



## Undervisningsbeskrivelse

<b>Termin</b>	June 2023
<b>Institution</b>	College360
<b>Uddannelse</b>	htx
<b>Fag og niveau</b>	Kommunikation og it C
<b>Lærer</b>	Jørn Lodsgaard Justesen (jlj)
<b>Hold</b>	htx1x22s

### Forløbsoversigt (3)

<b>Forløb 1</b>	Grafisk design
<b>Forløb 2</b>	Videoptagelse og -redigering
<b>Forløb 3</b>	Interaktionsdesign og Apps

## Forløb 1: Grafisk design

<b>Forløb 1</b>	Grafisk design
<b>Indhold</b>	Grafisk fremstilling, farvelære, logo, Illustrator  Noter: Læs om BOV på <a href="https://kommita.systime.dk/?id=239">https://kommita.systime.dk/?id=239</a> hilsen Jørn evaluering, forbered dig i dokumentet nedenfor Apropos prioriteringer.... <a href="https://www.moralmachine.net/">https://www.moralmachine.net/</a> eller på dansk <a href="https://www.dr.dk/nyheder/viden/teknologi/spil-skal-den-gamle-dame-eller-hundehvalpen-doe">https://www.dr.dk/nyheder/viden/teknologi/spil-skal-den-gamle-dame-eller-hundehvalpen-doe</a> Evaluer venligst Digital Dannelse :)
<b>Omfang</b>	20 lektioner / 15 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: 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 Produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner Produktion: begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver  Kernestof: Design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik Design og visuel kommunikation: basal farvelære Design og visuel kommunikation: skitser og prototyper
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Førløb 2: Videooptagelse og -redigering

<b>Førløb 2</b>	Videooptagelse og -redigering
<b>Indhold</b>	Vi arbejder med de rullende medier. Hvordan forbereder, gennemfører og efterbehandler man videooptagelse?
<b>Omfang</b>	10 lektioner / 7.5 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål:</p> <p>Forundersøgelse: analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet</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: forklare og reflektere over etiske problemstillinger og op-havsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og -processer</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 3: Interaktionsdesign og Apps

<b>Forløb 3</b>	Interaktionsdesign og Apps
<b>Indhold</b>	<p>Grundlæggende interaktionsdesign, test af produkter, brugervenlighed, heuristics, usecases, flowcharts, wireframes, Dark Patterns</p> <p>Lektier:  <a href="https://kommita.systime.dk/?id=352">https://kommita.systime.dk/?id=352</a></p> <p>Andre materialer:  <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1VnJgpJIqm5pZgkLTdTzzy-NTi1pJPcqXfMC9vPjy3o/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/presentation/d/1VnJgpJIqm5pZgkLTdTzzy-NTi1pJPcqXfMC9vPjy3o/edit?usp=sharing</a></p> <p>Noter:            Vi starter op på et forløb om design af applikationer. De næste timer kommer til at tage udgangspunkt i <a href="https://kommita.systime.dk/?id=352">https://kommita.systime.dk/?id=352</a></p> <p>Lektien er fortsat <a href="https://kommita.systime.dk/?id=352">https://kommita.systime.dk/?id=352</a></p>
<b>Omfang</b>	12 lektioner / 9 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål:            Forundersøgelse: demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag            Produktion: forklare og reflektere over etiske problemstillinger og op-havsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter            Produktion: anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter</p> <p>Kernestof:            Kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov            Design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign            Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik            Produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger            Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter            Digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	tavleundervisning, gruppearbejde