



Undervisningsbeskrivelse

Termin	Juni 2024
Institution	College360
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	Kommunikation og it A
Lærer	Jørn Lodsgaard Justesen (jlj)
Hold	Htx3x23

Forløbsoversigt

Forløb 1 Grafisk design
Forløb 2 Interaktionsdesign
Forløb 3 Modellering
Forløb 4 Ideudvikling
Forløb 5 Videoproduktion
Forløb 6 Gamification
Forløb 7 Teoretisk øvelse
Forløb 8 Samarbejde med Højskolerne
Forløb 9 Eksamenstræning



Forløb 1	Grafisk design
Indhold	Grafisk fremstilling, farvelære, logo, Adobe Illustrator Noter: Læs om BOV på https://kommita.systime.dk/?id=239 hilsen Jørn evaluering, forbered dig i dokumentet nedenfor Apropos prioriteringer. https://www.moralmachine.net/ eller på dansk https://www.dr.dk/nyheder/viden/teknologi/spil-skal-den-gamle-dame-el-ler-hundehvalpen-doe Evaluer venligst Digital Dannelse :)
Omfang	20 lektioner / 15 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: Forundersøgelse: finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt Forundersøgelse: undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen Produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner Produktion: begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver Kernestof: Design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflad- e- og interaktionsdesign Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik Design og visuel kommunikation: basal farvelære Design og visuel kommunikation: skitser og prototyper
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde, tavleundervisning

Forløb 2	Interaktionsdesign og apps
-----------------	----------------------------



Indhold	Brugervenlighed, UX, UI, usability, prototyping, modellering, redesign Noter: https://kommita.systime.dk/?id=182 https://kommita.systime.dk/?id=183 https://kommita.systime.dk/?id=184 https://kommita.systime.dk/?id=330 https://marketsplash-com.translate.goog/how-to-make-a-moodboard/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=da&_x_tr_hl=da&_x_tr_pto=sc
Omfang	24 lektioner / 18 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: Produktion og evaluering: udvikle handlingsplaner med fokus på budskab, virkemidler, medievalg og økonomi, herunder reflektere over inddragelse af brugere Produktion og evaluering: reflektere over og vurdere arbejdsprocessen Med gruppe-medlemmerne med henblik på udvikling af kommunikationsprodukter Kernestof: Design og visuel kommunikation: brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign
Væsentligste arbejdsformer	tavleundervisning, gruppearbejde

Forløb 3	Modellering og test af app
Indhold	Den iterative proces, modellering, prototyping
Omfang	2 lektioner / 1.5 timer



Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål:</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>Kernestof:</p> <p>Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation</p>
Væsentligste arbejdsformer	tavleundervisning, gruppearbejde

Forløb 4	Ideudvikling
Indhold	Ideudviklingmetoder og -tankegange, harmonikamodellen, divergent og konvergent tænkning, brainstorm https://kommita.systeme.dk/?id=184
Omfang	8 lektioner / 6 timer



Særlige fokuspunkter	Kernestof: Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsøg, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning
Væsentligste arbejdsformer	tavleundervisning

Forløb 5	Videoproduktion
Indhold	Videoproduktion, ideudvikling, planlægning, optagelse, postproduktion, https://elearningspecialist.com/blog/posts/2019/april/gamification/
Omfang	8 lektioner / 6 timer



Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Produktion og evaluering: gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, mo- deller 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: kommunikationsstrategi og handlingsplan Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler Produktudvikling og –test: forskellige mediers udtryks – og produktion- sformer, herunder fremstilling og bearbejdning af informationer til fo- rskellige medier Digitale værktøjer: relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og ko- llaborativ skrivning</p>
Væsentligste arbejdsformer	tavleundervisning, gruppearbejde, præsentation

Forløb 6	Gamification
----------	--------------



Indhold	Forståelses for begrebet "gamification". Eksempler. I forhold til "nudging". Coredrives og Octalysis til udvikling af komm.produkter, der inddrager gamification https://kommita.systime.dk/?id=310 omkring kommunikationsteori- en udvikling læs https://kommita.systime.dk/?id=184 https://kommita.systime.dk/?id=330
Omfang	12 lektioner / 9 timer
Særlige fokuspunkter	udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrerer viden om fagets identitet og metoder undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign
Væsentligste arbejdsformer	tavleundervisning

