

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

| | |
|----------------------|-----------------------------|
| Termin | 2020-2023 |
| Institution | Teknisk Gymnasium Silkeborg |
| Uddannelse | HTX |
| Fag og niveau | Kommunikation/IT A |
| Lærer(e) | Jørn Justesen |
| Hold | HTX2x21 |

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

| | |
|-----------------|--|
| Titel 1 | Intro til komm.it.a |
| Titel 2 | Ideudvikling og screening |
| Titel 3 | App-udvikling |
| Titel 4 | Interaktionsdesign/UX |
| Titel 5 | Journalistik og interaktive e-publikationer |
| Titel 6 | Komposition |
| Titel 7 | Adfærdspåvirkende systemer |
| Titel 8 | Kampagnekonkurrence: Højskolerne |
| Titel 9 | |
| Titel 10 | |
| Titel 11 | |

| | |
|-----------------|--|
| Titel 12 | |
| Titel 13 | |

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

| | |
|-----------------------------------|--|
| Forløb 1 | Intro til komm.it.a |
| Forløbets indhold og fokus | Forløbet havde til formål at præsentere læreplanen og intentionerne bag faget. |
| Faglige mål | <ul style="list-style-type: none">• identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation• planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse. |
| Kernestof | <ul style="list-style-type: none">• kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation• forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation, herunder vurdere informationsbehovet |
| Anvendt materiale. | <ul style="list-style-type: none">• Egne powerpoints og noter om faget• https://www.uvm.dk/gymnasiale-uddannelser/fag-og-laereplaner/laereplaner-2017/htx-laereplaner-2017• Birthe Fogh (red.): <i>Kommunikation/IT-A</i> (ibog). Systime 2017. "Arbejdsformer og metoder i faget". Side 7-21.• Anvendt tid 6 lektioner• Fordybelsestid 3 lektioner |
| Arbejdsformer | <ul style="list-style-type: none">• Klasseundervisning• klasses Diskussion |

| | |
|-----------------|-----------------------------------|
| Forløb 2 | Ideudvikling og -screening |
|-----------------|-----------------------------------|

| | |
|-----------------------------------|---|
| Forløbets indhold og fokus | <p>Eleverne havde fokus på metoder til udvikling af ide eller idegenereringsprocesser. Der blev arbejdet med følgende metoder og modeller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorm • Omvendt brainstorm • Idekort • De Bonos tænkehatte • Divergent, konvergent og lateral tænkning • Kravmatrix (ideudvælgelse, konvergent) • Hamonikamodellen • KIE-modellen |
| Faglige mål | <ul style="list-style-type: none"> • udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder • forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter |
| Kernestof | <ul style="list-style-type: none"> • idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer |
| Anvendt materiale. | <ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner |
| Arbejdsformer | <ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • Gruppearbejde • fremlæggelse |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Forløb 3 | App-udvikling |
| Forløbets indhold og fokus | <p>Vi arbejdede med fremstilling af apps (HiFi). Apps blev fremstillet i modelleringsprogrammer som marvelapp.com og Adobe XD</p> |
| Faglige mål | <ul style="list-style-type: none"> • identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation • undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen |

| | |
|---------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software |
| Kernestof | <ul style="list-style-type: none"> • kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation • brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation |
| Anvendt materiale. | <ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systeme • Egne materialer • Marvelapp.com • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner |
| Arbejdsformer | <ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Forløb 4 | Interaktionsdesign/UX |
| Forløbets indhold og fokus | |
| Faglige mål | |
| Kernestof | |
| Anvendt materiale. | <ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systeme • Egne materialer • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner |
| Arbejdsformer | <ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Forløb 5 | Journalistik og interaktive e-publikationer |
| Forløbets indhold og fokus | <p>Vi arbejder med at bliver bedre til at formidle os skriftligt. Journalistisk arbejdsmetode og fokus på modtagerrettet kommunikation. Fremstilling af interaktive publikationer i Adobe Acrobat DC og InDesign</p> <ul style="list-style-type: none"> • journalistisk kommunikation • skrivemodeller • interaktivitet • abstraktionsstigen • papirord, fagssprog, klicheer m.v. |
| Faglige mål | <ul style="list-style-type: none"> • identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation • planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse. • gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software |
| Kernestof | <ul style="list-style-type: none"> • kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation • forskellige fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter • forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation, herunder vurdere informationsbehovet |
| Anvendt materiale. | <ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systeme • Egne materialer • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner |
| Arbejdsformer | <ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Forløb 6 | Komposition |
| Forløbets indhold og fokus | |
| Faglige mål | |
| Kernestof | |
| Anvendt materiale. | <ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner |
| Arbejdsformer | <ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Forløb 7 | Adfærdspåvirkende systemer |
| Forløbets indhold og fokus | |
| Faglige mål | |
| Kernestof | |
| Anvendt materiale. | <ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systime • Egne materialer • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner |
| Arbejdsformer | <ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde |

