

# Provkonstruktion

**Årskurs:** Gymnasiet

**Ämne:** Industriell design 1

**Tema:** Designprocessens olika delar

## Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse och förmåga att tillämpa designprocessens olika delar, samt deras förmåga att reflektera över designens påverkan av målgruppers behov och tekniska aspekter.

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Denna lektion syftar till att ge eleverna en djupare förståelse för de olika delarna i designprocessen, inklusive problemformulering, idéarbete, skiss, modellarbete och presentation. Eleverna får möjlighet att praktiskt tillämpa dessa delar genom en designuppgift.

### Kunskapskrav

Eleven redogör för designprocessens olika delar och genomför en designprocess utifrån ett givet problem. Vidare diskuterar eleven hur olika faktorer såsom målgruppers behov och tekniska aspekter påverkar designen och resultatet i ett projekt.

## Prov

### Faktafrågor

1. Vad är den första fasen i designprocessen?

- A) Idégenerering
- B) **\*\*Problemlösning\*\***
- C) Presentation
- D) Skissarbete

2. Vilken av följande faktorer är INTE viktig i en kravspecifikation?

- A) Tidsramar

- B) **\*\*Skisser\*\***
- C) Målgruppens behov
- D) Tekniska aspekter

3. Vad syftar skissningsfasen i designprocessen till?

- A) Identifikation av problem
- B) **\*\*Visualisering av idéer\*\***
- C) Utvärdering av modeller
- D) Sammanställning av feedback

4. Vilken teknik kan användas för att få inspiration under idégenereringen?

- A) SWOT-analys
- B) **\*\*Brainstorming\*\***
- C) Benchmarking
- D) Marknadsanalys

5. Vilket av följande beskriver bäst vad som menas med målgruppens behov?

- A) Deras ekonomiska situation
- B) **\*\*Deras krav och förväntningar på produkten\*\***
- C) Deras ålder
- D) Deras geografiska läge

6. Vad är syftet med att skapa prototyper?

- A) Att sälja produkten
- B) **\*\*Att testa och utveckla designen\*\***
- C) Att dokumentera processen
- D) Att presentera för kunder

7. Hur kan en bra presentation av designidéer påverka mottagandet?

- A) Genom att göra modellen svårare att förstå
- B) **\*\*Genom att tydliggöra idéernas värde\*\***
- C) Genom att undvika distraktioner
- D) Genom att ge all information på en gång

8. Vilken del av designprocessen involverar att samla in feedback?

- A) Idégenerering
- B) **\*\*Presentation\*\***
- C) Skissarbete
- D) Modellarbete

9. I vilken fas av designprocessen analyserar man tidigare insamlade idéer?

- A) **\*\*Idégenerering\*\***
- B) Problemlösning
- C) Skissarbete
- D) Utvärdering

10. Vilken roll spelar feedback i designprocessen?

- A) Den är irrelevant
- B) **\*\*Den hjälper till att förbättra designarbetet\*\***
- C) Den avslutar processen
- D) Den är endast viktig efter produktion

11. Vad används en skiss till i designprocessen?

- A) För att presentera färdiga produkter
- B) **\*\*För att visualisera tidiga idéer\*\***
- C) För att dokumentera slutprodukten
- D) För att utvärdera modeller

12. Vilken av följande påståenden beskriver bäst en designprocess?

- A) Det är en linjär väg till en produkt
- B) **\*\*Det är en iterativ och dynamisk process\*\***
- C) Det är en enkel guide utan variationer
- D) Det slutar så snart en produkt är klar

13. Vilken information är viktig att inkludera i en presentation av en designidé?

- A) Personligt liv
- B) **\*\*Designens funktion och fördelar\*\***
- C) Skisser i lågt kvalitetsformat
- D) Enbart tekniska specifikationer

14. Vilken av följande metoder kan innebära en risk för att missa viktiga idéer i designprocessen?

- A) Att involvera flera deltagare
- B) **\*\*Att arbeta isolerat\*\***
- C) Att diskutera öppet i grupp
- D) Att testa idéer tidigt

15. Vad är en viktig aspekt av utvärderingsfasen i designprocessen?

- A) Att invänta produktlansering
- B) **\*\*Att kritiskt granska och förbättra designen\*\***
- C) Att avsluta hela processen

- D) Att dela övergripande statistik

## Resonerande frågor

1. Vilken del av designprocessen anser du är mest kritisk för framgång och varför?  
Syftet är att få eleverna att reflektera och analysera betydelsen av varje del.
2. Hur kan kunskap om målgruppen påverka resultatet av en design?  
Här ska eleverna undersöka hur målgruppers behov formar designbeslut.
3. Vilka faktorer skulle du anse vara viktiga att ta med i en kravspecifikation för din design?  
Denna fråga syftar till att utvärdera elevernas förståelse för vad som påverkar en bra design.
4. Diskutera hur olika former av feedback kan påverka designprocessen.  
Frågan syftar till att få eleverna att tänka på värdet av extern feedback.
5. Hur påverkar skisser och modeller den slutgiltiga designen?  
Här efterfrågas insikt om vikten av visualisering och dess effekt på processen.
6. På vilket sätt kan en strukturerad designprocess leda till kreativa lösningar?  
Syftet är att få eleverna att reflektera över förhållandet mellan struktur och kreativitet.
7. Diskutera vikten av iteration i designprocessen.  
Frågan syftar till att låta eleverna utforska värdet av att återkomma till tidigare steg.
8. Hur kan olika designmetoder påverka slutresultatet?  
Här bör eleverna reflektera över olika metoder och deras inverkan på designen.

## Bedömning

Provet bedöms enligt följande poängsystem:

- E-nivå: Minst 8 poäng (av totalt 20, minst 3 poäng från resonerande frågor)
- C-nivå: Minst 12 poäng (av totalt 20, minst 5 poäng från resonerande frågor)
- A-nivå: Minst 18 poäng (av totalt 20, minst 8 poäng från resonerande frågor)

Tags: [Prov](#)