

# Provkonstruktion

**Årskurs:** Gymnasiet

**Ämne eller kurs:** Datoriserad mönsterhantering 1

**Tema:** Grundläggande mönsterhantering och digital design

## Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas kunskaper och färdigheter inom grundläggande mönsterhantering och digital design, samt deras förmåga att applicera dessa kunskaper praktiskt och teoretiskt.

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Undervisningen i denna kurs ska behandla de grundläggande principerna för mönsterhantering, inklusive mönsterkonstruktion, digital design och användning av datorprogram för mönsterhantering. Även frågor kring materialval, teknisk dokumentation och produktionsplanering kommer att ingå.

### Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för gymnastik och design och beskriva hur dessa principer tillämpas inom mönsterhantering. Eleven kan även skapa och modifiera mönster med hjälp av digitala verktyg och redogöra för val av material och tekniker.

## Prov

### Faktafrågor

1. Vad innebär mönsterhantering?

A) Att sköta om kläder

B) Att skapa, modifiera och optimera mönster för klädtillverkning

C) Att rita kläder

**D) Att designa marketingmaterial**

2. Vilket program kan användas för mönsterhantering?

A) Word

**B) CAD**

C) Excel

D) PowerPoint

3. Vad ingår i mönsterkonstruktion?

**A) Att skapa mönster baserat på design**

B) Att välja tyger

C) Att fotografera kläder

D) Att marknadsföra kläder

4. Vilken av följande materialfaktorer kan påverka mönsterdesign?

A) Färg

**B) Tygets vikt**

C) Designskissens storlek

D) Utförande teknik

5. Vilken av följande är en fördel med att använda digitala verktyg?

A) Mer manuellt arbete

B) Långsammare process

**C) Ökad precision**

D) Inga fördelar

6. Vad är viktigt att tänka på vid val av material?

A) Endast priset

**B) Tygets egenskaper**

C) Färgens popularitet

D) Materialets ursprung

7. Vilket av följande är ett syfte med teknisk dokumentation?

A) Att fördela uppgifter

**B) Att förklara mönster och konstruktion**

C) Att marknadsföra en produkt

D) Att göra en grafisk presentation

8. Hur kan digital design underlätta mönsterhantering?

A) Genom att fördröja processen

**B) Genom att möjliggöra snabb ändring av mönster**

C) Genom att kräva mer pappersarbete

D) Genom att göra konstruktion svårare

9. Vad kan studenten lära sig av experiment med materialval?

A) Att misslyckas är okej

**B) Hur material påverkar designen**

C) Att alltid välja billigt material

D) Att tekniska färdigheter inte är viktiga

10. Vilken färdighet är viktig för mönsterhantering?

**A) Kreativitet och problemlösning**

B) Att kunna läsa snabbt

C) Painting skills

D) Lärande av utländska språk

11. Vad kännetecknar mönsterkonstruktion?

A) Endast digitalisering

**B) Såväl analog som digital skapelse**

C) Endast traditionella metoder

D) Ingen planering

12. Vad är skillnaden mellan digital design och traditionell design?

**A) Digital design ger större flexibilitet**

B) Ingen skillnad

C) Digital design är alltid dyrare

D) Ingen är bättre än den andra

13. Hur kan kunskapskraven för ämnet mätas i praktiska uppgifter?

A) Genom skriftliga tester

**B) Genom projekt och mönsterskapande**

C) Genom att variera hastigheten på datorn

D) Genom att rita för hand

14. Vilken metod kan inte användas i mönsterhantering?

A) Digitala verktyg

**B) Att flytta klädesplagg på figurer**

C) Mönsterkonstruktion för hand

D) Använda algoritmer

15. Vad bör man göra innan man påbörjar ett mönsterprojekt?

A) Bara börja rita

**B) Göra en plan och skissa designen**

C) Låta slumpen styra

D) Köpa material direkt

## **Resonerande frågor**

1. Diskutera hur valet av material kan påverka både mönsterkonstruktion och slutprodukten. Tanken är att ge eleverna möjlighet att visa djup förståelse för materialets inverkan på designen.

2. Reflektera över skillnaderna mellan digitala verktyg och traditionella metoder inom mönsterhantering. Detta ger eleverna chansen att kritiskt

analysera fördelarna och nackdelarna med de olika metoderna.

3. Beskriv hur teknik har förändrat mönsterhanteringsprocessen under de senaste åren. Eleverna får möjlighet att visa sin kännedom om aktuella trender och teknologier.

4. Vad är betydelsen av teknisk dokumentation i mönsterhantering? Genom denna fråga kan eleverna visa sin förståelse för vikten av att dokumentera processer.

5. Hur kan kreativitet och innovation påverka resultatet av ett mönsterdesignprojekt? Eleverna får möjlighet att diskutera betydelsen av kreativt tänkande.

6. Resonera kring hur feedback kan bidra till bättre mönsterkonstruktion. Genom att diskutera betydelsen av feedback främjas kritiskt tänkande och reflektion.

7. Hur kan man mäta framgång i en mönsterhanteringsprocess? Eleverna får möjlighet att tänka på olika parametrar för att mäta kvalitet och framgång.

8. Diskutera betydelsen av praktik och teori i mönsterhantering. Här kan eleverna reflektera över relationen mellan teoretiska kunskaper och praktisk tillämpning.

## Bedömning

Faktafrågorna bedöms med 1 poäng per korrekt svar. De resonerande frågorna bedöms med upp till 3 poäng var, beroende på djup och relevant analys.

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

Tags: [Prov](#)