



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2024
Institution	EUC Syd
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Kommunikation og it C
Lærer	Kristian Skovlund Jensen (ksj)
Hold	a23hx1y

Forløbsoversigt (6)

Forløb 1	Turisme
Forløb 2	Design et logo
Forløb 3	Blog
Forløb 4	Affald - fra problem til ressource. Et SO-projekt
Forløb 5	Om formidling. Det tekniske - Spredt i og mellem øvrige forløb
Forløb 6	Eksamensforløb - udarbejdelse af eksamensprojekt

Forløb 1: Turisme

Forløb 1	Turisme
Indhold	<p>Forløbets indhold og fokus: Der arbejdes med faget i en bredere, problemorienteret sammenhæng</p> <p>Anvendt materiale: ”Kommunikation/it C” (ibog) af Peder Meyhoff, Systime (Læreplan 2017) 3.2 Analyse af målgruppen - 4,4 s. 4.11 Skitser, storyboard og navigationsstrukturer - 4 s. Leksikon & Fotografier - 6,7 s., Lyd - taleradio og podcast - 5,2 s., Ophavsret og droit moral - 7,1 s.</p> <p>http://www.familieadvokaten.dk/breve-100/b100-110.html - 1 s. https://tns-gallup.dk/kompas-segmenter - 6.s</p> <p>Supplerende stof: https://www.visitdenmark.dk/corporate/videncenter/nogleletal-om-dansk-turisme http://politiken.dk/rejser/nyheder/ferieidanmark/ECE2627607/eksperter-det-skal-vi-goere-for-at-faa-turister-til-danmark/#loggedin</p> <p>http://finans.dk/live/erhverv/ECE8504692/dansk-turisme-slaar-rekord-men-minister-er-bekymret/?ctxref=ext</p> <p>Produkt: En billedserie, der skal gøre udlandet opmærksom på Danmark som turistmål. Billedserien skal laves i Windows Movie Maker eller et tilsvarende program</p> <p>Dokumentation: Rapport</p> <p>Noter: Skimmelæs: ”Kommunikation/it C” (ibog) af Peder Meyhoff, Systime (Læreplan 2017) 3.2 Analyse af målgruppen - 4,4 s. 4.11 Skitser, storyboard og navigationsstrukturer - 4 s. Leksikon: Fotografier - 6,7 s., Lyd - taleradio og podcast - 5,2 s., Ophavsret og droit moral - 7,1 s.</p>
Omfang	11 lektioner / 11 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål: Forundersøgelse: finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde Produktion: forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter</p> <p>Kernestof: Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og -processer Kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler Design og visuel kommunikation: basal farvelære Design og visuel kommunikation: skitser og prototyper Produktudvikling og projektstyring: idégenereringsværktøjer Produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger Produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder 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 Digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd Digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Lærerstyret undervisning Projektarbejde</p>

Forløb 2: Design et logo

Forløb 2	Design et logo
Indhold	<p>Forløbets indhold og fokus: Hvad er grafisk identitet og hvilken betydning har det i en kommunikationssammenhæng?</p> <p>Anvendt materiale: ”Kommunikation/it C” (ibog) af Peder Meyhoff, Systime (Læreplan 2017) 3. Forundersøgelse - 2,5 s. 3.2 Analyse af målgruppen - 4,4 s. 4. Produktion af kommunikation - 4.8 s. 4.4 Komposition og æstetik - 3,1 s. 4.5 Balance og det gyldne snit - 3,1 s. 4.6 AIDA - 2,6 s. 4.7 Farver - 5,7 s. 4.8 Layout og skrift - 3,6 s. 4.9 Skriftstørrelse og fremhævelser mv. - 3 s. 4.10 Vær bevidst - og konsekvent - 5 s. 4.11 Skitser, storyboard og navigationsstrukturer - 4 s.</p> <p>Psychology of Color in Logo Design: https://thelogocompany.net/psychology-of-color-in-logo-design/ - 1 s.</p> <p>Gestaltlovene (video): https://www.youtube.com/watch?v=c-qUnQqGAZBM - 1 s. Gestaltlovene (hjemmeside): https://levendestreg.dk/gestalt-principper/ - 1 s. Gestaltteorien i logodesign (hjemmeside): https://www.logoshop.dk/alt-det-som-oejet-opfatter-gestaltteorien-i-logodesign/ - 1 s.</p> <p>Supplerende stof: http://www.business.dk/media/designer-giver-bud-paa-nye-logoer-til-de-storevirksomheder - 1 s. Grafisk identitet på et skråplan, Politiken, onsdag 7. dec. 2011 - 2 s.</p>
Omfang	6 lektioner / 6 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål: Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde Produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner Produktion: begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</p> <p>Kernestof: Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og -processer Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler Design og visuel kommunikation: basal farvelære Design og visuel kommunikation: skitser og prototyper Produktudvikling og projektstyring: idégenereringsværktøjer Produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger Digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Væsentlige arbejdsformer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuelt arbejde • Lærerstyret undervisning

