



## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Forløb 1</b>	Undervisningsbeskrivelse - KomIT - Appudvikling
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	<p><u>Anvendt litteratur</u></p> <p><u>Øvrig materiale</u></p> <p><u>Øvrigt indhold</u> Appudvikling i Applab.</p>
<b>Faglige mål</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktion: Eleverne skal kunne anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter</li> <li>• Produktion: Eleverne skal kunne begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver</li> <li>• Produktion: Eleverne skal kunne demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner</li> <li>• Produktion: Eleverne skal kunne udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</li> <li>• Forundersøgelse: Eleverne skal kunne demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag</li> <li>• Forundersøgelse: Eleverne skal kunne undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</li> <li>• Forundersøgelse: Eleverne skal kunne finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt</li> </ul>
<b>Kernestof</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning</li> <li>• Digitale værktøjer: programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps</li> <li>• Digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd</li> <li>• Produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder</li> <li>• Produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger</li> <li>• Produktudvikling og projektstyring: idégenereringsværktøjer</li> <li>• Design og visuel kommunikation: skitser og prototyper</li> <li>• Design og visuel kommunikation: basal farvelære</li> <li>• Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik</li> <li>• Design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign</li> <li>• Kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer</li> <li>• Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og -processer</li> </ul>

<b>Anvendt materiale.</b>	<p>Litteratur:</p> <p>C. Bangsholm - Det Kommunikerende Menneske, s25-30</p> <p>P. Meyhoff - Kommunikation og it (2022), s106-109, 113-114, 170, 174, &amp; 182-186</p> <p>"Pizzaappen" video 1-3: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wIf8kbZ3T6c">https://www.youtube.com/watch?v=wIf8kbZ3T6c</a>, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=YZ984FozPgM">https://www.youtube.com/watch?v=YZ984FozPgM</a>, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Kxvh44IngiE">https://www.youtube.com/watch?v=Kxvh44IngiE</a></p> <p>N. Gamborg - Gestaltlovene: <a href="http://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene">http://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene</a></p> <p>D. Lindholm - Forståelse for Informatik v0.9, App Udvikling, Systemudvikling og Testmetoder</p> <p>D. Lindholm - Forståelse for Kommunikation og IT v0.3, Skrifttyper</p> <p>J. Gardner - Papirprototyper. UNI-C</p> <p>Huffington Post - Color Emotion Guide [Infographic]: <a href="https://www.huffpost.com/entry/psychology-color-design-infographic_b_2516608">https://www.huffpost.com/entry/psychology-color-design-infographic_b_2516608</a></p> <p>Fast Company - What Your Logo's Color Says About Your Company (Infographic): <a href="https://www.fastcompany.com/3028378/what-your-logos-color-says-about-your-company-infographic">https://www.fastcompany.com/3028378/what-your-logos-color-says-about-your-company-infographic</a></p> <p>Mindtools - Brainstorming: <a href="https://www.mindtools.com/brainstm.html">https://www.mindtools.com/brainstm.html</a></p> <p>Mindtools - Reverse Brainstorming: <a href="https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_96.htm">https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_96.htm</a></p> <p>Lifhack - How to Mind Map to Visualize Ideas: <a href="https://www.lifhack.org/articles/work/how-to-mind-map-in-three-small-steps.html">https://www.lifhack.org/articles/work/how-to-mind-map-in-three-small-steps.html</a></p> <p>Værktøj:</p> <p>Applab: <a href="https://code.org/educate/applab">https://code.org/educate/applab</a></p> <p>Farvetemagenerator: <a href="https://colors.co/generate">https://colors.co/generate</a></p> <p>Farvehjul: <a href="https://color.adobe.com/da/create/color-wheel/">https://color.adobe.com/da/create/color-wheel/</a></p> <p>Farvehjul og nuanceskema: <a href="http://paletton.com/">http://paletton.com/</a></p> <p>Marvel App: <a href="https://marvelapp.com/apps">https://marvelapp.com/apps</a></p>
<b>Arbejdsformer</b>	<p>Tavleundervisning, Praktisk arbejde, Elevoplæg, Gruppearbejde</p>

