

# Undervisningsbeskrivelse

Termin	2022-26
Institution	Teknisk Gymnasium Silkeborg, College360
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	Kommunikation/IT A
Lærer(e)	Jørn Justesen
Hold	HTX3x24

## Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

Forløb 1	Præsentationer
Forløb 2	Målgrupper og segmentering
Forløb 3	Infographics
Forløb 4	Kommunikationsteori og -modeller
Forløb 5	Billedredigering
Forløb 6	Vektorgrafik/logo
Forløb 7	Videoproduktion
Forløb 8	Interaktionsdesign
Forløb 9	Strategisk kommunikation
Forløb 10	Gamification
Forløb 11	Web og prototyping
Forløb 12	Kampagnekommunikation
Forløb 13	Opsamling
Forløb 14	Eksamensprojekt

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	- <a href="http://www.acnielsen.aim.dk">www.acnielsen.aim.dk</a> - 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Egne materialer</li> <li>- En del af Studieområdet</li> </ul>
Omfang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 10 lektioner a 45 min</li> </ul>
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> <li>- undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</li> <li>- forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter</li> </ul>
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> <li>- udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</li> </ul>
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- klasseundervisning</li> <li>- fremlæggelser</li> <li>- gruppearbejde</li> <li>- projektopgaver</li> </ul>

Titel 4	Kommunikationsteori og -modeller
Indhold	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.dagens.dk/kommunikationsmodel">https://www.dagens.dk/kommunikationsmodel</a></li> <li>- Egne materialer</li> </ul>
Omfang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 8 lektioner a 45 min.</li> </ul>
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> <li>- undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</li> <li>- begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</li> </ul>
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> <li>- at give eleverne modeller til analyse og til konstruktion af kommunikative produkter</li> </ul>
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- klasseundervisning</li> <li>- fremlæggelser</li> <li>- gruppearbejde</li> <li>- projektopgaver</li> </ul>

Titel 5	Billedredigering
Indhold	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Egne materialer</li> <li>- <a href="https://digitalfoto.dk/fotografering/det-vigtigste-du-som-fotograf-skal-vide-om-komposition">https://digitalfoto.dk/fotografering/det-vigtigste-du-som-fotograf-skal-vide-om-komposition</a></li> <li>- <a href="https://helpx.adobe.com/dk/photoshop/tutorials.html">https://helpx.adobe.com/dk/photoshop/tutorials.html</a></li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/channel/UCMrvLMUITAIImCHMOhX88PYQ">https://www.youtube.com/channel/UCMrvLMUITAIImCHMOhX88PYQ</a></li> </ul>
Omfang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 10 lektioner a 45 min.</li> </ul>
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> <li>- undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</li> <li>- udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</li> </ul>
Særlige fokuspunkter	<ul style="list-style-type: none"> <li>- det digitale billede</li> <li>- optageteknikker</li> <li>- filformater</li> <li>- præsentation af ADOBE Photoshop</li> </ul>
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- klasseundervisning</li> <li>- øvelser/tutorials</li> <li>- fremlæggelser</li> <li>- gruppearbejde</li> <li>- projektopgaver</li> </ul>

Titel 6	Vektorgrafik/logo
Indhold	<ul style="list-style-type: none"> <li>- introduktion af Illustrator og logo (egne materialer)</li> <li>- introduktion af ADOBES Illustrator</li> <li>- Præsentation af Gestalt-lovene (<a href="https://www.nielsingborg.dk/?p=gestaltlovene">https://www.nielsingborg.dk/?p=gestaltlovene</a>)</li> <li>- <a href="https://helpx.adobe.com/dk/illustrator/tutorials.html">https://helpx.adobe.com/dk/illustrator/tutorials.html</a></li> </ul>
Omfang	- 8 lektioner a 45 min.
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> <li>- finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt</li> <li>- udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</li> </ul>
Særlige fokuspunkter	- at give eleverne metode til produktion af simple grafiske elementer
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- klasseundervisning</li> <li>- fremlæggelser</li> <li>- gruppearbejde</li> </ul>

	- 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 postproduktionen med Premiere Pro og After Effects.
Omfang	16 lektioner
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> <li>- undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</li> <li>- begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</li> </ul>
Særlige fokuspunkter	<p>Forundersøgelse og –analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse</p> <p>Kernestof: kommunikationsstrategi og handlingsplan</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: forskellige fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p> <p>Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler</p> <p>Produktudvikling og –test: idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer</p>
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gruppearbejde</li> </ul>

