv producerer. Det er fagene Fysik B og Kommunikation & IT A, som indgår i projektet.</p> <p>Projektets produktmæssige omdrejningspunkt er et website, der henvender sig til unge mennesker, som enten er hi-fi interesserede eller har en skolerelateret interesse i lyd.</p>
Omfang	24 lektioner / 18 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål:</p> <p>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</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse</p> <p>Produktion og evaluering: styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og produktoptimering</p> <p>Produktion og evaluering: forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion og evaluering: gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software</p> <p>Produktion og evaluering: opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen</p> <p>Produktion og evaluering: anvende og dokumentere relevante metoder til løbende tests og sluttet af egne kommunikationsprodukter og på baggrund af resultaterne forbedre produkt og proces</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsstrategi og handlingsplan</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: forskellige fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikative virkemidler, herunder anvendt argumentationsteori, retorik samt tekst og tegn</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation, herunder vurdere informationsbehovet</p> <p>Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler</p> <p>Design og visuel kommunikation: farvelære og digitale farvesystemer</p> <p>Design og visuel kommunikation: skitser, mockups, storyboards og prototyper</p> <p>Produktudvikling og -test: idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer</p> <p>Produktudvikling og -test: forskellige mediers udtryks - og produktionsformer, herunder fremstilling og bearbejdning af informationer til forskellige medier</p>
------------------------------------	---

	<p>Produktudvikling og -test: projektledelse, herunder værktøjer til procesledelse i forbindelse med produktionen</p> <p>Produktudvikling og -test: forskellige distributionssystemer, deres opbygning, muligheder og økonomi</p> <p>Produktudvikling og -test: brugertests</p> <p>Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>Etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv</p> <p>Digitale værktøjer: relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p> <p>Digitale værktøjer: relevante programmer til fremstilling, programmering og konfigurerings af interaktive systemer</p> <p>Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
Væsentligste arbejdsformer	Projektbaseret gruppearbejde med løbende vejledning.

Forløb 3: Film som kampagnemedie

Forløb 3	Film som kampagnemedie
Indhold	<p>Teoretisk og analytisk forløb med fokus på filmmediet, gysergenren og filmiske virkemidler.</p> <p>Forløbet er et indløb til det efterfølgende projekt, hvor der skal udvikles og produceres en kampagnofilm.</p> <p>I dette forløb har vi arbejdet med: Hvad er film (forskellige formater) Hvor distribueres film? Hvad er en genre? Gysergenren særlig træk Hvor og hvordan kan film bruges som kampagnemedie?</p> <p>Anvendte materialer:</p> <p>Eget materiale om filmiske virkemidler Eget materiale om gyserfilm kommi-ta.systime.dk Host (2020), Rob Savage The Blair Witch Project (1999), Daniel Myrick & Eduardo Sánchez The Forgotten (2018), Cameron Gallagher</p>
Omfang	16 lektioner / 12 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Forundersøgelse og -analyse: udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder Forundersøgelse og -analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen Forundersøgelse og -analyse: udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</p> <p>Kernestof: Kommunikationsteori og fortælle teknik: digitale og sociale mediers rolle i samfundet, herunder digitale subkulturer og mediefælleskaber Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation Brugerforståelse og kommunikationssituation: afsenderanalyse, markedsførhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst 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 Etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning og gruppearbejde ifm. analyser.

Forløb 4: Projekt #5 - Gyserfilm for børn med et bæredygtigt budskab (Årsprojekt)

Forløb 4	Projekt #5 - Gyserfilm for børn med et bæredygtigt budskab (Årsprojekt)
Indhold	<p>Produktionsprojekt #5</p> <p>Eleverne har i dette projekt fået til opgave at udvikle og producere en kampagnefilm med disse benskænd:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Genren skal være &#39;Gyser/Horror&#39; - Målgruppen er skolebørn i 4.-6. klasse - Der skal være et budskab omkring bæredygtighed <p>Der bliver bl.a. arbejdet med filmproduktionens tre faser:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Præ-produktion - Produktion - Post-produktion (inkl. distributionsovervejelser) <p>Derudover byder forløbet på arbejde med:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Afsenderbeskrivelse - Kampagneplanlægning - Målgruppeanalyse gennem egen empiri <p>Udstyr der er brugt i forløbet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canon 90D - Eksternt lys - Lydoptagelse med eksternt udstyr (Røde wireless Go, Zoom diktafon, shotgun mikrofoner) - Adobe Photoshop, In-design, Premiere Pro, After Effects <p>-</p> <p>Efter projekts aflevering har eleverne brugt tid på at gennemgå deres proces og produkt. De har således evalueret forskellige dele af projektet:</p> <p>Tids- og ressourcestyring Projektbeskrivelse Forundersøgelse og løbende testning Rapportskrivning Produktionsstyring Selve produktet</p>
Omfang	26 lektioner / 19.5 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål:</p> <p>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</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse</p> <p>Produktion og evaluering: styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og produktoptimering</p> <p>Produktion og evaluering: forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion og evaluering: udvikle handlingsplaner med fokus på budskab, virkemidler, medievalg og økonomi, herunder reflektere over inddragelse af brugere</p> <p>Produktion og evaluering: reflektere over og vurdere arbejdsprocessen med gruppe-medlemmerne med henblik på udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion og evaluering: gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software</p> <p>Produktion og evaluering: opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen</p> <p>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</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: digitale og sociale mediers rolle i samfundet, herunder digitale subkulturer og mediefællesskaber</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsstrategi og handlingsplan</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: forskellige fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikative virkemidler, herunder anvendt argumentationsteori, retorik samt tekst og tegn</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen</p>
------------------------------------	---