| | |
|-----------------|-------------------------------------|
| Forløb 8 | Kampagneprojekt: Højskolerne |
|-----------------|-------------------------------------|

| | |
|-----------------------------------|--|
| | |
| Forløbets indhold og fokus | |
| Faglige mål | |
| Kernestof | |
| Anvendt materiale. | <ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen Kommunikations og IT A, Systeme • Egne materialer • Anvendt tid 6 lektioner • Fordybelsestid 3 lektioner |
| Arbejdsformer | <ul style="list-style-type: none"> • Klasseundervisning • gruppearbejde |

| | |
|----------------|--|
| Titel 1 | Intro til komm.it.a |
| Indhold | <p>Eleverne introduceres til fagets elementer, arbejdsmetoder, teorier og teknikker.</p> <p><i>Design</i></p> <p>– billeder og deres formsprog i forhold til såvel levende billeder som faste billeder</p> <p>– storyboards og flowcharts i forhold til design og planlægning af kommunikationsprodukter.</p> <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p>– målgruppeanalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation</p> <p><i>Produktion</i></p> <p>– kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktionsformer og -principper i forhold til den givne kommunikation</p> <p><i>Udtryksformer</i></p> |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | <p>– forskellige journalistiske og fortælletekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter.</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"> • Egne powerpoints og noter om faget • https://uvm.dk/-/media/filer/uvm/gym-laereplaner-2017/htx/kommunikation-og-it-a-htx-august-2017.pdf?la=da <p>Birthe Fogh (red.): <i>Kommunikation/IT-A</i> (ibog). Systime 2017. "Arbejdsformer og metoder i faget". Side 7-21.</p> |
| Omfang | 5 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p>– gennemføre forundersøgelser, herunder målgruppeanalyse og afsenders forhold, og derfra udarbejde en plan for kommunikationens gennemførelse.</p> <p><i>Produktion</i></p> <p>– planlægge og styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og styring af kvalitet</p> <p>– gennemføre produktion af kommunikationsprodukter, herunder anvende relevante it-værktøjer.</p> <p><i>Evaluering</i></p> <p>– formidle og dokumentere såvel produktionen som de tekniske og kommunikationsmæssige overvejelser i arbejdsprocessen.</p> <p>Kompetencer & progression: Forskellen på kom/IT-C og kom/IT-A – fra brugerkompetencer til skaberkompetencer</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Klasseoplæg</p> <p>klassediskussion</p> |

| | |
|-----------------------------|--|
| Titel 3 | Ideudvikling og -screening |
| Indhold | <p>Eleverne præsenteres for forskellige ideudviklingsmetoder som brainstorm, idekort, cirkelskrivning, De Bonos tænkehatte, divergent, konvergent og lateral tænkning</p> <p><i>Design</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – grafisk farvelære, billeder, brugervenlighed, funktionalitet og storyboards <p><i>Forundersøgelse</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – målgruppeanalyse, afsenderanalyse, research, kildekritik, etik og ophavsret <p><i>Produktion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – kommunikationsmodeller og forskellige interaktionsformer <p><i>Metoder</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – kvantitative/kvalitative analysemetoder, systemudvikling og projektledelse <p><i>It</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – it-værktøjer til fremstilling og programmering af interaktive systemer. <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://marvelapp.com/ • https://www.adobe.com/dk/creativecloud.html |
| Omfang | 5 timer |
| Særlige fokuspunkter | <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> |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Klasseundervisning</p> <p>Projektarbejdsform.</p> |

