

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	August/juni 22/23
Institution	CELF
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	Kommunikation og IT C
Lærer(e)	Siff Skovenborg
Hold	22tx3a

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb (64 lektioner af 45 min)

Titel 1	Etik og memes
Titel 2	Tale og formidling i samspil med dansk
Titel 3	Etikette og logo-design i samspil med teknologi
Titel 4	Billedbehandling
Titel 5	Spiludvikling

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 1	Memes – etik, love og humor på nettet
Indhold	Hvad er etik og love. Ophavsret/copyright, creative commons, public domain. Kommunikationsanalyse af memes ud fra den moderne kommunikationsmodel. Analyse af memes. Produktion: Lav et unikt meme som handler om det at være gymnasie-elev. Litteratur: Meyhoff, Peder (2021): Kommunikation og IT C. Systime: Produktion af kommunikation. https://kommitc.systime.dk/index.php?id=238#c949 Supplerende litteratur: Larsen, Ida Kjær (2021): Kronik: Holocaustbenægtelse er gået fra nynazistisk propaganda til humoristiske memes på nettet. Information https://www.information.dk/debat/2021/04/holocaustbenaegtelse-gaaet-nynazistisk-propaganda-humoristiske-memes-paa-nettet?lst_tag Nikolajeva, Nadia (2013): Dildoer og grim kæreste: Kampagne blev skrottet. Tv2 https://livsstil.tv2.dk/sundhed/2013-12-30-dildoer-og-grim-kaereste-kampagne-blev-skrottet
Omfang	4 lektioner af 45 min
Særlige fokuspunkter	- Humor og gråzoner - Gennemgang af faglige mål - logbogsskrivning
Væsentligste arbejdsformer	Indlagt emneundervisning, små individuelle opgaver, Gennemgang af love og regler på området, gruppearbejde

Titel 2	Tale og formidling
Indhold	Toulmins argumentationsmodel og Retoriske virkemiddel: appelformer. Opbygning af en tale med en indledning, en rækkefølge med påstand med belæg osv, overgange og en afslutning. Skriftlig aflevering med afsæt i den moderne kommunikationsmodel samt refleksion over, hvilke udfordringer og indsigter eleven har fået med brug af Toulmins argumentationsmodel og appelformer. Litteratur: fra danskfaget
Omfang	6 lektioner af 45 min
Særlige fokuspunkter	- Brug af argumentation og sproglige virkemidler - Mundtlig fremlæggelse (eksamenstræning)
Væsentligste arbejdsformer	Brainstorm, Individuelt arbejde, fremlæggelse på video med kort følgetekst. Logbog med fokus på faglige mål

Titel 3	Etikette og logo-design i samarbejde med teknologi
Indhold	Formernes psykologi, former, figurer, symboler og tekst i logoer. Typografi. Farver og logoer. Målgruppebeskrivelse, moodboard og designvalg. Gimp. Dpi til print Litteratur Meyhoff, Peder (2021): Kommunikation og IT C. Systime. Kap 4.4, 4.7, 4.8 Carson, Nick (2021): How to craft a powerful logo shape. Creativebloq https://www.creativebloq.com/logo-design/psychology-logo-shapes-8133918 - hentet 29. nov 2021 Icons8 - Typography Logo Design: Tips, Examples, Ideas. https://blog.icons8.com/articles/typography-logo-design/ - hentet 29. nov 2021 Pettengill, Brad (2013): Logo Design 101: The Symbol. Marketing-partners.com https://www.marketing-partners.com/conversations2/logo-design-101-the-symbol - hentet 29. nov 2021
Omfang	6 lektioner af 45 min
Særlige fokuspunkter	• Designforståelse • Print og påklstring af etiketter på flasker
Væsentligste arbejdsformer	Læreroplæg i klasse og på video. Gruppearbejde. Logbog med fokus på faglige mål

Titel 4	Billedbehandling – teori, analyse og design af egen plakat af favoritkunstner
Indhold	Designregler for typografi, balance, former, farve og blikfang: BOV versus RBU-PCD, Balance (symmetri, asymmetri, gyldne snit, gyldne ratio), former og symbolik, rytme og tempo, farveteori, kontrastvirkninger, farveskemaer, farvepsykologi, typografier, AIDA, gestaltlovene, billedanalyse ud fra designteori. Produktion: en plakat i A3 til print af favoritkunstner Delopgaver: 1. forklar princippet bag fibonacci-sekvensen, den gyldne ratio og det gyldne snit. Forklar hvorfor det er relevant at bruge det gyldne snit/den gyldne ratio i grafisk design. 2. Find 2-3 billeder, hvor der er særlig fokus på typografi og analyser dem med brug af typografiske fagudtryk. Hvilken type typografi er brugt og hvad synes du brugen af typografi viser i de valgte billeder i form af stemning, stil osv? 3. Analyser et billede med fokus på blikfang, gestaltlove og blikkets veje rundt, actionpoint, typografi, balance, farver, kontrast og farveskema, rytme. 4. Lær Gimp at kende, lav lag, udklip og andre editeringer Plakatudvikling 1. afsenderanalyse: Beskriv din kunstner og de værdier han/hun/de står for: hvordan vil de gerne fremstå? Hvad er vigtigt for dem at formidle?

