

Emne: Intro til H3**Baggrund:**

H3 forløbsbeskrivelse. Projektbeskrivelse.

**Aflevering Præsentationer**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:**Ressourcer og aktiviteter:**

Afleveringsopgave: AFLEVERING PRÆSENTATIONER

**Forløbsoversigt**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:**Ressourcer og aktiviteter:**

Fil: Forløbsoversigt h3 24.pdf

**H3 Produkt Kampagne**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Eleverne trækker tilfældigt et FMC produkt (Fast Moving Consumer Product).

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: H3 Produkt Kampagne 2024.pdf

**H3 Præsentationsliste**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Plan over præsentationsdagen

Ressourcer og aktiviteter:**Fil:** Præsentationliste H3.pdf**Emne: Fase 1: Analyse & Strategi****Baggrund:**

Varighed: 1 uge.

Målpinde:

- Eleven kan inddrage kommunikations- og strategiske overvejelser i sit valg af grafisk formgivning, medietype og markedsføring.
- Eleven kan vurdere og producere kommunikation til udvalgte målgrupper og kan vurdere og anvende kommunikative elementer i forskellige medieproduktioner.
- Eleven kan håndtere kommunikation og markedsføring på tværs af medieplatforme.
- Eleven kan anvende viden om digitale markedsføringsstrategier, viral markedsføring og social mediestrategi.

**POSITIONERING****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:**

Design af virksomhedens markedstilbud således, at det optager en bestemt, ønsket, relevant og konkurrencemæssig stærk plads i målgruppens bevidsthed

Ressourcer og aktiviteter:**Fil:** Positionering.pdf**BRANDING****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:**

Formålet er at blive set og husket. At blive genkendt og identificeret med virksomhedens forretningsgrundlag og/eller værdier.

Ressourcer og aktiviteter:**Fil:** Branding.pdf**SOSTAC®****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:**

Et strategiværktøj udviklet af PR Smith, der hjælper virksomheder med at planlægge og implementere deres marketingstrategi.

Ressourcer og aktiviteter:**Fil:** SOSTAC.pdf**Afleveringsopgave:** CASE 1 - Strategisk / taktisk niveau i SOSTAC®

Afleveringsopgave: CASE 2 - Strategisk / taktisk niveau i SOSTAC®

Emne: Fase 2: Reklamekoncept**Baggrund:**

Varighed: 1 uge.

Målpinde:

- Eleven kan udvikle markedsføring til et brandet produkt, herunder designe og fremstille komplekse medieprodukter i form af fysisk emballage og produkter til online markedsføring.
- Eleven kan udvikle design, beskrive designprocesser og kan udvikle mock-ups og prototyper.
- Eleven kan producere og optimere grafik- og billedmateriale ud fra brancherelevante kvalitetsstandarder samt kvalitetssikre produktionsflowet til trykte og digitale medietyper.

**POEM**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Er et værktøj til at kortlægge virksomheders marketingsmuligheder på tværs af medier/kanaler.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: POEM.pdf

**KREATIV BRIEF**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

En sammenfatning af den information, der er nødvendig for at udvikle reklamekoncept. Dette er et værktøj hvorfra selve idégenereringen starter.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Kreativ Brief.pdf

**GUERILLA MARKETING**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Det handler om at bruge kreative, ukonventionelle og lavbudgetmetoder til markedsføring.

Ressourcer og aktiviteter:**Fil:** Guerilla Marketing.pdf**KAMPAGNEOPGAVE****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:**

Reklamekoncept + Guerilla Marketing

Ressourcer og aktiviteter:**Afleveringsopgave:** Kampagneopgave (Del1+2)**Emne:** Fase 3: Emballage-Design**Baggrund:**

Varighed: 1 uge.

Målpinde:

- Eleven kan udvikle markedsføring til et brandet produkt, herunder designe og fremstille komplekse medieprodukter i form af fysisk emballage og produkter til online markedsføring.
- Eleven kan udvikle design, beskrive designprocesser og kan udvikle mock-ups og prototyper.
- Eleven kan producere og optimere grafik- og billedmateriale ud fra brancherelevante kvalitetsstandarder samt kvalitetssikre produktionsflowet til trykte og digitale medietyper.
- Eleven har forståelse for og kan styre den tekniske proces fra originalfremstilling til færdigt produkt og kan agere ud fra de produktionstekniske krav, kvalitetsparametre og regler, der knytter sig til de enkelte medietyper.
- Eleven har kendskab til markedsføringslovgivning og etik.

