



Undervisningsbeskrivelse

Termin	November 21 - Juni 24
Institution	Svendborg Erhvervsskole & - Gymnasier
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Kommunikation og it A
Lærer	Knud Olav Knudsen (kok)
Hold	HX121KomSam

Forløbsoversigt (4)

Forløb 1	Efterårsbillede - billedbehandling plus lidt html og css
Forløb 2	Demokrati og Medborgerskab - SO1
Forløb 3	Grafisk design 1
Forløb 4	Animation og net-etik
Forløb 5	Overvågning og magt #1
Forløb 6	Formidling af Berlin til unge
Forløb 7	Overvågning og magt #2
Forløb 8	Viral markedsføring - SRC og Årsprøveprojekt
Forløb 9	Spiludvikling
Forløb 10	Digital kampagne for ekstern interessent.
Forløb 11	Eksamensprojekt

Forløb 1: Efterårsbillede - billedbehandling plus lidt html og css

Forløb 1	Efterårsbillede - billedbehandling plus lidt html og css
Indhold	<p>Vi arbejder med farvelærer i praksis, ved først at gå ud og tage nogle spændende billeder af efterårsfarverne på skolens område. Derefter bruger vi forskellige teknikker til at bestemme farvekoden i billederne. Til sidst sætter vi farverne op i pallet ud fra farveteoriene, og laver en lokal hjemmeside i html hvor både billede og pallet bliver præsenteret.</p> <p>Noter: "Farver" in Kommunikation og it C af Peder Meyhoff https://kommitc.systeme.dk/?id=p258 " Lyd - taleradio og podcast " in Kommunikation og it C af Peder Meyhoff https://kommitc.systeme.dk/?id=p274</p>
Omfang	6 lektioner / 9.5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Forundersøgelse og –analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse</p> <p>Kernestof: Design og visuel kommunikation: brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler Digitale værktøjer: relevante programmer til fremstilling, programmering og konfigurering af interaktive systemer</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 2: Demokrati og Medborgerskab - SO1

Forløb 2	Demokrati og Medborgerskab - SO1
Indhold	<p>Samarbejde med Dansk og samfundsfag. Der produceres en podcast om demokrati og medborgerskab.</p> <p>Der fokus på podcastmediet, hvordan distribueres det, hvilke retningslinjer bør overholdes, hvordan optager og redigere man lyd, hvordan tilrettelægges og skrives et brugbart manuskript m.m.</p> <p>Der lægges desuden vægt på bevidsthed om den kommunikationssituation, man som podcastproducent og afsender befinder sig i.</p>
Omfang	6 lektioner / 9.5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse</p> <p>Produktion og evaluering: styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og produktoptimering</p> <p>Produktion og evaluering: udvikle handlingsplaner med fokus på budskab, virkemidler, medievalg og økonomi, herunder reflektere over inddragelse af brugere</p> <p>Produktion og evaluering: reflektere over og vurdere arbejdsprocessen med gruppemedlemmerne med henblik på udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion og evaluering: gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software</p> <p>Produktion og evaluering: opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: digitale og sociale mediers rolle i samfundet, herunder digitale subkulturer og mediefælleskaber</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikative virkemidler, herunder anvendt argumentationsteori, retorik samt tekst og tegn</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: afsenderanalyse, markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst</p> <p>Design og visuel kommunikation: brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign</p> <p>Produktudvikling og –test: forskellige mediers udtryks – og produktionsformer, herunder fremstilling og bearbejdning af informationer til forskellige medier</p> <p>Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektføreløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>

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

Forløb 3: Grafisk design 1

Forløb 3	Grafisk design 1
Indhold	<p>Øvelse i tegning med vektortegneprogram (Adobe Illustrator), udformning af et logo for en selvvalgt afsender (virksomhed, institution eller forening)</p> <p>Der arbejdes også med begreberne afsender og modtager, vi kigger på forundersøgelse og vi kigger på målgruppe segmenter. Vi vil også kigge på farver og former.</p> <p>Noter: Kap. 4.4 Komposition og æstetik in Kommunikation og It C af Peter Meyhoff, Systime I-bog 2022 Kap 4.7 Farver + Kap. 5 Farveteori in Kommunikation og It C af Peter Meyhoff, Systime I-bog 2022 Illustrator-øvelserne 3.3.d Ændre streger og farver (Webvisning) Husk at få uploadet din løsning på streg-tegneopgaven til portfolio i OneNote. https://forms.office.com/r/furvc06utm</p>
Omfang	9 lektioner / 14.25 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: udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation 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</p> <p>Kernestof: Brugerforståelse og kommunikationssituation: afsenderanalyse, markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst Brugerforståelse og kommunikationssituation: forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation, herunder vurdere informationsbehovet Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation Design og visuel kommunikation: farvelære og digitale farvesystemer Etik, love og digital adfærd: etik 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</p>
Væsentligste arbejdsformer	Individuelt hands on.

