

Undervisningsbeskrivelse for faget/fagene Kommunikation og it C

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	juni 2023
Institution	Htx-Nykøbing F
Fag og niveau	• Kommunikation og it C
Lærer	Hans Arne Niclasen
Hold	Kom/IT A/C 2022 A

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Grafisk Design
Titel 2	Filmproduktion
Titel 3	Digital dannelse, segmentering og målgrupper
Titel 4	Filmproduktion i praksis
Titel 5	Journalistisk skrivning og sociale medier
Titel 6	Ophavsret
Titel 7	Eksamensopgave
Titel 8	Præsentationsteknik

Titel 1	Grafisk Design
Indhold	<u>Kernestof</u> • digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning • digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd • produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder • produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger • design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign • kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer • kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov <u>Anvendt litteratur</u> Meyhoff: Kommunikation & IT C, systime e-bog, Kap. 4
Omfang	8 lektioner á 90 min.
Særlige fokuspunkter	• produktion:forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter • produktion:begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • produktion:demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • produktion:udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • forundersøgelse:undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen
Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Klassesdialog • Praktisk arbejde • Elevoplæg • Gruppearbejde

Titel 2	Filmproduktion
Indhold	<u>Kernestof</u> • digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd • etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder • produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger • design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler • kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer • kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov <u>Anvendt litteratur</u>
Omfang	8 lektioner á 90 min.
Særlige fokuspunkter	• produktion:anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter • produktion:forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter • produktion:begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • produktion:demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • produktion:udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • forundersøgelse:demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag • forundersøgelse:undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • forundersøgelse:finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt • forundersøgelse:analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet

Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Klassesialog • Praktisk arbejde • Gruppearbejde • Fjernundervisning
----------------------	--

Titel 3	Digital dannelse, segmentering og målgrupper
Indhold	<u>Kernestof</u> • design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign • kommunikationsteori og medier: eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen • kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer • kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov • kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer <u>Anvendt litteratur</u> Filmen "Brexit - The Uncivil War", HBO 2019, Artikelsamling "Digital dannelse", EMU, Meyhoff: Kommunikation og it C, systime e-bog, kap. 2 og 3
Omfang	10 lektioner á 90 min.
Særlige fokuspunkter	• produktion:anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter • produktion:forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter • produktion:begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • produktion:demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • produktion:udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • forundersøgelse:undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • forundersøgelse:finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt • forundersøgelse:analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet

Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Praktisk arbejde • Elevoplæg • Gruppearbejde • IT-baseret arbejde
----------------------	---

Titel 4	Filmproduktion i praksis
Indhold	<u>Kernestof</u> • digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning • digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd • etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder • produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger • design og visuel kommunikation: skitser og prototyper • design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler • design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign • kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer • kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov • kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer <u>Anvendt litteratur</u> Meyhoff: Kommunikation/it C, systime e-bog, Leksikon Video og Film
Omfang	6 lektioner á 90 min.

Særlige fokuspunkter	• produktion:begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • produktion:demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • produktion:udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • forundersøgelse:undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • forundersøgelse:finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt • forundersøgelse:analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet
Arbejdsformer	• Praktisk arbejde • Elevoplæg • Gruppearbejde • IT-baseret arbejde

Titel 5	Journalistisk skrivning og sociale medier
Indhold	<u>Kernestof</u> • digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning • digitale værktøjer: programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps • etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv • etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder • produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger • design og visuel kommunikation: basal farvelære • design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler • design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik • design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign • kommunikationsteori og medier: eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen • kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer • kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov • kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer <u>Anvendt litteratur</u> Meyhoff: Kommunikation og IT C, systime e-bog, kap.2 .3.4.
Omfang	8 lektioner á 90 min.

Særlige fokuspunkter	• produktion:anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter • produktion:forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter • produktion:begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • produktion:demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • produktion:udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • forundersøgelse:demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag • forundersøgelse:undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • forundersøgelse:finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt • forundersøgelse:analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet
Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Klassedialog • Praktisk arbejde • Gruppearbejde • IT-baseret arbejde

Titel 6	Ophavsret
Indhold	<u>Kernestof</u> • etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv • etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter <u>Anvendt litteratur</u>
Omfang	1 lektioner á 90 min.
Særlige fokuspunkter	• produktion:forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter • produktion:begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • produktion:demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • forundersøgelse:undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen
Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Klassedialog • Klasseundervisning

Titel 7	Eksamensopgave
Indhold	<u>Kernestof</u> • supplerende stof • digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning • digitale værktøjer: programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps • digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd • etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv • etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter • produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder • produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger • produktudvikling og projektstyring: idégenereringsværktøjer • design og visuel kommunikation: skitser og prototyper • design og visuel kommunikation: basal farvelære • design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler • design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik • design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign • kommunikationsteori og medier: eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen • kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer • kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov • kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer <u>Anvendt litteratur</u> Moe, Fenger-Grøn, Fog et al: Kommunikation og it A, e-bog systeme, Kap. Eksamenprojektet.

Omfang	8 lektioner á 90 min.
Særlige fokuspunkter	• produktion: anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter • produktion: forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter • produktion: begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver • produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • forundersøgelse: demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag • forundersøgelse: undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen • forundersøgelse: finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt • forundersøgelse: analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet
Arbejdsformer	• Praktisk arbejde • Gruppearbejde • IT-baseret arbejde • Klasseundervisning

Titel 8	Præsentationsteknik
Indhold	<u>Kernestof</u> • supplerende stof • digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd • design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler • design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik • design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign • kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov <u>Anvendt litteratur</u> Meyhoff: Kommunikation/IT C, kap. 4
Omfang	1 lektioner á 90 min.
Særlige fokuspunkter	• produktion:demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • produktion:udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde • forundersøgelse:demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag • forundersøgelse:undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen
Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Klassesdialog • IT-baseret arbejde • Klasseundervisning