



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2028
Institution	UCRS
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Kommunikation og it C
Lærer	Daniel Vognstrup Perez (dp)
Hold	HTX25a

Forløbsoversigt (5)

Forløb 1	Målgrupper
Forløb 2	Fake News
Forløb 3	There is an APP for that !
Forløb 4	There is a commercial for that APP!
Forløb 5	Eksamensprojektet

Forløb 1: Målgrupper

Forløb 1	Målgrupper
Indhold	Eleverne introduceres til Gallup, conzoom og statistikbanken. Vi skal lave &#39;Kender du typen&#39; - placere stereotyper i gallup og forsøge at lære at hive brugbart data ud af statistikbanken. Varighed: 6 lektioner
Omfang	8 lektioner / 7.83333333333333 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: Forundersøgelse: finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt Produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner Produktion: begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver Kernestof: Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og -processer Kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov Kommunikationsteori og medier: eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen Produktudvikling og projektstyring: idégenereringsværktøjer Produktudvikling og projektstyring: fremstilling af kommunikationsprodukter med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 2: Fake News

Forløb 2	Fake News
Indhold	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. Varighed ca 11 lektioner Litteratur: • Andersen, Anne Anthon (02.2017): "Fake News". Faktalink. https://faktalink.dk/falske-nyheder • Keern-Jespersen, Rasmus (01.01.2018-): "Fake News er ikke et problem i Danmark - men misinformation er". Mandagmorgen. https://www.mm.dk/artikel/fake-news-er-ikke-problem-danmark-men-misininformation-er • Korsgaard, Lea (2017): "Den der råber lyver - mediebrugernes manual til løgnens tidsalder" • Kulager, Frederik (24.11.2017): "Store danske medier som Ekstra Bladet, BT og Metroxpress har citeret russiske internettrolde - uden at vide det". Zetland. https://www.zetland.dk/historie/sOPVPN7G-meQEnPmB-a4fbf • Mehlsen, Camille & Hendricks, Vincent F. (red.)(2019): "Like - Shitstorme, fake news, fear og missing out, What's not to like?". 1 udgave. 1 oplag. Center for Information og Bølestudier (CIBS), Københavns Universitet.
Omfang	6 lektioner / 5.91666666666667 timer

Særlige fokuspunkter	Fagmål: Forundersøgelse: analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet Forundersøgelse: finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt Forundersøgelse: undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen Produktion: forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter Kernestof: Kommunikationsteori og medier: simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og -processer Kommunikationsteori og medier: forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov Kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer Design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler Design og visuel kommunikation: basal farvelære Design og visuel kommunikation: skitser og prototyper Produktudvikling og projektstyring: idégenereringsværktøjer Produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder Etik, love og digital adfærd: etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter Digitale værktøjer: digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning og klassediskussion Gruppearbejde og skriftligt arbejde Læreroplæg og elevoplæg

Forløb 3: There is an APP for that !

Forløb 3	There is an APP for that !
Indhold	Eleverne skal lave en prototype til en APP afspejler repræsentere deres studieretning. De laver en prototype i papir og efterfølgende digitalt og interaktiv med PowerPoint eller Popapp. Eleverne skal undervises have feedback på deres prototype og fokus på målgrupper. Fokus: Mødetageren ! Varighed: ca 10 lektioner Litteratur: • Julia Gardner: Papirprototyper • Powerpoint til at lave APP
Omfang	8 lektioner / 7.9166666666667 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: Forundersøgelse: finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde Produktion: demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner Produktion: anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter Kernestof: Kommunikationsteori og medier: interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer Design og visuel kommunikation: brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign Design og visuel kommunikation: grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik Design og visuel kommunikation: basal farvelære Design og visuel kommunikation: skitser og prototyper Produktudvikling og projektstyring: evalueringsmetoder Etik, love og digital adfærd: brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv Digitale værktøjer: programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps Digitale værktøjer: brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning
Væsentligste arbejdsformer	Gruppe arbejde, læreroplæg, skriftlig arbejde

Forløb 4: There is a commercial for that APP!

Forløb 4	There is a commercial for that APP!
Indhold	I skal lave en reklame for jeres APP fra sidste forløb. I denne opgave: - anvendes tre-akter-modellen / plot-point-modellen. - skal der laves et kort storyboard, hvor der er fokus på billedbeskæring. - Filmes varighed ca. 10-30 sekunder. 1. Lektion - ide-generering 2. Lektion - opstille ide i tre-akter-modellen / plot-point-modellen 3. Lektion - lave storyboard 4. lektion - kort præsenterer modellen og storyboard Antal lektioner ca. 4
Omfang	10 lektioner / 9.91666666666667 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: Produktion: udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde Kernestof: Design og visuel kommunikation: billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 5: Eksamensprojektet

Forløb 5	Eksamensprojektet
Indhold	Da det er eksamensprojektet vil alle faglige mål og kernestofområder være i spil. Varighed: 15 lektioner
Omfang	18 lektioner / 18 timer
Væsentligste arbejdsformer	