



## ***Brändin logon luominen Tilt Brush -siveltimellä – VEGA-opetuskenaario***

**Aihe:** Brändin logon luominen fiktiiviselle yritykselle Tilt Brushilla

**Aihe(t):** Taide ja yhteiskuntaoppi

**Ikä / Arvosana:** 12+ / luokka 6+

### **Esittely skenaarioon**

Tässä tehtävässä opiskelijat työskentelevät pienryhmissä ideoimalla omia yrityksiään ja luovat brändiä logolla. He työskentelevät 2D- ja 3D-piirustuksen ja -suunnittelun parissa. Opiskelijat oppivat siirtymään ideasta yritysbrändiin, luomaan logoa ja harjoittelemaan yhteistyötä. Tilt Brushissa he käyttävät kaksiulotteista luonnostaan ja luovat logon kolmiulotteisena. Tilt Brush on huoneenkokoinen 3D-maalauksen virtuaalitodellisuussovellus. Opiskelijat saivat mahdollisuuden oppia käyttämään VR-kuulokkeita ohjelmassa, jossa on loputtomia mahdollisuuksia ja luomaan logon, joka ottaa hyvän logon ominaisuudet huomioon. Lopuksi he jakavat suunnittelutyönsä luokkansa oppilaiden kanssa. Tämä tehtävä on helppo mukauttaa kaikille opiskelijoille.

## Lyhyt kuvaus VR-peleistä tässä skenaariossa:

- Tilt Brush on piirustus- ja maalaustyökalu VR:lle. Sen avulla voit käyttää lukemattomia työkaluja ja siveltimet luodaksesi tilallisia ja mukaansatempaavia projekteja virtuaalitodellisuudessa.

## Oppimistulokset:

### Opiskelija

- Ymmärtää kuinka tärkeä logo on yritykselle. Kuinka sen on tehtävä vahva ensivaikutelma ja erotettava kilpailusta.
- Oppia kuinka väri on tehokas viestintätyökalu, miten värit vaikuttavat sinuun ja miten väriyhdistelmät vaikuttavat toisiinsa, käyttämällä eri värejä eri merkityksissä esimerkiksi
- Oppia kuinka tärkeitä sommittelu ja visuaalinen tasapaino ovat katsojan huomion kiinnittämisessä.
- Suunnittele ja piirrä kaksiulotteinen logo
- Tehdä kaksiulotteisesta logosta kolmiulotteinen. Tilt Brush antaa opiskelijoille mahdollisuuden piirtää kolmiulotteiseen tilaan ja esitellä työnsä.
- Oppii Tilt-maalaamisen perusteet Brushissa.
- Esittelee töitään luokkatovereille.

## Valikoima oppimistuloksia opetussuunnitelmasta

## [Valtakunnallinen taiteen oppimistavoitteet](#)

- M1-opetussuunnitelma rohkaisee opiskelijaa tarkkailemaan taidetta, ympäristöä ja muuta visuaalista kulttuuria eri aisteilla ja eri mielikuvien avulla.
- M2 rohkaisee oppilasta keskustelemaan havainnoistaan ja ajatuksistaan sekä harjoittelemaan mielipiteiden motivoimista
- M3 inspiroi opiskelijaa ilmaisemaan havaintojaan ja ajatuksiaan kuvan ja muiden ilmaisutapojen kautta
- M4 ohjaa opiskelijaa käyttää erilaisia materiaaleja, tekniikoita ja ilmaisuja sekä harjoitella kykyään luoda kuvia
- M5 ohjaa opiskelijaa kehittämään määrätietoisesti visuaalisia taitojaan itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa
- M6 ohjaa opiskelijaa tutustumaan erilaisiin visuaalisen viestinnän muotoihin ja käyttämään erilaisia visuaalisia ilmaisuja vaikuttamaan kuvissaan.
- M7 opastaa opiskelijaa tarkkailemaan kuvia eri näkökulmista ja eri yhteyksissä sekä pohtimaan tosiasian ja fiktion suhdetta.
- Opiskelijalle tulee antaa mahdollisuus hankkia tietoa ja taitoja sekä kaksi- että kolmiulotteisessa työssä.
- Opiskelijan tulee hallita väriteorian perusteet.
- Opiskelija tulee tietoiseksi median merkityksestä yhteiskunnassa; miten eri medioissa oleviin kuviin voi vaikuttaa ja niillä vaikuttaa.
- Tee yhteistyötä muiden kanssa tavoitteen saavuttamiseksi.

