

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

[Retur til forside](#)

Titel 1	Introduktion (GF)
Indhold	
Omfang	
Særlige fokuspunkter	
Væsentligste arbejdsformer	

[Retur til forside](#)

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

[Retur til forside](#)

Titel 2	Bumpervideoer (GF)
Indhold	Eleverne laver bumpervideoer af to omgange.
Omfang	12 timer Materiale: 15 ns
Særlige fokuspunkter	Målgrupper og segmentering Informationssøgning / research Videoproduktion Etik, ophavsret
Væsentligste arbejdsformer	Præsentation Klasseundervisning Gruppearbejde

[Retur til forside](#)

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

[Retur til forside](#)

Titel 3	Poster
Indhold	<p>Læren omkring kommunikationsmodeller, målgrupper & segmentering og informationssøgning samt kildekritik.</p> <p>Foruden teorien, bliver eleverne introduceret til Adobe Illustrator</p> <p>Deres viden bliver afsluttende brugt til design af en plakat, samt en lille rapport som dokumentation.</p> <p>"Kommunikation/IT C" - Meyhoff - Kapitel 3 "Kommunikation/IT C" - Meyhoff - Kapitel 4 "Kommunikation/IT C" - Meyhoff - Kapitel 7 "Kommunikation/IT C" - Meyhoff - Kapitel 16 "Kommunikation/IT C" - Meyhoff - Kapitel 18 Diverse Illustrator tutorials fra internettet</p>
Omfang	<p>14 timer</p> <p>Materiale: 25 ns + 10-20 minutters video</p>
Særlige fokuspunkter	<p>Kommunikationsmodeller</p> <p>Målgrupper og segmentering</p> <p>Arbejde med skitser og skabeloner</p> <p>Informationssøgning</p> <p>Tegneprogram / Adobe Illustrator</p> <p>Rapportskrivning</p>
Væsentligste arbejdsformer	<p>Plakat + rapport</p> <p>Klasseundervisning</p> <p>Gruppearbejde</p> <p>Individuel opgaveløsning</p>

[Retur til forside](#)

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

[Retur til forside](#)

Titel 4	Folder
Indhold	<p>Eleverne skal lære om opsætning af tekst. Dette indbefatter grafisk layout, opsætning af et journalistisk produkt, viden omkring skrifttyper.</p> <p>Afslutningsvis skal eleverne lave en brochure, hvor de omformulere et teknisk tungt nyhedsbrev til en specifik målgruppe.</p> <p>"Kommunikation/IT C" - Meyhoff - Kapitel 3, 4, 5, 6, 8, 19</p> <p>Diverse InDesign tutorials fra internettet</p>
Omfang	<p>12 timer</p> <p>Materiale: 10 ns + 10 minutters video</p>
Særlige fokus-punkter	<p>Æstetik og layout</p> <p>Skrifter og typografi</p> <p>Skriftlig fremstilling</p> <p>Layoutprogrammer / Adobe InDesign</p> <p>Etik, ophavsret</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, Gruppearbejde, Individuel opgaveløsning

[Retur til forside](#)

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

[Retur til forside](#)

Titel 4	Brugerfladedesign
Indhold	Grundlæggende viden om brugerfladedesign Arbejde med Adobe XD Projektmålet med dette projekt er, at eleverne får indsigt i brugerflade design.
Omfang	6 timer Materiale: 10 ns + tutorials (cirka 15 ns)
Særlige fokuspunkter	Etik, ophavsret
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning Gruppearbejde Individuel opgaveløsning

[Retur til forside](#)

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

[Retur til forside](#)

Titel 5	Eksamensprojekt
Indhold	Eleverne for udleveret et opgaveark med 4 mulig opgaver. Den valgte opgave og tilhørende rapport benyttes til en eventuel eksamen. "Kommunikation/IT C" - Meyhoff + tutorials, afhængig af valgte produkter
Omfang	10 timer
Særlige fokus-punkter	<p><u>Kommunikationsteori og medier</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og processer - forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov - interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer - eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen <p><u>Design og visuel kommunikation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign—grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik - billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler - basal farvelære - skitser og prototyper <p><u>Produktudvikling og projektstyring</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - idégenereringsværktøjer - fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger - evalueringsmetoder <p><u>Etik, love og digital adfærd</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter - ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter - brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv <p><u>Digitale værktøjer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd - programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps - brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde, Individuel opgaveløsning, vejledning

[Retur til forside](#)