	Lav en analyse af din favoritkunstners reklamer, posters, covers eller lign ud fra alle punkter i PP Designregler teori og analyse 2. Modtageranalyse: Find statistik, hvis muligt, af hvilken aldersgruppe, der lytter til denne genre af musik eller ser denne type kunst eller lav en lille spørgeskemaundersøgelse i klassen/din familie alt efter aldersgruppe for at undersøge, hvilke genrer af musik, de lytter til eller kunst de ser på. Segmenter din målgruppe med brug af enten Minerva, Gallup (mest voksne), Conzoom eller generationssegmentering – beskriv din målgruppe ud fra den valgte segmenteringsmodel. 3. Beskriv hvilke stil din målgruppe har 4. Begrund dine designovervejelser med et moodboard 5. Beskriv AIDA og brug af gestaltlove for din plakat og lav skitser/roughs 6. Færdiggør plakat (vis produktudvikling) og rapport Litteratur: Meyhoff, Peder (2021): Kommunikation og IT C. Systime. Kap 3, 4.6, 4.7, 4.8 og 4.9 RBU-PCD – http://www.onlinedesignteacher.com/2015/11/design-principles_69.html Mr. Kevin (2015): The Fibonacci Sequence and the Golden Ratio. https://www.youtube.com/watch?v=dREpRHgkjs&t=6s&ab_channel=Mr.Kevin - Hentet 18. okt 2022 Gyldne snit overlay: http://parksphotos.com/goldenoverlays/ https://color.adobe.com/da/create/color-wheel Fenger Grøn, Anna et al (2012): Kommunikation og it A. Systime. Kap 7.6 Overskuelighed – gestaltlovene, kap. 4.7, 4.8 og leksikonets afsnit om Farvesystemer og Farveteori samt BOV – https://kommita.systime.dk/?id=239 https://www.dr.dk/om-dr/fakta-om-dr/medieforskning/medieudviklingen/2021/det-musikalske-danmarkskort https://conzoom.dk/danmark/ https://onlinesynlighed.dk/blog/saadan-markedsfoerer-forskellige-generationer/ https://www.techtarget.com/whatis/feature/Generational-marketing-explained-Everything-you-need-to-know https://www.architecturaldigest.com/story/color-trends-through-the-decades https://99designs.dk/blog/design-history-movements/design-through-the-decades/ https://3ptscomm.medium.com/design-through-the-decades-the-evolution-of-graphic-design-over-the-last-50-years-and-beyond-617a20f8b61d
Omfang	30 lektioner af 45 min
Særlige fokuspunk-	• Brug af GIMP

ter	• Forundersøgelse
Væsentligste arbejdsformer	Læreroplæg, individuel opgave, tekstanalyse, delopgaver

Titel 5	Spilforløb - App-udvikling i applab – kode og design
Indhold	1. Der skal vælges et tema som app'en skal omhandle (det skal være mere end underholdning – f.eks. reklame eller læring – overvej også etik her) og der skal laves en arbejds- og tidsplan 2. Der skal laves en forundersøgelse om det tema, man har valgt at bruge og om markedet for lignende spil. Analyser mindst 1 lignende spil for deres design og Don Normans retningslinjer. Skriv ind i rapport 3. Der skal laves en målgruppeanalyse (med afsæt i interview) og persona til rapporten 4. Lav en kravsspecifikation 5. Der skal være en idefase til, hvad spillet skal indeholde (mindmap) og hvordan den kan bygges op, der munder ud i grove skitser af spilforløbet. Ud-vælg de bedste ideer. Beskriv processen i rapporten. 6. Lav strukturdiagram og/eller flowchart over systemet (modellering) i og tegn low-fi-skitser til en brugertest. Der skal være en mid-fi-brugertest, hvor alle sider og funktioner tegnes og skitserne fotograferes ind som prototype i marvel-app og knapper tilføjes – testen evalueres og det forberede design sættes op i applab på code.org. Der skal være en high-fi prototypetest i app-lapp med brugerfeedback og designet forbedres med brug af BOV (balance, overblik (gestaltlove) og variation) samt fokus på farvevalg og typografi – alt vises og beskrives i rapporten 7. Lav spillet færdigt i app-lab. Link til spillet lægges på forsiden af rapporten. Litteratur: Møller, Jakob Horn (2023): Computerspil. Systime. Kap om genrer. https://computerspil.systime.dk/?id=177 Meyhoff, Peder (2021): Kommunikation og IT C. Systime. Kap 2, 3.2 og 3.3 Buch, Jesper et al. (2023): Informatik. Kapitel om kravsspecifikation. https://informatik.systime.dk/?id=878 https://bluebell.dk/saadan-laver-du-en-kravspecifikation Hentet 2. jan. 2023
Omfang	20 lektioner af 45 min – fordybelsestid/elevtid 5 timer
Særlige fokuspunkter	• Introduktion til kodning • Rapportskrivning
Væsentligste arbejdsformer	Læreroplæg og gruppearbejde, use-opgave