



## Undervisningsbeskrivelse

### Kom. /it C ved bjj

Termin	Juni 117
Institution	Erhvervsskolerne Aars
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Kom. /it C
Lærer	Bjarni Jensen (bjj)
Hold	1m16

### Forløbsoversigt (7)

Forløb 1	Kommunikationshistorie
Forløb 2	Nyhedsformidling i trykte og digitale medier
Forløb 3	Naturvidenskabelig dokumentation
Forløb 4	Kommunikationsteori og en case
Forløb 5	Virale reklamefilm
Forløb 6	Eksamensprojekt
Forløb 7	Klima og miljø

## Førløb 1: Kommunikationshistorie

<b>Førløb 1</b>	Kommunikationshistorie
<b>Indhold</b>	Præsentationsteknik Powerpoint, layout (KISS), skrifttyper, farver  Kommunikationshistorie Remediering af historisk kapitel i Kom IT C-bogen, Prezi
<b>Omfang</b>	1 lektion
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: vælge medie og it-værktøjer til enkle kommunikationsopgaver. planlægge og gennemføre produktion af enkle kommunikationsprodukter. præsentere og formidle data og informationer under anvendelse af informationsteknologiske værktøjer. demonstrere kendskab til it, herunder dets bestanddele, anvendelse, terminologi, brugervenlighed og funktionalitet.  Kernestof: farver i trykte og skærbaserede medier. Design: farver i trykte og skærbaserede medier. skriffter og typografi. Design: skriffter og typografi. Design: billeder og illustrationer. billeder og illustrationer. Design: grafisk layout i trykte og skærbaserede medier. grafisk layout i trykte og skærbaserede medier. informationsteknologiske systemer og tilknyttet programmel. Informationsteknologi: informationsteknologiske systemer og tilknyttet programmel.
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	forelæsning, individuelt arbejde, gruppearbejde, projektarbejde

## Forløb 2: Nyhedsformidling i trykte og digitale medier

<b>Forløb 2</b>	Nyhedsformidling i trykte og digitale medier
<b>Indhold</b>	Skriftlig kommunikation Journalistik - nyhedstrekant, nyhedskriterier og skriftlig kommunikation (Kom it C-kapitlet, Meyhoff) Skrive artikel baseret på eksisterende information/research. Storyboards, fra Kom it A (Bangsholm) Tv-journalistik, producere et nyhedsindslag baseret på samme information.
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: demonstrere kendskab til kommunikationsdesign, herunder kommunikationsteori. vælge medie og it-værktøjer til enkle kommunikationsopgaver. planlægge og gennemføre produktion af enkle kommunikationsprodukter. præsentere og formidle data og informationer under anvendelse af informationsteknologiske værktøjer. arbejde med systematiske søgestrategier til indsamling af informationer samt undersøge og evaluere informationen kritisk. demonstrere kendskab til it, herunder dets bestanddele, anvendelse, terminologi, brugervenlighed og funktionalitet. gøre rede for gængse spilleregler for anvendelse af it, herunder ophavsret, plagiat og etikette i forbindelse med it-baseret kommunikation.  Kernestof: Produktion: fremstilling, bearbejdning og samling/montage af materialer til brug på papir og digitale medier under anvendelsen af it-baserede værktøjer. journalistisk og anden bearbejdning af tekst til papir og digitale medier. Udtryksformer: journalistisk og anden bearbejdning af tekst til papir og digitale medier.
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Projekt, gruppearbejde og forelæsning.

### Forløb 3: Naturvidenskabelig dokumentation

<b>Forløb 3</b>	Naturvidenskabelig dokumentation
<b>Indhold</b>	SO-forløb Individuelt skrive og opsætte populærvidenskabelig artikel baseret på biologirapport (rapport udarbejdet i grupper).
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: demonstrere kendskab til kommunikationsdesign, herunder kommunikationsteori. planlægge og gennemføre produktion af enkle kommunikationsprodukter. præsentere og formidle data og informationer under anvendelse af informationsteknologiske værktøjer. arbejde med systematiske søgestrategier til indsamling af informationer samt undersøge og evaluere informationen kritisk. demonstrere kendskab til it, herunder dets bestanddele, anvendelse, terminologi, brugervenlighed og funktionalitet. gøre rede for gængse spilleregler for anvendelse af it, herunder ophavsret, plagiat og etikette i forbindelse med it-baseret kommunikation.</p> <p>Kernestof: Design: billeder og illustrationer. billeder og illustrationer. Design: grafisk layout i trykte og skærmbaserede medier. grafisk layout i trykte og skærmbaserede medier. Design: brugervenlighed. brugervenlighed. Informationsøgning: informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning. informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning. journalistisk og anden bearbejdning af tekst til papir og digitale medier. Udtryksformer: journalistisk og anden bearbejdning af tekst til papir og digitale medier. informationsteknologiske systemer og tilknyttet programmel. Informationsteknologi: informationsteknologiske systemer og tilknyttet programmel. informationsteknologiske værktøjer til bearbejdning og formidling af data. Informationsteknologi: informationsteknologiske værktøjer til bearbejdning og formidling af data. informationsteknologiske metoder, herunder it-sikkerhed. Informationsteknologi: informationsteknologiske metoder, herunder it-sikkerhed.</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Individuelt arbejde, vejledning

