

Undervisningsplan

Termin	2021-2022
Institution	Svendborg Erhvervsskole
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	Kommunikation/IT C
Lærer(e)	Jens Ahlmann Hansen
Hold	HX121MatFys, HX121FysBio

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Grundforløb - Sociale Medier
Titel 2	Introduktion til HTML, CSS og JavaScript
Titel 3	Reklame - analyse og design
Titel 4	Radioprojekt om demokrati og medborgerskab - SO1 projekt
Titel 5	Eksamensprojekt

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

Titel 1	Grundforløb - Sociale Medier
Indhold	<p>Opgave: find og bedøm sociale medier (se opgave)</p> <p>Teori: Hvad registreres og hvad kan det bruges til.</p> <p>Opgave: Video til sociale medier (1/2 -1 min), herunder valg af program/værktøj.</p> <p>Teori: Kommunikation & IT C (2017), Systime. Kap. 3.1 og 3.2 samt kap. 4.11 og 4.13 .</p>
Omfang	12 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Ide, (<i>ide generering, flere forslag hvor den bedst egnede udvælges</i>)</p> <p>Skitse, (lav en grov skitse over, hvad der skal ske, behøver ikke at være pæn)</p> <p>Målgruppen, hvem skal video henvende sig til? (Systime kap. 3.1 og 3.2)</p> <p>Filmen, optag filmen, brug tilgængeligt udstyr f.eks. mobil, følg skitsen, (Systime kap. 4.11 og 4.13)</p> <p>Software, valg af software til redigering af filmen, (<i>findes og downloades fra nettet</i>)</p> <p>http://www.techradar.com/news/software/applications/the-best-free-video-editor-1330136</p> <p>Faglige mål: Digital dannelse, brugernes internet adfærd, filmiske virkemidler</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning til fremlæggelse af teori omkring kommunikationsanalyse og oplæg til opgave. Projektarbejdsform, med selvvalgte grupper, til udarbejdelse af et kommunikationsprodukt.

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

Titel 2	Introduktion til HTML, CSS og JavaScript
Indhold	<p>Litteratur: W3C Schools PP-slides. Jens Ahlmann Hansen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Projekt-foranalyse <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduktion til websiteprojekts overordnede tema/emner 2. Research og analyse af lign. websites – sammenligning med elevens webprojekt 3. Definition af primære og sekundære målgrupper og brugertyper 4. Definition af use cases – hvad skal brugeren kunne gøre: log ind, søge, nyhedsbrev, osv. 2. Implementering af website - HTML og CSS
Omfang	12 timer
Særlige fokus-punkter	<p>Forundersøgelse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet • finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt • undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag. <p>Produktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter

	<ul style="list-style-type: none"> • anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter.
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Projektarbejde • Klasseundervisning • Gruppearbejde • Elevpræsentationer • Anvendelse af fagprogrammer

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

Titel 3	Reklame - analyse og design
Indhold	<p>Litteratur: Systime kap. 2-4.</p> <p>Du/I skal lave en trykt reklame for et produkt eller firma efter eget valg.</p> <p>Arbejdet må foregå i grupper på op til 3 personer.</p> <p>Reklamen skal være realistisk, dvs. man skal forestille sig, at man er en reklamemand, som skal lave reklamen for et firma. Du bestemmer selv hvilket firma.</p> <p>Et eksempel kunne være en reklame for Apple, som skal bringes i Euroman, eller en reklame for Nike, lavet til en busstander.</p> <p>Afleveringsformatet for reklamen er A4.</p> <p>Reklamen vises og diskuteres i nedenstående rapport.</p> <p>1.1 Den første del af rapporten redegør for og analyserer reklameeksemplet:</p> <ol style="list-style-type: none"> Intro: hvorfor reklameeksemplet er velegnet som oplæg for din egen reklame medie: hvilken avis, magasin, osv. – og hvorfor? analyse af målgrupper reklamens grafiske opbygning (komposition) Evt. symboler (også seksuelle) Evt. rollemodeller hvilke behov hos brugeren som reklameeksemplet henvender sig til (jf. Maslows behovspyramide) hvilke livsstilstyper reklameeksemplet henvender sig til (primært og sekundært) <p>1.2 Rapportens anden del</p>

	<p>a) viser din reklame b) analyserer din reklame c) sammenligner din reklame med reklameeksemplet</p> <p>– brug de samme analysemetoder som i rapportens første del, se 2.1.</p>
Omfang	15 Lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Forundersøgelse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet • finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt • undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag. <p>Produktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter • anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning og projektarbejdsform.

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

Titel 4	Radioprojekt om demokrati og medborgerskab - SO1 projekt
Indhold	<p>1. Producer en radioudsendelse om demokrati og medborgerskab, f.eks. demokratiet som idé, demokratisk debat, ideologier og massebevægelser, individuelle rettigheder og pligter, mm. Forventet varighed ca. 3-5 min.</p> <p>2. Kravspecifikation Udsendelsen bør inddrage flg. KIT elementer: Før udsendelsen indspilles bør du lave et storyboard, dvs. en plan for forløbet af udsendelsen med indledning, afsnit og afslutning, mm. Udsendelsens tale skal inddrage nyhedstrekanten, evt. i indledningen. KISS AIDA – fx kan man starte en udsendelse om spøgelse med et tordenbrag for at få opmærksomhed og skabe en uhyggelig stemning. I stedet for farver kan man bruge mørke eller lyse speaker stemmer, underlægningsmusik eller lyde – der understøtter stemning og budskab.</p>
Omfang	16 timer
Særlige fokus-punkter	<p>Eleverne skal kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag. • Udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde. • Demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner. • Anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter.

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

Titel 5	Eksamensprojekt
Indhold	<p>Grupper fra 1-3. Individuel eksamen.</p> <p>Vælg et af de 2 nedenstående emner:</p> <p>1. Reklamekampagne for en virksomhed i Svendborg Du skal lave 2 eller flere produkter der kan hjælpe til at positionere en</p>

	<p>virksomhed i Svendborg og fremme omsætningen.</p> <p>2. Kampagne mod fordomme Du skal lave 2 eller flere produkter der skal modvirke ubegrundede fordomme og opfordre til eftertanke.</p> <p>Eksempler på produkter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reklame til et trykt medie, A4 format, fx til ugeblad, avis eller busstop. • Brochure • Kort film • Website • Radiospot eller podcast <p>Krav til rapport</p> <p>5-12 normalsider</p>
Omfang	30 timer
Særlige fokus-punkter	<p>Forundersøgelse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet • finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt • undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag. <p>Produktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter • anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille

	kommunikationsprodukter.
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">• Projektarbejde• Klasseundervisning• Anvendelse af fagprogrammer