

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	August/juni 23/24
Institution	CELF
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	Kommunikation og IT C
Lærer(e)	Siff Skovenborg
Hold	23tx3a

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	Udvikling af off-line spil i samspil med teknologi
Titel 4	Billedbehandling
Titel 5	Etikette og logo-design i samspil med teknologi
Titel 6	Eksamensforløb (5 timer forberedelsestid)

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	6 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	Udvikling af off-line spil i samspil med teknologi
Indhold	I udvikler et analogt spil eller en leg som fremmer miljøbevidstheden med afsæt i en problemstilling I præsenterer i et problemtræ – spillet skal være på dansk. I skal vælge en målgruppe (børn, unge, voksne eller ældre gennem generationssegmentering) ► Rammer for opgaven: ► spillet skal være for mindst to spillere og skal passe til jeres målgruppe ► det skal have fysiske komponenter såsom kort, et bræt, terninger, spilbrikker eller lignende ► Spillet skal være underbygget af spilteori, der afleveres som en rapport (Målgruppebeskrivelse med 2 personaer, læring, spilgenrer og spillertype, jeres brainstorm, følelser i spillet, fortællingen, mekanikken og spillets regler, æstetikken og teknologien, etiske overvejelser/ophavsret, resultater af løbende feedback på de viste skitser og prototyper) Litteratur: It-lærerforeningens materialewiki (hentet okt 2023): Reklamespil - Målgruppe og Spillertyper. http://iftek.dk/reklamespil-malgruppe-og-spillertyper Møller, Jakob Horn (2023): Afsnittet Genrer i Computerspil. Systime. https://computerspil.systime.dk/?id=177 Nielsen, John (hentet okt. 2023): Sådan markedsfører du dig overfor forskellige generationer. https://onlinesynlighed.dk/blog/saadan-markedsfoerer-forskellige-generationer/ Schell, Jesse I Ahmad, Mifrah (2019): Categorizing Game Design Elements into Educational Game Design Fundamentals. Afsnittet: 2.2 Four basic elements through “Elemental Tetrad”. https://www.intechopen.com/chapters/70106 Garfield, Richard et al. (2011): Kobolts guide to board game design). Uddrag af afsnittet: Everyone has a different idea about what each act is for. https://www.amazon.com/Kobold-Guide-Board-Design-Guides-ebook/dp/B005LDMOPA?asin=B005LDMOPA&revisionId=d58ea797&format=1&depth=1 Game studies Wiki (Hentet okt. 2023): Rules. https://game-studies.fandom.com/wiki/Rules Thorø, Valle (2021): Procesdiagrammer. http://www.vthoroe.dk/Teknologi/Produktudvikling/Procesdiagrammer.pdf Billedkunst (2016): Ittens farvelære: https://www.youtube.com/watch?v=AahW5HsAafQ&t=2s Graf1x (hentet okt. 2023): Color and meaning.

	https://graf1x.com/color-psychology-emotion-meaning-poster/ Intouch design (2018): What is an Analogue Game and why do we need one? http://www.intouchdesign.co.nz/analogue-games Meyhoff, Peder (2023): Kommunikation og IT C. Systime. Kap 4.4
Omfang	30 lektioner af 45 min
Særlige fokuspunkter	• Idegenerering (brainwalking) • Problemtræ • Generationssegmentering • Personaer • Spilteori (pædagogik, æstetik, fortælling, mekanik og teknologi) • Spilgenrer og spiltyper • Modellering • Ittens farvelære, farveskemaer, kontraster, farver og følelser • Skitser og prototyper (lo-, mid- og hi-fi) • 3D print • Produktevaluering • Rapportskrivning
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde, læreroplæg, use-opgave, logbog, tidsplanlægning, fremlæggelse i klassen

Titel 4	Billedanalyse og billedbehandling – teori, analyse og design af egen plakat af favoritkunstner
Indhold	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, typografi, balance, farver, kontrast og farveskema, rytme. 4. Lær Gimp eller et andet billedbehandlingsprogram 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. Udvælg minimum 3 produkter – download og vis dem i rapporten, der hvor du laver din analyse Vælg, begrund og beskriv i rapporten mulig brug af typografi, farveskema og brug af balance til inspiration din plakat, med afsæt i analysen. 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

	søgelse 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 plakats og lav skitser/roughs 6. Færdiggør plakats (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=dREpRHgkjsg&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	20 lektioner af 45 min
Særlige fokuspunkter	• Brug af GIMP eller andet billedbehandlingprogram • Forundersøgelse: afsenderanalyse • Modtageranalyse: Segmentering • Moodboard • Aida • Gestaltlove

	Designregler teori og analyse (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, gestalt-lovene, billedanalyse ud fra designteori)
Væsentligste arbejdsformer	Læreroplæg, individuel opgave, tekstanalyse, delopgaver, logbog og fremlæggelse

Titel 5	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. Brug af billedbehandlingsprogram. Dpi til print Litteratur 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	4 Lektioner af 45 min
Særlige fokuspunkter	- Designforståelse - Print og påklstring af etiketter på flasker
Væsentligste arbejdsformer	Læreroplæg i klasse og på video (flipped classromm). Gruppearbejde. Logbog

Titel 6	Eksamensforløb
Indhold	I dette afsluttende forløb kan du/I som gruppe vælge mellem tre cases. Projekt opgaven kan udformes individuelt eller i grupper af højst tre personer. Prøven i Kommunikation og it C er en mundtlig prøve på grundlag af en afsluttende projektopgave, der består af et eller flere kommunikationsprodukter og en rapport på 5-12 normalsider. I rapporten anvender I teori til at forklare valg og fravalg i forbindelse med udformningen af kommunikationsproduktet/-produkterne. CASE 1 – LAV EN ELLER FLERE VIDEOER FOR NAKSKOV TURISTBUREAU Begrund brugen af følgende teorier og metoder i filmprojekter i rapporten: - Format og genre - Storyboard (I kan springe synopsis og manuskript over) - Fortælling og evt. brug af karakterer

	• Beskæring • Kameraperspektiv • Kameraføring • Scenografi • Lyd • Evt. fortæller/voiceover • Overvejelser i forhold til klipning CASE 2 – ALKOHOLKULTUR CASE 3 -SELVVALGT CASE MED FOKUS PÅ AKTUELLE ETISKE PROBLEMATIKKER Litteratur • Meyhoff, Peder (2023): Kommunikation og IT C. Systime - Etik og moral: https://kommitc.systime.dk/?id=276 • Forbrugerombudsmanden (hentet 2024) https://www.forbrugerombudsmanden.dk/alle-emner/god-skik/ - læs de for jer relevante underemner. • Skovenborg, Siff (2022): Beslutninger vedrørende film. https://youtu.be/0dxEV2drPGA •
Omfang	12 Lektioner af 45 min – fordybelsestid/elevtid 5 timer
Særlige fokuspunkter	• Brug af allerede anvendt teori og metode • Projektforløb med fokus på logbog og tidsplan
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde eller individuelt. Flipped classroom. Logbog. Tidsplanlægning. Rapport. Powerpoint.