



Skapa en varumärkeslogotyp med Tilt Brush– VEGA undervisningssekvens

Ämne: Att skapa en varumärkeslogotyp för ett fiktivt företag med Tilt Brush

Läroämnen: Bildkonst och samhällslära

Ålder/Årskurs: 12+ / årskurs 6+

Introduktion till sekvensen:

I denna uppgift arbetar eleverna i små grupper med idéer för egna företag och skapar ett varumärke med en logotyp. De arbetar med 2D- och 3Dritning och design. Eleverna lär sig att gå från en idé för ett företag till ett varumärke, skapa en logotyp och att samarbeta. I Tilt Brush använder de sin tvådimensionella skiss och gör logotypen tredimensionell. Tilt Brush låter dig måla i 3D via virtuell verklighet. Eleverna får möjlighet att lära sig hur man använder VR i ett program med oändliga möjligheter och skapa en logotyp utgående från kunskap om egenskaperna hos en bra logotyp. Slutligen delar de sitt designarbete med eleverna i sin klass. Denna uppgift kan enkelt anpassas till alla elever.

Kort beskrivning av VR appen i sekvensen:

- Tilt Brush är ett rit- och målarverktyg för VR. Det låter dig få tillgång till otaliga verktyg och penslar för att skapa och måla tredimensionellt. Rummet blir din målarduk.

Lärandemål:

Eleven ska:

- förstå hur viktig en logo är för ett företag. Hur logon måste göra ett starkt första intryck och skilja sig från konkurrensen.
- få kunskap om hur kraftfullt kommunikationsverktyg färg är, hur färger påverkar dig och hur färgkombinationer påverkar varandra, genom att till exempel använda olika färger för olika betydelser
- lära sig hur viktig komposition och visuell balans är för att fånga tittarens uppmärksamhet
- planera och rita en tvådimensionell logo.
- göra den tvådimensionella logotypen tredimensionell. Tilt Brush gör det möjligt för eleverna att rita och måla i 3D
- lära sig grunderna i applikationen Tilt Brush
- presentera arbetet för klasskamraterna

Ett urval av lärandemål från den nationella läroplanen

[Nationella eGrunderna i bildkonst](#)

- M1 sporra eleven att iaktta konst, omgivningen och annan visuell kultur med olika sinnen och genom att använda olika bilder
- M2 uppmuntra eleven att diskutera om sina iakttagelser och tankar och att öva sig att motivera sina åsikter
- M3 inspirera eleven att uttrycka sina iakttagelser och tankar genom bild och genom andra uttryckssätt
- M4 handleda eleven att mångsidigt använda olika material, tekniker och uttryckssätt och att öva sin förmåga att skapa bilder
- M5 handleda eleven att målinriktat utveckla sina visuella färdigheter självständigt och tillsammans med andra
- M6 handleda eleven att bekanta sig med olika former av visuell kommunikation och att använda olika visuella uttryckssätt för att påverka i sina bilder
- M7 vägleda eleven att iaktta bilder ur olika perspektiv och i olika sammanhang och att fundera över förhållandet mellan fakta och fiktion

Ett urval av lärandemål från den kommunala läroplanen

- Eleven skall ges möjlighet att få kunskap och färdigheter i både två- och tredimensionellt arbete.
- Studenten måste ges möjlighet att få kunskaper och färdigheter i både två- och tredimensionellt arbete.
- Eleven bör behärska grunderna i färglära samt andra centrala begrepp (valör, ton och nyans)
- Eleven bör medvetandegöras om mediernas betydelse i samhället; hur man själv kan påverka samt bli påverkad av bilder i olika medier.
- Samarbeta med andra mot ett mål

[Formativ bedömning](#)

Elevantal och omfattning (uppskattad tid / antal lektioner)

- 20 elever (3 elever i varje grupp)
- 6 x 45 minuters lektioner

Förberedelser (nödvändigt material och uppkopplingar):

- Datorer med internetuppkoppling
- VR glasögon med applikationen Tilt Brush
- Kontrollera att internet fungerar
- Undervisningsmaterial i ämnet (videos, bilder, osv.)

