Undervisningsbeskrivelse

Termin: 2025

Institution: Tønder Handelsskole

Uddannelse: HTX

Fag og niveau: Kommunikation og IT C

Lærer: Kirsti Dana Jakobsen

Hold: 1.g

Forløb 1: Introduktion til faget og digital produktion

Indhold

Introduktion til kommunikation og IT med fokus på digital produktion og visuel formidling.

Der er arbejdet med:
- Kommunikation og IT som fag
- Digital produktion (billede, video, tekst)
- Designprincipper
- Strukturering af digitalt arbejde
- Målgruppeorienteret kommunikation

Materialer

Lærerproducerede PowerPoints
Digitale værktøjer (OneDrive/Google Drev)
Online øvelser og quiz

Omfang

Ca. 4–6 lektioner

Særlige fokuspunkter

Faglige mål:
- Redegøre for kommunikationsmodeller
- Anvende digitale værktøjer
- Identificere målgrupper
- Planlægge digitale produktioner

Væsentligste arbejdsformer

Klasseundervisning, øvelser og refleksion

Forløb 2: Foto og visuel kommunikation

Indhold

Eleverne har arbejdet med foto og visuel kommunikation.

Der er arbejdet med:
- Perspektiv
- Komposition og tredjedelsregel
- Lys og farver
- Frame within a frame og obstruction

Eleverne har produceret egne billeder og arbejdet med billedredigering.

Materialer

Fotoopgaver
Photoshop
Lærerproduceret materiale
Ekskursion til Tønder Museum

Omfang

Ca. 15–20 lektioner

Særlige fokuspunkter

Faglige mål:
- Analysere visuelle virkemidler
- Anvende designprincipper
- Producere visuelt indhold
- Reflektere over æstetik og budskab

Væsentligste arbejdsformer

Gruppearbejde, produktion, fremlæggelser

Forløb 3: Kommunikation og målgrupper

Indhold

Eleverne har arbejdet med kommunikationsteori og målgrupper.

Der er arbejdet med:
- Kommunikationsmodeller
- Afsender og modtager
- Segmentering og persona
- Gallup Kompas

Materialer

PowerPoints om kommunikation
Gallup Kompas
Online materiale om AIDA og målgrupper

Systime: *Informatik/Kommunikation og IT* – afsnit om visuel kommunikation, AIDA og digitale medier

Praxis: *Informatik C* – afsnit om AIDA-modellen og kommunikation

Omfang

Ca. 10–12 lektioner

Særlige fokuspunkter

Faglige mål:
- Anvende kommunikationsmodeller
- Analysere målgrupper
- Udvikle kommunikationsløsninger
- Reflektere over strategi

Væsentligste arbejdsformer

Klasseundervisning, casearbejde og præsentationer

Undervisningsbeskrivelse

Termin	maj-juni, 2026
Institution	541402
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	05708 C Komm. og it C
Lærer(e)	Lars Skovgård Laursen
Hold	2025htx1

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

Forløb 1	Kommunikationsteori og sociale medier
Forløb 2	Podcast produktion
Forløb 3	Grafisk designteori
Forløb 4	UI design - web og app prototyping

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Forløb 1	Kommunikationsteori og sociale medier
Forløbets indhold og fokus	Teori: kommunikationsprocessen Conzoom, Datamining, Persona, støj og virtuel firewall Læsestof: Læs: Kap. 6. Sociale medier og LEAP modellen Læs: Kap. 7. Støj, afkodning og effekt I "Kommunikation & IT", Jakob Horn Møller & Carsten Lundh, Praxis
Faglige mål	• Demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag. • Demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner
Kernestof	• Kommunikationsteori og medie • Simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer • Forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov
Anvendt materiale.	
Arbejdsformer	Læreroplæg

Forløb 2	Podcast produktion
Forløbets indhold og fokus	Produktionforløb med øvelser frem mod SO1, hvor engelsk og dansk også indgik. Eleverne har arbejdet med konkret øvelser i produktion af podcasts. SO1: podcastproduktion - ETIK i kommunikation - The Ethical Dilemmas of Using AI for Emotional Support Among Young People
Faglige mål	• Analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet • Undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • Demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag. • Udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • Demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • Begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • Forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter
Kernestof	• Simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer • Forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov • Idégenereringsværktøjer • Fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger • Etik, love og digital adfærd • Etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • Ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • Digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd • Brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.
Anvendt materiale.	
Arbejdsformer	Gruppearbejde, Projektarbejde

Forløb 3	Grafisk designteori
Forløbets indhold og fokus	Teori: Kap. 4. Grafisk design (https://kommitc.systime.dk/?id=386) Kap. 5. Farver (inkl. underafsnit) (https://kommitc.systime.dk/?id=370) Kap. 6 Layout og typografi (https://kommitc.systime.dk/?id=382) Kap. 8. Hjemmeside og apps: https://kommitc.systime.dk/?id=397 Flux academy - layout principles (https://fith-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/lars8109_toha_dk/IQCC7WD9PvqZQpk3pMkDUb0SAYW_289tn5bxjuajlpbW5MI?e=ZUMRff) Flux academy - complete guide for choosing fonts (https://fith-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/lars8109_toha_dk/IQADa0GlZvMJQ7eqN9UE4Ix_AfNmtwyK1NIYiNt92CH2lMg?e=OYd0Pc)
Faglige mål	• Finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt • Udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • Demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • Begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • Anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter.
Kernestof	• Interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer • Design og visuel kommunikation • Brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign • Grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik • Billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler • Basal farvelære • Skitser og prototyper • Etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • Ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • Digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd • Programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps • Brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.

Anvendt materiale.	
Arbejdsformer	Individuelle træningsøvelser, Peer feedback

Forløb 4	UI design - web og app prototyping
Forløbets indhold og fokus	Forløb med teori og praksis i forhold til design og udvikling af web og app brugergrænseflader. Særligt fokus på arbejdet med Figma. Figma øvelser der forbereder eleverne på deres årsprojekt i fag. Eleverne har arbejdet med dette årsprojekt: I dette projekt skal du øve dig i at udvikle en prototype til en app eller en hjemmeside. Du skal bruge den viden du fået i faget indtil nu i arbejdet med at lave prototypen. Aflevering Du skal aflevere følgende som svar på opgaven i Studie+: 1. Et link til dit Figma projekt (husk jeg skal have EDIT adgang) 2. En mini-rapport
Faglige mål	• Analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet • Finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt • Undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • Demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag. • Udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • Demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • Begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • Forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter • Anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter.
Kernestof	• Kommunikationsteori og medie • Simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer • Forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov • Interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer • Design og visuel kommunikation • Brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign • Grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik • Billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler • Basal farvelære • Skitser og prototyper

	• Produktudvikling og projektstyring • Idégenereringsværktøjer • Fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger • Evalueringsmetoder • Etik, love og digital adfærd • Etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • Ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • Brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv • Digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd • Programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps • Brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.
Anvendt materiale.	
Arbejdsformer	Projektarbejde med vejledning, Rapportskrivning