| | |
|----------------|---|
| Titel 2 | App prototype i Marvel |
| Indhold | <p>Eleverne introduceres til fagets produktionsmetoder gennem rapid 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"> • https://marvelapp.com/ |

| | |
|-----------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • https://www.adobe.com/dk/creativecloud.html |
| Omfang | 5 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p><i>Produktion</i></p> <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> |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Klasseundervisning</p> <p>Projektarbejdsform.</p> |

| | |
|-----------------------------|--|
| Titel 3 | <i>Interaktionsdesign/UX</i> |
| Indhold | <p>Eleverne arbejder med grundbogen i kom/IT-A. og introduceres til grundlæggende medie- og kommunikationsteori</p> <p>Hver gruppe i klassen forbereder og udfører dernæst en præsentation af ét af fagets kernestofområder.</p> <p><i>Design</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – grafisk farvelære, billeder, brugervenlighed, funktionalitet og storyboards <p><i>Forundersøgelse</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – målgruppeanalyse, afsenderanalyse, research, kildekritik, etik og ophavsret <p><i>Produktion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – kommunikationsmodeller og forskellige interaktionsformer <p><i>Udtryksformer</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – forskellige journalistiske og fortælle tekniske modeller <p><i>Metoder</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – kvantitative/kvalitative analysemetoder, systemudvikling og projektledelse <p>Materialer: Birthe Fogh (red.): <i>Kommunikation/IT-A</i> (ibog). Systime 2017. Conzoom og Mosaic Global Spørgsmål til kommunikationsmodeller, mediesociologi og farvelære UX videoer: https://www.ted.com/talks/rory_sutherland_sweat_the_small_stuff http://www.ted.com/talks/daniele_quercia_happy_maps Kreativitetsvideo: https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity#t-936719</p> |
| Omfang | 10 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p><i>Produktion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – vælge medie til formidling af kommunikation og gennemføre den praktiske tilrettelæggelse i forhold til det valgte medie <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: Powerpoint eller lignende samt mundtlig præsentation</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | Klasseundervisning, Projektarbejdsform. Skriftligt arbejde, Blended learning |

| | |
|----------------|---|
| Titel 4 | Frontend udvikling |
| Indhold | <p>Eleverne arbejder med frontend-teknologier som HTML og CSS (Javascript introduceres senere på året) og introduceres til branchestandarder inden for UX. Det hele skal bygge op til elevernes studietur til London, hvor de ved hjælp af urban- medieetnografiske metoder skal lave en webbaseret journalistisk blog. Artiklerne skal være baseret på en formidlingsteoretisk metode (nyhedstrekanten, nyhedskriterier, fortællende journalistik, vinkling, feature-hjulet, fortællemodeller etc.). Teoretisk introduceres eleverne endvidere til medieetnografi som empirisk undersøgelsesmetode samt blogosfæren som journalistisk skrivevirkelighed.</p> <p>Desuden introduceres til digitale konceptudviklingsværktøjer, empathy maps, personaer, dreamweaver.</p> <p><i>Design</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – brugervenlighed og funktionalitet – storyboards og flowcharts i forhold til design af kommunikationsprodukter. <p><i>Forundersøgelse</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – målgruppeanalyse, herunder forskellige målgruppers kultur og medieforbrug – forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation <p><i>Produktion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – forskellige distributionssystemer, deres opbygning, tekniske komponenter og muligheder. <p><i>Udtryksformer</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – forskellige journalistiske og fortælletekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter. <p><i>Metoder</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – kvantitative og kvalitative analysemetoder <p><i>It</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – it-værktøjer til fremstilling og programmering af interaktive systemer. <p>Materialer: Egne powerpoints og opgaver om HTML og CSS Trends i grafik design: https://www.youtube.com/watch?v=dcc1VyGvaYk Egne noter om medieetnografi</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.khanacademy.org/computing/computer-programming/html-css • https://www.codecademy.com/learn/learn-html-css |