Innan sekvensen börjar (förberedande arbete för lärare):

- Sök och samla information om ämnet (olika logos, fakta om logoanalys osv)
- Förbered och samla allt som behövs för att genomföra undervisningssekvensen.
- Lär dig hur Tilt Brush grundläggande funktioner fungerar
- Se instruktionsvideon: Grunderna i Tilt Brush för Oculus Quest
 - [The basics of tilt brush for oculus quest! Step by step tutorial video](#)
- Skapa en uppgift i Googles Classroom med projektbeskrivning
- Dela in eleverna i grupper om högst tre

Undervisningssekvensen (antal lektioner):

Del 1 (två lektioner, 2 x 45 minuter)

Lektion 1 & 2

- Läraren presenterar och förklarar uppgiften för eleverna
- Vad är en logo? Diskussion och undervisning (utgående från elevernas förkunskaper)

En logo:

-är en symbol, ett tecken eller ett emblem (kan också vara en text eller en kombination av bild och text)

-används för marknadsföring

-är ofta grafisk och utformad för enkel och visuell igenkänning

-är ett verktyg för att bygga en identitet för företaget som en del av sitt varumärke

-måste vara enkel, originell och minnesvärd för att göra intryck.

- Läraren visar exempel på logor

- Vad är det som gör en logo bra? Diskussion och undervisning utgående från elevernas förkunskaper

En bra logo:

-är intressant och har en bra kombination av form och färg

-är enkel

-beskriver företaget på ett enkelt sätt

- kan endera vara text eller bildbaserad

-färgen/färgerna visar på egenskaper som företaget vill uttrycka

(gul-optimism/, orange-vänlighet/glädje, röd-spänning/ungdomlighet, lila- kreativitet/visdom

blå-förtroende/styrka, grön-fredlighet/hälsa, grå-balans/lugn

-riktar sig till den stora massan

-använder sig av abstrakta bilder

- Läraren visar exempel
- Eleverna (i grupper om tre) söker, beskriver och analyserar logor, på internet.
- Uppgift:
 - ★ Sök två logor på internet, beskriv och analyser dem.
 - ★ Titta på logorna och skriv ner de funktioner du kan upptäcka
 - ★ Förklara den effekt som en specifik funktion i logon har på betraktaren
 - ★ Presentera en av era valda logor för klasskamraterna
- Läraren visar några olika logor och analyserar dem (Om du vill läsa mera:
<https://bizfluent.com/how-8420202-analyze-logos.html>)

- Elevuppgift:
 - ★ Skapa en logo - en bild (ingen text) för ett företag, som gruppen tilldelats eller om du vill att eleverna ska skapa ett eget fiktivt företag (något man kan göra, baka, växa eller köpa och sälja) och hitta på ett namn.
 - ★ Förmedla ett specifikt budskap, håll logon enkel, vänd dig till rätt publik, använd färger enligt betydelse
 - ★ Skissa individuellt så många ideer som du kan på 5 minuter.
 - ★ Bolla/brainstorma gruppens ideer på 5 minuter.
 - ★ Utgå från gruppens ideer och utveckla dem vidare genom att skissa individuellt (utan att prata) i 5 minuter.
 - ★ Dela med dig av dina utvecklade ideer och samarbeta fram en slutlig version
 - ★ Rita den slutliga versionen, i rätta färger, på ett större papper.

Sammanfattning och utvärdering med eleverna efter de två första lektionerna:

- Vad heter ert företag?
- Hur använder ni grafiken (former) i er logo ?
- Hur uttrycker färgerna mening i er logo?
- Hur fungerar samarbetet?
- Hade ni tillräckligt med tid att arbeta med projektet dessa två lektioner?