Titel 8	Interaktionsdesign
Forløbets indhold og fokus	<p>Hvordan laver man et godt design? Hvilke principper, begreber og tankegange er væsentlige når vi skal udvikle et målrettet design?</p> <p>I forløbet arbejder vi med</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usability</li> <li>• Heuristics</li> <li>• Fitts lov</li> <li>• Wireframing</li> <li>• Test</li> </ul>
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> <li>• udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</li> <li>• undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</li> <li>• forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter</li> </ul>
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation</li> <li>• brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign</li> <li>• skitser, mockups, storyboards og prototyper</li> <li>• brugertests</li> <li>• relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.</li> </ul>
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundbogen Kommunikation og IT A, systime</li> <li>• Egne materialer</li> <li>• Busch, Anne Mette, "Kommunikation i multimediedesign", Hans Reitzels Forlag 2011, 314-328</li> <li>• Tidsforbrug: 10 lektioner</li> <li>• Fordybelsestid: 5 lektioner</li> </ul>
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasseundervisning</li> <li>• gruppearbejde</li> </ul>

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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation</li> <li>• søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</li> <li>• designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</li> </ul>
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> <li>• datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen</li> <li>• billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler</li> <li>• forskellige distributionssystemer, deres opbygning, muligheder og økonomi.</li> </ul>
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime</li> <li>• Egne materialer</li> <li>• Diverse materialer fra College360</li> <li>• Anvendt tid: 8 timer</li> <li>• Fordybelsestid: 4</li> </ul>
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasseundervisning</li> <li>• gruppearbejde</li> </ul>

Forløb 10	Gamification
Forløbets indhold og fokus	Vi arbejdede med gamification og hvordan man kan inddrage elementer på spil-verdenen i kommunikation.
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> <li>• udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</li> <li>• undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</li> </ul>
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation</li> <li>• brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation</li> <li>• brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign</li> </ul>
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime</li> <li>• Egne materialer</li> <li>• Octalysis, coreelements og motivationsfaktorer</li> <li>• spilgenrer</li> <li>• Anvendt tid: 8 timer</li> <li>• Fordybelsestid: 2</li> </ul>
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasseundervisning</li> <li>• gruppearbejde</li> </ul>

Forløb 11	Web og prototyping
Forløbets indhold og fokus	Sammen med Programmering B udvikle vi ide og indhold til web. I denne proces sigtede modelleringsarbejdet på wireframes, strukturdiagrammer og flowcharts. Programmering sigtede på html, css og javascript
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> <li>• planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse.</li> <li>• gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software</li> </ul>
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> <li>• brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign</li> <li>• skitser, mockups, storyboards og prototyper</li> <li>• idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer</li> </ul>
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime</li> <li>• Egne materialer</li> <li>• Powerpoint til udvikling af flowcharts</li> <li>• Anvendt tid: 8 timer</li> <li>• Fordybelsestid: 4</li> </ul>
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasseundervisning</li> <li>• gruppearbejde</li> </ul>

Forløb 12	Kampagnekommunikation
Forløbets indhold og fokus	<p>Vi arbejde med at lave kampagner for forskellige organisationer. Herunder f.eks. hjemløshed, grises vilkår, værnepligt for kvinder og AI i spil.</p> <p>Eleverne har udarbejdet individuelle rapporter med fokus på forundersøgelse og design af produkt.</p>
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation</li> <li>• søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</li> <li>• designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</li> <li>• udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</li> </ul>
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> <li>• brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation</li> <li>• kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation</li> <li>• idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer</li> </ul>
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime</li> <li>• Egne materialer</li> </ul>
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasseundervisning</li> <li>• gruppearbejde</li> </ul>

Forløb 13	Opsamling
Forløbets indhold og fokus	<p>Opstarten har taget udgangspunkt i Ciceros Pentagram og endte med netværkskommunikations og Gina Lutrells cirkulære model for kommunikation på SoMe.</p> <p>Derudover har der været fokus på at identificere problemer, dokumentere og komme med løsningsforslag til kommunikation om problemet – herunder udarbejdelse af Personaer.</p>
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> <li>• designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</li> <li>• udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</li> <li>• identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation</li> <li>• søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</li> <li>• designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</li> <li>• udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</li> </ul>
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation</li> <li>• afsenderanalyse, markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst</li> </ul> <p>skitser, mockups, storyboards og prototyper</p>
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime</li> <li>• Egne materialer</li> <li>• Conzoomrapporten</li> <li>• <a href="https://tns-gallup.dk/kompas">https://tns-gallup.dk/kompas</a></li> </ul>
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasseundervisning</li> <li>• gruppearbejde</li> </ul>

Forløb 14	Eksamensprojekt
Forløbets indhold og fokus	Eksamensprojekt med mulighed for at arbejde med forskellige cases
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> <li>• designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</li> <li>• udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</li> <li>• identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation</li> <li>• søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</li> <li>• designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</li> <li>• udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</li> </ul>
Kernestof	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation</li> <li>• afsenderanalyse, markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst</li> </ul> skitser, mockups, storyboards og prototyper
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime</li> </ul>
Arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasseundervisning</li> <li>• gruppearbejde</li> </ul>