Forløb 4: Animation og net-etik

Forløb 4	Animation og net-etik
Indhold	<p>Projekt om lovgivning, etik og ophavsret angående download og deling af materiale på internettet</p> <p>EMNE: Lav en animationsfilm om deling af private billeder og beskeder på internettet, eller om download og misbrug af ophavsretligt beskyttet materiale. Længde mindst 10 sekunder ikke over 2 minutter.</p> <p>ARBEJDSFORM: Arbejd gerne sammen i grupper om idéudvikling, men filmen laves individuelt. 5 lektioner af 95min.</p> <p>-</p> <p>MÅLGRUPPE: Vælg et budskab og en målgruppe inden for emnet. Det kan fx være til skolebørn eller deres forældre, eller det kan målrettes mod et bestemt køn. Det kan handle om deling og videredeling af private billeder, beskeder, videoer m.m. og indeholde råd, advarsler, information, fakta og lignende. Det kan også handle om ulovligt download af film, spil m.m. eller misbrug af kunstværker.</p> <p>FORUNDERSØGELSE: Lav re-search, og find ud af hvad man må og ikke må inden for det valgte område.</p> <p>INOVATION: Tegn storyboard, og skriv manuskript</p> <p>Filmen tegnes i Adobe Animate, du kan downloade programmet fra Adobe CC: https://creativecloud.adobe.com/cc/</p> <p>Kredit: Øvelsen er udviklet af Linda Lillelund Rom, lektor hos ZBC i Vordingborg, 2022</p> <p>Noter: 4.1 Sex og andre drifter in Kommunikation og It C af Peder Meyhoff, Systime 2022 https://kommitc.systime.dk/?id=p240 4.2 Fra opgave til idé https://kommitc.systime.dk/?id=p257 4.11 Storyboard mm. https://kommitc.systime.dk/?id=p262 4. Produktion af kommunikation https://kommitc.systime.dk/?id=p238 4.1 Sex og andre drifter https://kommitc.systime.dk/?id=p240 4.2 Fra opgave til idé https://kommitc.systime.dk/?id=p257 4.11 Storyboard mm. https://kommitc.systime.dk/?id=p262</p>
Omfang	10 lektioner / 15.8333333333333 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål: Forundersøgelse og –analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen Forundersøgelse og –analyse: undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen Forundersøgelse og –analyse: udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation Produktion og evaluering: opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen</p> <p>Kernestof: Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation Kommunikationsteori og fortælle teknik: forskellige fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter Design og visuel kommunikation: skitser, mockups, storyboards og prototyper Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter Etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	

5: Overvågning og magt #1

Forløb 5	Overvågning og magt #1
Indhold	<p>Et tæt samarbejde med samfundsfag hvor studieturen til Berlin også er en del af temaforløbet.</p> <p>Vi har desuden besøg af en ukrainsk flygtning, som har studeret datalogi i 2 år og kan hjælpe os med aktuel viden fra et kriseområde og det at være på flugt.</p> <p>Data privacy og cookieloven vil blive inddraget i arbejdet, for at perspektivere til aktuelle EU og danske forhold, lige som Google software i det offentlige, specielt skolerne, vil blive diskuteret.</p> <p>Materiale:</p> <p>TV-dokumentar: Khokhar, Philip. (Instruktør). (2018). 21 Søndag [Uddrag: "Kins massiv overvågning"; kap.3 på CFU-streaming.]. DR. https://mitcfu.dk/mm/player/?copydan=011810072100</p> <p>Online optagelser: Smith, Tim. [TedEd animation]. (2013, 3. maj). Big Data [Video]. Ted Ed. https://ed.ted.com/lessons/exploration-on-the-big-data-frontier-tim-smith</p> <p>Noter: Kapitel 3 Datadrevet kommunikation in Kommunikation og it A af Moe m.fl https://kommita.systemtime.dk/?id=377 . Se Note! Algoritmer der sorterer information. (2019). I: Camilla. Mehlsen & Vincent F. . Hendricks (Red.), LIKE: Shitstorme, fake news, fear of missing out. What's not to like? (s. 170-172). Center for Information og Boblestudier (CIBS), Københavns Universitet. (Originalværk udgivet 2019)</p>
Omfang	5 lektioner / 7.91666666666667 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 6: Formidling af Berlin til unge