**Emballageproduktion****Dato:** 11. nov. 2024 08.00–17. nov. 2024 23.55**Beskrivelse:**

Her finder du oplæg, information og opgaver med fokus på emballageproduktion

Ressourcer og aktiviteter:**Mappe:** Die Cuts**Link:** Link til tutorial**Fil:** #Markedsføringsloven_hovedpunkter.pdf**Fil:** Regler om fødevaremærkninger#.pdf**Fil:** Emballage.pdf**Fil:** Juice.zip**Fil:** Boks.ai



AFLEVERING

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Her afleveres projektets emballageprodukter

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: Aflevering H3 emballage-produkter



Emballage

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Til brug i emballage - (Jørn - Ekstern).

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: kasse.ai

Emne: Fase 4: Digital landing

Baggrund:

Varighed: 1 uge.

Målpinde:

- Eleven kan udvikle markedsføring til et brandet produkt, herunder designe og fremstille komplekse medie-produkter i form af fysisk emballage og produkter til online markedsføring.
- Eleven kan udvikle design, beskrive designprocesser og kan udvikle mock-ups og prototyper.
- Eleven kan producere og optimere grafik- og billedmateriale ud fra brancherelevante kvalitetsstandarder samt kvalitetssikre produktionsflowet til trykte og digitale medietyper.
- Eleven har forståelse for og kan styre den tekniske proces fra originalfremstilling til færdigt produkt og kan agere ud fra de produktionstekniske krav, kvalitetsparametre og regler, der knytter sig til de enkelte medietyper.
- Eleven kan anvende aktuelle og brancherelevante teknologier og programmer til produktion af digital markedsføring og medieprodukter.



Digital landing

Dato: 15. nov. 2024

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: NEDEREN FORÆLDRE.pdf

Arbejdsopgave: Nederen Forældre-kampagne

Fil: Digital landing.pdf

Fil: 151124.mp4



Det digitale produkt

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Åbn QR-kode og scan med telefon

Ressourcer og aktiviteter:

Link: QR kode - Generator

Fil: QR.png

Fil: Digitale strategi 2022.pdf

Fil: reklamen-til-eksamen-2017.pdf

Fil: reklamen-til-eksamen-2019.pdf

Fil: NDEREN FORÆLDRE REKLAMEBUREAU ANNONCØR MEDIEBUREAU FORFATTERE. & Co. Rådet for Sikker Trafik Trygfonden. Orchestra - PDF.pdf

Fil: arketyperapport-2017.pdf

Fil: 091222.mp4

Fil: Årsplan 2022.pdf



Effektmåling

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Links og rapporter.

Ressourcer og aktiviteter:

Link: Global Social Media Research

Fil: arketyperapport-2017.pdf

Fil: effektmaaling-af-kampagne-gravid-kend-kemien.pdf

Link: Daniel Kahneman - "Huskende selv"

Link: Hassle Map

Link: Dark Patterns

Fil: Årsplan 2024 - Kampagner og Content.pdf



Kampagne eksempler

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Link: Slut: Godt-du-kom - kampagne. (Kom de?)

Link: Start: 7 millioner - Godt du kom kampagne

Link: Skikkertrafik - Kampagner

Fil: reklamen-til-eksamen-2019.pdf

Fil: reklamen-til-eksamen-2017.pdf

Emne: Relevante oplæg fra tidligere

Baggrund:

De oplæg som I tidligere har stiftet bekendtskab med og som kunne være relevante at inddrage på dette hovedforløb.



LOGO-DESIGN (GF2)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Et logo er hjertet i enhver visuel identitet. Der findes 7 grundregler eller principper indenfor logo-design.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Logodesign.pdf



AIDA (GF2)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

AIDA modellen bruges til at analysere eller udforme reklamer/ annoncer og andet POS-materiale

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: AIDA.pdf



KOMPOSITION (GF2)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Begrebet betyder 'sammensætning' og defineres som den måde kompositionens elementer er sammensat/bygget op på.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Komposition I.pdf

Fil: Komposition II.pdf



KONTRASTER (GF2)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Kraftfuldt visuelt virkemiddel der skaber et tydeligt hierarki og overblik samt dynamik og liv i det grafiske design. Der skelnes mellem form- og farvekontraster...

