Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet
Kurs: Grafiska arbetsflöden och analysmodeller
Tema: Verktyg och programvara för grafisk design

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas kunskaper kring olika programvaror och verktyg som används inom grafisk design, samt deras förmåga att analysera och motivera valet av dessa verktyg i olika projekt sammanhang.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Undervisningen ska fokusera på de olika digitala verktygen och programvarorna som används inom grafisk design. Eleverna ska få insikt i branschstandardverktyg för skapande av grafiskt material samt hur man väljer lämpliga verktyg beroende på projektets behov. Eleverna ska även lära sig att analysera och jämföra olika programvaror och deras funktioner.

Kunskapskrav

Eleven redogör för olika verktyg och programvaror inom grafisk design och analyserar deras användbarhet i skapandeprocesser. Dessutom ska eleven kunna motivera valet av programvara inför ett projekt och diskutera hur digitala verktyg kan effektivisera designarbete.

Prov

Faktafrågor

1. Vilket av följande program är en del av Adobe Creative Suite?
A. GIMP
B. **Photoshop**
C. Paint
D. Canva

2. Vad är ett viktigt kriterium för att välja programvara för ett grafiskt projekt?
A. Priset
B. **Användarvänlighet**

C. Färgerna på programmet
D. Utseendet på ikonerna

3. Vilket av följande program är mest anpassat för professionell grafisk design?
A. **Illustrator**
B. Canva
C. PowerPoint
D. Google Docs

4. Vilken funktion är typisk för programvara som används i grafisk design?
A. **Lagerhantering**
B. Textbearbetning
C. Förhandsvisningar av e-post
D. Kalkylblad

5. Vilken programvara är känd för att stödja samarbete i realtid?
A. Photoshop
B. **Figma**
C. CorelDRAW
D. GIMP

6. I vilket sammanhang kan Canva vara särskilt användbart?
A. Professionell fotoredigering
B. **Snabb och enkel grafisk design**
C. 3D-modellering
D. Kodning av webbplatser

7. Vad betyder “branschstandardverktyg” i grafisk design?
A. Verktyg som används av alla designers
B. **Verktyg som är allmänt erkända som normer inom branschen**
C. Verktyg som är gratis
D. Verktyg som bara finns på internet

8. Vilken av följande programvaror är mer användarvänlig för nybörjare?
A. **Canva**
B. InDesign
C. Photoshop
D. Illustrator

9. Vad är en viktig aspekt att överväga vid eventuella programvaruval?
A. **Funktionalitet**
B. Antalet nedladdningar
C. Utseendet på ikonerna
D. Marknadsföringskampanjer

10. Vilken av följande programvaror används främst för typografi?
A. GIMP
B. **InDesign**
C. Figma
D. Paint

11. Vilken typ av projekt kan InDesign användas för?
A. **Böcker och broschyrer**
B. Videoredigering
C. Webbdesign
D. Digital animation

12. Vilken programvara är mest känd för fotoredigering?
A. InDesign
B. CorelDRAW
C. **Photoshop**
D. Figma

13. Vad syftar en “fallstudie” inom grafisk design till?
A. Att presentera finansiella rapporter
B. **Att analysera resultatet av ett specifikt projekt**
C. Att ge utbildning om programmering
D. Att diskutera färgteori

14. Vilket av följande programvaror är bäst för webbdesign?
A. **Figma**
B. Photoshop
C. Illustrator
D. GIMP

15. Vad är en fördel med att använda digitala verktyg i designprocessen?
A. **Effektivisering av arbetsflödet**
B. Minska kostnaden för papper
C. Göra allt för hand
D. Förbättra handskrift

Resonerande frågor

1. Diskutera hur valet av programvara kan påverka det kreativa resultatet i ett projekt.
Syftet är att låta eleverna reflektera över sambandet mellan verktyg och kreativitet.

2. På vilket sätt kan användarvänlighet påverka en designers arbete?
Här ges eleverna möjlighet att resonera kring hur designprocessen kan underlättas.

3. Jämför och kontrastera två olika programvaror och deras tillämpningar i ett projekt.
Eleverna kan visa djupare kunskap genom att belysa specifika skillnader.

4. Hur kan digitala verktyg bidra till att spara tid i designprocessen?
En chans för eleverna att förklara effektivisering och dess betydelse.

5. Reflektera över en situation där valet av verktyg gjorde en skillnad i ditt arbetsflöde.
Ger möjlighet för personlig insikt och koppling till erfarenheter.

6. Hur kan tillgången till programvara påverka en designers kreativitet och resultat?
Här kan eleverna diskutera alternativa verktyg och dess inverkan på arbetsprocessen.

7. Vilka egenskaper värderar du mest hos ett grafiskt verktyg?
Eleverna ges möjlighet att uttrycka sina egna preferenser och argumentera för dessa.

8. Diskutera hur olika programvarors funktioner kan användas för att lösa specifika designproblem.
Syftet är att eleverna ska kunna koppla verktygens funktioner till praktiska tillämpningar.

Bedömning

Provet kan bedömas med följande poängsystem:
Faktafrågor: 15 frågor, varje korrekt svar ger 1 poäng (max 15 poäng)
Resonerande frågor: 8 frågor, varje korrekt och utförligt resonemang ger 2 poäng (max 16 poäng)
För betyg E krävs totalt 8 poäng, 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: Prov