Forløb 6	Formidling af Berlin til unge
Indhold	<p>Dokumentation og formidling af studietur til Berlin. Eleverne har som opgave i grupper at fremstille en billedokumentation af studieturen. De skal ved fremlægningen stå inde for historiefortælling, etik og dokumentationsværdi af deres produkt.</p> <p>Noter: 3.2 Professionel kommunikation i den digitale virkelighed In Kommunikation og it A af Moe m.fl.</p>
Omfang	3 lektioner / 4.75 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Produktion og evaluering: styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og produktoptimering Produktion og evaluering: udvikle handlingsplaner med fokus på budskab, virkemidler, medievalg og økonomi, herunder reflektere over inddragelse af brugere</p> <p>Kernestof: Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsstrategi og handlingsplan 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 Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsøg, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</p>
Væsentligste arbejdsformer	Grupper der arbejder som selvstændige redaktioner, men taler sammen.

Forløb 7: Overvågning og magt #2

Forløb 7	Overvågning og magt #2
Indhold	<p>Produktion og test af oplysningsprodukt om overvågning.</p> <p>Et tæt samarbejde med samfundsfag hvor studieturen til Berlin også er en del af temaforløbet. Vi har desuden besøg af en ukrainsk flygtning, som har studeret datalogi i 2 år og kan hjælpe os med aktuel viden fra et kriseområde og det at være på flugt.</p> <p>Data privacy og cookieloven vil blive inddraget i arbejdet, for at perspektivere til aktuelle EU og danske forhold, lige som Google software i det offentlige, specielt skolerne, vil blive diskuteret.</p> <p>Materiale: TV-dokumentar: Khokhar, Philip. (Instruktør). (2018). 21 Søndag [Uddrag: "Kins massiv overvågning" kap.3 på CFU-streaming.]. DR. https://mitcfu.dk/mm/player/?copydan=011810072100</p> <p>Online optagelser: Smith, Tim. [TedEd animation]. (2013, 3. maj). Big Data [Video]. Ted Ed. https://ed.ted.com/lessons/exploration-on-the-big-data-frontier-tim-smith</p> <p>Noter: 3.3 Internettet er fundamentet for datadrevet kommunikation virkelighed In Kommunikation og it A af Moe m.fl. 3.4 Forundersøgelse med Danmarks Statistik In Kommunikation og it A af Moe m.fl. Kapitel 1.1 - 1.3 i Kommunikation og it A 3.9 Kommunikationsmodeller og sociale medier in In Kommunikation og it A af Moe m.fl. Hashtags og #MeToo in "Kommunikation og it A" Logbogeni OneNote skal føres i dag. "Hvad skal rapporten indeholde" fra Kommunikation og it A af Moe m.fl.</p>
Omfang	14 lektioner / 22.1666666666667 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål: Forundersøgelse og –analyse: undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen 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: kommunikative virkemidler, herunder anvendt argumentationsteori, retorik samt tekst og tegn Brugerforståelse og kommunikationssituation: kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation Brugerforståelse og kommunikationssituation: datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen Brugerforståelse og kommunikationssituation: afsenderanalyse, markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst Brugerforståelse og kommunikationssituation: forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation, herunder vurdere informationsbehovet Digitale værktøjer: relevante programmer til fremstilling, programmering og konfigurerings af interaktive systemer</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	