### **Opiskelijamäärä: Kesto (arvioitu aika/tuntien määrä):**

- 20 opiskelijaa (3 opiskelijaa kussakin ryhmässä)
- Oppitunnit á 45 min

### **Edellytykset (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):**

- Internet-yhteydellä varustetut tietokoneet
- VR-kuulokemikrofoni sovelluksella Tilt Brush
- Tarkista, että netti toimii
- Aiheeseen liittyviä tietoja opiskelijoille välitettäväksi (videot, kuvat jne.)

### **Ennen ohjelman alkua (valmentava työ opettajalle):**

- Etsi ja kerää tietoa ja materiaalia aiheesta (eri logokuvat, faktat logoanalyysistä jne.)
- Valmista ja kerää kaikki skenaarioon tarvittavat asiat.
- Opi miten Tilt Brushin perustoiminnot toimivat

Katso video [▶ The basics of tilt brush for oculus quest! Step by step tutorial video](#)

- Luo tehtävä Google-luokkahuoneessa projektin kuvauksella
- Jaa oppilaat enintään kolmen hengen ryhmiin

## Pääosa skenaariosta (tuntien määrä):

### Ensimmäinen osa (kaksi oppituntia, 2 x 45min)

#### Oppitunti 1 & 2

- Opettaja esittelee ja selittää opiskelijoille tehtävän
- Mikä on logo? Keskustelu (opiskelijoiden tietämyksen perusteella) ja opetus

*A logo:*

*- On symboli, kyltti tai tunnus*

*välittämään ytimekäs viesti*

*-Yleensä graafinen ja suunniteltu helposti tunnistettaviksi*

*-On työkalu yritykselle identiteetin rakentamiseen osana sen brändiä, myönteisten ajatusten ja tunteiden luomiseksi liiketoiminta*

***-On oltava yksinkertainen, omaperäinen ja mieleenpainuva saadakseen suurimman vaikutuksen.***

- Opettaja näyttää esimerkkiä
- Mikä tekee logosta hyvän? Keskustelu (perustuu opiskelijoiden tietoon) ja opetus

*Hyvä logo:*

*- On mielenkiintoinen ja siinä on mukava yhdistelmä muotoja ja värejä*

*- On yksinkertainen*

*- Kuvaa liiketoimintaa yksinkertaisella tavalla*

*- Voi olla joko kirjaisin tai ikonipohjainen*

*- Käyttää värejä, jotka ilmaisevat merkitys ja sopia liiketoiminnan luonteeseen*

*(keltainen-optimismi/lämpö, oranssi/iloinen, punainen-innostus/nuoruus, violetti- luova/viisas,*

*sininen, vihreä-rauhallinen/terveys, harmaa-tasapaino/rauhallinen*

*-On suunnattu massoille*

- Käytä abstrakteja kuvia

- Opettaja näyttää esimerkkejä
- Opiskelijat (kolmen hengen ryhmissä) etsivät, kuvaavat ja analysoivat logoja Internetistä.

- Tehtävä:

Etsi kaksi logoa Internetistä ja kuvaile ja analysoi niitä.

- ★ Katso logoa ja kirjoita muistiin piirteet, jotka voit havaita.
- ★ Selitä logon tietyn ominaisuuden vaikutus tarkkailijaan.
- ★ Esitä yksi valitsemistasi logoista luokkatovereille.

