

# Provkonstruktion

**Årskurs:** Gymnasiet

**Ämne eller kurs:** Datoriserad mönsterhantering 2

**Tema:** Avancerade tekniker för mönsterproduktion

## Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse för och tillämpning av avancerade tekniker inom mönsterproduktion, samt deras förmåga att analysera och utvärdera kvalitetsaspekter i produktionen.

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Undervisningen ska fokusera på avancerade tekniker för mönsterproduktion och konstruktion, inklusive användning av digitala verktyg och programvara. Eleverna ska lära sig om optimal mönsteranpassning, tekniska specifikationer och avancerad produktutveckling.

### Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa avancerade tekniker för mönsterproduktion och modifiering. Eleven kan genomföra tekniska specifikationer och skapa komplexa mönster och prototyper med hjälp av digitala verktyg. Eleven diskuterar även kvalitetsaspekter och praktiska lösningar för produktion.

## Prov

### Faktafrågor

1. Vad karakteriserar avancerad mönsterproduktion?
  - A) Enkelhet och grundläggande design
  - B) **\*\*Skapande av komplexa mönster med digitala verktyg\*\***
  - C) Användning av endast papper och penna
  - D) Ingen teknisk specifikation krävs
2. Vilket verktyg används vanligtvis för avancerad mönsterproduktion?
  - A) **\*\*CAD-program\*\***
  - B) Vanlig penna
  - C) Papper och färg
  - D) Klipp- och klistra-teknik
3. Vilken aspekt är viktigast vid kvalitetskontroll av mönster?

- A) Centrumplacering av mönster
  - B) **Passformstester**
  - C) Färgval
  - D) Materialkostnad
4. Vad innebär optimal mönsteranpassning?
- A) Skapande av flera mönster
  - B) Repetitiv produktion
  - C) **Anpassning till olika storlekar och former**
  - D) Ingen anpassning krävs
5. Vilken fördel finns med digitala verktyg i mönsterproduktion?
- A) **Snabb modifiering av mönster**
  - B) Hantverkstekniker
  - C) Endast papper används
  - D) Ingen fördel finns
6. Hur kan man identifiera svagheter i ett mönster?
- A) Genom diskussion med klasskamrater
  - B) **Genom passformstester och materialval**
  - C) Enbart genom att titta på det
  - D) Ingen möjlighet till identifiering
7. Vad handlar tekniska specifikationer om?
- A) **Detaljerad beskrivning av mönsterkomponenter**
  - B) Val av tyger
  - C) Endast färg
  - D) Historik av mönster
8. Vilken programvara används för att optimera mönster?
- A) Vanlig kalkylator
  - B) **Avancerade CAD-program**
  - C) Textredigerare
  - D) Enklare bildredigeringsprogram
9. Vad är syftet med att diskutera kvalitetsaspekter i produktutveckling?
- A) För att spara tid
  - B) **För att säkerställa mönstrets funktionalitet och estetik**
  - C) För att minska kostnader
  - D) Ingen betydelse
10. Vilken typ av mönster ska eleverna skapa i aktiviteten?
- A) **Ett tekniskt mönster**
  - B) Ett handritat mönster
  - C) Ett enkelt broschyrmönster
  - D) Ett nostalgiskt mönster
11. Vad ska rapporten innehålla?
- A) **Tekniska specifikationer och kvalitetsutvärdering**
  - B) Endast bilder
  - C) Originalskisser
  - D) Enbart reflektioner

## Resonerande frågor

1. Diskutera hur digitalisering förändrar mönsterproduktion.

Denna fråga ger eleverna möjlighet att visa djupgående förståelse för digitaliseringens påverkan och framtida möjligheter inom mönsterproduktion.

2. Vilka kvalitetsaspekter skulle du prioritera när du arbetar med ett mönsterprojekt?  
Genom att besvara denna fråga kan eleverna reflektera över och förklara vikten av olika kvalitetsaspekter i samband med produktutveckling.
3. Hur kan avancerad mönsterproduktion bidra till hållbarhet inom modeindustrin?  
Frågan uppmanar eleverna att koppla samman den tekniska aspekten av produktionen med bredare hållbarhetsfrågor och föreslå konstruktiva lösningar.
4. Ange exempel på tekniska specifikationer och varför de är viktiga.  
Elevernas svar kan ge insikter om deras förståelse för tekniska krav och deras konsekvenser för produktionens kvalitet.
5. Diskutera utmaningar som kan uppstå vid användning av digitala verktyg för mönsterproduktion.  
Denna fråga uppmanar elever att reflektera över praktiska problem och utveckla kritiskt tänkande kring teknologins begränsningar.
6. Vad skulle du anpassa i ett mönster baserat på feedback från passformtester?  
Frågan erbjuder eleverna möjlighet att visa hur de kan tillämpa feedback och förbättra mönstrens funktionalitet.
7. Hur kan du se till att dina mönster är användarvänliga?  
Genom denna fråga kan elever demonstrera sin förståelse för användarbehov och deras betydelse i produktdesign.
8. Reflektera över hur du kan arbeta med kunder för att förbättra mönsterkvalitet.

Denna fråga gör det möjligt för eleverna att visa på samarbetsförmåga och förståelse för kundernas behov inom industrin.

## Bedömning

Faktafrågorna ger totalt 10 poäng, där varje korrekt svar ger 1 poäng. De resonerande frågorna ger 2 poäng vardera, vilket ger upp till 16 poäng totalt.

För att nå betyg E krävs totalt minst 8 poäng, för C krävs 12 poäng (varav minst 3 poäng från resonerande frågor), och för A krävs 18 poäng (varav minst 5 poäng från resonerande frågor).