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Kontraster.pdf



DEN KREATIVE PROCES (GF2)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Den kreative proces er med til at understøtte evnen til at tænke og handle kreativt og dermed udvikle innovative løsninger.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Den Kreative Proces.pdf



GESTALTLOVE (H1)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Lovene forsøger at give bud på, hvordan den menneskelige hjerne opfatter sammenhænge i omverdenen.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Gestaltlove.pdf



SWOT-ANALYSE (H1)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Analysen tegner et øjebliksbillede af din virksomhed og er et enkelt og et effektivt redskab til at skabe et indblik i din virksomheds strategiske situation.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: SWOT.pdf



KONKURRENTANALYSE (H1)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

En konkurrentanalyse er en systematisk indsamling og bearbejdning af oplysninger om konkurrenternes stærke og svage sider.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Konkurrentanalyse.pdf



MÅLGRUPPEANALYSE (H1)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

En undersøgelse der har til formål at afdække forventninger, behov eller præferencer hos en bestemt gruppe af modtagere.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Målgruppeanalyse.pdf



KONCEPTUDVIKLING (H1)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Det handler om at udvikle et koncept, der danner rammerne, for den oplevelse der er tilknyttet et salg af en vare/serviceydelse.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Konceptudvikling.pdf



FREMSTILLINGSKONCEPT (H2)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Den ide der ligger til grunde for afsenders udformning af et budskab og de ledetråde der skal guide modtagerens følelser, forståelse og oplevelse i en særlig retning.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Fremstillingskoncepter.pdf



LINGVISTISKE VIRKEMIDLER (H2)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Den skriftsproglige tekst som virkemiddel i statiske billeder. Fx. Reklamer, covers mv. (KeyVisual)

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Lingvistiske Virkemidler.pdf



STORYTELLING (H2)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Storytelling handler om at kommunikere sine budskaber via spændende historier. Og ikke for historienes skyld men fordi kunder/brugere køber ind på historier.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Storytelling.pdf



IMK MODELLEN (H2)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Kommunikationsmodel udviklet til analyse og udarbejdelse af markeds-kommunikation med fokus på at engagere, involvere og inddrage modtageren.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: IMK-modellen.pdf

Emne: Artwork

Baggrund:

1 uge. Valgfag.



Japansk Risoprint

Dato: 9. dec. 2024–12. dec. 2024

Beskrivelse:

Vi skal sammen med Karina fra Quick Fox & Copy Cat lave Posters udført i Risoprint. Risoprint er en speciel form for trykteknik, der bruges til at skabe unikke og farverige kunstværker. Karina vil give os en grundig introduktion til Risoprint – og ud fra det skal I skabe jeres eget værk som vil blive trykt i fem eksemplarer – fire til jer og et til ophæng på Aarhus Tech.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: A3 plakat.pdf

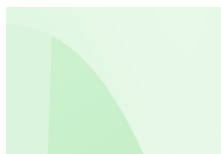
Emne: Videoproduktion

**Aflevering af film**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:**Ressourcer og aktiviteter:**

Afleveringsopgave: Reklamefilm

**Fredags oplæg**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Her er slides fra i fredags.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: AARHUS TECH VIDEOPRODUKTION_22.pdf

**Mandag**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

1. Hurtig opfølgning på fredags teknik gennemgang.
2. Små kamera og lydøvelser
3. Arbejde med idé og pitch.
4. Præsentation af pitch.

**tirsdag og onsdag**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Produktionsdage - og Premiere Pro / klippeundervisning for dem der ønsker det.

**Torsdag**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

1. Færdiggørelse af produktioner
2. The grand finale

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: Færdig film

Emne: Portfolio

**Portfolio**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:**Ressourcer og aktiviteter:**

Afleveringsopgave: Portfolio aflevering

Mappe: H4 portfolio - Inspiration

Fil: Template.zip

**Portfolio feedback**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:**Ressourcer og aktiviteter:**

Fil: Portfoliio feedback liste.pdf

Emne: ETU

Baggrund:

National test kode: Xm4Bbt
Tillægs,modul kode: C9FZ-4F9L-U115



ETU vejledninger m.m.

