

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Datoriserad mönsterhantering 1

Tema: Avancerad mönsteranpassning och prototyper

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas kunskap och färdigheter inom avancerad mönsteranpassning och skapande av prototyper, samt deras förmåga att använda digitala verktyg för dessa processer.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Undervisningen ska fokusera på avancerade tekniker för mönsteranpassning, inklusive modifiering av befintliga mönster och skapande av prototyper. Det ska också behandlas hur man använder digitala verktyg för att effektivisera dessa processer och hur prototyper testas och utvärderas.

Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa avancerade tekniker för mönsteranpassning. Eleven kan framställa prototyper av mönster, värdera deras funktionalitet och estetiska egenskaper, samt diskutera förbättringsmöjligheter.

Prov

Faktafrågor

1. Vad innebär avancerad mönsteranpassning?
 - A) Skapande av helt nya mönster
 - B) Modifiering av befintliga mönster
 - C) Anpassning av mönster för specifika krav**
 - D) Användning av only handverktyg
2. Vilken av följande är en metod för att modifiera mönster?
 - A) Förstora ett mönster utan mätning
 - B) Justering av sömsmån**
 - C) Att klippa sönder mönstret
 - D) Använda samma storlek oavsett kund
3. Vilken programvara kan användas för digital mönsterhantering?

A) Photoshop

B) Excel

C) Specifik mönsterhanteringsprogramvara

D) Word

4. Vad är syftet med att skapa prototyper?

A) Att spara tid och kostnader

B) Att sälja direkt till kund

C) Att testa funktionalitet och design

D) Att dokumentera misslyckanden

5. Hur ska man dokumentera ändringar i mönster?

A) Genom att minnas dem

B) Med digitala verktyg

C) Genom att skicka dem via e-post

D) Genom att skriva på papper

6. När bör prototyper utvärderas?

A) Efter produktion

B) Innan produktion

C) Under försäljning

D) Ingen speciell tid

7. Vilken fördel erbjuder digitala verktyg vid mönsteranpassning?

A) De är dyrare än manuella verktyg

B) De gör processen snabbare och enklare

C) De ersätter helt manuellt arbete

D) De begränsar möjligheterna

8. Vad menas med passform i sammanhanget av mönsteranpassning?

A) Hur mönstret sitter på kroppen

B) Färgen på tyget

C) Typen av material som används

D) Mönstrets komplexitet

9. Vad bör ingå i utvärderingen av en prototyp?

A) Funktionalitet och estetiska egenskaper

B) Enbart kostnad

C) Tidsåtgång för skapande

D) Typer av tyger

10. Vilken teknik kan användas för att anpassa estetiska egenskaper hos ett mönster?

A) Att skippa några steg i processen

B) Designjusteringar

C) Använda billigare material

D) Arbeta utan schema

11. Vad innebär det att modifiera mönster?

A) Att riva dem

B) Att ändra dem för att uppfylla krav

C) Att endast kopiera dem

D) Att alltid skapa nya mönster

12. Vad är en prototyp?

A) En första version av en design

B) Den slutgiltiga produkten

C) En modell av en unik design

D) Ett verktyg för att sälja idéer

13. Vad kan hända om en prototyp inte testas?

A) Ingenting

B) Designfel kan förbli oidentifierade

C) Det kommer att bli billigare

D) Man sparar tid

14. Vad är viktigt att dokumentera när man modifierar mönster?

A) Endast originalmönstret

B) Ändringar och skäl till dem

C) Andra studenters arbete

D) Ingen dokumentation behövs

15. Vilken roll spelar prototyper i designprocessen?

A) De är bara för intern användning

B) De hjälper till att visualisera idéer innan produktion

C) De används endast vid försäljning

D) De är en form av reklam

Resonerande frågor

1. Beskriv vikten av att modifiera mönster för att möta specifika kundkrav. Här kan eleverna visa förståelse för kundens behov och dess påverkan på design.

2. Diskutera hur digitala verktyg förändrat sättet att arbeta med mönster och prototyper. Detta ger elever möjligheten att reflektera över teknologins roll i design.

3. Hur bör man utvärdera en prototyp? Ge exempel på metoder som kan användas. Frågan ger eleverna chans att tänka kritiskt om utvärderingsprocessen.

4. Vilka faktorer bör beaktas vid val av material för prototyper? Detta syftar till att låta eleverna reflektera över praktiska aspekter i designprocessen.

5. Diskutera potentiella förbättringar i en prototyp. Elever kan visa sina analytiska förmågor och förmåga att tänka kreativt.

6. Vad kan konsekvenserna bli om man inte dokumenterar ändringar i mönster? Här kan eleverna utforska vikten av dokumentation i design.

7. Hur kan estetiska egenskaper påverka funktionaliteten hos en design? Frågan gör det möjligt för eleverna att kombinera estetik med praktik.

8. Reflektera över hur samarbetet mellan designer och kund kan påverka resultatet av prototypen. Detta ger insikter i vikten av kommunikation i designprocessen.

Bedömning

Provet kan bedömas med poäng, där faktafrågorna ger 1 poäng per rätt svar och resonerande frågor ger 2 poäng vardera. För betyget E krävs minst 8 poäng totalt, för betyg C krävs 12 poäng (varav minst 3 poäng från resonerande frågor) och för betyget A krävs 18 poäng (varav minst 5 poäng från resonerande frågor).