

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Sommer 2025
Institution	Silkeborg Tekniske Gymnasium
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	Komm/it c
Lærer(e)	Jørn Justesen
Hold	Htx2ux24

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

1. Præsentationer	
2. Målgruppe og segmentering	
3. Infographics	
4. Kommunikationsteori og - modeller	
5. Billedredigering	
6. Vektorgrafik/logo	
7. Videoproduktion	
8. Interaktionsdesign	
9. Strategisk kommunikation	
10. Gamification	

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

Titel 1	Præsentationer
Indhold	- Egne materialer
Omfang	- 10 lektioner a 45 min
Faglige mål	- finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt - finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt
Særlige fokuspunkter	- instruktion i anvendelsen af præsentationsprogrammer (ppt) - præsentation af google docs (slides)
Væsentligste arbejdsformer	- klasseundervisning - fremlæggelser - gruppearbejde - projektopgaver

Titel 2	Målgruppe og segmentering
Indhold	- www.acnielsen.aim.dk - Egne materialer - Conzoom.
Omfang	- 10 lektioner a 45 min.
Faglige mål	- analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet - demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner
Særlige fokuspunkter	- at udvikle eleverne mod en højere grad af målbevidsthed - at give eleverne værktøjer til segmentering
Væsentligste arbejdsformer	- klasseundervisning - fremlæggelser - gruppearbejde - projektopgaver

Titel 3	Infographics (so1)
Indhold	- Egne materialer - En del af Studieområdet
Omfang	- 10 lektioner a 45 min
Faglige mål	- undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen - forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter
Særlige fokuspunkter	- udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde
Væsentligste arbejdsformer	- klasseundervisning - fremlæggelser - gruppearbejde - projektopgaver

Titel 4	Kommunikationsteori og -modeller
Indhold	- https://www.dagens.dk/kommunikationsmodel - Egne materialer
Omfang	- 8 lektioner a 45 min.
Faglige mål	- undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen - begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver
Særlige fokuspunkter	- at give eleverne modeller til analyse og til konstruktion af kommunikative produkter
Væsentligste arbejdsformer	- klasseundervisning - fremlæggelser - gruppearbejde - projektopgaver

Titel 5	Billedredigering
Indhold	- Egne materialer - https://digitalfoto.dk/fotografering/det-vigtigste-du-som-fotograf-skal-vid-om-komposition - https://helpx.adobe.com/dk/photoshop/tutorials.html - https://www.youtube.com/channel/UCMrvLMUITAlmCHMOhX88PYQ
Omfang	- 10 lektioner a 45 min.
Faglige mål	- undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen - udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde
Særlige fokuspunkter	- det digitale billede - optageteknikker - filformater - præsentation af ADOBE Photoshop
Væsentligste arbejdsformer	- klasseundervisning - øvelser/tutorials - fremlæggelser - gruppearbejde - projektopgaver

Titel 6	Vektorgrafik/logo
Indhold	- introduktion af Illustrator og logo (egne materialer) - introduktion af ADOBES Illustrator - Præsentation af Gestalt-lovene (https://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene) - https://helpx.adobe.com/dk/illustrator/tutorials.html
Omfang	- 8 lektioner a 45 min.
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
Særlige fokuspunkter	- at give eleverne metode til produktion af simple grafiske elementer
Væsentligste arbejdsformer	- klasseundervisning - fremlæggelser - gruppearbejde

	- projektopgaver
--	------------------

Titel 7	Videoprojekt
Indhold	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.
Omfang	16 lektioner
Faglige mål	- undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen - begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver
Særlige fokuspunkter	Forundersøgelse og –analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse Kernestof: 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 Produktudvikling og –test: idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer
Væsentligste arbejdsformer	- gruppearbejde

Titel 8	Interaktionsdesign
Forløbets indhold og fokus	Hvordan laver man et godt design? Hvilke principper, begreber og tankegange er væsentlige når vi skal udvikle et målrettet design? I forløbet arbejder vi med • Usability • Heuristics • Fitts lov • Wireframing • Test
Faglige mål	• udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder • undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter
Kernestof	• kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation • brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign • skitser, mockups, storyboards og prototyper • brugertests • relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.
Anvendt materiale.	• Grundbogen Kommunikation og IT A, systime • Egne materialer • Busch, Anne Mette, "Kommunikation i multimediedesign", Hans Reitzels Forlag 2011, 314-328 • Tidsforbrug: 10 lektioner • Fordybelsestid: 5 lektioner
Arbejdsformer	• Klasseundervisning • gruppearbejde

Titel 9	Kommunikationsstrategi (i samarbejde med kommunikationsafdelingen på College360)
Forløbets indhold og fokus	Med udgangspunkt og i samarbejde med Kommunikationsafdelingen på College360 udarbejdede vi kernefortælling, personas, kanalvalg og kommunikationsprodukter til en målrettet indsats på skolernes sociale medier (Facebook og Instagram)
Faglige mål	• identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation • søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen • designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder
Kernestof	• datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen • billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler • forskellige distributionssystemer, deres opbygning, muligheder og økonomi.
Anvendt materiale.	• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Diverse materialer fra College360 • Anvendt tid: 8 timer • Fordybelsestid: 4
Arbejdsformer	• Klasseundervisning • gruppearbejde

Titel 10	Gamification
-----------------	---------------------

Forløbets indhold og fokus	Vi arbejdede med gamification og hvordan man kan inddrage elementer på spil-verdenen i kommunikation.
Faglige mål	• udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder • undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen
Kernestof	• kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation • brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation • brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign
Anvendt materiale.	• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Octalysis, coreelements og motivationsfaktorer • spilgenrer • Anvendt tid: 8 timer • Fordybelsestid: 2
Arbejdsformer	• Klasseundervisning • gruppearbejde