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

National test kode: Xm4Bbt

Tillægs,modul kode: C9FZ-4F9L-U115

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Login national trivselsmåling 2023.docx

Fil: Login tillægsmodul 2023.docx

Fil: Erhvervsuddannelser - Informationsbrev til eleverne på erhvervsuddannelser vedr. trivselsmålingen 2023.pdf

Emne: Design C

Baggrund:

Niveau C - Undervisningens mål er, at eleven:

1. Eleven kan udføre formgivning- og designopgaver, der fordrer fantasi og æstetisk sans og refleksion over problemløsningen.
2. Eleven kan anvende portfolio til at forklare elementer og faser i designprocessen fra idé til færdigt produkt.
3. Eleven kan udføre opmålings- og afbildningsmetoder til at vurdere og perspektivere faktorer, der øver indflydelse på formgivning og design.
4. Eleven kan anvende viden om materiale- og farvelære til at vurdere og perspektivere forholdet mellem farve, form og funktion i konkrete brancherelevante opgaver.
5. Eleven kan anvende analysemodeller til at vurdere og perspektivere design i forhold til symbolik, form, funktion og æstetik i konkrete brancherelevante designopgaver.
6. Eleven kan anvende stilhistorien til at forklare karakteristiske træk i brancherelevante stilarter fra industrialiseringen og fremefter.
7. Eleven kan anvende viden om ergonomi, teknologi og miljøforhold til at vurdere og perspektivere ændringer i stil, materialer og teknik i relation til den teknologiske udvikling samt kultur- og samfundsforhold.
8. Eleven kan anvende analysemodeller til at vurdere og perspektivere designs funktioner i forhold til individuelle og kollektive behov samt ressourceanvendelse og bæredygtighed.



Del 1

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Analysemodeller

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: 1. Minerva udvidet.pdf

Fil: 1.1 Personlig præsentation Minervamodellen gennemgang.mp4

Fil: Minerva livsstilsmodel by Henrik Dahl.mp4

Fil: 4. Victor Papanek.pdf

Fil: 6. Analyse af produkt design.pdf

Fil: 6. Analysemodel emballager.docx

Fil: 7. Analysemodel_produkt design.pdf

Fil: 8. Analysemodel grafisk design.pdf

Fil: 9. Medieanalyse omvendt analyse af grafiske design.pdf

Fil: Form, funktion, kommunikation.pdf

Fil: Produktanalyse - et kort lille eksempelmp4

Fil: Simple produktanalyse.mp4



Del 2

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Emballagedesign

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: 5. Hvad fanger kundens opmærksomhed.pptx

Fil: 6. Emballagedesign.pptx

Fil: 7. Designproces.pptx



Del 3

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Torsdag den 5. december kl. 12.00 skal du uploade din designportfolio, også selvom du ikke er færdig med dit Design C-projekt endnu. I forhold til dit Design C-projekt, så kan du nøjes med at vedlægge skitser og moodboards, så censor kan se, hvilke tanker du har gjort dig.

Eksamensplanen skal udfyldes i fællesskab.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: 1. Design C eksamensprojekt.docx

Fil: Gode råd til eksamen i design C.pdf

Fil: 2. Vejledende karakterbeskrivelse.pdf

Fil: Eksamensplan Design C.docx

Fil: 3. Krav til designportfolio.docx

Fil: 4. Eksempel på indholdsfortegnelse til designportfolio.pdf

Fil: Nye eksempler på indholdsfortegnelse designportfolio.pdf

Mappe: Eksempler på designportfolier

Afleveringsopgave: Designportfolio - til eksamen

Fil: Stilhistorisk oversigt Efterår 2021.pptx

Afleveringsopgave: Meritafl levering designprojekt C

Fil: Eksamensplan Design C.docx

Emne: Design D

Baggrund:

Niveau D - Undervisningens mål er, at eleven:
 1. Udarbejder formgivnings- og designopgaver, der fordrer fantasi og æstetisk sans,
 2. anvender portfolio til at redegøre for elementer og faser i designprocesser fra idé til færdigt produkt,
 3. anvender opmålings- og afbildningsmetoder til at vurdere faktorer, der øver indflydelse på formgivning og design,
 4. anvender viden om materiale- og farvelære til at vurdere forholdet mellem farve, form og funktion i konkrete brancherelevante opgaver,
 5. anvender simple analysemodeller til at vurdere design i forhold til symbolik, form, funktion og æstetik i konkrete brancherelevante designopgaver,
 6. anvender stilhistorien til at beskrive karakteristiske træk i brancherelevante stilarter gennem det 20. århundrede,
 7. anvender basal viden om ergonomi, teknologi og miljøforhold til at beskrive ændringer i stil, materialer og teknik i relation til den teknologiske udvikling og kultur- og samfundsforhold og
 8. anvender simple analysemodeller til at vurdere designfunktioner i forhold til individuelle og kollektive behov/brugersynspunkter.



