

# Provkonstruktion

**Årskurs:** Gymnasiet

**Ämne eller kurs:** Design 1

**Tema:** Prototyping och testning i designprocessen

## Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse och tillämpning av principerna för prototyping och testning i designprocessen. Provets frågor fokuserar på både teoretiska och praktiska aspekter, vilket ger eleverna möjlighet att visa sin kunskap på ett omfattande sätt.

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Undervisningen ska fokusera på vikten av prototyper och testning i designprocessen. Eleverna ska lära sig om olika typer av prototyper, hur man utvecklar dem, samt metoder för att testa och utvärdera dessa prototyper för att förbättra slutprodukten innan den går i produktion.

### Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa principer för prototyping och testning samt analysera hur dessa metoder kan bidra till att förbättra designens funktionalitet och estetik. Eleven kan också dokumentera och presentera sina resultat från testning.

## Prov

### Faktafrågor

1. Vad är en prototyp?
  - A) En slutlig produkt
  - B) En tidig modell av en produkt som används för att testa och utvärdera design
  - C) En typ av marknadsföringsstrategi
  - D) Ett forskningspapper

**B**

2. Vilken typ av prototyp används för att snabbt visualisera idéer utan

detaljerad konstruktion?

- A) Högupplöst prototyp
- B) Funktionell prototyp
- C) Lågupplöst prototyp
- D) Interaktiv prototyp

**C**

3. Vilken metod används för att testa prototyper?

- A) Budgetanalys
- B) Användartester
- C) Marknadsundersökningar
- D) Teoretisk analys

**B**

4. Vad är syftet med testning av en prototyp?

- A) Att skapa en slutgiltig design
- B) Att få feedback på designens funktionalitet och användarupplevelse
- C) Att öka produktionstiden
- D) Att minska kostnaderna

**B**

5. Vad kännetecknar en högupplöst prototyp?

- A) Den är gjord av billiga material
- B) Den är visualiserad med låg detaljnivå
- C) Den är detaljerad och återspeglar den slutliga produkten
- D) Den är endast i digitalt format

**C**

6. Vad innefattar utvecklingen av en prototyp?

- A) Enbart designprocessen
- B) Bara materiella val
- C) Steg för steg-processer, inklusive materialval och tekniker
- D) Ingen specifik metod

**C**

7. Vilken av följande är en viktig del av testning?

- A) Att bara visa prototypen för läraren
- B) Att samla in feedback från riktiga användare
- C) Att bygga fler prototyper utan att testa dem
- D) Att hoppa över dokumentationen

**B**

8. Vad innebär "feedback" i designprocessen?

- A) Att använda en befintlig design utan ändringar
- B) Att få synpunkter från användare för att förbättra prototypen
- C) Att skapa en helt ny prototyp

D) Att slutgiltigt besluta om designen

**B**

9. Vilken aspekt av prototyper fokuserar högupplösta prototyper på?

A) Kostnadseffektivitet

B) Estetiska detaljer och funktionalitet

C) Hastighet

D) Enkelt visuellt uttryck

**B**

10. Hur kan testresultat påverka designbeslut?

A) Gör att designen förblir oförändrad

B) Kan leda till förbättringar baserat på användarens upplevelse

C) Ignoreras alltid av designers

D) Endast påverkar produktionskostnader

**B**

11. I vilket steg av designprocessen bör prototyper skapas?

A) Efter den slutgiltiga produkten är designad

B) Under hela designprocessen för att testa idéer

C) Inte alls, endast skisser är tillräckliga

D) Enbart i reklamfasen

**B**

12. Vad innebär "funktionella prototyper"?

A) Prototyper som ser ut som slutprodukten men inte fungerar

B) Prototyper som demonstrerar funktionaliteten hos en design

C) Prototyper som endast används för visuell presentation

D) Prototyper som testas av lärare

**B**

13. Vilket av följande är en fördel med att använda prototyper?

A) De minskar användartester

B) De hjälper till att identifiera problem i ett tidigt skede

C) De ökar arbetets komplexitet

D) De försämrar designens kvalitet

**B**

14. Vilken komponent är INTE en del av testningsmetoder?

A) Användartester

B) Analys av marknadstrender

C) Feedback från användare

D) Utvärdering av prototypens användarvänlighet

**B**

15. Vilken av följande beskriver en situationsspecifik prototyp?

- A) En prototyp för vilken som helst produkt
- B) En prototyp skapad för att lösa ett specifikt problem eller behov
- C) En prototyp endast för extern användning
- D) En prototyp som bara användes i testningskedet

**B**

## Resonerande frågor

1. Diskutera vikten av prototyper i designprocessen. Hur kan de påverka det slutliga resultatet?

Syftet är att eleverna ska visa sin förståelse för hur prototyper kan bidra till att förbättra designen samt dess funktionalitet.

2. Reflektera över hur olika typer av material kan påverka en prototyps effektivitet. Vad skulle du välja och varför?

Denna fråga ger elever möjlighet att resonera kring materialets roll i designprocessen och hur det kan påverka resultatet.

3. Beskriv en situation där en prototyp misslyckades och hur detta kunde leda till lärdomar för designern.

Här ges eleverna möjlighet att visa sin förmåga att analysera och dra slutsatser baserat på verkliga exempel.

4. Vilken metod för testning anser du vara mest effektiv och varför?

Eleverna får möjlighet att argumentera för sin åsikt och reflektera över olika testmetoder och deras effektivitet.

5. Analysera hur feedback från användare kan påverka en designers arbete.

Denna fråga uppmanar elever att diskutera fördelarna med feedback och hur det kan leda till förbättringar i designen.

6. Hur skulle du gå tillväga för att säkerställa att din prototyp är tillgänglig för alla användare?

Här bedöms elevernas förmåga att tänka på inclusivity och användbarhet i designprocessen.

7. Diskutera skillnaderna mellan lågupplösta och högupplösta prototyper och när man bör använda dem.

Genom denna fråga bedöms elevernas förståelse för olika prototypers syften och användning i designprocessen.

8. Reflektera över hur erfarenheterna från prototyp-testning kan appliceras på framtida projekt. Vilka lärdomar har du fått?

Denna fråga syftar till att ge elever möjlighet att visa hur de kan överföra sina lärdomar till kommande designuppgifter.

## Bedömning

Provets poängsättning är uppdelad i faktafrågor och resonerande frågor. Faktafrågorna ger 1 poäng var och resonerande frågor ger 3 poäng var.

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

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