Forløb 8: Viral markedsføring - SRC og Årsprøveprojekt

Forløb 8	Viral markedsføring - SRC og Årsprøveprojekt
Indhold	<p>Forløbet fokuserer på informationskampagner, der fungerer ved at målgruppens medlemmer selv interagerer med og deler den information afsenderen poster på et eller flere sociale medier. Forløbet er opbygget i etaper, med det formål at indlære den iterative arbejdsform. Der arbejdes som altid med logbog, samt flere mindre afleveringer. I forløbet indgår 3 større skriftlige afleveringer. En rapport efter 1. iteration, en rapport efter 2. iteration og slutteligt en SRC-rapport. Vi har fokus på kommunikationsarbejdets faser og roller, vi arbejder ud fra KIA-modellen i idé- og udviklingsfase. Der lægges vægt på at alle elever selv undersøger markedet inden de går i gang med udforme kampagnen. KIT fokus ligger på kampagneplanlægning, research, strategi og effektstyring. Der vil også være microopgaver omkring det særlige i at arbejde med kommunikationsstrategi på sociale medier. I forbindelse med SRC arbejder vi med problemformulering og statistik. I forbindelse med årsprøven fokuserer vi på den skriftlige afrapportering, og især det at alle i gruppen skal være aktive og stå inde for hele rapporten, produktet og processen. Vi læser en del teori. vigtigt er Sepstrups kampagne model og Luttrels cirkulære kommunikationsmodel, samt feedbackteori.</p> <p>Noter: 9.1 Viral markedsføring in "Kommunikation og it A" af Moe m.fl. Kampagner og kommunikationsplanlægning in "kommunikation og It C" af Moe .,fl. 6.1 K-planlægning i 8 trin in Kommunikation og it A af Moe .-fl. https://www.kommunikationsforum.dk/artikler/Facebook-challenges-som-k-strategi + https://markedskommunikation.systime.dk/?id=503 6.8 Evaluering af effekten https://kommita.systime.dk/?id=327 11.2.1 Lav et spørgeskema https://samfnuhtx.systime.dk/?id=199&L=10 3.8 Digital kunderejse til Lolland Kommune https://kommita.systime.dk/?id=384 3.7 Online kampagner https://kommita.systime.dk/?id=383 "Hvad skal rapporten indeholde" in Kommunikation og it A af Moe m.fl. "Rapporten" in Studievaner på htx af R. H. Andersen og S. U. Pedersen</p>
Omfang	21 lektioner / 33.25 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål:</p> <p>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</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse</p> <p>Produktion og evaluering: styre den praktiske udførelse af kommunikationen på baggrund af forundersøgelsen, herunder forvaltning af ressourcer og produktoptimering</p> <p>Produktion og evaluering: forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion og evaluering: udvikle handlingsplaner med fokus på budskab, virkemidler, medievalg og økonomi, herunder reflektere over inddragelse af brugere</p> <p>Produktion og evaluering: reflektere over og vurdere arbejdsprocessen med gruppe-medlemmerne med henblik på udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Produktion og evaluering: gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software</p> <p>Produktion og evaluering: anvende og dokumentere relevante metoder til løbende tests og sluttet af egne kommunikationsprodukter og på baggrund af resultaterne forbedre produkt og proces</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: digitale og sociale mediers rolle i samfundet, herunder digitale subkulturer og mediefælleskaber</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsstrategi og handlingsplan</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: forskellige fortælle tekniske modeller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: afsenderanalyse, markedsforhold og den politiske, kulturelle og samfundsmæssige kontekst</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation, herunder vurdere informationsbehovet</p> <p>Design og visuel kommunikation: skitser, mockups, storyboards og prototyper</p> <p>Produktudvikling og –test: idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer</p> <p>Produktudvikling og –test: forskellige mediers udtryks – og produktionsformer, herunder fremstilling og bearbejdning af informationer til forskellige medier</p> <p>Produktudvikling og –test: brugertests</p> <p>Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Forløbet er projektarbejde i grupper. der vil sideløbende blive brugt actionslæring.</p>