Dag 1-2 (mandag 3/6. - tirsdag 4/6.)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Præsentation af faget design niv. D
 Stilhistorie (rep. fra niv. E)
 Stoledesignhistorie
 Stolens design som eksempel
 Analyse af stoledesign (dag 2)

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Stilhistorisk oversigt (niv D og C) .pptx
Fil: Stilhistorisk gennemgang (fra niv. E).pptx
Fil: Stolens designhistorie.pptx
Fil: Opgavebeskrivelse Analyse af stole.docx
Mappe: Stole
Mappe: Modeller til produktanalyse
Fil: STOLENS DESIGNHISTORIE.pdf
Fil: Fra tronstol til slængestol.pdf
Afleveringsopgave: Aflevering stoleanalyse



Dag 3 (torsdag den 20/6.)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Fremlæggelser (eksempler på) stoleanalyse.
 Derefter arbejde med analyse af musiktidsskrift. Fremlæggelse.
 Præsentation af afsluttende design-projekt niv. D: Bæredygtighed på musikfestival. (findes i mappen til dag 4!) ALLEREDE FRA KL. 12 ARBEJDER I MED DETTE PROJEKT, SÅ I KAN NÅ FREM TIL 1. UDKAST TIL PROBLEMFORMULERING (AFLEVERES!)

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Analyse af musiktidsskrift.docx
Fil: Basunen.pdf
Fil: Heavens Metal.pdf
Afleveringsopgave: Aflevering analyse af musiktidsskrift



Dag 4 (fredag den 21/6.)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

I arbejder med jeres projekt.
 Start med at gennemgå alle materialer i denne mappe! Emner: Bæredygtigt design og SPRINT-modellen.
 Derefter det egentlige projektarbejde 'Markedsføring af bæredygtighed på musikfestival' (OBS! mulighed for at arbejde hjemme, hvis I har noget, der ligner en problemformulering:-) - og den er afleveret!)

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Tema_ Arkitektur_ Klassicisme, historicisme og modernisme - 1001 fortællinger om Danmark.pdf

Fil: Centre Pompidou Animation.mp4

Fil: The Centre Pompidou.mp4

Fil: Bæredygtig design og upcycling-kopi.pptx

Fil: Artikel_ Musikfestivaler er blevet en rampe for bæredygtighed.pdf

Fil: Pioner taler bæredygtighed med NorthSide Festivals publikum.mp4

Fil: What is a Design Sprint A simple SUMMARY for beginners.mp4

Fil: Markedsføring af bæredygtighed på musikfestivaler med SPRINT.docx

Afleveringsopgave: Problemformulering 'Markedsføring af bæredygtighed på musikfestival'

**Dag 5 (mandag 24/6.)**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Projektarbejde

(Hvis I har styr på jeres projekt og problemformuleringen er godkendt, så må I arbejde hjemme, hvis I har aftalt det med Solveig!)

**Dag 6 (tirsdag den 25/6.)**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Projektarbejde kl. 8.10-12.00. Færdiggør projekt og gør klar til fremlæggelse.

Fremlæggelser fra kl. 12-ca. 15.

Projektet afleveres senest kl. 15.00. Portfolio senest onsdag kl. 23.59.

Evaluering

Ressourcer og aktiviteter:

Undersøgelse: Evaluering af Design D

Mappe: Eksempler på designportfolier til eksamen

Afleveringsopgave: Designportfolio

Fil: Design D bedømmelseskriterier.docx

Afleveringsopgave: Afsluttende designprojekt niv. D: Markedsføring af bæredygtighed på musikfestival

Emne: DESIGN E

**STILHISTORIE**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Stilhistorie (kunst) handler om udviklingen af æstetiske udtryk gennem historiske perioder. Hver epoke reagerer på tidligere kunst og afspejler samfundets ideologiske og teknologiske ændringer.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Stilhistorie.pdf

Emne: Evaluering af H3

Baggrund:

Vi evaluerer hele hovedforløbet.



Evaluering

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Undersøgelse: Evaluering af hovedforløb (1-2-3)
