



Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	2019-2022
Institution	Teknisk Gymnasium Silkeborg
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	Kommunikation/IT A
Lærer(e)	Jørn Justesen
Hold	HTX2X19

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

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



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

Titel 1	Interaktionsdesign
Indhold	<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">- Jakob Nielsens 10 Heuristics, https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/- Dark patterns, https://www.darkpatterns.org/- Egne materialer
Omfang	12 lektioner
Særlige fokus-punkter	<ul style="list-style-type: none">- Brugervenlighed- design
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">- Klasseundervisning- Individuelt arbejde- Peer-to-peer evaluering

Titel 2	Elektroniske publikationer og journalistik
Indhold	<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">- Interaktiv kommunikation <p><i>Forundersøgelse</i></p> <p><i>Produktion</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Fremstilling af interaktive pdf-dokumenter <p>Materialer:</p> <ul style="list-style-type: none">- Egne materialer



Omfang	8 lektioner
Særlige fokus-punkter	- brugervenlighed
Væsentligste arbejdsformer	- Klasseundervisning - gruppearbejde

Titel 3	App prototype i Marvel
Indhold	<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">• https://marvelapp.com/• https://www.adobe.com/dk/creativecloud.html
Omfang	5 timer
Særlige fokus-punkter	<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	<ul style="list-style-type: none">- Klasseundervisning- Projektarbejdsform.

Titel 4	Motion graphics & After Effects
Indhold	<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">– 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



	<ul style="list-style-type: none">• http://www.videocopilot.net/ (supplerende stof)
Omfang	10 timer
Særlige fokus-punkter	<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– vælge medie til formidling af kommunikation og gennemføre den praktiske tilrettelæggelse i forhold til det valgte medie– 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 <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	<ul style="list-style-type: none">- Klasseundervisning- Øvelser i grupper

Titel 5	Digital dannelse
Indhold	<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">- Design af kommunikationsprodukter <p><i>Forundersøgelse</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Research om diverse emner <p><i>Produktion</i></p> <p><i>Materialer</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Egne materialer
Omfang	6 lektioner
Særlige fokus-punkter	<ul style="list-style-type: none">- Digital dannelse- informationssøgning
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">- Klasseoplæg



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

Titel 6	Teorier og metoder i faget
Indhold	<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</p> <p>- målgruppe</p> <p>- 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">• Grundbogen kapitel 1 og 2• Ideudviklingsværktøjer (post-it, inspirationskort, mood-boards, divergent og konvergent tænkning)• Kvantitativ dataindsamling (egne materialer)• https://jakobhorn.dk/to-modeller-for-kommunikation/
Omfang	8 lektioner
Særlige fokus-punkter	Relevansen af kontinuerlig teoriudvikling Metodeanvendelse i cases



Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Gruppearbejde præsentation
-----------------------------------	---

Titel 7	Filmproduktion
Indhold	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 kampagnefilm fra Sundhedsstyrelsen - www.filmlinien.dk
Omfang	20 lektioner
Særlige fokus-punkter	- Planlægning af filmproduktion
Væsentligste arbejdsformer	- Klasseoplæg på Teams - Individuelt og gruppearbejde

Titel 8	Kommunikationsstrategi
Indhold	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>
Omfang	8 lektioner
Særlige fokus-punkter	Praktisk arbejde med frembringelse af posts til Sociale medier og efterfølgende måling af impact
Væsentligste arbejdsformer	-klasseoplæg -grupperarbejde

Titel 9	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> <p>-Produktion af kommunikationsprodukt med afvendelse af motivationsfaktorer</p> <p><i>Materialer:</i></p> <p>- https://yukaichou.com/</p> <p>-kapitel 11 i bogen</p>
Omfang	8 lektioner
Særlige fokus-punkter	<ul style="list-style-type: none">- White hat/black hat- og intrinsiske/ekstrinsiske motivationsfaktorer
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning grupperarbejde

