

# Provkonstruktion

**Årskurs:** Gymnasiet

**Ämne eller kurs:** Animation 1

**Tema:** Rörlig grafik och design

## Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas kunskaper i rörlig grafik och designprinciper i animation. Provets frågor syftar till att testa elevernas förståelse av viktiga begrepp och deras förmåga att tillämpa designprinciper i praktiska sammanhang.

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll omfattar skapande av rörlig grafik, designprinciper inom animation samt hur man kombinerar ljud och bild i animationsprojekt.

### Kunskapskrav

Eleven kan använda sig av tekniker för att skapa rörlig grafik och tillämpa grundläggande designprinciper i sina animationsarbeten.

## Prov

### Faktafrågor

1. Vad är rörlig grafik?

- A) Statisk bild
- B) Rörliga element som ändrar form, storlek eller position över tid
- C) En typ av ljud
- D) En typ av video

**B**

2. Vilken designprincip handlar om att skapa intresse genom skillnader mellan element?

- A) Färg
- B) Balans
- C) Kontrast

D) Rytm

**C**

3. Hur påverkar ljud animationens känsla?

A) Det gör den tyst

B) Det förstärker känslor och berättande

C) Det spelar ingen roll

D) Det blockerar visuell information

**B**

4. Vad menas med balans i design?

A) Allt ser likadant ut

B) Elementen är ojämnt fördelade

C) Elementen är jämnt fördelade och skapar harmoni

D) Det handlar om att lägga till fler färger

**C**

5. Vilket av följande är ett exempel på rörlig grafik?

A) En stillbild

B) Animerad introduktion i en film

C) En ljudfil

D) En text baserad presentation

**B**

6. Vilken designprincip handlar om rörelse och tempo?

A) Kontrast

B) Balans

C) Rytm

D) Fokus

**C**

7. Vad är syftet med att kombinera ljud och bild i animation?

A) Att göra den mer komplex

B) Att förbättra känsla och berättande

C) Att förvirra publiken

D) Att utesluta viktiga visuella element

**B**

8. Vad refererar till skillnader mellan element för att skapa intresse i en animation?

A) Rytm

B) Balans

C) Kontrast

D) Design

**C**

9. Vad används för att illustrera idéer i animationsprojekt innan skapande?

- A) Slutproduktionen
- B) Brainstorming och skisser
- C) Feedback från lärare
- D) Inga förberedelser

**B**

10. Vilken effekt kan ljud ha på en scen i en animation?

- A) Det skapar förvirring
- B) Det förstärker den visuella upplevelsen
- C) Det får allt att stanna
- D) Det påverkar bara dialogen

**B**

11. Vilken av följande är en viktig aspekt av designprinciper?

- A) Användning av bara en färg
- B) Tydlig kommunikation
- C) Att göra det så komplicerat som möjligt
- D) Att undvika alla ljud

**B**

12. Vad är en viktig del av processen när man arbetar med rörlig grafik?

- A) Att alltid ha en perfekt slutprodukt direkt
- B) Att ha tid för brainstorming och feedback
- C) Att undvika samarbete med andra
- D) Att fokusera på bara tekniska aspekter

**B**

13. Vilket citat från Steve Jobs betonar vikten av funktionalitet i design?

- A) "Design is what it looks like."<
- B) "Design is how it works."
- C) "Functionality is the key."
- D) "Aesthetic is more important than function."

**B**

14. Vad innebär att tillämpa designprinciper i animationer?

- A) Att experimentera utan riktlinjer
- B) Att följa grundläggande regler för att förbättra den visuella upplevelsen
- C) Att ignorera alla regler
- D) Att använda så mycket färg som möjligt

**B**

15. När skulle man använda rörlig grafik?

- A) Endast i filmer
- B) I videor, spel, webbplatser etc.
- C) Bara för utbildning

D) Ingenstans

**B**

## Resonerande frågor

1. Hur kan designprinciper som balans och kontrast förbättra upplevelsen av en animation?

Syftet är att bedöma elevens förmåga att analysera och reflektera över designens påverkan och betydelse i animationer.

2. På vilket sätt kan ljud designa känslorna i en animationsscen?

Detta ger eleven möjlighet att visa sin förståelse för ljudets roll i att förstärka berättande och känslor i animationer.

3. Vad är de största utmaningarna när man kombinerar ljud och bild i animation?

Eleven får möjlighet att resonera kring potentiella problem och lösningar i skapandeprocessen.

4. Hur kan du använda rörlig grafik för att kommunicera ett budskap effektivt?

Här bedöms elevens förmåga att koppla samman teori och praktik genom exempel på syftet med rörlig grafik.

5. Beskriv hur du skulle gå tillväga för att skapa en animation som effektivt använder designprinciper.

Syftet är att se hur eleven tillämpar kunskap effektivt och självständigt i sitt kreativa arbete.

6. Vilka etiska överväganden bör man ha i åtanke när man arbetar med rörlig grafik?

Detta ger eleven möjlighet att reflektera över ansvar och påverkans aspekt av design och animation.

7. Hur skulle du beskriva skillnaden mellan traditionell animation och rörlig grafik?

Syftet är att bedöma elevens kunskap om olika animationsformer och deras specifika egenskaper.

8. Vad kan rörlig grafik tillföra en berättelse jämfört med stillbilder?

Genom denna fråga kan elevens förmåga att diskutera och jämföra olika medier bedömas.

## Bedömning

Faktafrågorna ger totalt 15 poäng, där varje korrekt svar ger 1 poäng.

Resonerande frågor ger totalt 8 poäng, där varje resonerande fråga ger 2 poäng.

För betyget E krävs minst 8 poäng totalt, för betyg C krävs 12 poäng (minst 3 poäng från resonerande frågor) och för betyg A krävs 18 poäng (minst 5 poäng från resonerande frågor).

Tags: [Animation](#), [Animation 1](#), [Design 1](#), [Gymnasiet](#)