



## Undervisningsbeskrivelse

<b>Termin</b>	Juni 122
<b>Institution</b>	Tønder Handelsskole
<b>Uddannelse</b>	htx
<b>Fag og niveau</b>	Kommunikation og it C
<b>Lærer</b>	Lars Skovgård Laursen (LL)
<b>Hold</b>	2021htx1

### Forløbsoversigt (7)

<b>Forløb 1</b>	Teori om kommunikation
<b>Forløb 2</b>	Trykt kommunikation og grafisk design
<b>Forløb 3</b>	Projekt: Promotionmateriale for det lokale bibliotek
<b>Forløb 4</b>	Digitale medier
<b>Forløb 5</b>	Interaktionsdesign
<b>Forløb 6</b>	Datadreven kommunikation
<b>Forløb 7</b>	Hvad er et eksamensprojekt?

## Førløb 1: Teori om kommunikation

<b>Førløb 1</b>	Teori om kommunikation
<b>Indhold</b>	<p>Teoretisk introforløb om kommunikationskulturer og kommunikationsprocesser og -modeller.</p> <p>Anvendt materiale: Meyhoff, Peter: - Kommunikation og IT C - kapitel 1, Systime, 2022 Lars, Ole Schultz: - Psykologiens veje - Nonverbal kommunikation, Systime, 2022 Moe, Simon et al.: - Kommunikation &amp; IT A - Kapitel 2.1 De forskellige kommunikationskulturer, Systime, 2022 Strøyer, Rasmus: Politiet reklamerer med pistoler, Politiken, 2007 Eget præsentationsmateriale</p>
<b>Omfang</b>	4 lektioner / 3 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<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</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning

## Førløb 2: Trykt kommunikation og grafisk design

<b>Førløb 2</b>	Trykt kommunikation og grafisk design
<b>Indhold</b>	<p>Øvelser og træning i grafisk produktion i programmerne Photoshop, Illustrator og Indesign.</p> <p>Virksomhedsbesøg hos offset trykkeriet Laursen Grafisk for at opleve hele den grafiske proces.</p> <p>Anvendt materiale: G- et started with Adobe Indesign på <a href="http://helpx.adobe.com">helpx.adobe.com</a></p> <p>Noter: Lav opgaven om politi-annoncen færdig til i dag. Se vedhæftede.</p>
<b>Omfang</b>	10 lektioner / 7.5 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<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: anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter</p> <p>Kernestof: 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 Digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

### Førløb 3: Projekt: Promotionmateriale for det lokale bibliotek

<b>Førløb 3</b>	Projekt: Promotionmateriale for det lokale bibliotek
<b>Indhold</b>	<p>Det er din opgave at udarbejde nogle (dvs. mindst tre) forskellige forslag til andre tryksager, som biblioteket kan bruge til at få budskabet ud om de forskellige arrangementer. Der må gerne både være forslag som kan printes på biblioteket farve-laserprinter (maks. papirstørrelse: A3) og forslag som skal trykkes "ude i byen" (dvs. på trykkeri).</p> <p>-</p> <p>Krav til dine grafiske produkter</p> <p>Brug AIDA-modellen (se nedenfor) i opbygningen af den enkelte tryksag.</p> <p>Alle billeder skal være i CMYK-farver (da de jo muligvis skal trykkes).</p> <p>De færdige tryksager skal være eksporteret til en trykklar PDF-fil (det vil bl.a. sige at filerne skal have den rette størrelse og opløsning).</p> <p>Udover PDF-fil skal du også for hver tryksag lave en "Pakke" i Indesign, som indeholder alle de anvendte billeder og typografier.</p>
<b>Omfang</b>	10 lektioner / 7.5 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<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>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>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: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Individuel projektarbejde med løbende vejledning.

