



## Undervisningsbeskrivelse

### Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

<b>Termin</b>	2020-2023
<b>Institution</b>	Teknisk Gymnasium Silkeborg
<b>Uddannelse</b>	HTX
<b>Fag og niveau</b>	Kommunikation/IT A
<b>Lærer(e)</b>	Jørn Justesen
<b>Hold</b>	HTX2X22

### Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

<b>Titel 1</b>	<b>Interaktionsdesign</b>
<b>Titel 2</b>	<b>Elektroniske publikationer og journalistik</b>
<b>Titel 3</b>	<b>App-udvikling</b>
<b>Titel 4</b>	<b>Motion Graphics</b>
<b>Titel 5</b>	<b>Digital dannelse</b>
<b>Titel 6</b>	<b>Teorier og modeller</b>
<b>Titel 7</b>	<b>Filmproduktion</b>
<b>Titel 8</b>	<b>Kommunikationsstrategi</b>
<b>Titel 9</b>	<b>Gamification</b>
<b>Titel 10</b>	<b>Webdesign</b>
<b>Titel 11</b>	<b>SRC</b>
<b>Titel 12</b>	



## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

<b>Titel 1</b>	<b>Interaktionsdesign</b>
<b>Indhold</b>	<p>Et forløb hvor vi arbejdede med usability og test</p> <p><i>Design</i> UX, UI, brugeroplevelser</p> <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p><i>Produktion</i></p> <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Jakob Nielsens 10 Heuristics, <a href="https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/">https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/</a></li><li>- Dark patterns, <a href="https://www.darkpatterns.org/">https://www.darkpatterns.org/</a></li><li>- Egne materialer</li></ul>
<b>Omfang</b>	12 lektioner
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Brugervenlighed</li><li>- design</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Klasseundervisning</li><li>- Individuelt arbejde</li><li>- Peer-to-peer evaluering</li></ul>

<b>Titel 2</b>	<b>Elektroniske publikationer og journalistik</b>
<b>Indhold</b>	<p>Vi arbejdede med Adobe Indesign med henblik på at lave interaktive pdf-dokumenter</p> <p><i>Design</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Interaktiv kommunikation</li></ul> <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p><i>Produktion</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Fremstilling af interaktive pdf-dokumenter</li></ul> <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Egne materialer</li></ul>



<b>Omfang</b>	8 lektioner
<b>Særlige fokus-punkter</b>	- brugervenlighed
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	- Klasseundervisning - gruppearbejde

<b>Titel 3</b>	<b>App prototype i Marvel</b>
<b>Indhold</b>	<p>Eleverne introduceres til fagets produktionsmetoder gennem prototyping, hvor der fremstilles en app der løser en problemstilling fra elevernes dagligdag.</p> <p><i>Design</i></p> <p>– grafisk farvelære, billeder, brugervenlighed, funktionalitet og storyboards</p> <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p>– målgruppeanalyse, afsenderanalyse, research, kildekritik, etik og ophavsret</p> <p><i>Produktion</i></p> <p>– kommunikationsmodeller og forskellige interaktionsformer</p> <p><i>Metoder</i></p> <p>– kvantitative/kvalitative analysemetoder, systemudvikling og projektledelse</p> <p><i>It</i></p> <p>– it-værktøjer til fremstilling og programmering af interaktive systemer.</p> <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://marvelapp.com/">https://marvelapp.com/</a></li><li>• <a href="https://www.adobe.com/dk/creativecloud.html">https://www.adobe.com/dk/creativecloud.html</a></li></ul>
<b>Omfang</b>	5 timer
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<i>Produktion</i>



	<p>– vælge medie til formidling af kommunikation og gennemføre den praktiske tilrettelæggelse i forhold til det valgte medie</p> <p><i>Evaluering</i></p> <p>– kunne generalisere erfaring med henblik på at forbedre egen praksis</p> <p>Kompetencer og progression: At eleverne opnår en forståelse for fagets teoretiske kernestof.</p> <p>Afleveringer: App prototype i Marvel</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Klasseundervisning</li><li>- Projektarbejdsform.</li></ul>

