



Undervisningsbeskrivelse

Termin	Juni 121
Institution	Svendborg Erhvervsskole & - Gymnasier
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Kommunikation og it A
Lærer	Thomas Madsen (thma)
Hold	HX220Kom

Forløbsoversigt (5)

Forløb 1	Opstart på KIT A kommunikationsmodeller og teorier systeme kap 2 og 3
Forløb 2	Audiovisuelt produkt
Forløb 3	Da Vinci KIT
Forløb 4	Projekt Kogebog -det opstillede billede
Forløb 5	Kampagne projekt for virksomhed

Førløb 1: Opstart på KIT A kommunikationsmodeller og teorier systime kap 2 og 3

Førløb 1	Opstart på KIT A kommunikationsmodeller og teorier systime kap 2 og 3
Indhold	Supplerende stof: Kommunikationsteori KIT A Noter: Læs Kapitel 2 i Kommunikation og It A, Systime
Omfang	3 lektioner / 4.75 timer
Særlige fokuspunkter	Kernestof: Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 2: Audiovisuelt produkt

Forløb 2	Audiovisuelt produkt
Indhold	<p>Supplerende stof: Fokusark Audiovisuelt projekt Skitser Rough og Storyboard Storytelling Eric Miller, PhD Theories of Story and Storytelling Classic-Story-Arc-storytelling Skabelon til eksamensrapporten i KIT A Storytelling optakt</p> <p>Noter: Læs Milner, Eric, "Theories of Story and Storytelling, 2011" (ligger i undervisningsplan ->Audiovisuelt Genlæs kapitel 4.11 "skitser, storyboards og navigationsstruktur" i Kommunikation IT C, Systime Læs kapitel 10 i KIT A, systime Se de små videoer om storytelling i Systime, KIT A bog om journalister. https://kommita.systime.dk/index.php?id=341#c1161</p>
Omfang	13 lektioner / 20.58333333333333 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Forundersøgelse og -analyse: identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation Forundersøgelse og -analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse Produktion og evaluering: forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter Produktion og evaluering: gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software Produktion og evaluering: opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen</p> <p>Kernestof: Kommunikationsteori og fortælle teknik: digitale og sociale mediers rolle i samfundet, herunder digitale subkulturer og mediefælleskaber Kommunikationsteori og fortælle teknik: forskellige fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler Design og visuel kommunikation: skitser, mockups, storyboards og prototyper Produktudvikling og -test: idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter Digitale værktøjer: relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>

Væsentligste arbejdsformer	
-------------------------------	--

Forløb 3: Da Vinci KIT

Forløb 3	Da Vinci KIT
Indhold	Supplerende stof: visuel kommunikation Smukkere Grafisk Design 1 10-punkt-model-Logo
Omfang	2 lektioner / 3.16666666666667 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 4: Projekt Kogebog -det opstillede billede

Forløb 4	Projekt Kogebog -det opstillede billede
Indhold	Noter: INDKØB til det I vil bage i Teknologi imorgen!!!!
Omfang	7 lektioner / 11.0833333333333 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 5: Kampagne projekt for virksomhed

Forløb 5	Kampagne projekt for virksomhed
Indhold	Der vil i dette projekt være fokus på den grafiske identitet.
Omfang	17 lektioner / 26.9166666666667 timer
Væsentligste arbejdsformer	