| | |
|-----------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • http://designshack.net/articles/css/css-button-tutorial-how-to-code-buttons-in-5-simple-steps/ • https://helpx.adobe.com/dreamweaver/how-to/work-with-html-layout.html?playlist=/ccx/v1/collection/product/dreamweaver/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/orientation/collection.ccx.js?ref=helpx.adobe.com • https://helpx.adobe.com/dreamweaver/how-to/work-with-html-text.html?playlist=/ccx/v1/collection/product/dreamweaver/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/basictraining/collection.ccx.js?ref=helpx.adobe.com • https://helpx.adobe.com/dreamweaver/how-to/learn-css-basics-of-web-page-layout.html?playlist=/ccx/v1/collection/product/dreamweaver/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/basictraining/collection.ccx.js?ref=helpx.adobe.com • https://helpx.adobe.com/dreamweaver/how-to/copy-css-from-psd.html?playlist=/ccx/v1/collection/product/dreamweaver/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/continuinged/collection.ccx.js?ref=helpx.adobe.com • http://innovationsguiden.dk/brugere/ide-og-konceptudvikling/ • https://www.ted.com/talks/margaret_gould_stewart_how_giant_websites_design_for_you_and_a_billion_others_too |
| Omfang | 15 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p><i>Forundersøgelse</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – anvende forskellige metoder og modeller til analyse og vurdering af behov og budskab i en kommunikationsopgave – analysere markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst, kommunikationsproduktet indgår i – gennemføre forundersøgelser, herunder målgruppeanalyse og afsenders forhold, og derfra udarbejde en plan for kommunikationens gennemførelse. <p><i>Produktion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – planlægge og styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og styring af kvalitet – udvikle kommunikationsstrategier med vægt på budskab, udtryksmidler og medier – gennemføre produktion af kommunikationsprodukter, herunder anvende relevante it-værktøjer. <p><i>Evaluering</i></p> |

| | |
|-----------------------------------|---|
| | <p>– formidle og dokumentere såvel produktionen som de tekniske og kommunikationsmæssige overvejelser i arbejdsprocessen.</p> <p>Kompetencer & progression: Projektet bygger videre på webudvikling og journalistik fra kom/it C, men indeholder mere komplekst feltarbejde og stimulerer de formidlingsmæssige og fortolkningsanalytiske kompetencer.</p> <p>Afleveringer: Web App produkt (Blogs) som indeholder artikler fra forskellige bydele i London</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | Klasseundervisning, gruppearbejde |

| | |
|----------------|---|
| Titel 5 | Reklameproduktion og markedsføring |
| Indhold | <p>Elevernes introduceres til reklamepsykologi og –analyse. Design- og æstetikteori gennemgås, og eleverne bygger videre på færdigheder fra 1g i Photoshop og Illustrator til at lave reklameplakater.</p> <p><i>Design</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – grafisk formsprog og farvelære herunder forskellige principper og teorier for designs virkning og funktion – billeder og deres formsprog faste billeder <p><i>Forundersøgelse</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – målgruppeanalyse, herunder forskellige målgruppers kultur og situation – informationsøgning, research og kildekritik <p><i>Produktion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – fremstilling og bearbejdning af informationer fra forskellige kilder til brug i kommunikation igennem trykte og digitale medier – forskellige distributionssystemer, deres opbygning, tekniske komponenter og muligheder. <p><i>It</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – it-værktøjer til behandling af faste og levende billeder, tekst, lyd og animation i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Egne powerpoints og øvelser om reklamepsykologi, reklameanalyse og videregående æstetik (gestalter, kontraster og digital æstetik) • Egne øvelser til Illustrator • Michael Bregendahl (red.): <i>Markedskommunikation</i>. Systime, 2016. Kapitel 11 og 12 ("reklamepsykologi", "reklameanalyse") • Personaer: http://www.kommunikationsforum.dk/artikler/guide-til-udvikling-af-personaer • Kampagnevideo: https://www.youtube.com/watch?v=pXkY2ZefA64 • https://helpx.adobe.com/illustrator/how-to/logo-design.html?playlist=ccx/v1/collection/product/illustrator/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/orientation/collection.ccx.js?ref=helpx.adobe.com • https://helpx.adobe.com/photoshop/how-to/graphic-design-basics.html?set=photoshop--get-started--more-step-by-step |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • https://helpx.adobe.com/photoshop/how-to/make-poster.html • https://design.tutsplus.com/tutorials/how-to-design-a-vintage-travel-poster-in-adobe-illustrator-and-photoshop--cms-26075 • https://create.adobe.com/2018/1/19/how-to-draw-a-peaceful.html |
| Omfang | 10 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p><i>Forundersøgelse</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – analysere markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst, kommunikationsproduktet indgår i – anvende systematiske søgestrategier ved informationssøgninger og vurdere informationer kritisk i forhold til anvendelsen <p><i>Produktion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – planlægge og styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og styring af kvalitet – gennemføre produktion af kommunikationsprodukter, herunder anvende relevante it-værktøjer. <p><i>Evaluering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – kunne generalisere erfaring med henblik på at forbedre egen praksis – formidle og dokumentere såvel produktionen som de tekniske og kommunikationsmæssige overvejelser i arbejdsprocessen. <p>Kompetencer og progression: Forløbet bygger videre på mange af de kompetencer, som eleverne allerede har opbygget i Photoshop og Illustrator.</p> <p>Afleveringer: Eleverne designer og producerer to plakater for et dansk bryggeri. Den ene plakat skal laves i photoshop og den anden i illustrator. Formaterne skal være til outdoor (på busser, stoppesteder etc.), og skal inddrage reklamepsykologi og kompositions-lære.</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | Klasseundervisning, gruppearbejde |

