

Undervisningsbeskrivelse for faget/fagene

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	juni 2024
Institution	Merkurs plads
Fag og niveau	• Kommunikation og it A
Lærer	Hans Arne Niclasen
Hold	23-26htxC

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Introduktion KOM IT
Titel 2	Præsentationsteknik
Titel 3	Filmproduktion
Titel 4	Målgruppeanalyse og digital markedsføring
Titel 5	Grafik
Titel 6	Kommunikationshistorie -og modeller
Titel 7	Ophavsret
Titel 8	Journalistisk skrivning
Titel 9	Filmopgave
Titel 10	Digital manipulation
Titel 11	Klamydiakampagne
Titel 12	Eksamensprojektet

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

Titel 1	Introduktion KOM IT
Indhold	<u>Kernestof</u> • 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: eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen • 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> Peter Meyhoff: Kommunikation og IT C, systime e-bog, kap 1&2
Omfang	4 lektioner á 90 min.
Særlige fokuspunkter	• produktion:demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner • 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 • Klassesdialog • Praktisk arbejde • Elevoplæg
Titel 2	Præsentationsteknik
Indhold	<u>Kernestof</u> • supplerende stof • 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 <u>Anvendt litteratur</u> https://www.alun.dk/livsstil/kropssprog-selvsikkerhed-intelligens-og-tillid.html https://www.ihatepresentations.com/ceo-gives-a-bad-business-presentation/
Omfang	2 lektioner á 90 min.
Særlige fokuspunkter	• produktion:udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde

Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Klassesdialog
Titel 3	Filmproduktion
Indhold	<u>Kernestof</u> • digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd • 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 <u>Anvendt litteratur</u> Peter Meyhoff: Kommunikation og IT C, systime e-bog, kap. 4
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
Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Klassesdialog

	• Praktisk arbejde • Gruppearbejde • Klasseundervisning
--	---

Titel 4	Målgruppeanalyse og digital markedsføring
Indhold	<u>Kernestof</u> • 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 • produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger • 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 <u>Anvendt litteratur</u> Peter Meyhoff: Kommunikation og IT C, systime e-bog, kap 2&3
Omfang	4 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 • 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 • Klassesdialog • Praktisk arbejde • Gruppearbejde
Titel 5	Grafik
Indhold	<u>Kernestof</u> • 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

	<u>Anvendt litteratur</u> Peter Meyhoff: Kommunikation & IT C, systime e-bog, kap. 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
Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Klassedialog

	• Praktisk arbejde • Elevoplæg • Gruppearbejde • Projektarbejde
Titel 6	Kommunikationshistorie -og modeller
Indhold	<u>Kernestof</u> • kommunikationsteori og medier: eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen • 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> Peter Meyhoff: Kommunikation og IT C, systime ebog, kap.2
Omfang	4 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 • Praktisk arbejde • Gruppearbejde
Titel 7	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> Peter Meyhoff: Kommunikation og IT C, systime ebog, kap. 4.12
Omfang	1 lektioner á 90 min.
Særlige fokuspunkter	
Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Gruppearbejde
Titel 8	Journalistisk skrivning
Indhold	<u>Kernestof</u>

	• digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd • produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger • 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> Peter Meyhoff: Kommunikation og IT C, systime e-bog, kap. 2,3 og 4
Omfang	8 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:analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet
Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Praktisk arbejde

	• Gruppearbejde
Titel 9	Filmopgave
Indhold	<u>Kernestof</u> • digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd • 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 <u>Anvendt litteratur</u> Peter Meyhoff: Kommunikation og IT C, systime e-bog, Leksikon Video og Film
Omfang	4 lektioner á 90 min.
Særlige fokuspunkter	
Arbejdsformer	• Virtuel undervisning
Titel 10	Digital manipulation
Indhold	<u>Kernestof</u> • etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv • 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 <u>Anvendt litteratur</u> Filmen "Brexit: The Uncivil War" HBO 2019 Artikelsamling "Digital dannelse", EMU.dk Peter Meyhoff: Kommunikation og It , kap. 2 & 3
Omfang	3 lektioner á 90 min.
Særlige fokuspunkter	• 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:analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet
Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Klassedialog • Elevdiskussion
Titel 11	Klamydiakampagne
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

- 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
- 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> Fenger-Grøn et al: Kommunikation og IT A, systime ebog, kap.6
Omfang	6 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 • Praktisk arbejde • Gruppearbejde
Titel 12	Eksamensprojektet
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 • 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> Peter Meyhoff: Kommunikation og IT C, systime ebog
Omfang	10 lektioner á 90 min.
Særlige fokuspunkter	

Arbejdsformer	• Tavleundervisning • Praktisk arbejde • Gruppearbejde
----------------------	--