<b>Titel 4</b>	<b>Motion graphics &amp; After Effects</b>
<b>Indhold</b>	<p>Eleverne arbejder med at dygtiggøre sig i branchestandarden inden for bevægelsesgrafik, animation og effekter (AAE).</p> <p>Desuden arbejdes med brugerundersøgelser og usability: Eleverne arbejder videre med forskellige empiriske metoder og vidensparadigmer. Det betones hvorledes metoderne anvendes til brugerundersøgelser og UX inden for IT- og konceptudvikling – f.eks. ”tænke-højt” test af et website.</p> <p>Design</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– brugervenlighed og funktionalitet</li></ul> <p>Metoder</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– kvantitative og kvalitative analysemetoder</li><li>– praktiske metoder til systemudvikling og projektledelse.</li></ul> <p>It</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– it-værktøjer til behandling af faste og levende billeder, tekst, lyd og animation i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</li><li>– it-værktøjer til fremstilling og programmering af interaktive systemer.</li></ul> <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Adobe After Effects CC Classroom in a Book 2015 release. Kapitel 1, 2, 5, 12 og 13 Egne powerpoints om brugerundersøgelser og usability</li><li>• Egne noter om kvalitativ/kvantitativ metode</li><li>• <a href="https://www.novicell.dk/blog/2016/august/lav-en-usability-analyse">https://www.novicell.dk/blog/2016/august/lav-en-usability-analyse</a></li><li>• Anne Mette Busch (red.): Kommunikation i multimediedesign. Hanz Reitzels, 2011. Side 314-328 (”brugertest”).</li><li>• <a href="https://helpx.adobe.com/after-effects/how-to/create-hoverboard-effect.html?set=after-effects--get-started--more-step-by-step">https://helpx.adobe.com/after-effects/how-to/create-hoverboard-effect.html?set=after-effects--get-started--more-step-by-step</a></li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="http://www.videocopilot.net/">http://www.videocopilot.net/</a> (supplerende stof)</li></ul>
<b>Omfang</b>	10 timer
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<p><i>Produktion</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– planlægge og styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og styring af kvalitet</li><li>– vælge medie til formidling af kommunikation og gennemføre den praktiske tilrettelæggelse i forhold til det valgte medie</li><li>– gennemføre produktion af kommunikationsprodukter, herunder anvende relevante it-værktøjer.</li></ul> <p><i>Evaluering</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– kunne generalisere erfaring med henblik på at forbedre egen praksis</li></ul> <p>Kompetencer &amp; progression: Adobe After Effects er det naturlige endemål for elevernes skaberrejse ind i Creative Cloud. Deres færdigheder fra Photoshop, Illustrator, Indesign, Premier, Animate etc., skal således kombineres i samlede multimediale udtryk og produktioner i After Effects. + Brugertests.</p> <p>Afleveringer: Øvelsesopgaver</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Klasseundervisning</li><li>- Øvelser i grupper</li></ul>

<b>Titel 5</b>	Digital dannelse
<b>Indhold</b>	<p>Et forløb hvor vi tog forskellige emner under overskriften “digital dannelse” op (fake news, deling af billeder, deep fakes, internetmobning, stalking og skærmaf-hængighed).</p> <p><i>Design</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Design af kommunikationsprodukter</li></ul> <p><i>Forundersøgelse</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Research om diverse emner</li></ul> <p><i>Produktion</i></p> <p><i>Materialer</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Egne materialer</li></ul>
<b>Omfang</b>	6 lektioner
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Digital dannelse</li><li>- informationssøgning</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Klasseoplæg</li></ul>



	- gruppearbejde
--	-----------------

<b>Titel 6</b>	<b>Teorier og metoder i faget</b>
<b>Indhold</b>	<p>Vi arbejder med grundlæggende teori inden for kommunikation. Desuden arbejdede vi med at udvikle informationsteknologiske produkter.</p> <p><i>Design</i></p> <p>- modeller, teori og tankegange</p> <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p>- afsenderforhold - målgruppe - budskab</p> <p><i>Produktion</i></p> <p><i>It</i></p> <p>it-værktøjer til præsentation af proces og produkter</p> <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Grundbogen kapitel 1 og 2</li><li>• Ideudviklingsværktøjer (post-it, inspirationskort, mood-boards, divergent og konvergent tænkning)</li><li>• Kvantitativ dataindsamling (egne materialer)</li><li>• <a href="https://jakobhorn.dk/to-modeller-for-kommunikation/">https://jakobhorn.dk/to-modeller-for-kommunikation/</a></li></ul>
<b>Omfang</b>	8 lektioner
<b>Særlige fokus-punkter</b>	Relevansen af kontinuerlig teoriudvikling Metodeanvendelse i cases