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Forløb 2</b>	WOW Æstetik i billeder
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	<p>Dette forløb handler om æstetik i billeder. Men hvad er æstetik egentlig? Og hvordan kan vi vurdere om noget er æstetisk eller ej? Vi kigger på flotte billeder og I skal lære at tage flotte billeder.</p> <p>Opgaver:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tag et billede som ingen har set før (individuel)</li> <li>2. Tag et æstetisk selvportræt der siger noget om dig</li> </ol> <p>Teori: Billedkomposition</p> <p>Varighed: ca. 4-6 lektioner</p> <p>Dette forløb handler om æstetik i billeder. Men hvad er æstetik egentlig? Og hvordan kan vi vurdere om noget er æstetisk eller ej? Vi kigger på flotte billeder og I skal lære at tage flotte billeder.</p> <p>Opgaver:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tag et billede som ingen har set før (individuel)</li> <li>2. Tag et æstetisk selvportræt der siger noget om dig</li> </ol> <p>Teori: Billedkomposition</p> <p>Varighed: 6 lektioner</p>
<b>Faglige mål</b>	Produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner
<b>Kernestof</b>	Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler Digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd
<b>Anvendt materiale.</b>	<p>Bangsholm, Claus (2009): Det kommunikerende menneske. Side 207-232.</p> <p>Meyhoff, Peder (2017): Kommunikation og IT C. Side 69-76.</p> <p>Rose, Gitte og Christiansen H.C. Red. (2009): Analyse af billedmedier – en introduktion. Kapitel 3.</p> <p><a href="http://filmcentralen.dk/gymnasiet/filmsprog/kameravinkler">http://filmcentralen.dk/gymnasiet/filmsprog/kameravinkler</a></p> <p><a href="http://www.mir.com.my/rb/photography/fototech/htmls/depth.html">http://www.mir.com.my/rb/photography/fototech/htmls/depth.html</a></p>
<b>Arbejdsformer</b>	klasseundervisning, projektarbejdsform, anvendelse af fagprogrammer, skriftligt arbejde, Elevoplæg

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Forløb 3</b>	Målgrupper – Gallup kompas og kender du typen
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	<p>Eleverne introduceres til Gallup, conzoom og statistikbanken. Vi skal lave ”Kender du typen” - placere stereotyper i gallup og forsøge at lære at hive brugbart data ud at statistik banken.</p> <p>Varighed: 6 lektioner</p>
<b>Faglige mål</b>	<p>Forundersøgelse: finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt</p> <p>Produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteorier på konkrete cases og egne produktioner</p> <p>Produktion: begrunde valg af medie, udtryksform</p>
<b>Kernestof</b>	<p>Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer</p> <p>Kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov</p> <p>Kommunikationsteori og medier: eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen</p> <p>Produktudvikling og projektstyring: idégenereringsværktøjer</p> <p>Produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsprodukter med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger</p>
<b>Anvendt materiale.</b>	<p>Bangsholm, Claus (2009): ”Det kommunikerende menneske – Kommunikation og IT A”. Erhvervsskolernes Forlag. 1. udgave. 1. oplag.</p> <p>LEAP. Hentet fra Kommunikation og IT metodekatalog. Sidst set 29.08.2022. <a href="https://metodekataloget.dk/leap/">https://metodekataloget.dk/leap/</a></p> <p>Møller, Jakob Horn &amp; Lundh, Carsten (2021): Kommunikation og IT C. Forlaget Praxis. 1. udgave, 1. oplag.</p> <p>Scheuer-Larsen Claus &amp; Lauridsen, Per Størup: Kommunikation og IT htx 2017. Odense tekniske gymnasium. Viden.otg.dk</p> <p>Social Media. Wikipida.org. Sidst set 29.08.2022 <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Social_media">https://en.wikipedia.org/wiki/Social_media</a></p>
<b>Arbejdsformer</b>	Klasseundervisning, projektarbejdsform, skriftligt arbejde, Elevoplæg.