- Opettaja käyttää muutamia eri yrityksen logoja/kuvakkeita ja analysoi niitä.

(Jos haluat lukea lisää: <https://bizfluent.com/how-8420202-analyze-logos.html>)

- Opiskelijoiden tehtävä:

- ★ Luo logo-kuvake (ei kirjasintyyppiä) yritykselle, ryhmäsi on suunniteltu tai jos haluat opiskelijan luovan oman fiktiivisen yrityksen (jotain, jota voi tehdä, leipoa, kasvattaa tai ostaa ja myydä) ja löytää nimen.
- ★ Välitä tietty viesti, pitää se yksinkertaisena, puhua oikealle yleisölle, käyttää värejä, jotka ilmaisevat merkitystä.
- ★ Yksilöinä luonnostelee niin monta ideaa kuin pystyt (puhumatta) 5 minuutin ajan.
- ★ Aivoriihi ideoitasi ryhmänä 5 minuutin ajan.
- ★ Yksilöinä luonnostelemalla ja tarkistamalla ideoita (puhumatta) 5 minuutin ajan.
- ★ Jaa tarkistetut ideat ja tee yhteistyötä lopullisen version luomiseksi.
- ★ Piirrä lopullinen versio, oikeilla väreillä, suuremmalla paperilla/julisteella.

## **Keskustelu opiskelijoiden kanssa kahden ensimmäisen oppitunnin jälkeen**

- Mikä on yrityksesi nimi?
- Kuinka logosi käyttää grafiikkaa?
- Miten värit ilmaisevat merkityksen?
- Miten yhteistyö toimii?
- Oliko sinulla tarpeeksi aikaa työstää projektia näillä kahdella oppitunnilla?

## **Osa kaksi (kaksi oppituntia, 2 x 45 min)**

### **Opettajan valmistelu:**

- Tuo VR-kuulokkeet ja tarkista, että ne on ladattu
- Suoratoista VR-kuulokkeet tietokoneelle ja projektoriin

## Oppitunti 3 & 4

- Esittele VR-kuulokkeet ja selitä, mikä 3D-piirustusohjelma Tilt Brush on
- Oppilaat tutustuvat kuulokkeiden ja ohjainlaitteiden toimintaan
- Katso video ohjainten toiminnasta Tilt Brush [-opetuksessa Tilt Brush: Ohjaimet - YouTube](#) (9:58)
- Anna oppilaiden kokeilla ohjaimien toimintoja vuorotellen (Cast the VR to tietokoneita, jotta muut opiskelijat voivat katsoa)
- Kun opiskelijat saavat käsityksen perustoimintojen toiminnasta, he aloittavat suunnitellun logon piirtämisen vuorotellen. Kun yksi oppilas piirtää, muut seuraavat työtä tietokoneella
- Työskennellessään he keksivät paljon toimintoja ja opettaja ohjaa heitä työskennellessään
- Kun logo on valmis, he lataavat sen.

## Keskustelu opiskelijoiden kanssa kolmannen ja neljännen oppitunnin jälkeen

- Miten tehtävä etenee?
- Kuinka kauan tarvitset vielä aikaa saada logo valmiiksi?
- Miten yhteistyö toimii?
- Onko sinulla kysyttävää Tilt Brushin toiminnoista tai ongelmista?



### **Osa 3 (kaksi oppituntia, 2 x 45 min)**

#### **Opettajan valmistautuminen:**

- Pääset verkkoon, tietokoneeseen ja projektoriin esityksiä varten.
- valintalistalla arvioimaan opiskelijoiden tehtäviä. (Opettaja arvioi: Opiskelijan osallistumis- ja yhteistyötaitoja, yrityksen logon ideaa, logon suunnittelua, sekä julisteeseen tehtyä että Tilt Brushissa tehtyä ja esitystä)
- Valmistele opiskelijoille arviointikysely Google Formsissa.