	<p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: afsenderanalyse, markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation, herunder vurdere informationsbehovet</p> <p>Design og visuel kommunikation: brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign</p> <p>Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation</p> <p>Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler</p> <p>Design og visuel kommunikation: farvelære og digitale farvesystemer</p> <p>Design og visuel kommunikation: skitser, mockups, storyboards og prototyper</p> <p>Produktudvikling og -test: idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer</p> <p>Produktudvikling og -test: forskellige mediers udtryks- og produktionsformer, herunder fremstilling og bearbejdning af informationer til forskellige medier</p> <p>Produktudvikling og -test: projektledelse, herunder værktøjer til procesledelse i forbindelse med produktionen</p> <p>Produktudvikling og -test: forskellige distributionssystemer, deres opbygning, muligheder og økonomi</p> <p>Produktudvikling og -test: brugertests</p> <p>Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>Etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv</p> <p>Digitale værktøjer: relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p> <p>Digitale værktøjer: relevante programmer til fremstilling, programmering og konfigurerings af interaktive systemer</p> <p>Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
Væsentligste arbejdsformer	Projektbaseret gruppearbejde

Forløb 5: Adobe After Effects

Forløb 5	Adobe After Effects
Indhold	<p>Kørt introforløb til et meget komplekst program. Eleverne får en kort oversigt over de grundlæggende værktøjer og funktioner i programmet, så de kan blive fortrolig med det. Vi vil også gennemgå programmets brugerflade og navigation, så du kan blive tryk ved at bruge After Effects. Øvelser i at lave simple animationer via arbejdet med keyframes og eksportere dem til videofiler.</p>
Omfang	8 lektioner / 6 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Produktion og evaluering: styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og produktoptimering Produktion og evaluering: reflektere over og vurdere arbejdsprocessen med gruppe-medlemmerne med henblik på udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Kernestof: 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 Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projekforløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 6: Studieretningscase - Kunstig Intelligens

Forløb 6	Studieretningscase - Kunstig Intelligens
----------	--

<p>Indhold (1/2)</p>	<p>Samfundsudviklingen er tæt forbundet med den teknologiske udvikling, fordi de gensidigt betinger hinanden. De er kort sagt en forudsætning for hinanden. Teknologiske opfindelser kan f.eks. give inspiration til nye måder at indrette samfundet på, ændre vores adfærd, måde at kommunikere på eller sociale fællesskaber. Omvendt kan udfordringer i dagligdagens gøremål give anledning til teknologiske nyskabelser, der kan hjælpe os med at få hverdagen til at hænge bedre sammen. Siden mennesket lærte at beherske ilden, så har den kulturelle evolution ikke stået stille, hvilket i nutiden kan afspejles i de teknologiske og kulturelle landvindinger som internettet og andre digitale teknologier har ført med sig.</p> <p>I dette projekt skal I arbejde med forskellige aspekter, der vedrører kunstig intelligens og dens anvendelsesmuligheder, fordi I derved får en dybere forståelse for, hvordan den teknologiske udvikling har indflydelse på samfundet. Fokus i projektet er at I kan redegrø for, hvad kunstig intelligens er, kan diskutere fordele og ulemper for samfundet ved anvendelse af kunstig intelligens og vurdere fremtidsudsigterne med øget anvendelse af teknologien særligt i forhold til kommunikation.</p> <p>Studieretningscasen er tværfagligt med bidrag fra Samfundsfag og Kommunikation & IT. I Samfundsfag skal I blandt andet inddrage viden fra områderne sociologi, politik og økonomi. I Kommunikation & IT skal I blandt andet inddrage viden om IT-baseret kommunikation og den digitale kommunikationssituation. Til inspiration får du udleveret fire kilder. Kilderne finder du herunder. Med kilderne som inspiration skal du nu med en skriveøvelse finde en problemstilling, der undersøger begrebet Kunstig Intelligens. Denne problemstilling skal herefter besvares i en skriftlig rapport, som overholder de akademiske formalia. Opgaven besvares individuelt. Omfang: 5-8 normalsider (heri medregnes der ikke: forside, indholdsfortegnelse, noter, litteraturliste, figurer, tabeller, bilag eller lignende).</p> <p>De fire kilder</p> <p>Kilde 1: Rabøl , Laura Byager: ”I fremtiden vil vi alle kunne blive snydt – skal vi frygte AI-skabte billeder?”, TV2, 22. november 2022-</p> <p>Kilde 2: Hesseldahl , Peter: ”Den, der kommer først med kunstig intelligens, får magten – hvem skal det være?”, MandagMorgen, 10. november 2022</p> <p>Kilde 3: Schuldt , Laura Kongsmark: ”Deepfake-porno af Billie Eilish vækker vrede – konsekvenserne kan være voldsomme, siger ekspert”, TV2, 22. december 2022</p> <p>Kilde 4: Olsen, Jesper: ”Det er, som om min bedste ven er blevet dræbt.” Den bedste film om kunstig intelligens</p>
-----------------------------	--

Indhold (2/2)	ens er lige blevet til virkelighed”, Zetland, 9. marts 2023
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</p> <p>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</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</p> <p>Forundersøgelse og -analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse</p> <p>Produktion og evaluering: forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion og evaluering: gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software</p> <p>Produktion og evaluering: opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: digitale og sociale mediers rolle i samfundet, herunder digitale subkulturer og mediefælleskaber</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen</p> <p>Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>Etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv</p> <p>Digitale værktøjer: relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p> <p>Digitale værktøjer: relevante programmer til fremstilling, programmering og konfigurerings af interaktive systemer</p> <p>Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektførløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
Væsentligste arbejdsformer	Individuelt arbejde