



## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

[Retur til forside](#)

<b>Tema 1</b>	Kommunikationsmodeller
<b>Indhold</b>	<p>Udleveret materiale om relevante kommunikationsmodeller, herunder Laswells model, Shannon &amp; Weaver samt nyere modeller.</p> <p>Udvalgte kapitler fra ”COM-IT” v/ Peder Meyhoff m.fl. Systime</p> <p>Segmenteringsteori (demografiske og livsstilmæssige variable)</p> <p>Vurdering og valg af målgruppe (SMUK)</p> <p>Positionering, USP, ESP</p>
<b>Omfang</b>	10 lektioner a 60 min
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Erhverve viden om kommunikation og målgruppe
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning samt projektarbejde, hvor den erhvervede teori indarbejdes i et interaktivt produkt (website eller power point præsentation)

[Retur til forside](#)

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

[Retur til forside](#)

<b>Tema 2</b>	Interaktivitet og Internet
<b>Indhold</b>	<p>Internettets historie. Kodesprog, html, xlm, flash, java og asp.            Netværksopbygning            Flowcharts            Brugervenlighed. Problemtyper            Layout – Gestaltlove – Kiss            Afprøvning og test            Litteratur:            Webstedet – om analyse af websteder. Irving Eist &amp; Per Larsen,            Systeme&gt;</p>
<b>Omfang</b>	20 lektioner a 60 min
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne anvende principper for layout, skrifttyper, farver, audiovisuel komposition og hypertextuel strukturering ved design og analyse af interaktive medier</li> <li>• Kunne anvende et udvalg af værktøjer, som kan anvendes i forbindelse med multimedieproduktion</li> <li>• Have kendskab til de omgivelser og muligheder for interaktion, der kendetegner interaktive medier og specielt distribuerede medier, hvor dette omfatter hændelsesstyret interaktion, små interaktionsprogrammer og forskellige former for animationer</li> <li>• Opnå et basalt kendskab til Internettets arkitektur og de betingelser, som dette skaber for netbaserede multimedier</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Fælles introduktion. Projektarbejde med fokus på at udvikle en website eller power point præsentation, hvor temaets elementer indgår

[Retur til forside](#)

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

[Retur til forside](#)

<b>Tema 3</b>	Æstetik & layout
<b>Indhold</b>	<p>Der arbejdes med symmetri, Det gyldne snit, linjer, diagonaler, åbne og lukkede kompositioner, farver og farvelære.</p> <p>Opmærksomhedsfangere, AIDA-modellen</p> <p>Billedbeskæring. Panorama-, total-, halvtotal- og nærbillede.</p> <p>Forgrund, mellemgrund og baggrund</p> <p>Skrifttyper og typografi.</p> <p>Litteratur:</p> <p>Udvalgte kapitler fra ”COM-IT” v/ Peder Meyhoff m.fl. Systeme&gt;</p>
<b>Omfang</b>	10 lektioner a 60 min
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne anvende principper for layout, skrifttyper, farver, audiovisuel komposition og hypertextuel strukturering ved design og analyse af interaktive medier</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning samt projektarbejde, hvor den erhvervede teori indarbejdes i et interaktivt produkt (website eller power point præsentation)

[Retur til forside](#)

## Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

[Retur til forside](#)

<b>Tema 4</b>	Virkemidler og fortælling
<b>Indhold</b>	<p>Berettermodellen. Aktantmodellen</p> <p>Genrer</p> <p>Det filmiske rum og scenen</p> <p>Sekvenser og klipning</p> <p>Farver og lyssætning</p> <p>Billedets synspunkt og billedbeskæring. Panorama-, total-, halvtotal- og nærbillede.</p> <p>Forgrund, mellemgrund og baggrund</p> <p>Synsvinkler (fugle-, normal og frøperspektiv)</p> <p>Litteratur:</p> <p>Billedkunst. Metode-kronologi-Tema. Henrich Scheel Andersen &amp; Ole Laursen. Systime&gt;</p> <p>FOKUS. En grundbog I film, tv og video. Per B. Katz &amp; Henrik Poulsen. Gyldendal Uddannelse</p>
<b>Omfang</b>	15 lektioner a 60 min
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne designe og analysere interaktive medier ud fra viden om kommunikation, genrer og målgruppe samt kendskab til narrativitet og scenografi</li> <li>• Kunne tilrettelægge og gennemføre produktionsforløb under anvendelse af metoder til idégenerering og design, storyboard- og prototype-fremstilling samt modellering af navigation og struktur</li> </ul>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning samt projektarbejde, hvor den erhvervede teori indarbejdes i et interaktivt produkt (Film, website eller power point præsentation m. stillbilleder og/eller film)

[Retur til forside](#)