Forløb 9: Spiludvikling

Forløb 9	Spiludvikling
	<p> Dette forløb har fokus på udvikling af et spilprodukt, hvor brugeroplevelsen er i fokus. Samtidig er der fokus på at eleverne i grupperne opøver evne til at vurdere behovet for ressourcer til det udviklingsarbejde de står over for. Eleverne skal også kende og kunne anvende teori om den intellektuelle-, kreative- og organiseringsviden og kunnen, der er behov for i produktudvikling. Der lægges op til til samfaglighed med programmering. Da kun et fåtal har programmering som valgfag accepteres nondigitale løsninger også i dette projekt, så længe det dog indgår i produktionen. Brugeroplevelsen (UX) in Digitalt design og udvikling af Rasmus Hvass-Raun Extra Credits. (2015, 14. januar). Making Your First Game: Basics - How To Start Your Game Development [Video]. Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=z06QR-tz1_o Designprincipper; in Digitalt Design og Udvikling af Rasmus Hvass-Raun Farver in Kommunikation og it A af Moe m.fl. *Se Note Eksamensprojektet in Kommunikation og it A, af Moe et al. Eksamensprojektet in: Kommunikation og it A af Moe m.fl., System 20-21. </p>
Indhold (1/2)	<p> Noter: Are games better than life? David Perry on TedTalk, februar 2006 https://www.ted.com/talks/david_perry_are_games_better_than_life (Set 10.08.2023) 11.1 Spilgenrer in Kommunikation og it A af Moe. m.fl https://kommita.systeme.dk/?id=348 Grundstenene i computerspil in "Computerspil i dansk" af Korch-Frandsen og Koksbang https://computerspidansk.systeme.dk/?id=138 Målgruppe in Computerspil af Jakob Horn Møller https://computerspil.systeme.dk/?id=146 11.2 Roller i spiludvikling in "Kommunikation og it A" af Moe m.fl. https://kommita.systeme.dk/?id=349 Brugeroplevelsen (UX) (Hele kapitlet) in "Digitalt design og udvikling" af Rasmus Hvass-Raun https://ddu-systeme.dk/?id=243 KIE og Åbne-lukke processen in "Kommunikation og it A" af Moe. m.fl https://kommita.systeme.dk/?id=330 Problemanalyse in "Projektarbejdet" af M. M. Jeppesen m.fl. https://projektarbejdet.systeme.dk/?id=134 Problemanalyse in "Digital Design og Udvikling" af Hvas-Raun https://ddu.systeme.dk/?id=265 Nyttig in "UX design af Mikkel Michelsen" https://uxdesign.systeme.dk/?id=154 Brugervenlig in "UX design af Mikkel Michelsen" https://uxdesign.systeme.dk/?id=155 Flowdiagrammer in "Digitalt design og udvikling" af Rasmus Hvass-Raun https://ddu.systeme.dk/?id=257#c676 Engagerende in "UX design af Mikkel Michelsen" https://uxdesign.systeme.dk/?id=153 Computerspillet som genre in "Computerspil i Dansk" af Koch-Frandsen og Koksbang. https://computerspidansk.systeme.dk/?id=131 Æstetik og minimalisme i designet in "Computerspil" af Jakob Horn Møller Koordinering og prioritering in "Computerspil" af Jakob Horn Møller De 5 principper for Interaktionsdesign in "UX design af Mikkel Michels- </p>

Indhold (2/2)	<p>en"</p> <p>Projektstyring og systemudvikling in "Informatik for alle." af Clas Witfelt</p> <p>Kampagnefilm, innovationsfilm og medieproduktion i flere dele, in Levende billeder - grundbog i mediefag af Anders Dahl m.fl.</p> <p>Test in 'Computerspil' af Jakob Horn Møller og Vurdering in Erhvervsinformatik til EUD/EUX af Mathijs Broersma m.fl.</p>
Omfang	36 lektioner / 56.4 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation</p> <p>Design og visuel kommunikation: farvelære og digitale farvesystemer</p> <p>Produktudvikling og –test: projektledelse, herunder værktøjer til procesledelse i forbindelse med produktionen</p> <p>Produktudvikling og –test: forskellige distributionssystemer, deres opbygning, muligheder og økonomi</p> <p>Digitale værktøjer: relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 10: Digital kampagne for ekstern interessent.

