

Prov i Design 1

# Prov i Design 1

**Årskurs:** Gymnasiet

**Ämne eller kurs:** Design 1

**Tema:** Designprocessens olika delar

## Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse och tillämpning av designprocessens olika delar samt deras förmåga att diskutera och presentera designrelaterade idéer och projekt.

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Undervisningen ska behandla de olika delarna i designprocessen, inklusive problemformulering, idégenerering, skissarbete, prototypframställning och utvärdering. Eleverna ska också lära sig om material och tekniker som används för att visualisera idéer, samt sätta in design i ett historiskt, kulturellt och samhällsligt sammanhang.

### Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa designprocessens olika delar samt diskutera designerns roll ur ett samhällsperspektiv. Eleven kan också skapa och presentera ett designprojekt med grundläggande estetiska och funktionella krav.

## Prov

### Faktafrågor

1. Vilket av följande steg ingår i designprocessen?

A) Marknadsanalys

B) Problemanalys

C) Idégenerering

**D) Tidsplanering**

2. Vad syftar problemformulering till i designprocessen?

A) Att skapa en prototyp

**B) Att definiera ett problem som ska lösas**

C) Att skissa idéer

D) Att utvärdera lösningar

3. Vilken metod för idégenerering fokuserar på att producera så många idéer som möjligt utan att bedöma dem direkt?

A) Mind mapping

**B) Brainstorming**

C) SWOT-analys

D) Prototypning

4. Vad kan skisser hjälpa till med i designprocessen?

A) Att skapa färdiga produkter

**B) Att visualisera och utveckla idéer**

C) Att utvärdera olika materialval

D) Att dokumentera marknadsanalyser

5. Vilket av följande är en del av utvärderingen i designprocessen?

**A) Att bedöma funktionaliteten hos prototypen**

B) Att skapa en slutrapport

C) Att presentera designarbetet

D) Att göra en marknadsundersökning

6. Vilken del av designprocessen kommer efter idégenerering?

A) Utvärdering

B) Modellframställning

**C) Skissarbete**

D) Problemformulering

7. Vilket verktyg kan användas för att organisera idéer visuellt?

A) Prototyp

**B) Mind map**

C) Skissblock

D) SWOT-diagram

8. Vad kan en prototyp användas till i designprocessen?

A) Att dokumentera idéer

B) Att göra marknadsundersökningar

**C) Att testa och utvärdera funktionalitet**

D) Att skapa en slutlig design

9. Vad innebär utvärdering inom designprocessen?

A) Att skapa skisser

B) Att formulera idéer

**C) Att bedöma resultatet av designarbetet**

D) Att planera nästa steg

10. Vilket av följande påståenden är sant om designprocessen?

A) Det är linjärt och alltid följer samma steg

B) Det kräver ingen feedback

**C) Det är en iterativ process där steg kan upprepas**

D) Det avslutas efter prototypframställning

11. När är det lämpligt att göra skisser i designprocessen?

**A) Efter att ha formulerat ett problem och genererat idéer**

B) I slutet av hela designprocessen

C) Ditt första steg i processen

D) Enbart under utvärderingen

12. Vilken av följande är en fördel med att skapa en prototyp?

A) Kostnadseffektivt

**B) Gör det möjligt att testa idéer i praktiken**

C) Inga nackdelar

D) Kan alltid leda till en perfekt slutprodukt

13. Vilka faktorer bör man överväga vid val av material i designprocessen?

A) Enbart kostnad

**B) Funktionalitet och estetik**

C) Enbart miljöpåverkan

D) Användarens preferenser

14. Vad är en viktig del av skissarbete?

A) Att göra detaljerade ritningar direkt

**B) Att fånga idéer snabbt och effektivt**

C) Att fokusera på färger

D) Att skissa först efter prototypen

15. Hur kan feedback påverka designprocessen?

A) Genom att hindra kreativitet

**B) Genom att förbättra och förfina idéer**

C) Genom att stoppa hela processen

D) Genom att påverka tidslinjen negativt

## **Resonerande frågor**

1. Beskriv hur en lyckad idégenereringsprocess kan se ut och vilka metoder

som kan användas för att maximera kreativiteten.

Syftet med frågan är att ge eleverna möjlighet att demonstrera sin förståelse för olika kreativa processer och metoder som främjar innovation.

2. Diskutera varför det är viktigt att ha en tydlig problemformulering i designprocessen och hur den påverkar nästa steg.

Frågan syftar till att låta eleverna resonera kring betydelsen av en stark grund och hur det påverkar hela designarbetet.

3. Förklara hur materialval kan påverka designresultatet och ge exempel på material som passar för olika typer av designprojekt.

Eleverna här får chans att visa på djupare insikter i hur designval och material kan påverka både estetik och funktionalitet.

4. Hur kan feedback från användare bidra till förbättringar i designprocessen? Ge konkreta exempel.

Frågan ger eleverna möjlighet att koppla teori till praktik och resonera om vikten av användarcentrerad design.

5. Reflektera över skillnaderna mellan skisser och prototyper. När bör man använda vilken metod?

Här får eleverna möjlighet att diskutera och utvärdera olika verktyg i designprocessen och deras syften.

6. Vilka kulturella och historiska faktorer kan påverka designbeslut? Ge exempel.

Denna fråga syftar till att låta eleverna resonera kring design i ett bredare sammanhang och förstå dess påverkan av samhället.

7. Diskutera hur en designer kan balansera estetiska och funktionella krav i ett projekt.

Frågan låter eleverna visa på en djup förståelse för designens komplexitet och hur man navigerar dessa krav.

8. Analysera en känd designprocess och vad som gjorde den framgångsrik. Vilka lärdomar kan dras?

Med denna fråga kan eleverna koppla verkliga exempel till lärande och analysera framgångsfaktorer.

## Bedömning

Provet bedöms med 2 poäng för varje korrekt svar på faktafrågorna och upp till 3 poäng för varje välutvecklad resonerande fråga. Totalt kan eleverna få max 30 poäng.

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