

Prov i Industriell Design 1

Prov i Industriell Design 1

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Industriell design 1

Tema: Grundprinciper inom industriell design

Syfte

Syftet med detta prov är att bedöma elevernas förståelse och tillämpning av grundläggande principer inom industriell design, inklusive designprocessen, användarcentrerad design och hållbarhet.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll omfattar de grundläggande principerna för industriell design, inklusive designprocessen, användarcentrerad design och hållbarhet.

Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa principer inom industriell design samt analys av designprocessen och dess olika faser.

Prov

Faktafrågor

1. Vilket av följande är INTE en del av designprocessen?

- A) Forskningsstadiet
- B) Prototypstadiet
- C) Teststadiet
- D) **Produktionstadiet**

2. Vad är ett centralt fokus inom användarcentrerad design?

- A) Kostnad för produktion
- B) **Användarens behov och preferenser**
- C) Designens estetik
- D) Teknologiska innovationer

3. Vilket begrepp beskriver processen att förbättra ett befintligt produktdesign baserat på användarfeedback?

- A) **Redesign**
- B) Prototyp
- C) Konzeptutveckling
- D) Hållbar design

4. Vilken av följande aspekter är mest central för hållbarhet i design?

- A) Användning av färger
- B) **Val av material**
- C) Form och funktion
- D) Produktionskostnad

5. Vad innebär livscykelanalys i produktdesign?

- A) Utvärdering av marknadsföring
- B) **Utvärdering av miljöpåverkan genom hela produktens livscykel**
- C) Förbättring av produktionseffektivitet
- D) Analysering av konkurrenterna

6. Vad är syftet med en designbrief?

- A) Dokumentera användarfeedback
- B) **Definiera mål och riktlinjer för ett designprojekt**
- C) Skapa prototyper
- D) Genomföra marknadsundersökningar

7. Vilken av följande metoder används för att fånga in användarfeedback?

- A) Försäljningsanalys
- B) **Intervjuer**
- C) Produktionsdata
- D) Budgetanalys

8. Vad är en av fördelarna med att använda hållbara material i produktdesign?

- A) Lägsta kostnad
- B) **Ökad reklam**

- C) **Minskad negativ miljöpåverkan**
- D) Snabbare produktionstid

9. Hur kan ergonomi påverka produktens design?

- A) Genom att lägga till fler funktioner
- B) **Genom att optimera användarens interaktion och komfort**
- C) Genom att öka produktionseffektiviteten
- D) Genom att minska kostnaderna

10. Vilken av följande faktorer bör inte beaktas i den första fasen av designprocessen?

- A) Användarens behov
- B) **Kostnader för produktion**
- C) Tekniska begränsningar
- D) Funktionskrav

11. Vilken funktion har prototyptesting i designprocessen?

- A) **Att identifiera problem och förbättra designen**
- B) Att fastställa produktionskostnader
- C) Att marknadsföra produkten
- D) Att utveckla nya koncept

12. Vad innebär iterativ design?

- A) Att skapa en färdig produkt direkt
- B) **Att ständigt förbättra designen baserat på feedback**
- C) Att följa en strikt designplan
- D) Att ignorera användarfeedback

13. Vilken aspekt bör alltid prioriteras i användarcentrerad design?

- A) Utveckling av ny teknologi
- B) **Användarens upplevelse**
- C) Lång produktionstid
- D) Kostnadsbesparingar

14. Vad är det primära syftet med en designbrief?

- A) Att dokumentera produktionskostnader
- B) **Att definiera projektets mål och riktlinjer**
- C) Att interagera med användare
- D) Att initiera marknadsföring

15. Vilken roll spelar designern under hela designprocessen?

- A) Att enbart fokusera på estetik
- B) **Att leda alla steg i utvecklingen och anpassa designen**
- C) Att outsourca alla uppgifter
- D) Att ignorera användarens feedback

Resonerande frågor

1. Reflektera över betydelsen av användarcentrerad design i produktutveckling. Hur kan detta påverka slutresultatet?

Syftet med denna fråga är att utvärdera elevernas förmåga att analysera och resonera kring användarens roll i designprocessen.

2. Diskutera hur hållbarhet kan integreras i designprocessen. Vilka metoder kan användas för att säkerställa en hållbar produkt?

Denna fråga ger eleverna möjlighet att demonstrera sin kunskap om hållbara designprinciper och val som kan göras under designprocessen.

3. Vilka utmaningar kan en designer möta när en produkt ska redesigna baserat på användarfeedback? Hur kan dessa övervinnas?

Frågan är utformad för att låta eleverna resonera kring praktiska utmaningar i design och analysera lösningar.

4. Hur har teknologiska framsteg påverkat industriell design? Ge exempel.

Denna fråga syftar till att utvärdera elevernas förmåga att koppla samman teknologisk utveckling med designpraktik och dess effekter.

5. Reflektera över vikten av etik inom design. Hur kan design påverka samhället?

Genom denna fråga ges eleverna möjlighet att diskutera de etiska aspekterna av design och dess påverkan på samhället.

6. Hur kan en designer säkerställa att en produkt är både funktionell och estetiskt tilltalande? Diskutera balansen mellan dessa faktorer.

Eleverna får chansen att resonera kring designprinciper och vikten av att kombinera funktion och estetik.

7. Vilka metoder kan användas för att samla in användardata i ett designprojekt? Diskutera deras för- och nackdelar.

Denna fråga bedömer elevernas förmåga att identifiera och analysera olika metoder för att fånga in användarfeedback.

8. Diskutera betydelsen av iteration inom designprocessen. Hur kan iteration leda till bättre designresultat?

Genom denna fråga utvärderas hur eleverna förstår och tillämpar konceptet av iterativ design i sina egna projekt.

Bedömning

Provet kan bedömas med en poängskala där faktafrågor ger 1 poäng och resonerande frågor ger 3 poäng. Totalt kan eleverna få högst 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).