

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne: Skapande verksamhet

Tema: Visuell kommunikation och grafisk design

Syfte

Syftet med detta prov är att bedöma elevernas kunskaper och färdigheter inom visuell kommunikation och grafisk design. Provets innehåll syftar även till att stimulera elevernas analytiska och kreativa förmågor i skapande processer.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Undervisningen ska fokusera på visuell kommunikation, där eleverna lär sig om grafisk design, färgteori, typografi och bildkomposition. Eleverna ska också utforska olika verktyg och tekniker för att skapa visuella uttryck och lär sig att analysera och reflektera över visuella budskap.

Kunskapskrav

Eleven kan genomföra och redovisa skapande processer till ett visst resultat och visa förståelse för grafiska verktyg och tekniker. Eleven kan producera och presentera egna grafiska arbeten samt reflektera över och analysera sina egna och andras visuella kommunikation.

Prov

Faktafrågor

1. Vad är en komplementfärg?

- A. En färg som ligger bredvid en annan färg på färghjulet
- B. En färg som dämpas med grått
- C. En färg som förstärker budskapet
- **D. En färg som ligger mittemot en annan färg på färghjulet**

2. Vilket typografiskt element påverkar läsbarheten mest?

- **A. Teckensnittets utformning**
- B. Färgen på texten
- C. Bakgrundsfärgen
- D. Marginalerna

3. Vad innebär bildkomposition?

- A. Att använda många bilder i ett verk
- **B. Att arrangera visuella element i en design**
- C. Att skapa en bild utan några verktyg
- D. Att enbart fokusera på färger i en bild

4. Vad är syftet med en affisch?

- A. Att dela ut information muntligt
- **B. Att kommunicera ett budskap visuellt**
- C. Att skapa ljudintryck
- D. Att endast visa konstverk

5. Vilken av följande är en fördel med digital design?

- **A. Möjlighet till snabb redigering**
- B. Högre produktionskostnader
- C. Mindre kreativ frihet
- D. Underlag är svårare att få tag på

6. Vilket av följande verktyg används oftast för grafisk design?

- A. Microsoft Word
- **B. Adobe Photoshop**
- C. Google Docs
- D. Microsoft PowerPoint

7. Vad är typografi?

- **A. Konsten att arrangera text**
- B. En typ av bildkomposition
- C. Hur man målar med färger
- D. En sorts grafik

8. Vad beskriver färgpsykologi?

- A. Hur färger påverkar konstverk
- **B. Hur färger påverkar människors känslor och intryck**
- C. Hur färger kan blandas
- D. Hur färger används i mode

9. Vilken komponent är viktigast i en reklamaffisch?

- A. Storleken på affischen
- **B. Budskapet som ska kommuniceras**
- C. Antalet färger som används
- D. Typsnittets namnet

10. Vilken typ av design handlar om att skapa varumärkesidentitet?

- A. Digital design
- **B. Branding**
- C. Printdesign
- D. Interiördesign

11. Vad är målet med att använda komplementfärger i en design?

- **A. Att skapa kontrast och uppmärksamhet**
- B. Att dämpa färgerna
- C. Att göra designen mer likformig
- D. Att skapa en enkel design

12. Vad ska man tänka på när man väljer typografi?

- **A. Läsbarheten och passformen i designen**
- B. Färgvalet
- C. Om den är populär
- D. Huruvida den är dyr eller inte

13. Vilka verktyg använder man för att skapa digital grafik?

- A. Papper och penna
- **B. Grafiska programvaror som Adobe Illustrator**
- C. Vanlig skrivare
- D. Skrivbord och stolar

14. Vilken färg anses ofta som lugnande?

- A. Röd
- **B. Blå**
- C. Gul
- D. Grön

15. Vad handlar designprocessen om?

- A. Att skapa flera bilder på en gång
- **B. Att stega genom från idé till färdig produkt**
- C. Att endast fokusera på slutprodukten

- D. Att undvika feedback

Resonerande frågor

1. Hur kan grafisk design påverka våra beslut som konsumenter?

Syftet är att utvärdera elevernas förmåga att analysera och reflektera över påverkan av design i konsumtionssituationer.

2. Diskutera vikten av färgval i en affisch. Hur kan det påverka budskapet?

Denna fråga ger eleverna möjlighet att djupdyka i färgpsykologi och kritiskt granska visuella val.

3. Ge exempel på en kampanj ni tycker är lyckad. Vad gör den effektiv?

Eleverna får möjlighet att analysera och formulera sina tankar kring framgångsrik visuell kommunikation.

4. Vad har du lärt dig idag som du kan använda i framtida projekt?

Här ges möjlighet att reflektera över sina egna lärdomar och deras praktiska tillämpningar.

5. Vilka utmaningar kan uppstå i skapandeprocessen och hur hanterar man dem?

Eleverna får reflektera kring kreativa problem och utveckla problemlösningsstrategier.

6. Hur kan du förbättra din design genom att använda feedback?

Denna fråga syftar till att bedöma förmågan att ta emot och implementera konstruktiv kritik.

7. På vilket sätt kan typografi förändra känslan av en design?

Elever kan analysera typografins påverkan på visuell kommunikation och dess psykologiska effekt.

8. Diskutera hur digitala verktyg har förändrat grafisk design. Vilka fördelar och nackdelar finns?

Denna fråga stöder djupgående reflektion och jämförelse mellan traditionell och digital design.

Bedömning

Provet bedöms med totalt 30 poäng. Faktaprov består av 15 frågor, där varje korrekt svar ger 1 poäng. De resonerande frågorna bedöms också med 1 poäng vardera. 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).

Tags: [Prov](#)