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Forløb 4</b>	Reklamevideo for egen app (fra grundforløbet)
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	<p>I skal lave en reklame for jeres APP fra sidste forløb. I denne opgave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- anvendes tre-akter-modellen / plot-point-modellen.</li> <li>- skal der laves et kort storyboard, hvor der er fokus på billedbeskæring.</li> <li>- Filmes varighed ca. 10-30 sekunder.</li> </ul> <p>Eleverne havde også et oplæg i ophavsret- da dette ikke blev nået i grundforløbet: Kernestof</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv</li> <li>•Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</li> <li>•Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</li> </ul> <p>Datatilsynet - Retningslinier for offentliggørelse af billeder J. Bock - Ophavsret og medieetik (Præsentation) Referencemateriale: M. Rosenmeier - Ophavsret for begyndere, 3. udgave</p> <p>Lektioner 12</p>
<b>Faglige mål</b>	<p>Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</p>
<b>Kernestof</b>	<p>Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler</p>
<b>Anvendt materiale.</b>	<p>[Angiv hvilke materialer, der har været anvendt i forløbet, fordelt på kernestof og supplerende stof. Angiv desuden omfanget i form af antal sider/procent og en angivelse af forløbets samlede undervisningstid og fordybelsestid (opgøres i timer a 60 minutter. Læs mere herom i bekendtgørelse af lov om de gymnasiale uddannelse § 19)]</p>
<b>Arbejdsformer</b>	<p>Klasseundervisning, projektarbejdsform, anvendelse af fagprogrammer, skriftligt arbejde, Elevoplæg.</p>

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Forløb 5</b>	Fake News – poster (poster/ avisforside)
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	<p>Vi skal kigge på Fake News som fænomen, se på aktuelle eksempler og diskutere de sociale mediers rolle heri, samt se på hvilke konsekvenser Fake News kan have. I skal producere en poster om Fake News, en der hjælper modtageren spotte Fake News eller en fake News poster – med særligt fokus på layout og typografi. Det er et krav at I får feedback på jeres artikel fra jeres målgruppe.</p> <p>Varighed ca 11 lektioner</p>
<b>Faglige mål</b>	<p>Forundersøgelse: analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet</p> <p>Forundersøgelse: finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt</p> <p>Forundersøgelse: undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</p> <p>Produktion: forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter</p>
<b>Kerne-stof</b>	<p>Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer</p> <p>Kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov</p> <p>Kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer</p> <p>Design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign</p> <p>Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler</p> <p>Design og visuel kommunikation: basal farvelære</p> <p>Design og visuel kommunikation: skitser og prototyper</p> <p>Produktudvikling og projektstyring: idégenereringsværktøjer</p> <p>Produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder</p> <p>Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>Etik, love og digital adfærd: ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter</p> <p>Digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd</p>
<b>Anvendt materiale.</b>	<p>Andersen , Anne Anthon (02.2017): ”Fake News”. Faktalink. <a href="https://faktalink.dk/fal-ske-nyheder">https://faktalink.dk/fal-ske-nyheder</a></p> <p>Keern-Jespersen, Rasmus (01.01.2018): ”Fake News er ikke et problem i Danmark - men misinformation er”. Mandagmorgen. <a href="https://www.mm.dk/artikel/fake-news-er-ikke-problem-danmark-men-misinformation-er">https://www.mm.dk/artikel/fake-news-er-ikke-problem-danmark-men-misinformation-er</a></p>

	<p>Korsgaard, Lea (2017): ”Den der råber lyver – mediebrugernes manual til løgnens tidsalder”</p> <p>Kulager, Frederik (24.11.2017): ”Store danske medier som Ekstra Bladet, BT og Metroxpress har citeret russiske internettrolde – uden at vide det”. Zetland. <a href="https://www.zetland.dk/historie/sOPVVPN7G-meQEnPmB-a4fbf">https://www.zetland.dk/historie/sOPVVPN7G-meQEnPmB-a4fbf</a></p> <p>Kulager, Frederik (02.09.2019): ”Youtube gjorde Paludan danmarkskendt. Her er, hvad der skete, da, videoplatformen pludselig vendte ham ryggen”. Zetland. <a href="https://www.zetland.dk/historie/sop1dXjw-aOZj67pz-47db6?utm_source=facebook&amp;utm_medium=zetlanddk&amp;utm_campaign=artikel&amp;fbclid=IwAR2ya0Shfsqmzv8C7qZobOc9231UXSeRS__AFFcQXn_inKDWEuE5cCjA9D4">https://www.zetland.dk/historie/sop1dXjw-aOZj67pz-47db6?utm_source=facebook&amp;utm_medium=zetlanddk&amp;utm_campaign=artikel&amp;fbclid=IwAR2ya0Shfsqmzv8C7qZobOc9231UXSeRS__AFFcQXn_inKDWEuE5cCjA9D4</a></p> <p>Mehlsen, Camille &amp; Hendricks Vincent F (2019): ”Like. Shitstorme, fake news, fear of missing out, What’s not to like?” Center for Information og Boblestudier (CIBS) Københavns Universitet. 1. udgave. 1. oplag</p> <p>Meyhoff, Peder (2017): ”Kommunikation og IT C”.</p> <p>Bangsholm, Claus (2009): ”Det kommunikerende menneske” <a href="https://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene&amp;u">https://www.nielsgamborg.dk/?p=gestaltlovene&amp;u</a></p>
<b>Arbejdsformer</b>	<p>Klasseundervisning og klasses Diskussion</p> <p>Gruppearbejde og skriftligt arbejde</p> <p>Læreroplæg og elevoplæg</p>



## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Forløb 1</b>	SoMe til skolen
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	<p>I skal lave en SoMe konto på Instagram til én af følgende afsendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klubber</li> </ul> <p>Kontoen skal bruges til at rekruttere nye medlemmer, vise afsenderens arbejde og profilere gymnasiet udadtil. I må selv bestemme om I opretter en ny konto eller bruger en af jeres egne.</p> <p>Produkt</p> <p>I denne opgave skal I aflevere to produkter.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Instagram konto, med følgende krav til indhold:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Minimum 3 opslag</li> <li>b. Minimum 3 stories</li> </ol> </li> <li>2. Mini-rapport, med følgende krav til indhold:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Beskrivelse af afsender</li> <li>b. Beskrivelse af Instagram</li> <li>c. Overvejelser omkring push/pull, LEAP og hashtags</li> </ol> </li> </ol> <p>Find rapportskabelonen på Ludus - den kan hjælpe jer 😊</p> <p>Programmer</p> <p>Jeg vil anbefale at I bruger følgende programmer til at løse opgaven:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Word til rapport</li> <li>• Instagram til produkt</li> <li>• Gifmaker til billeder med bevægelse (<a href="https://www.gifmaker.net/">https://www.gifmaker.net/</a>)</li> <li>• PowerPoint til at redigere billeder</li> </ul> <p>Varighed lektioner 12</p>
<b>Faglige mål</b>	<p>Forundersøgelse: undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen</p> <p>Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde</p> <p>Produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner</p>
<b>Kernestof</b>	<p>Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer</p> <p>Kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov</p> <p>Kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer</p> <p>Produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger</p>
<b>Anvendt materiale.</b>	<p>Bangsholm, Claus (2009): ”Det kommunikerende menneske – Kommunikation og IT A”. Erhvervsskolernes Forlag. 1. udgave. 1. oplag.</p> <p>LEAP. Hentet fra Kommunikation og IT metodekatalog. Sidst set 29.08.2022. <a href="https://metodekataloget.dk/leap/">https://metodekataloget.dk/leap/</a></p>

	<p>Møller, Jakob Horn &amp; Lundh, Carsten (2021): Kommunikation og IT C. Forlaget Praxis. 1. udgave, 1. oplag.</p> <p>Scheuer-Larsen Claus &amp; Lauridsen, Per Størup: Kommunikation og IT htx 2017. Odense tekniske gymnasium. Viden.otg.dk</p> <p>Social Media. Wikipida.org. Sidst set 29.08.2022 <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Social_media">https://en.wikipedia.org/wiki/Social_media</a></p>
<b>Arbejdsformer</b>	<p>Klasseundervisning og klasses Diskussion</p> <p>Gruppearbejde og skriftligt arbejde</p> <p>Læreroplæg</p>

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

<b>Forløb 1</b>	Eksamensprojektet
<b>Forløbets indhold og fokus</b>	<p>Da det er eksamensprojektet vil alle faglige mål og kernestofområder være i spil.</p> <p>Varighed: 15 lektioner</p>
<b>Faglige mål</b>	
<b>Kernestof</b>	
<b>Anvendt materiale.</b>	
<b>Arbejdsformer</b>	