| | |
|-----------------------------|---|
| Titel 6 | Motion graphics & After effects |
| Indhold | <p>Eleverne arbejder med at dygtiggøre sig i branchestandarden inden for bevægelsesgrafik, animation og effekter (AE).</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"> – brugervenlighed og funktionalitet <p>Metoder</p> <ul style="list-style-type: none"> – kvantitative og kvalitative analysemetoder – praktiske metoder til systemudvikling og projektledelse. <p>It</p> <ul style="list-style-type: none"> – it-værktøjer til behandling af faste og levende billeder, tekst, lyd og animation i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter – it-værktøjer til fremstilling og programmering af interaktive systemer. <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adobe After Effects CC Classroom in a Book 2015 release. Kapitel 1, 2, 5, 12 og 13 • Egne powerpoints om brugerundersøgelser og usability • Egne noter om kvalitativ/kvantitativ metode • https://www.novicell.dk/blog/2016/august/lav-en-usability-analyse • Anne Mette Busch (red.): Kommunikation i multimediedesign. Hanz Reitzels, 2011. Side 314-328 ("brugertest"). • https://helpx.adobe.com/after-effects/how-to/create-hoverboard-effect.html?set=after-effects--get-started--more-step-by-step • http://www.videocopilot.net/ (supplerende stof) |
| Omfang | 10 timer |
| Særlige fokuspunkter | <i>Produktion</i> |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | <p>– planlægge og styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og styring af kvalitet</p> <p>– vælge medie til formidling af kommunikation og gennemføre den praktiske tilrettelæggelse i forhold til det valgte medie</p> <p>– gennemføre produktion af kommunikationsprodukter, herunder anvende relevante it-værktøjer.</p> <p><i>Evaluering</i></p> <p>– kunne generalisere erfaring med henblik på at forbedre egen praksis</p> <p>Kompetencer & 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> |
| Væsentligste arbejdsformer | Klasseundervisning & anvendelse af fagprogrammer |

| | |
|----------------|---|
| Titel 7 | Arbejdsformer og metoder i faget |
| Indhold | <p>Vi arbejder med grundlæggende teori inden for kommunikation. Desuden arbejder vi med modeller i forhold til at udvikle informationsteknologiske produkter.</p> <p><i>Design</i></p> <p>- modeller, teori og tankegange</p> <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p>- afsenderforhold</p> <p>- målgruppe</p> <p>- budskab</p> <p><i>Produktion</i></p> |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | <p><i>It</i> it-værktøjer til præsentation af proces og produkter</p> <p>-</p> <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundbogen kapitel 1 og 2 • Ideudviklingsværktøjer (post-it, inspirationskort, mood-boards, divergent og konvergent tænkning) • Kvantitativ dataindsamling (egne materialer) |
| Omfang | 8 lektioner |
| Særlige fokuspunkter | <p>Relevansen af kontinuerlig teoriudvikling</p> <p>Metodeanvendelse i cases</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Klasseundervisning</p> <p>Gruppearbejde</p> <p>præsentation</p> |

