



## Undervisningsbeskrivelse

<b>Termin</b>	June 2024
<b>Institution</b>	EUC Syd
<b>Uddannelse</b>	htx
<b>Fag og niveau</b>	Kommunikation og it C
<b>Lærer</b>	Kristian Skovlund Jensen (ksj)
<b>Hold</b>	a23hx1x

### Forløbsoversigt (6)

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

## Forløb 1: Turisme

<b>Forløb 1</b>	Turisme
<b>Indhold</b>	<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 &amp; Fotografier - 6,7 s., Lyd - taleradio og podcast - 5,2 s., Ophavsret og droit moral - 7,1 s.</p> <p><a href="http://www.familieadvokaten.dk/breve-100/b100-110.html">http://www.familieadvokaten.dk/breve-100/b100-110.html</a> - 1 s. <a href="https://tns-gallup.dk/kompas-segmenter">https://tns-gallup.dk/kompas-segmenter</a> - 6.s</p> <p>Supplerende stof: <a href="https://www.visitdenmark.dk/corporate/videncenter/nogleletal-om-dansk-turisme">https://www.visitdenmark.dk/corporate/videncenter/nogleletal-om-dansk-turisme</a> <a href="http://politiken.dk/rejser/nyheder/ferieidanmark/ECE2627607/eksperter-det-skal-vi-goere-for-at-faa-turister-til-danmark/#loggedin">http://politiken.dk/rejser/nyheder/ferieidanmark/ECE2627607/eksperter-det-skal-vi-goere-for-at-faa-turister-til-danmark/#loggedin</a></p> <p><a href="http://finans.dk/live/erhverv/ECE8504692/dansk-turisme-slaar-rekord-men-minister-er-bekymret/?ctxref=ext">http://finans.dk/live/erhverv/ECE8504692/dansk-turisme-slaar-rekord-men-minister-er-bekymret/?ctxref=ext</a></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>
<b>Omfang</b>	11 lektioner / 11 timer

<p><b>Særlige fokuspunkter</b></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><b>Væsentligste arbejdsformer</b></p>	<p>Lærerstyret undervisning  Projektarbejde</p>

## Forløb 2: Design et logo

<b>Forløb 2</b>	Design et logo
<b>Indhold</b>	<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: <a href="https://thelogocompany.net/psychology-of-color-in-logo-design/">https://thelogocompany.net/psychology-of-color-in-logo-design/</a> - 1 s.</p> <p>Gestaltlovene (video): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=c-qUnQqGAZBM">https://www.youtube.com/watch?v=c-qUnQqGAZBM</a> - 1 s. Gestaltlovene (hjemmeside): <a href="https://levendestreg.dk/gestalt-principper/">https://levendestreg.dk/gestalt-principper/</a> - 1 s. Gestaltteorien i logodesign (hjemmeside): <a href="https://www.logoshop.dk/alt-det-som-oejet-opfatter-gestaltteorien-i-logodesign/">https://www.logoshop.dk/alt-det-som-oejet-opfatter-gestaltteorien-i-logodesign/</a> - 1 s.</p> <p>Supplerende stof: <a href="http://www.business.dk/media/designer-giver-bud-paa-nye-logoer-til-de-storevirksomheder">http://www.business.dk/media/designer-giver-bud-paa-nye-logoer-til-de-storevirksomheder</a> - 1 s. Grafisk identitet på et skråplan, Politiken, onsdag 7. dec. 2011 - 2 s.</p>
<b>Omfang</b>	6 lektioner / 6 timer

<p><b>Særlige fokuspunkter</b></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><b>Væsentligste arbejdsformer</b></p>	<p>Væsentlige arbejdsformer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuelt arbejde</li> <li>• Lærerstyret undervisning</li> </ul>

## Forløb 3: Blog

<b>Forløb 3</b>	Blog
<b>Indhold</b>	<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  <a href="https://www.computerworld.dk/art/11527/her-er-10-gode-raad-til-en-velbesoegt-blog">https://www.computerworld.dk/art/11527/her-er-10-gode-raad-til-en-velbesoegt-blog</a>  <a href="http://www.kommunikationsforum.dk/artikler/skriv-netop-til-nettet">http://www.kommunikationsforum.dk/artikler/skriv-netop-til-nettet</a>  Blogger  Tutorial For Beginners 2024 (Step-By-Step), Link:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qldf3CPLqJA&amp;t=241s">https://www.youtube.com/watch?v=qldf3CPLqJA&amp;t=241s</a></p> <p>Væsentlige arbejdsformer:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppearbejde</li> <li>• Lærerstyret undervisning</li> </ul></p> <p>Produkt:  Blog med emne efter eget valg samt rapport</p>
<b>Omfang</b>	8 lektioner / 8 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<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>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Gruppearbejde  Lærerstyret undervisning</p>

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

<b>Førløb 4</b>	Affald - fra problem til ressource. Et SO-projekt
<b>Indhold</b>	<p>Produkt: Plakat, der opfordrer til genanvendelse på en eller anden måde</p> <p>Dokumentation: Rapport</p>
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<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>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<p>Lærerstyret undervisning Pararbejde Projektarbejde</p>

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

<b>Førløb 5</b>	Om formidling. Det tekniske - Spredt i og mellem øvrige forløb
<b>Indhold</b>	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.
<b>Omfang</b>	2 lektioner / 2 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	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
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning



## Forløb 6: Eksamensforløb - udarbejdelse af eksamensprojekt

<b>Forløb 6</b>	Eksamensforløb - udarbejdelse af eksamensprojekt
<b>Indhold</b>	<p>Anvendt materiale:            ”Kommunikation/it C” (ibog) af Peder Meyhoff, Systime (Læreplan 2017)            ”Filformater - billeder og grafik” - Direkte link: <a href="https://kommitc.systime.dk/?id=268">https://kommitc.systime.dk/?id=268</a> (5,1)            ”Farvesystemer - RGB og CMYK”            - Direkte link: <a href="https://kommitc.systime.dk/?id=267">https://kommitc.systime.dk/?id=267</a> (3,1)</p> <p>Væsentlige arbejdsformer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupperarbejde</li> <li>• Individuelt arbejde</li> </ul> <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: <a href="https://kommitc.systime.dk/?id=268">https://kommitc.systime.dk/?id=268</a> Læs hele kapitlet ”Farvesystemer - RGB og CMYK” i vores lærebog til kommunikation og it - Direkte link: <a href="https://kommitc.systime.dk/?id=267">https://kommitc.systime.dk/?id=267</a>            Samme som sidst</p>
<b>Omfang</b>	16 lektioner / 16 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<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>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	