Forløb 3: Blog

Forløb 3	Blog
Indhold	<p>Forløbets indhold og fokus: Hvordan kan man arbejde med Web 2.0 - og hvilke muligheder kan der være i forhold til andre fag, fx teknologi? -</p> <p>Anvendt materiale: Lærerudarbejdet materiale om oprettelse af blog vha. a. Googels blogværtøj Blogger eller et andet tilsvarende program https- :/www.computerworld.dk/art/11527/her-er-10-gode-raad-til-en-velbesoegt-blog http://www.kommunikationsforum.dk/artikler/skriv-netop-til-nettet Blogger Tutorial For Beginners 2024 (Step-By-Step), Link: https://www.youtube- .com/watch?v=qldf3CPLqJA&t=241</p> <p>Væsentlige arbejdsformer: <ul style="list-style-type: none"> • Gruppearbejde • Lærerstyret undervisning </p> <p>Produkt: Blog med emne efter eget valg samt rapport</p>
Omfang	8 lektioner / 8 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Forundersøgelse: undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde Produktion: anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter</p> <p>Kernestof: Digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd Digitale værktøjer: programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps Digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Gruppearbejde Lærerstyret undervisning</p>

Førløb 4: Affald - fra problem til ressource. Et SO-projekt

Førløb 4	Affald - fra problem til ressource. Et SO-projekt
Indhold	<p>Produkt: Plakat, der opfordrer til genanvendelse på en eller anden måde</p> <p>Dokumentation: Rapport</p>
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Forundersøgelse: demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde Produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner Produktion: begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</p> <p>Kernestof: Kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler Design og visuel kommunikation: basal farvelære Produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger Digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Lærerstyret undervisning Pararbejde Projektarbejde</p>

Førløb 5: Om formidling. Det tekniske - Spredt i og mellem øvrige forløb

Førløb 5	Om formidling. Det tekniske - Spredt i og mellem øvrige forløb
Indhold	Vi ser på forskellige eksempler på, hvordan man opretter fodnoter, indholdsfortegnelse osv. i Word mv. Stof: ”Kommunikation/it C” (ibog) af Peder Meyhoff, Systime (Læreplan 2017) Leksikon & Tekstbehandling - 5,6 s.
Omfang	2 lektioner / 2 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: Produktion: begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver Kernestof: Digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning

Førløb 6: Eksamensforløb - udarbejdelse af eksamensprojekt

Førløb 6	Eksamensforløb - udarbejdelse af eksamensprojekt
Indhold	<p>Anvendt materiale: "Kommunikation/it C" (ibog) af Peder Meyhoff, Systime (Læreplan 2017) "Filformater - billeder og grafik" - Direkte link: https://kommitc.systime.dk/?id=268 (5,1) "Farvesystemer - RGB og CMYK" - Direkte link: https://kommitc.systime.dk/?id=267 (3,1)</p> <p>Væsentlige arbejdsformer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grupperarbejde • Individuelt arbejde <p>Produkt: Se projektoplæg -</p> <p>Dokumentation: Rapport</p> <p>Noter: Læs hele kapitlet "Filformater - billeder og grafik" i vores lærebog til kommunikation og it - Direkte link: https://kommitc.systime.dk/?id=268 Læs hele kapitlet "Farvesystemer - RGB og CMYK" i vores lærebog til kommunikation og it - Direkte link: https://kommitc.systime.dk/?id=267 Samme som sidst</p>
Omfang	16 lektioner / 16 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Produktion: anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter</p> <p>Kernestof: 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 Design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign Etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv Digitale værktøjer: programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps</p>
Væsentligste arbejdsformer	