| | |
|----------------|---|
| Titel 8 | Interaktionsdesign |
| Indhold | <p>Et forløb hvor vi arbejdede med usability og test</p> <p><i>Design</i></p> <p>UX, UI, brugeroplevelser</p> <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p><i>Produktion</i></p> <p>Materialer:</p> |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Jakob Nielsens 10 Heuristics, https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/ - "Kommunikation i multimediedesign", Anne Mette Bush (Red.), Hans Reizels Forlag 2011, s. 314-328 - Dark patterns, https://www.darkpatterns.org/ - Egne materialer |
| Omfang | 6 lektioner |
| Særlige fokuspunkter | - |
| Væsentligste arbejdsformer | Tavleundervisning, enkeltmandsarbejder og gruppearbejder |

| | |
|----------------|--|
| Titel 9 | Kampagnekonkurrence: Maskinmesterskolen |
| Indhold | <p>Maskinmesterskolen i Aarhus udskrev en konkurrence, som bestod i at producere en kampagne, der kunne få flere til at påbegynde en uddannelse på skolen.</p> <p><i>Design</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jan Sepstrups kampagnemodel <p><i>Forundersøgelse</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - afsenderanalyse - målgruppe |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | <p><i>Produktion</i></p> <p>- fremstilling af rapport, kommunikationsprodukter og præsentation</p> <p><i>It</i></p> <p>- Adobe-programmer</p> <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skriftligt oplæg fra Maskinmesterskolen (https://drive.google.com/file/d/1tNOGixutCS9Fi-FiljlrXqDWWIWOLly/view?usp=sharing) |
| Omfang | 8 lektioner |
| Særlige fokuspunkter | Kampagnebegrebet Deadline |
| Væsentligste arbejdsformer | Case-arbejde vejledning præsentation |

| | |
|-----------------|---|
| Titel 10 | Gamification / spilteori |
| Indhold | <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> |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Produktion af kommunikationsprodukt med afvendelse af motivationsfaktorer <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://yukaichou.com/ |
| Omfang | 8 lektioner |
| Særlige fokuspunkter | White hat / black hat og intrinsiske / ekstrinsiske motivationsfaktorer |
| Væsentligste arbejdsformer | Klasseundervisning grupperarbejde |

| | |
|-----------------|---|
| Titel 11 | SoMe |
| Indhold | <p>I dette modul arbejdede vi men kampagnestrategi og Sociale medier. Formålet var at give eleverne en praktisk indføring i hvordan man kommunikerer gennem sociale medier.</p> <p>Modulet skete i samarbejde med Kommunikationsafdelingen på College360</p> <p><i>Design</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - kernefortælling - personas <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p><i>Produktion</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Fremstilling af posts til Instagram og Facebook <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none"> -egne materialer -kommunikationsplan fra College360 |
| Omfang | 8 lektione |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Særlige fokuspunkter | Praktisk arbejde med frembringelse af posts til Sociale medier og efterfølgende måling af impact |
| Væsentligste arbejdsformer | -klasseoplæg -gruppearbejde |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Titel 12 | Kampagnekonkurrence: Højskolerne |
| Indhold | <p>I samarbejde med Højskolernes sekretariat deltog vi i den landsdækkende kampagne-konkurrence, der havde som formål at tiltrække flere HTX-elever til højskolerne.</p> <p><i>Design</i></p> <p>-grupperne valgte selv hvilke produkter de ønskede af fremstille</p> <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p>-afsenderanalyse -målgruppeanalyse -kommunikationsanalyse</p> <p><i>Produktion</i></p> <p>Materialer: -oplæg fra Højskolerne</p> |
| Omfang | 12 |
| Særlige fokuspunkter | -kampagneplanlægning |
| Væsentligste arbejdsformer | -oplæg -gruppearbejder |

| | |
|-----------------|-----------------------------------|
| Titel 13 | Adfærdspåvirkende systemer |
|-----------------|-----------------------------------|

| | |
|---------------------------------------|--|
| Indhold | <p><i>Design</i></p> <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p><i>Produktion</i></p> <p>Materialer:</p> |
| Omfang | |
| Særlige fokuspunkter | <p>-</p> |
| Væsentligste arbejdsformer | |