

“`html

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Grafisk produktion 3

Tema: Visuell kommunikation och digitalt skapande

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse och tillämpning av begrepp och verktyg som rör visuell kommunikation och digital skapande, samt deras förmåga att skapa grafiska produkter.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll:

I Grafisk produktion 3 ingår följande centrala innehåll: “Visuell kommunikation och digitala verktyg för att skapa grafiska produkter.” [Gy 11, Kursplan för Grafisk produktion 3]

Betygskriterier:

Eleven kan skapa grafiska produkter som uttrycker en tydlig visuell kommunikation och använda digitala verktyg effektivt. [Gy, Grafisk produktion 3 - BetygE]

Prov

Faktafrågor

1. Vad innebär begreppet visuell kommunikation?

- A) Kommunikation genom ljud
- B) Kommunikation genom text
- C) ****Kommunikation genom visuella element****
- D) Kommunikation genom kroppsspråk

2. Vilket av följande verktyg är specifikt avsett för grafisk design?

- A) Microsoft Word
- B) ****Adobe Photoshop****
- C) Google Docs
- D) Notepad

3. Vad är syftet med typografi inom grafisk design?

- A) Att skapa bilder
- B) ****Att arrangera text på ett estetiskt tilltalande sätt****
- C) Att öka filstorleken
- D) Att skapa ljud

4. Vilken färgkombination anses ofta skapa hög kontrast?

- A) Röd och blå
- B) ****Svart och vitt****
- C) Grön och brun
- D) Gul och orange

5. Vad är en affisch?

- A) En slags låt
- B) ****En grafisk produkt för att informera eller påverka****
- C) En typ av algoritm
- D) En formel inom matematik

6. Vilket av följande element är INTE en del av visuell kommunikation?

- A) Färg
- B) Form
- C) ****Ljud****
- D) Typografi

7. Vilken av följande är en fördel med att använda digitala verktyg i grafisk produktion?

- A) De kräver fysisk arbetskraft
- B) ****De möjliggör snabb ändring av design****
- C) De minskar kreativiteten
- D) De ger inga visuella resultat

8. Vilken term används för att beskriva avståndet mellan bokstäver i text?

- A) Radavstånd
- B) ****Bokstavsavstånd****
- C) Marginal
- D) Typsnitt

9. Vad är syftet med en logotyp?

- A) Att fungera som en länk
- B) ****Att representera ett varumärke****
- C) Att skriva låtar

D) Att bygga en webbplats

10. Vad är vektorgrafik?

- A) Grafik som använder pixlar
- B) **Grafik som är baserad på matematiska beräkningar**
- C) Grafik som endast är svartvitt
- D) Grafik som saknar färg

11. Vilken programvara används ofta för att skapa vektorgrafik?

- A) Adobe Photoshop
- B) Microsoft Excel
- C) **Adobe Illustrator**
- D) Notepad

12. Vad är en färgpalett?

- A) En typ av pensel
- B) **En samling av färger som används i design**
- C) Ett fotografi
- D) En skulptur

13. Vad innebär begreppet "layout"?

- A) Innehållet i en text
- B) **Hur olika grafiska element är arrangerade på en yta**
- C) En typ av färg
- D) En bildfil

14. Vilken funktion har negativa utrymmen i grafisk design?

- A) Att döda kreativitet
- B) **Att skapa balans och fokus**
- C) Att försvåra designprocessen
- D) Att öka antalet element

15. Vad står "CMYK" för?

- A) En typ av teckensnitt
- B) **Cyan, Magenta, Yellow, Key (Black)**
- C) En stil av fotografi
- D) En programvara

Resonerande frågor

1. Beskriv hur valet av färg kan påverka mottagarens uppfattning av budskapet i en design.

Denna fråga ger eleverna möjlighet att visa djupgående förståelse för färgpsykologi och designprinciper.

2. Diskutera skillnaderna mellan olika digitala verktyg och deras användningsområden i grafisk produktion.

Elever kan demonstrera insikter om verktygens styrkor och svagheter i relation till projektkrav.

3. Reflektera över hur visuell kommunikation kan förändras beroende på målgruppen.

Frågan möjliggör för elever att visa sin förmåga att anpassa design efter olika målgrupper.

4. Hur kan man säkerställa att en grafisk produkt är inkluderande för personer med olika förutsättningar?

Detta ger eleverna en chans att diskutera tillgänglighet och inkludering i design.

5. Beskriv en kreativ process du skulle använda för att skapa en grafisk produkt.

Här kan eleverna visa en strukturerad metod och kreativitet i sitt tillvägagångssätt.

6. Utvärdera effekten av visuella element i reklam och deras inverkan på köpbeteende.

Denna analys kan ge djup förståelse för designens roll inom marknadsföring.

7. Diskutera vikten av typografi i att förbättra läsbarhet och förståelse av innehållet.

Elever har möjlighet att visa på kunskap i typografiska principer och deras effekt.

8. Reflektera över en grafisk produkt du tycker är särskilt effektiv och analysera varför den fungerar.

Denna fråga inbjuder till kritiskt tänkande och personlig reflexion kring design.

Bedömning

Provets totalpoäng är 30. Poängfördelning:

- Faktafrågor: 15 poäng (1 poäng per korrekt svar)
- Resonerande frågor: 15 poäng (1,5 poäng per fråga)

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

“`

Tags: [Prov](#)