Forløb 10	Digital kampagne for ekstern interessent.
Indhold	<p>Som en del af Kommunikation og It skal hver af jer lave et projekt hvor I indgår i et formidlingssamarbejde med en ekstern kunde, altså en virksomhed eller organisation som findes ude i virkeligheden.</p> <p>Jo mere I har kontakt med den afsender I vælger jo bedre, så det kan være en fordel, hvis I har et vist forhåndskendskab til afsenderen.</p> <p>Formen på produktet op til jeres kunde/afsender og jer, MEN der skal indgå et digital kommunikationsmedie. Det kan f.eks. være en kampagne på sociale medier for en bekendts økologiske gårdbutik, eller det kan være et CMS-website med information måske for en organisationen som "Unge og Sorg, eller det kan være en bestillings-app for en nystartet café osv. osv.</p> <p>Hvis du har idéer til et projekt, der støtter verdensmålene, så er det selvfølgelig ikke så ringe, men husk... Det vigtige er at du ud over at levere et produkt også fører en form for logbog over den kontakt du har med din kunde/afsender.</p> <p>I skal fortrinsvis arbejde i grupper, og grundet Corona pandemien ikke på tværs af jeres faste grupper. Strategi og planlægning af en større kampagne.</p> <p>Noter: Webdesign in "Kommunikation og it C" af Peder Meyhoff Hvilke programmer fra Adobe CC pakken kan jeg bruge til at skabe produkter i en digital kampagne? Hvem vil du være i gruppe med, og hvad kan du bidrage med i gruppen? (Din rolle i K-arbejdet) 3.1 Den digitale virkelighed in Kommunikation og it A af Moe m.fl. Idéudvikling og KIE-modellen og Netværkskommunikation begge in "Kommunikation og it A" af Moe m.fl. Digital kunderejse til Lolland Kommune in "Kommunikation og it A" af moe m.fl. Farver i samspil og kontrast i Kommunikation og it A af Moe m.fl. CMS-systemer Apps til mobil - incl. undersider. Begge in Informatik B til EUX merkantil af Elisabeth Husum (red.) Webdesign in Kommunikation og it C af Peder Meyhoff CMS-systemer Apps til mobil - incl. undersider. Begge in Informatik B til EUX merkantil af Elisabeth Husum (red.) Webdesign in Kommunikation og it C af Peder Meyhoff 4.4 De forskellige kvalitative metoder In Kommunikation og it A af Moe m.fl.</p>
Omfang	16 lektioner / 25.3333333333333 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål:</p> <p>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</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: designe og gennemføre empiriske målgruppe- og brugerundersøgelser ved hjælp af kvantitative og kvalitative metoder, herunder observationsmetoder</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på tidsplaner, rollefordeling og projektledelse</p> <p>Produktion og evaluering: udvikle handlingsplaner med fokus på budskab, virkemidler, medievalg og økonomi, herunder reflektere over inddragelse af brugere</p> <p>Kernestof:</p> <p>Design og visuel kommunikation: brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign</p> <p>Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation</p> <p>Etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	

Forløb 11: Eksamensprojekt

Forløb 11	Eksamensprojekt
Indhold	<p>Alle cases er forholdsvis åbne, så I kommer selv til at præge projektet i jeres egen retning. Det stiller store krav til jer, fordi I selv skal tilrettelægge jeres tid mest effektivt, finde relevant teori, begreber, metoder og kilder samt skræddersy jeres egne undersøgelser og tests.</p> <p>I eksamensprojektperioden får I vejledning af jeres lærer, men skal arbejde selvstændigt og vise, at I har overblik over projektet og processen. Brug relevant viden fra undervisningen i kombination med artikler, bøger, undersøgelser og statistikker om det valgte emne, så I sikrer et højt fagligt niveau og en aktuell vinkel på projektet.</p> <p>Alle projekter skal udformes i grupper på max. fire personer. Gruppen skal:</p> <ul style="list-style-type: none">- lave en ansvarsfordeling af opgaver og arbejde med projektstyring, disposition og tidsplan- producere et eller flere medieprodukter - husk omhu i produktionen!- lave egne forundersøgelser- teste medieproduktet/-erne på brugeren eller udvikle det/dem i samspil med brugeren- skrive en rapport på 10-15 sider samt et tillæg på yderligere 5 sider pr gruppemedlem. <p>Op til 20 % af den skriftlige rapport kan afløses af multimodale rapportelementer.</p> <ul style="list-style-type: none">- Alle gruppemedlemmer er ansvarlig for alt indhold der skrives i rapporten (der skal ikke noteres, hvem der har skrevet de enkelte afsnit). <p>Når I har lavet en projektformulering, bør I få et overblik over de faglige mål, som I kan finde i læreplanen (og sidst i dokumentet). På den måde sikrer I fra projektets start, at I kan leve op til kravet om at udvælge fem faglige mål, som I går særligt i dybden med. I skal dog kunne forholde jer til alle de faglige mål.</p> <p>Noter: Udkast til projektplan. Du skal på Teams.</p>
Omfang	23 lektioner / 34.55 timer

<p>Særlige fokuspunkter</p>	<p>Fagmål: Produktion og evaluering: forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering og brugerinddragelse i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter</p> <p>Kernestof: Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsstrategi og handlingsplan Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikative virkemidler, herunder anvendt argumentationsteori, retorik samt tekst og tegn Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation Produktudvikling og –test: projektledelse, herunder værktøjer til procesledelse i forbindelse med produktionen Produktudvikling og –test: brugertests</p>
<p>Væsentligste arbejdsformer</p>	<p>Projektarbejde i selvledende grupper. Der laves en stilladsering i form af fælles brainstorm øvelser og to delafleveringer. Læreren er opsøger grupper og gruppemedlemmer for at følge op på evt. problemer, og ellers er det grupperne selv der tager initiativ til at få vejledning.</p>