



## Undervisningsbeskrivelse

<b>Termin</b>	June 2023
<b>Institution</b>	EUC Syd
<b>Uddannelse</b>	htx
<b>Fag og niveau</b>	Kommunikation og it C
<b>Lærer</b>	Christian Bruhn (chb)
<b>Hold</b>	a22hx1x

### Forløbsoversigt (5)

<b>Forløb 1</b>	Produktion af kommunikation
<b>Forløb 2</b>	Eksamensprojekt
<b>Forløb 3</b>	Kommunikation og modeller
<b>Forløb 4</b>	Formidling
<b>Forløb 5</b>	Forstå målgruppen

## Førløb 1: Produktion af kommunikation

<b>Førløb 1</b>	Produktion af kommunikation
<b>Indhold</b>	Appelformer Retorik KIE Medier Æstetik og komposition Gyldnesnit Farver  Supplerende stof: Kap 4  Noter: Vi laver HTML færdig Lav til og med lektion 6 : <a href="https://eastcape.dk/HTX/lektioner.html">https://eastcape.dk/HTX/lektioner.html</a>
<b>Omfang</b>	6 lektioner / 6 timer

<p><b>Særlige fokuspunkter</b></p>	<p>Fagmål:</p> <p>Forundersøgelse: analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet</p> <p>Forundersøgelse: finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt</p> <p>Forundersøgelse: undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse: demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag</p> <p>Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</p> <p>Produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner</p> <p>Produktion: begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</p> <p>Produktion: forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion: anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og -processer</p> <p>Kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov</p> <p>Kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer</p> <p>Kommunikationsteori og medier: eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen</p> <p>Design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign</p> <p>Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik</p> <p>Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler</p> <p>Design og visuel kommunikation: basal farvelære</p> <p>Design og visuel kommunikation: skitser og prototyper</p> <p>Produktudvikling og projektstyring: idégenereringsværktøjer</p> <p>Produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger</p> <p>Produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder</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: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd</p> <p>Digitale værktøjer: programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps</p> <p>Digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
<p><b>Væsentligste arbejdsformer</b></p>	<p>Gruppearbjde</p>

## Forløb 2: Eksamensprojekt

<b>Forløb 2</b>	Eksamensprojekt
<b>Indhold</b>	Supplerende stof: problemformulering eksamensopgave kommIT  Noter: Præsentation af jeres webside samt PowerPoint med jeres beslutninger. Brug kap 3 <a href="https://kommitc.systeme.dk/?id=237">https://kommitc.systeme.dk/?id=237</a> se vedhæftet
<b>Omfang</b>	22 lektioner / 22 timer

<p><b>Særlige fokuspunkter</b></p>	<p>Fagmål:</p> <p>Forundersøgelse: analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet</p> <p>Forundersøgelse: finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt</p> <p>Forundersøgelse: undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse: demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag</p> <p>Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</p> <p>Produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner</p> <p>Produktion: begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</p> <p>Produktion: forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion: anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og -processer</p> <p>Kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov</p> <p>Kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer</p> <p>Kommunikationsteori og medier: eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen</p> <p>Design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign</p> <p>Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik</p> <p>Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler</p> <p>Design og visuel kommunikation: basal farvelære</p> <p>Design og visuel kommunikation: skitser og prototyper</p> <p>Produktudvikling og projektstyring: idégenereringsværktøjer</p> <p>Produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger</p> <p>Produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder</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: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd</p> <p>Digitale værktøjer: programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps</p> <p>Digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
<p><b>Væsentligste arbejdsformer</b></p>	

### Førløb 3: Kommunikation og modeller

<b>Førløb 3</b>	Kommunikation og modeller
<b>Indhold</b>	Kommunikationsmodel Shannon Weaver/ Lasswell kanylemodel og de 5 H&#39- ;er Masse kommunikation og SOME Argumentationsteori Toulmin Appelforme- r Målgruppe Opgave: Hvad er støj
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: Forundersøgelse: analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet Forundersøgelse: finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt Forundersøgelse: undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen Forundersøgelse: demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag  Kernestof: Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og -processer Kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov Kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer Kommunikationsteori og medier: eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 4: Formidling

<b>Forløb 4</b>	Formidling
<b>Indhold</b>	Formalia Etik i produktionen Plagiat
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 5: Forstå målgruppen

<b>Forløb 5</b>	Forstå målgruppen
<b>Indhold</b>	Kvalitativ og kvantitativ metoder  Supplerende stof: medieudviklingen2021_1bb12b10 DST DR conzoom-klassifikation-dk-g5-15
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	