

Lektionsplanering: Verktyg och programvara för grafisk design

Årskurs: Gymnasiet

Kurs: Grafiska arbetsflöden och analysmodeller

Tema: Verktyg och programvara för grafisk design

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll:

Undervisningen ska fokusera på de olika digitala verktygen och programvarorna som används inom grafisk design. Eleverna ska få insikt i branschstandardverktyg för skapande av grafiskt material samt hur man väljer lämpliga verktyg beroende på projektets behov. Eleverna ska även lära sig att analysera och jämföra olika programvaror och deras funktioner.

Kunskapskrav:

Eleven redogör för olika verktyg och programvaror inom grafisk design och analyserar deras användbarhet i skapandeprocesser. Dessutom ska eleven kunna motivera valet av programvara inför ett projekt och diskutera hur digitala verktyg kan effektivisera designarbete.

Lärlädda instruktioner

Introduktion till grafiska verktyg och programvara (10 min)

- Diskutera vad grafiska verktyg och programvara är och deras betydelse i designprocessen.
- Presentera exempel på vanliga programvaror, såsom Adobe Creative Suite (Illustrator, Photoshop, InDesign), Canva, Figma och andra relevanta verktyg.
- Gå igenom grundläggande funktioner och förekommande användningsområden för varje programvara.
- Fråga eleverna vilka verktyg de har använt tidigare och göra en koppling till deras erfarenheter.

Val av programvara i designprocessen (15 min)

- Diskutera kriterier för att välja den mest lämpliga programvaran för ett specifikt projekt.
- Ta upp aspekter som användarvänlighet, funktionalitet, plattform och prissättning.
- Presentera skillnader mellan programvara som är professionellt anpassad och de som är mer användarvänliga för nybörjare.
- Dela fallstudier där valet av programvara hade en direkt påverkan på resultatet av ett visst projekt.

Praktisk övning: Jämförelse av programvara (15 min)

- Dela in eleverna i grupper och ge dem i uppgift att välja ett specifikt grafiskt projekt att arbeta med.
- Grupperna ska undersöka och jämföra minst två olika programvaror som kan användas för att slutföra projektet.
- De ska presentera sina slutsatser kring fördelar och nackdelar med varje programvara i samband med projektets krav.
- Diskutera presentationerna gemensamt och lyft fram unika insikter och olika tankesätt.

Avslutande reflektion (10 min)

- Sammanfatta lektionen och ge eleverna möjlighet att reflektera över vad de lärt sig om verktyg och programvara för grafisk design.
- Ställ frågor som: "Hur kommer ni att använda denna kunskap i era framtida designprojekt?" och "Vilka verktyg ser ni fram emot att prova?"

Diskussionsfrågor

- A. Vilka egenskaper anser du är mest viktiga att överväga vid val av programvara för grafisk design?
- B. Hur skulle ni beskriva skillnaderna mellan professionell och användarvänlig grafisk programvara?
- C. Har ni några erfarenheter av svårigheter i arbetsflödet kopplade till valet av verktyg? Hur kan dessa övervinnas?

Tags: [Lektion](#)