<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning  Gruppearbejde  præsentation
-----------------------------------	---

<b>Titel 7</b>	Filmproduktion
<b>Indhold</b>	Under nedlukket arbejde vi med forberedelse og gennemførelse af filmproduktion <i>Design</i> - <i>Forundersøgelse</i> - Storyboards - Manuskripter - appelformer  Produktion - Fremstilling af filmprodukter  Materialer: - Diverse eksempler på kampagnofilm fra Sundhedsstyrelsen - <a href="http://www.filmlinien.dk">www.filmlinien.dk</a>
<b>Omfang</b>	20 lektioner
<b>Særlige fokus-punkter</b>	- Planlægning af filmproduktion
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	- Klasseoplæg på Teams - Individuelt og gruppearbejde

<b>Titel 8</b>	<b>Kommunikationsstrategi</b>
<b>Indhold</b>	I dette modul arbejdede vi med kampagnestrategi og Sociale medier. Formålet var at give eleverne en praktisk indføring i hvordan man kommunikerer gennem sociale medier. Modulet skete i samarbejde med Kommunikations-afdelingen på College360.  <i>Design</i> - kernefortælling



	<p>- personas</p> <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p><i>Produktion</i></p> <p>-Fremstilling af posts til Instagram og Facebook</p> <p><i>Materialer:</i></p> <p>-egne materialer</p> <p>-kommunikationsplan fra College360</p>
<b>Omfang</b>	8 lektioner
<b>Særlige fokus-punkter</b>	Praktisk arbejde med frembringelse af posts til Sociale medier og efterfølgende måling af impact
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	-klasseoplæg  -grupperarbejde

<b>Titel 9</b>	<b>Gamification / spilteori</b>
<b>Indhold</b>	<p>Et modul med det formål at tilføje motivationsfaktorer, genre-begrebet og fra spilbranchen til listen af virkemidler til kodning af kommunikation.</p> <p><i>Design</i></p> <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p>- afsenderanalyse, målgruppe</p> <p><i>Produktion</i></p> <p>-Produktion af kommunikationsprodukt med afvendelse af motivationsfaktorer</p> <p><i>Materialer:</i></p> <p>- <a href="https://yukaichou.com/">https://yukaichou.com/</a></p> <p>-kapitel 11 i bogen</p>
<b>Omfang</b>	8 lektioner
<b>Særlige fokus-punkter</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- White hat/black hat</li><li>- og intrinsiske/ekstrinsiske motivationsfaktorer</li></ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning  grupperarbejde





<b>Titel 9</b>	<b>Webdesign</b>
<b>Indhold</b>	Med udgangspunkt i filmmediet skal vi lave vores egne produktioner. I forundersøgelse skal vi arbejde med genrer, fortællerformer, kompositioner og optageteknikker. I produktionsfasen skal vi arbejde med vores smartphones og i post-produktionen med Premiere Pro og After Effects.
<b>Omfang</b>	8 lektioner
<b>Særlige fokus-punkter</b>	Forundersøgelse og –analyse:  planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse  Kernestof:  Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsstrategi og handlingsplan  Kommunikationsteori og fortælle teknik: forskellige fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter  Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning  grupperarbejde

<b>Titel 9</b>	<b>Studieretningsprojekt</b>
<b>Indhold</b>	Studieretningsprojektet tog udgangspunkt i fagene komm.it. A og programmering b.
<b>Omfang</b>	8 lektioner



<b>Særlige fokus- punkter</b>	<p>identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egne udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation</p> <p>udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsop- gaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunika- tionssituationen designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersø- gelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsme- toder undersøge,</p> <p>forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituatio- nen</p> <p>udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunika- tionssituation</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, individuelt arbejde