

NAMN:
KLASSE:LÅG MIDDELS HØG HÅNDVERK PROSESS KOMMUNIKASJON KULTUR

Du jobbar i eit **designstudio** og du har **fått i oppdrag å lage ein logo for ein kunde. Vel ein av kundane!** Bruk passende verktøy for å løyse oppgåva.

KOMPETANSEMÅL

- Utforske korleis digitale verktøy og ny teknologi kan gi moglegheiter for kommunikasjonsformer og opplevingar i skapande prosessar og produkt.
- Visualisere form ved hjelp av frihåndsteikningar, arbeidsteikningar, modellar og digitale verktøy.
- Reflektere kritisk over visuelle verkemiddel og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i ein skapande prosess.

LÆRINGSMÅL

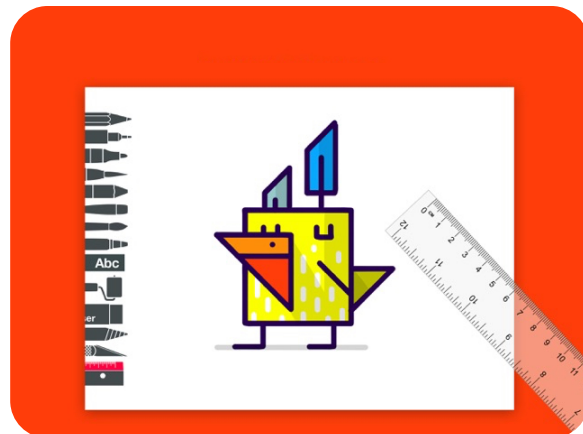
Du skal kunne...

- Ta **utgangspunkt** i dei **geometriske formene** som til dømes; kvadrat, rektangel, sirkel, likebeina eller likesida trekant, prisme, rombe, trapes, drake, pentagon, heksagon ... **Lage logoar ut i frå ei form** evt. **kombinasjonar**.
- Ta i bruk **eit digitalt hjelpemiddel** og **teikne logoar**. Logoane kan også **kombinerast** med **bokstavar/ord** om **ønskjeleg**. Vidare skal du **velje ein logo**, ta **screenshot/lagre** og legge denne **inn i oppgåvesvaret**.
- **Velje ein logo**. Tenk heilskap/komposisjon, med ballanse og harmoni som viktige stikkord.
- Kunne **presentere, dokumentere** (bilete, teikningar, kjeldehenvisningar og forklarande tekst), i tillegg vurdere eige utførte arbeid (eigenvurderingsskjema) ut i frå arbeidskrav.

VURDERING

Det blir mellom anna lagt vekt på...

- **Nyskapande** og **kreative logoar** med **presisjon** i heilskap, **teikning, farge, balanse** og **harmon**i.
- **Presentasjons-** og **dokumentasjonsarbeid** i bilete og forklarande tekst, grunngiving av val, og vurdering av eige utført arbeid (eigenvurderingsskjema).



LOGO

OMGREP

}

FORKLARING

ARBEIDSPROCESS**Tips til arbeidsprosessen.**

- 1: Studere oppgåva
- 2: Velje ein av kundane
- 3: Leggje inn bilete av inspirasjon og reflektere
- 3: Gjere seg kjent med hjelpemiddel (til dømes Sketches School til iPad)
- 4: Teikne ulike logoforslag på papir
- 5: Lage ulike logoar digitalt utan fargar
6. Velje ein av logoane og leggje til eventuelle fargar
- 7: Utføre presentasjons- og dokumentasjonsarbeidet



○ Kunde 1

Glasblåser Monica skal lage ny logo til firmaet "Ecoglas". Ho lagar nye ting av innlevert tomgods/ glasflasker, og vil ha ein logo som viser sirkulærøkonomi eller berekraft i symbolikken.

Stikkord ho har om bedrifta si:

- Haldbart
- Enkelt
- Berekraftig

○ Kunde 2

Ei bedrift i Langevåg har starta med sal av sportsklede. Dei høyrer ikkje til ein kjede, men vil ha eige namn og logo. Dei har landa på namnet "Sporta" og treng ny logo.

Stikkord dei har om bedrifta si:

- Treningsglede
- Energisk
- Proff

○ Kunde 3

Ei gruppe ungdommar har starta e-sportlag i Solavågen. Dei vil kalle seg "L3G3NDS" og treng ein logo som både passar som liten og stor. Dei vil ikkje låse seg til type spel, men likevel vise at dei er gode på dei vanlege spela.

Stikkord dei har for laget sitt:

- CSGO
- Uthaldenheit
- Styrke

○ Kunde 4

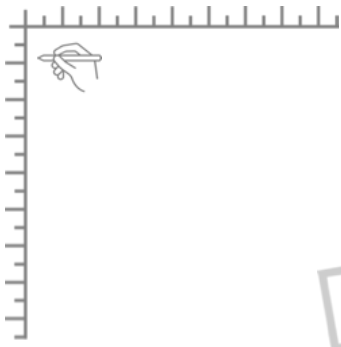
Ei bedrift som heiter "Bestahjelp" vil hjelpe gamle damer til å kome i kontakt med kvarandre. Dei har høyrte at fleire gamle sit aleine heime, og treng ein måte å treffast på. Dei vil både ha ein fysisk møtestad, men også ein digital plattform der ein kan chatte og ringast.

Stikkord:

- Digital/fysisk treffstad
- Humor
- Varme/omsorg

INSPIRASJON

Legg inn **bilete** av **logoar** du er **inspirert av**. **Forklar** også **kva** du vart **inspirert av**!



KVIFOR?



KVIFOR?



KVIFOR?



KVIFOR?



FERDIG PRODUKT

Ta **bilete** av **valt logo** (med evt. fargar)

BILETE AV FERDIG PRODUKT



EG ER NØGD MED:

KVIFOR?

EG VIL HA ENDRA PÅ:

KVIFOR?



EIGNE TANKAR OM PROSESS OG RESULTAT

Her skriv du **dine sluttrefleksjonar** og **grunngevingar av val.**



VURDERING

Fyll ut **eigen**vurderinga (grå rundingar).
Lærer vurderar i dei **kvite** rundingane.

GENERELT

- GRUNDIGHEIT
- SJØLVSTENDIGHEIT
- INNSATS
- TIDSBRUK
- ORDEN

KRITERIUM

- Inspirasjonsarbeid
- Logo symboliserer noko
- Viser flid og nøyaktigheit i arbeidet sitt
- Har personlege uttrykk og syner kreativitet
- Bruk av digitale hjelpemiddel
- Arbeid med omgrep/faguttrykk i fagordbiblioteket
- Er sjølvstendig, men tek imot rettleiing når han/ho treng det

LÆRARVURDERING

LÅG MIDDELS HØG

>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ELEVURDERING

LÅG MIDDELS HØG

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



LÅG MIDDELS HØG

— —

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6

 KARAKTER

 KOMMENTAR