## Forløb 4: Digitale medier

<b>Forløb 4</b>	Digitale medier
<b>Indhold</b>	<p>Forløb om filmmediet og filmiske virkemidler i digital kommunikation.</p> <p>-</p> <p>Grundlæggende filmiske virkemidler blev gennemgået såvel teoretisk og eleverne arbejdede med dem i praktisk i øvelser.</p> <p>Seks forskellige dokumentariske subgenrer blev præsenteret:</p> <p>Den autoritative dokumentar:-</p> <p><a href="https://levendebilleder.systime.dk/?id=236">https://levendebilleder.systime.dk/?id=236</a></p> <p>Den observerende dokumentar:-</p> <p><a href="https://levendebilleder.systime.dk/?id=237">https://levendebilleder.systime.dk/?id=237</a></p> <p>Den poetiske dokumentar:-</p> <p><a href="https://levendebilleder.systime.dk/?id=238">https://levendebilleder.systime.dk/?id=238</a></p> <p>Den deltagende dokumentar:-</p> <p><a href="https://levendebilleder.systime.dk/?id=238">https://levendebilleder.systime.dk/?id=238</a></p> <p>Den reflektive dokumentar:-</p> <p><a href="https://levendebilleder.systime.dk/?id=240">https://levendebilleder.systime.dk/?id=240</a></p> <p>Den performative dokumentar:-</p> <p><a href="https://levendebilleder.systime.dk/?id=241">https://levendebilleder.systime.dk/?id=241</a></p> <p>Praktisk dokumentarfilmproduktion om etiske implikationer ved anvendelsen af AI i form af et SO1-forløb i samarbejde med fagene Engelsk og Dansk. Oplægget til projektet lød:</p> <p>I denne projektopgave, der er et samarbejde mellem fagene dansk, engelsk og kommunikation &amp; it, skal I producere en kort dokumentarfilm, der informerer om de etiske udfordringer, der kan være i vores stigende brug af kunstig intelligens og maskinlæring.</p> <p>Det er jeres opgave at undersøge området og blive klogere på, hvad kunstig intelligens og maskinlæring egentligt er, ligesom I skal finde ud af, hvorfor ikke alle er lige begejstrede for teknologiens uanede muligheder. Hvad er det for nogle biases, der gør vores brug af kunstig intelligens sårbar?</p>
<b>Omfang</b>	18 lektioner / 13.5 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 kommunikationsprodukter 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>Klasseundervisning og projektbaseret gruppearbejde</p>

## Forløb 5: Interaktionsdesign

<b>Forløb 5</b>	Interaktionsdesign
<b>Indhold</b>	<p>Forløb med fokus på udvikling af interaktive prototyper med brug af Adobe XD.</p> <p>Teori om UX og brugervenlighed.</p> <p>Tutorials og øvelse i prototyping i Adobe XD</p> <p>Projekt: fra innovativ idé til færdigtestet prototype</p> <p>Projektet handler om interaktionsdesign og udvikling af en prototype, med inddragelse af brugere/målgruppe.</p> <p>I skal udvikle en prototype til en innovativ app eller hjemmeside med en af nedenstående virksomheder/organisationer som afsender. Prototypen skal laves i programmet Adobe XD. Derudover skal I lave en rapport, som forklarer jeres proces med at udvikle prototypen.</p> <p>Anvendt materiale:  Moe, Simon et al.: - Kommunikation &amp; IT A - Kapitel 9.2+9.3 Digital kommunikation + Brugervenlighed, Systime, 2022  Yablonski, Jon: - Laws of UX -, 2022 (<a href="https://lawsuffix.com/">https://lawsuffix.com/</a>)  Get started with Adobe XD på: <a href="https://helpx.adobe.com">helpx.adobe.com</a></p> <p>Noter:  Du skal installere Adobe XD til i dag.</p>
<b>Omfang</b>	30 lektioner / 22.5 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer</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: basal farvelære</p> <p>Design og visuel kommunikation: skitser og prototyper</p> <p>Digitale værktøjer: programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 6: Datadreven kommunikation

<b>Forløb 6</b>	Datadreven kommunikation
<b>Indhold</b>	<p>Teoretisk forløb med fokus på netbaseret datadreven kommunikation.</p> <p>Fokus elevpræsentationer og plenumdiskussioner med udgangspunkt i bogens opgaver,</p> <p>Materiale: Moe, Simon et al.: - Kommunikation &amp; IT A - Kapitel 3 Datadrevet kommunikation, Systime, 2022</p> <p>Noter: Til i dag skal du have læst de tre første afsnit i kapitel 3 - datadrevet kommunikation. Hej. Jeg vil bede jer læse rapporterne om sten og mineraler samt træ til i dag. De ligger under mappen "materialelære" og derefter "rapporter om materialelære". Mvh Lene Lav denne opgave: Holdninger og følelser Læs og brug 20 minutter på denne opgave: Analyseopgave: Websites Læs dette afsnit til i dag (I skal ikke lave opgaverne): Kommunikationsmodeller og sociale medier Gråzonen mellem privat og offentlig kommunikation</p>
<b>Omfang</b>	18 lektioner / 13.5 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>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 Produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner</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 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</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, plenumdiskussioner og individuel præsentation.



## Forløb 7: Hvad er et eksamensprojekt?

<b>Forløb 7</b>	Hvad er et eksamensprojekt?
<b>Indhold</b>	<p>3. g elever præsenterer deres eksamensprojekt for 1. g'erne. På den måde får 1. g eleverne et indtryk af hvad et eksamensprojekt er, hvilke krav der stilles, hvad en rapport er, hvor niveauet for produkterne kan ligge.</p> <p>Eleverne har mulighed for at stille spørgsmål til 3. gerne og skabe en mere neutral relation end når det er underviser der forklarer om projekterne.</p>
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner

<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>Projektbaseret arbejde med løbende vejledning.</p>