Forløb 7	Teoretisk øvelse
-----------------	------------------



Indhold	Gennemgang af teori omkring kommunikation og målgrupper. Forløbet afsluttes med udarbejdelsen af en løsning på et konkret kommunikationsproblem
Omfang	6 lektioner / 4.5 timer
Særlige fokuspunkter	<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>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 sluttest af egne kommunikationsprodukter og på baggrund af resultaterne forbedre produkt og proces</p> <p>Kernestof:</p> <p>Kommunikationsteori og fortælle teknik: kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation</p>
Væsentligste arbejdsformer	tavleundervisning, gruppearbejde, fremlæggelse

Forløb 8	Samarbejde med Højskolerne
Indhold	<p>Opgaven er udarbejdet af Folkehøjskolernes Forening i Danmark i samarbejde med Skolepartner. Selve samarbejdets formål er at få knyttet de studerende sammen med erhvervslivet, så de kan få indblik i en konkr- et problemstilling fra erhvervslivet. Alt materiale i casen er indhentet fra Folkehøjskolernes Forening og bør benyttes som inspiration til besvarelsen</p> <p>https://kommita.systime.dk/?id=186 https://kommita.systime.dk/?id=264</p>
Omfang	14 lektioner / 10.5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Forundersøgelse og –analyse: identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herund- er vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation Forundersøgelse og –analyse: udvælge relevante teorier, metoder og mod- eller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere vid- en om fagets identitet og metoder Forundersøgelse og –analyse: undersøge, forstå og problematisere digit- aliseringens påvirkning af kommunikationssituationen Forundersøgelse og –analyse: udarbejde en strategi for kommunikation- ens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, buds- kab, medie og modtager i en given kommunikationssituation</p> <p>Kernestof: Kommunikationsteori og fortælle teknik: digitale og sociale mediers rol- le i samfundet, herunder digitale subkulturer og mediefælleskaber Kommunikationsteori og fortælle teknik: forskellige fortælle tekniske mo- deller i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter Brugerforståelse og kommunikationssituation: kvalitativ og kvantitat- iv dataindsamling, herunder metoder til observation Brugerforståelse og kommunikationssituation: datadrevet analyse af mål- grupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen Design og visuel kommunikation: brugervenlighed og funktionalitet, her- under 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: skitser, mockups, storyboards og proto- typer Produktudvikling og –test: idégenereringsværktøjer og kreative procesv- ærktøjer 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	Projektarbejde, formidling i rapportform

Forløb 9	Eksamenstræning
Indhold	<p>Øvelse der skal træne eleverne til forårets eksamensopgave. Alle organisationer, foreninger, virksomheder og fonde kommunikerer både udadtil og indadtil, internt og eksternt. Store organisationer og virksomheder har kommunikationsafdelinger med fuldtidsansatte, der er uddannede til at varetage opgaver og tænke strategisk, mens det i mindre organisationer og firmaer kan være selvlærte, frivillige eller chefen selv, der har ansvar for kommunikationen.</p> <p>I mindre virksomheder og organisationer kan kommunikationsopgaven virke som en uoverskuelig og tidskrævende opgave, der sluger energi fra det egentlige formål/produkt. Det gælder, hvis en specialist og ildsjæl hverken har tid, interesse eller evner inden for kommunikation og formidling, men alligevel er nødt til at kommunikere med omverdenen for at lykkes med sin ide.</p> <p>I denne opgave skal du hjælpe en mindre organisation, forening, virksomhed eller fond med en konkret kommunikationsopgave, som du formulerer i samarbejde med dem.</p> <p>Vælg én af følgende opgaver:</p> <p>Noter: Vi forsætter arbejdet med casen når vi har talt om farver. Læs https://kommita.systime.dk/?id=256 https://kommita.systime.dk/?id=240</p>
Omfang	18 lektioner / 13.5 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 er vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation</p> <p>Forundersøgelse og –analyse: udvælge relevante teorier, metoder og mod- eller 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: 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 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>Produktion og evaluering: anvende og dokumentere relevante metoder til løbende tests og sluttest 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>Brugerforståelse og kommunikationssituation: brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og</p>
------------------------------------	---

	<p>situation Brugerforståelse og kommunikationssituation: kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, herunder metoder til observation</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>Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler</p> <p>Design og visuel kommunikation: farvelære og digitale farvesystemer</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 distributionssystemer, deres opbygning, muligheder og økonomi</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>grupperarbejde</p>