## Forløb 4: Kommunikationsteori og en case

<b>Forløb 4</b>	Kommunikationsteori og en case
<b>Indhold</b>	Case: Dyrenes stemme Teams laver en informationskampagne til det fiktive parti, Dyrenes stemme. Teori: Kommunikationsmodeller, æstetik (i forb. med billeder og grafik), layout og segmentering.
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: demonstrere kendskab til kommunikationsdesign, herunder kommunikationsteori. vælge medie og it-værktøjer til enkle kommunikationsopgaver. planlægge og gennemføre produktion af enkle kommunikationsprodukter. præsentere og formidle data og informationer under anvendelse af informationsteknologiske værktøjer. arbejde med systematiske søgestrategier til indsamling af informationer samt undersøge og evaluere informationen kritisk. gøre rede for gængse spilleregler for anvendelse af it, herunder ophavsret, plagiat og etikette i forbindelse med it-baseret kommunikation.</p> <p>Kernestof: farver i trykte og skærmbaserede medier. Design: farver i trykte og skærmbaserede medier. skrifter og typografi. Design: skrifter og typografi. Design: billeder og illustrationer. billeder og illustrationer. Design: grafisk layout i trykte og skærmbaserede medier. grafisk layout i trykte og skærmbaserede medier. Informationsøgning: informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning. informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning. Produktion: fremstilling, bearbejdning og samling/montage af materialer til brug på papir og digitale medier under anvendelsen af it-baserede værktøjer. journalistisk og anden bearbejdning af tekst til papir og digitale medier. Udtryksformer: journalistisk og anden bearbejdning af tekst til papir og digitale medier. informationsteknologiske værktøjer til bearbejdning og formidling af data. Informationsteknologi: informationsteknologiske værktøjer til bearbejdning og formidling af data.</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Projektarbejde, vejledning, selvevaluering.

## Forløb 5: Virale reklamefilm

<b>Forløb 5</b>	Virale reklamefilm
<b>Indhold</b>	Udarbejdning og produktion af viral informationsvideo om selvkørende biler. Seth Godin "It's Broken" (TED-foredrag om brugeroplevelser) Virale videoer: Bren Cokers analysemodel (bl.a. med paired meme synergies) Materiale om Foundation Autonomus Segmentering - personas Storyboard og synopsis (Bangsholm Kom it A)
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål:</p> <p>demonstrere kendskab til kommunikationsdesign, herunder kommunikationsteori. vælge medie og it-værktøjer til enkle kommunikationsopgaver. planlægge og gennemføre produktion af enkle kommunikationsprodukter. præsentere og formidle data og informationer under anvendelse af informationsteknologiske værktøjer. arbejde med systematiske søgestrategier til indsamling af informationer samt undersøge og evaluere informationen kritisk. demonstrere kendskab til it, herunder dets bestanddele, anvendelse, terminologi, brugervenlighed og funktionalitet. gøre rede for gængse spilleregler for anvendelse af it, herunder ophavsret, plagiat og etikette i forbindelse med it-baseret kommunikation.</p> <p>Kernestof:</p> <p>Design: billeder og illustrationer. billeder og illustrationer. Design: grafisk layout i trykte og skærmbaserede medier. grafisk layout i trykte og skærmbaserede medier. Design: brugervenlighed. brugervenlighed. Informationsøgning: informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning. informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning. Produktion: fremstilling, bearbejdning og samling/montage af materialer til brug på papir og digitale medier under anvendelsen af it-baserede værktøjer. informationsteknologiske værktøjer til bearbejdning og formidling af data. Informationsteknologi: informationsteknologiske værktøjer til bearbejdning og formidling af data. informationsteknologiske metoder, herunder it-sikkerhed. Informationsteknologi: informationsteknologiske metoder, herunder it-sikkerhed.</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Projekt, gruppearbejde, vejledning