#### **Oppitunti 5 & 6**

- Jos opettaja on saanut oppilailta kysymyksiä kahdella aikaisemmalla oppitunnilla, oppitunti alkaa niihin vastaamisella tai keskustelulla.
- Oppilaat valmistelevat tehtävän esityksen tai jatkavat logon piirtämistä Tilt Brushissa, jos he eivät ole valmiita

#### **Esityksessä tulee mainita:**

- Yrityksen idea/tarkoitus ja nimi
- 2D-logon esitys, piirretty julisteeseen
- Opiskelijoiden tulee selittää: miten logo käyttää grafiikkaa, miten värit ilmaisevat merkitystä, kuinka hyvin heidän mielestään logonsa symboloi nimeä ja liiketoiminnan tarkoitus.
- Tilt Brushissa tehdyn 3D-logon esittely. (Miltä se näyttäisi sosiaalisessa mediassa tai nettisivuilla)
- Kuinka hyvin ryhmä toimi tiiminä.
- Opiskelijat arvioivat tehtävän, tuotteen, työnsä ja yhteistyö ryhmässä arviointikyselyssä i Google Forms

**Assessment/Criteria:**

arvosanat 5-10	5	6	7	8	9	10
Aktiviteetti ja sitoutuminen	Opiskelijalla on ollut haasteita tämän tehtävän kanssa. Opiskelija ei ole osoittanut sitoutumisen merkkejä.	Opiskelija on vain satunnaisesti osoittanut kiinnostusta työhön ja hänellä on ollut vaikeuksia löytää motivaatiota.	Opiskelija on enimmäkseen osoittanut kiinnostusta tehtävää kohtaan	Opiskelija on osoittanut kiinnostusta ja sitoutumista tehtävään.	Opiskelija on osoittanut suurta kiinnostusta ja sitoutumista tehtävään.	Opiskelija on osoittanut suurta kiinnostusta, vastuullisuutta ja sitoutumista tehtävään
Kokonaiskuva työstä suoritettuaan.	Opiskelija jättää väliin ja ei osallistu useisiin harjoitustyön osiin.	Opiskelijalta puuttuu useita osia tehtävästä ja osallistumisesta.	Opiskelijalta puuttuu osa tehtävistä ja osallistumisesta.	Opiskelija on osallistunut ja tehnyt kaikki tehtävät.	Opiskelija on tehnyt kaikki tehtävät ja näet, että opiskelija on pyrkinyt osallistumaan kaikkiin osiin.	Opiskelija on osallistunut ja tehnyt kaikki tehtävät esimerkillisesti ja on nähtävissä, että opiskelija on käsitellyt sisällön.
2D-logon luominen	Opiskelija ei osallistunut piirustusehdotuksiin eikä ollut ollenkaan mukana ideoiden muokkaamisessa.	Opiskelijalla oli haasteita yrityslogon piirtämisessä. Opiskelija ei ymmärtänyt, että logon piti kuvata liiketoimintaa yksinkertaisesti eikä värien käyttöä ja merkityksiä.	Opiskelija omaksui perusasiat siitä, mikä on hyvä logo, mutta häneltä puuttui joitain tärkeitä asioita. Opiskelija oli osittain mukana ryhmän ideoiden tarkistamisessa ja lopullisen version	Opiskelija on osoittanut ymmärrystä siitä, mikä on hyvä logo ja tehnyt hyviä ehdotuksia. Osallistui ideoiden tarkistamiseen ja lopullisen version luomiseen.	Yrityslogoehdotukset olivat valmiit. Opiskelija oli todella mukana ryhmän ideoiden tarkistamisessa ja lopullisen version luomisessa.	Brändin logon piirustusehdotuksissa oli kaikki pyydetty osat ja ne osoittivat, että opiskelija hallitsee aiheen. Opiskelijalla oli tärkeä osa lopullisen version tarkistamisessa ja

