
Emne: Før H2-møde



Dokument før H2

Dato: 17. mar.

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: H2 Storytelling.pdf



Optagelse

Dato: 17. mar.

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Før H2-før-20250317_160215-Mødeoptagelse.mp4

Emne: H2 Projektet

Baggrund:

Forløbsoversigt, projektbeskriver samt diverse præsentationer



Forløbsoversigt

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

En oversigt over H2 forløbet

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Forløbsoversigt h2 25-1.pdf



Projekt: Albumudgivelse

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Ind til kernen. Ud til kanten.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: H2 Albumudgivelse 2025.pdf

**3 x Præsentationer (afleveringer)**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Datoer for disse divers præsentationer (afleveringer)

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: Proces Præsentation: Ind til kernen.

Afleveringsopgave: Produkt Præsentation: Ud til kanten.

Afleveringsopgave: Aflevering kundepræsentation (Video)

Emne: IND TIL KERNEN (Kommunikation og formidling I)**Baggrund:**

Varighed 1 uge

- 1) Eleven kan kommunikere med kolleger og kunder om almene og faglige emner og anvende forskelligt sprog i forskellige situationer.
- 2) Eleven kan anvende dialog og argumentation i samarbejdet med kolleger og kunder.
- 3) Eleven kan foretage kommunikationsanalyse, hvor der arbejdes med afsender-/modtagerforhold og med envejs- og tovejskommunikation.
- 4) Eleven kan anvende simple kommunikationsmodeller og diskutere henholdsvis anvendelse og aktualitet.
- 5) Eleven kan anvende viden om kommunikation via forskellige medietyper, herunder fordele, ulemper og forskelle.
- 6) Eleven kan arbejde med helhed i kommunikationen på tværs af medietyper.
- 7) Eleven kan anvende fagudtryk og faglige begreber i relation til kommunikation og formidling

**DESIGNBRIEF**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

En designbrief er et dokument til et designprojekt udviklet af en designer i samråd med en kunde.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Designbrief.pdf

**STORYTELLING**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Storytelling handler om at kommunikere sine budskaber via spændende historier.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Storytelling.pdf

**LINGVISTISKE VIRKEMIDLER**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

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

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Lingvistiske Virkemidler.pdf

**FREMSTILLINGSKONCEPTER**

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

**IMK MODELLEN**

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:

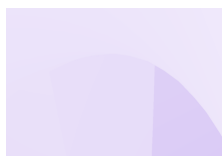
Fil: IMK-modellen.pdf

Emne: UD TIL KANTEN (Publicering og medieformer)

Baggrund:

Varighed 1,5 uge

- 1) Eleven kan fremstille omfangsrige tværmediale produktioner, der retter sig mod flere samtidige publiceringsplatforme, såvel digitale som trykte.
- 2) Eleven kan udvikle/opbygge digitale produkter og indhold under anvendelse af teknologier til produktion som er særlige for den pågældende medietype.
- 3) Eleven kan designe tværmediale produkter under hensyntagen til forskellige distributions- og medietypers krav til design, typografi og ombrydning.
- 4) Eleven kan klargøre billedmateriale til publicering på forskellige medietyper og medieplatforme under hensyntagen til de givne tekniske krav.
- 5) Eleven har forståelse for produktionstekniske krav gældende for tværmediale produktioner og forskellige medietyper, og kan agere i overensstemmelse hermed.



PROCESSTYRING: KEYVISUAL

Dato: Ingen dato

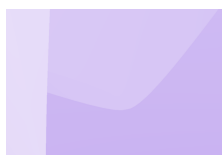
Beskrivelse:

I-MBC-E modellen er et processtyrings-værktøj der integrerer opbygningen og udrulningen af en KeyVisual

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Processtyring KeyVisual.pdf

Afleveringsopgave: Processtyringsopgave



Digital adfærd

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: polaris_nordic_digital-music-in-the-nordics-2020_final.pdf



Sociale Medier formater

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Ressourcer og aktiviteter:

Link: Facebook

Link: Youtube

Fil: Facebook Page Mockup.xd



Motion Graphic

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Photoshop // Convert text // Camera + Z-aksen // Tekstanimation

Ressourcer og aktiviteter:**Afleveringsopgave:** Morning Glory**Fil:** 270524_del1.mp4**Fil:** 270524_del2.mp4**Optagelse af undervisningen****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:****Ressourcer og aktiviteter:****Fil:** 020623_del1.mp4**Fil:** 020623_del2.mp4**Band'ets trykte produkter****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:**

Materialer og links til trykte produkter

Ressourcer og aktiviteter:**Mappe:** Materiale til trykte produkter**Link:** Trykte produkter emner i undervisningen**Fil:** artworkBleedGuide.pdf**Fil:** Video fra Zoom-oplæg om trykte medier**PITCH & PRÆSENTATION****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:**

H-NABC-E® er en præsentations struktur med det formål at sælge en idé eller et koncept mundtligt eller visuelt til en kunde.

Ressourcer og aktiviteter:**Fil:** Pitch & præsentation.pdf**Emne:** Relevante oplæg fra tidligere



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



KOMPOSITION (GF2)

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Begrebet komposition betyder 'sammensætning' og defineres som den måde de forskellige elementer er sammensat eller 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.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Kontraster.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



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



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

Emne: Portfolio

Baggrund:

På H2 er der plenumfeedback - H3 individuel.



Portfolio aflevering

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Her skal du aflevere dit portfolio som PDF - som spreads

Ressourcer og aktiviteter:

Afleveringsopgave: Portfolio aflevering



Tidligere elevers portfolio

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Her er en del tidligere elevers portfolio. De er til inspiration og elever har givet lov.

Ressourcer og aktiviteter:**Mappe:** Portfolio - H4**Mappe:** Portfolio - H2**Portfolio information****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:**

Her ligger en template (InDesign) - som I kan tage udgangspunkt i // En lille video omkring anslag // Den officielle vejledning.

Ressourcer og aktiviteter:**Fil:** vejledning.pdf**Fil:** Video_anslag.mp4**Fil:** Template.zip**Emne:** Evaluering af H2**Baggrund:**

Vi evaluerer hele hovedforløbet.

**Evaluering****Dato:** Ingen dato**Beskrivelse:****Ressourcer og aktiviteter:****Undersøgelse:** Evaluering af hovedforløb (1-2-3)**Emne:** DESIGN D**Baggrund:**

- Eleven udarbejder formgivnings- og designopgaver, der fordrer fantasi og æstetisk sans.
- Eleven anvender portfolio til at redegøre for elementer og faser i designprocesser fra idé til færdigt produkt.
- Eleven anvender opmålings- og afbildningsmetoder til at vurdere faktorer, der øver indflydelse på formgivning og design.
- Eleven anvender viden om materiale- og farvelære til at vurdere forholdet mellem farve, form og funktion i konkrete brancheopgaver.
- Eleven anvender simple analyse-modeller til at vurdere design i forhold til symbolik, form, funktion og æstetik i konkrete opgaver.
- Eleven anvender stilhistorien til at beskrive karakteristiske træk i brancherelevante stil-arter gennem det 20. år-hundrede.
- Eleven anvender basal viden om ergonomi, teknologi og miljøforhold i relation til udvikling og kultur- og samfundsforhold.
- Eleven anvender simple analyse-modeller til at vurdere designfunktioner i forhold til brugersynspunkter.

**DESIGN SPRINT****Dato:** Ingen dato

Beskrivelse:

En Design Sprint er et intensiv proces forløb, der anvender principperne fra design thinking til hurtigt at udvikle og teste prototyper.

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Design Sprint.pdf

**PRIMÆR TEORI**

Dato: Ingen dato

Beskrivelse:

Relevante oplæg fra tidligere

Ressourcer og aktiviteter:

Fil: Stilhistorie.pdf

Fil: Den Kreative Proces.pdf

Fil: Laswell.pdf