Del 2 (två lektioner, 2 x 45 min)

Läraryrberedelser:

- Ta med VR-glasögonen och kontrollera att de är laddade
- Sänd VR-glasögonen till datorn och projektorn

Lektion 3 & 4

- Introducera VR hglasögonen och förklara vad 3D ritprogrammet Tilt Brush är.
- Eleverna får lära sig hur VR glasögonenoch kontrollerna fungerar.
- Se videon hur kontrollerna fungerar i Tilt Brush [Teaching Tilt Brush: The Controllers - YouTube](#) (9:58)
- Låt eleverna turvis experimentera med kontrollernas funktioner (Sänd från VR till datorn så att de andra eleverna kan se)
- När eleverna har en uppfattning om hur de grundläggande funktionerna fungerar, börjar de skapa sin planerade logotyp i Tilt Brush, i tur och ordning. När en elev skapar logon i Tilt Brush, följer de andra arbetet på datorn.
- Under arbetet kommer de att lära sig många funktioner samt att läraren kan handleda dem
- När logon är klar laddar de ner den.

Utvärdering med eleverna efter lektion tre och fyra:

- Hur fortskrider arbetet?
- Hur mycket mer tid behöver ni för att få logon klar?
- Hur fungerar samarbetet?
- Har ni frågor om funktioner eller problem i applikationen Tilt Brush?

Del 3 (två lektioner, 2 x 45 min)

Läraryrberedelse:

- Tillgång till nätverk, dator och projektor för deras presentationer
- Var beredd med en checklista för att utvärdera elevernas uppgifter.
- Läraren utvärderar:
 - elevens deltagande och samarbetsförmåga
 - idén om företagslogon
 - designen av logotypen, både den som är gjord på affischen och den som gjorts i Tilt Brush
 - presentationen
- Förbered en utvärdering för eleverna i Google Forms.

Lektion 5 & 6

- Om en lärare har fått frågor från eleverna från de två tidigare lektionerna, börja lektionen med att förklara eller diskutera dem
- Eleverna förbereder en presentation av uppgiften eller fortsätter med att rita logotypen i Tilt Brush, om de inte är klara

Presentationen bör innehålla:

- Idén/syftet med deras verksamhet/företag och namnet
- Presentation av 2D -logotypen, ritad på affischen
- Eleverna ska kunna förklara: hur logotypen använder grafiken (formen), hur färgerna uttrycker mening, hur väl de tycker att deras logo symboliserar företagets namn och syfte.

- Presentation av 3D -logotypen gjord i Tilt Brush. (Hur den skulle se ut på sociala medier eller på en webbplats)
- Hur bra gruppen fungerade som ett team
- Eleverna presenterar sitt arbete
- Eleverna utvärderar uppgiften, produkten, sitt arbete och samarbete i gruppen, i utvärderingen i Google Forms

kriterier för bedömning:

Betyg 5-10	5	6	7	8	9	10
Aktivitet och engagemang	Eleven har haft utmaningar med denna uppgift. Eleven har inte visat tecken på engagemang.	Eleven har bara då och då visat intresse för uppgiften och har haft svårt att hitta motivation.	Eleven har för det mesta visat intresse för uppgiften	Eleven har visat intresse och engagemang för uppgiften.	Eleven har visat stort intresse och engagemang för uppgiften.	Studenten har visat stort intresse, ansvar och engagemang för uppgiften
Helhetsbilden av genomfört arbete	Eleven har inte utfört största delen av uppgiften.	Eleven har inte utfört flera delar av uppgiften	Eleven har inte utfört alla delar av uppgifterna	Eleven har varit med och gjort alla uppgifter.	Eleven har gjort alla uppgifter och man kan se att eleven har ansträngt sig för att delta i alla moment.	Eleven har varit med och gjort alla uppgifter på ett föredömligt sätt och det syns att eleven har tagit till sig innehållet.
Skapa 2D-logotypen	Eleven har inte bidragit med förslag på logos och var inte alls delaktig i att utveckla och förbättra idéerna.	Eleven har utmaningar med att rita förslag på företagslogon. Eleven har inte förstått att logotypen ska beskriva verksamheten på ett enkelt sätt och inte heller färgernas	Eleven har förstått grunderna i vad som gör en bra logotyp, men saknar några viktiga aspekter. Eleven har delvis varit delaktig i att utveckla och förbättra	Eleven har visat förståelse för vad som gör en bra logotyp och har bidragit med bra förslag. Har varit med och utvecklat cog förbättrat idéerna och	Eleven har bidragit med fina förslag till logon. Eleven har verkligen varit delaktig i att utveckla och förbättra gruppens idéer och i att skapa den slutliga	Elevens förslag till logos har alla delar som efterfrågas. Eleven har visat att hen nehärskar ämnet. Eleven har varit en viktig del i att utveckla, förbättra och