		Opiskelija ei ollut varsinaisesti mukana ryhmän ideoiden tarkistamisessa ja lopullisen version luomisessa.	luomisessa.			luomisessa.
Osoittaa vastuuta työn valmistumisesta. Yhteistyötaidot.	Opiskelija ei osoittanut vastuuta ja hänellä oli vaikeuksia tehdä yhteistyötä ryhmänsä kanssa. Opiskelija ei kuunnellut luokkatovereitaan.	Oppilaalla oli vaikeuksia ottaa vastuuta ja tehdä yhteistyötä ryhmänsä kanssa ja kuunnella luokkatovereitaan.	Opiskelija otti jonkin verran vastuuta ja teki hyvää yhteistyötä ryhmänsä kanssa.	Opiskelija osoitti vastuullisuutta ja enimmäkseen hyvää yhteistyökykyä.	Opiskelija osoitti hyvää vastuullisuutta ja hyvää yhteistyökykyä.	Opiskelija osoitti erinomaista vastuullisuutta ja erinomaista yhteistyökykyä. Opiskelija pyrki auttamaan ryhmään edelleen tehtävässä.
Taidot	Opiskelijalla on selviä puutteita aineen ymmärtämisessä.	Opiskelijalla oli puutteita aineen ymmärtämisessä.	Opiskelija osoitti todisteita tietynlaisesta ymmärryksestä ja jonkin verran opitusta aiheesta.	Opiskelija osoitti hyvää ymmärrystä ja oli omaksunut aiheen tärkeimmän sisällön.	Opiskelija osoitti erinomaista ymmärrystä ja oli omaksunut aiheen tärkeimmän sisällön, mutta hänellä ei ole tietoa.	Opiskelija osoitti erinomaista ymmärrystä ja hallitsi sisällön täysin.

<p>VR-osa ja sovelluksen käyttö</p>	<p>Opiskelijalla on ilmeisiä vaikeuksia ymmärtää Tilt Brush -sovellus toimii, eikä hän noudata opettajan ohjeita ollenkaan. ei pysty muuttamaan 2D-logoa 3D:ksi. Osoittaa kiinnostuksen puutetta ja on huolimaton tarvittavien laitteiden käytössä.</p>	<p>Opiskelijalla oli vaikeuksia ymmärtää miten Tilt Brush -sovellus toimii. Yritin noudattaa ohjeita, mutta ei pystynyt pitämään kiinnostusta koko ajan yllä. Kokeiltu, mutta 2D-logosta ei saa tehtyä 3D:tä. Opiskelija oli toisinaan huolimaton tarvittavien laitteiden käytössä.</p>	<p>Opiskelija ymmärsi Tilt Brush -sovelluksen toiminnan pääpiirteet. Enimmäkseen noudatti ohjeita, mutta välillä puuttui sinnikkyys. Voisi osallistua tehtävän osilla 2D-logon muuttamiseen 3D:ksi. Varusteiden kanssa oli yleensä varovainen.</p>	<p>Opiskelija osoitti hyvää ymmärrystä Tilt Brush -sovelluksen toiminnasta. Opiskelija seurasi aina opettajan ohjeita ja osallistui 2D-logon luomiseen 3D:ksi. Varusteiden kanssa oli tarkkana.</p>	<p>Opiskelija osoitti erinomaisen ymmärryksen Tilt Brush -sovelluksen toiminnasta. Noudatti aina opettajan ohjeita. Oli tärkeä osa tehtävää tehdä 2D-logosta 3D. Oli erittäin varovainen tekniikan kanssa.</p>	<p>Opiskelija hallitsee Tilt Brush -sovelluksen käytön. Noudatti aina opettajan ohjeita ja auttoi luokkatovereita. Ohjasi tehtävän tehdä 2D-logosta 3D. Tekniikan kanssa oli aina varovainen.</p>
-------------------------------------	---	---	--	---	--	---