## Forløb 6: Eksamensprojekt

<b>Forløb 6</b>	Eksamensprojekt
<b>Indhold</b>	Eksamensprojekt. Produktion af et eller flere kommunikationsprodukter fra idefase til færdig udarbejdet produkt.
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: demonstrere kendskab til kommunikationsdesign, herunder kommunikationsteori. vælge medie og it-værktøjer til enkle kommunikationsopgaver. planlægge og gennemføre produktion af enkle kommunikationsprodukter. præsentere og formidle data og informationer under anvendelse af informationsteknologiske værktøjer. arbejde med systematiske søgestrategier til indsamling af informationer samt undersøge og evaluere informationen kritisk. gøre rede for gængse spilleregler for anvendelse af it, herunder ophavsret, plagiat og etikette i forbindelse med it-baseret kommunikation.</p> <p>Kernestof: farver i trykte og skærmbaserede medier. Design: farver i trykte og skærmbaserede medier. skrifter og typografi. Design: skrifter og typografi. Design: billeder og illustrationer. billeder og illustrationer. Design: grafisk layout i trykte og skærmbaserede medier. grafisk layout i trykte og skærmbaserede medier. Design: brugervenlighed. brugervenlighed. Informationsøgning: informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning. informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning. Produktion: fremstilling, bearbejdning og samling/montage af materialer til brug på papir og digitale medier under anvendelsen af it-baserede værktøjer. journalistisk og anden bearbejdning af tekst til papir og digitale medier. Udtryksformer: journalistisk og anden bearbejdning af tekst til papir og digitale medier. informationsteknologiske værktøjer til bearbejdning og formidling af data. Informationsteknologi: informationsteknologiske værktøjer til bearbejdning og formidling af data. informationsteknologiske metoder, herunder it-sikkerhed. Informationsteknologi: informationsteknologiske metoder, herunder it-sikkerhed.</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Læreroplæg, gruppe, par, individuelt. Vejledning.

## Forløb 7: Klima og miljø

<b>Forløb 7</b>	Klima og miljø
<b>Indhold</b>	SO-projekt med teknologi. Gennemgang af pc'ens hardware.  Eleverne udarbejder en webside med information om de miljømæssige konsekvenser af musikstreaming overfor fysiske medier.
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: demonstrere kendskab til kommunikationsdesign, herunder kommunikationsteori. vælge medie og it-værktøjer til enkle kommunikationsopgaver. planlægge og gennemføre produktion af enkle kommunikationsprodukter. præsentere og formidle data og informationer under anvendelse af informationsteknologiske værktøjer. arbejde med systematiske søgestrategier til indsamling af informationer samt undersøge og evaluere informationen kritisk. demonstrere kendskab til it, herunder dets bestanddele, anvendelse, terminologi, brugervenlighed og funktionalitet. gøre rede for gængse spilleregler for anvendelse af it, herunder ophavsret, plagiat og etikette i forbindelse med it-baseret kommunikation.</p> <p>Kernestof: farver i trykte og skærbaserede medier. Design: farver i trykte og skærbaserede medier. skrifter og typografi. Design: skrifter og typografi. Design: billeder og illustrationer. billeder og illustrationer. Design: grafisk layout i trykte og skærbaserede medier. grafisk layout i trykte og skærbaserede medier. Design: brugervenlighed. brugervenlighed. Informationsøgning: informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning. informationsøgning, research og kildekritik, herunder etik, ophavsret og anden relevant lovgivning. journalistisk og anden bearbejdning af tekst til papir og digitale medier. Udtryksformer: journalistisk og anden bearbejdning af tekst til papir og digitale medier. informationsteknologiske systemer og tilknyttet programmel. Informationsteknologi: informationsteknologiske systemer og tilknyttet programmel. informationsteknologiske værktøjer til bearbejdning og formidling af data. Informationsteknologi: informationsteknologiske værktøjer til bearbejdning og formidling af data. informationsteknologiske metoder, herunder it-sikkerhed. Informationsteknologi: informationsteknologiske metoder, herunder it-sikkerhed.</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	delvist elevstyret introoplæg, grupper/par/individuel projektarbejde