		användning och betydelse. Eleven har inte varit riktigt involverad i att utveckla och förbättra gruppens idéer och i att skapa den slutliga versionen.	gruppens idéer och i att skapa den slutliga versionen.	skapa den slutliga versionen.	versionen.	skapa den slutliga versionen.
Visar ansvar för arbetets slutförande. Samarbetsförmåga.	Eleven har inte visat ansvar och har haft svårt att samarbeta med gruppen. Eleven har inte lyssnat på sina klasskamrater.	Eleven har haft vissa svårigheter att ta ansvar och att samarbeta med gruppen, samt att lyssna på sina klasskamrater.	Eleven har tagit ett visst ansvar och samarbetat väl med gruppen.	Eleven har visat ansvar och för det mesta visat prov på en god samarbetsförmåga.	Eleven har visat gott ansvar och samarbetsförmåga har varit god.	Eleven har visat prov på utmärkt ansvarstagande och på god samarbetsförmåga. Eleven har ansträngt sig för att hjälpa sin grupp vidare med uppgiften.
Färdigheter	Eleven har uppenbara brister i förståelsen av ämnet.	Eleven har vissa brister i förståelsen av ämnet.	Eleven har visat prov på en viss förståelse och viss inlärd kunskap i ämnet.	Eleven har visat prov på god förståelse och har tillgodogjort sig det viktigaste innehållet i ämnet.	Eleven har visat prov på en utmärkt förståelse och har tillgodogjort sig det viktigaste	Eleven har visat prov på en utmärkt förståelse och behärskar innehållet fullt ut.

					innehållet i ämnet men saknar viss kunskap.	
VR-delen och appanvändningen	<p>Eleven har uppenbara svårigheter att förstå hur Tilt Brush-appen fungerar och har inte alls följt lärarens instruktioner. Eleven har inte klarat av att göra 2D-logotypen till 3D. Visat ointresse och slarvat med användningen av den utrustning som behövs.</p>	<p>Eleven har haft vissa svårigheter med att förstå hur Tilt Brush-appen fungerar. Har försökt följa instruktionerna, men har inte kunnat hålla intresset uppe hela tiden. Har försökt men inte klarat av att göra 2D-logotypen till 3D. Eleven har ibland varit slarvig i användningen av den utrustning som behövs.</p>	<p>Eleven har förstått huvuddragen i hur Tilt Brush-appen fungerar. Har mestadels följt instruktionerna, men har ibland saknat uthållighet. Har bidragit med delar i uppdraget att göra 2D-loggan till 3D. Har oftast varit noggrann och försiktig med utrustningen.</p>	<p>Eleven har visat en god förståelse för hur Tilt Brush-appen fungerar. Eleven har följt lärarens instruktioner och bidragit till att göra 2D-logotypen till 3D. Har varit noggrann och försiktig med utrustningen.</p>	<p>Eleve har visat en utmärkt förståelse för hur Tilt Brush-appen fungerar. Har alltid lärarens instruktioner. Har varit en viktig del av uppgiften med att göra 2D-logotypen till 3D. Har varit väldigt noggrann och försiktig med tekniken.</p>	<p>Eleven har behärskat användningen av Tilt Brush-appen. Har utan uppmaning hela tiden följt lärarens instruktioner och hjälpt klasskamraterna . Har lett gruppen i uppgiften att göra 2D-logotypen till 3D. Har hela tiden varit noggrann och försiktig med tekniken.</p>