



Að búa til vörumerki með Tilt Brush – VEGA Kennsluáætlun

Efni: Að búa til vörumerki fyrir ímyndað fyrirtæki með Tilt Brush

Viðfangsefni: Myndlist og samfélagsfræði

Aldur / bekkur: 12+ / miðstig +

Stutt lýsing á VR leiknum

Tilt Brush er teikni- og málningar forrit í VR. Það gerir þér kleift að fá aðgang að ógrynni af verkfærum og burstum til að búa til staðbundin og yfirgripsmikil verkefni innan sýndarveruleika. Það tekur um 30 mínútur fyrir kennarann að læra grunnatriði aðgerðanna í Tilt Brush.

Kynning á kennsluáætluninni.

Í þessu verkefni vinna nemendur í litlum hópum við að búa til fyrirtæki og vörumerki fyrir fyrirtækið sitt. Þeir vinna með 2D og 3D teikningar og hönnun. Nemendur læra að útfæra hugmyndir sínar um fyrirtæki, búa til vörumerki og öðlast meiri færni í samvinnu. Í Tilt Brush nota þeir tvívíddar skissuna sína og búa til vörumerkið í þrívídd. Tilt Brush er sýndarveruleika forrit fyrir þrívíddar málverk. Nemendur fá tækifæri til að læra að nota VR gleraugu í forriti með endalausum tækifærum og búa til vörumerki með hliðsjón af þekkingu um eiginleika góðs vörumerkis. Að lokum deila þeir hönnunarvinnu sinni með nemendum í bekknum sínum. Þetta verkefni getur auðveldlega lagað sig að öllum nemendum.

Markmið

Að nemendur:

- Skilji hversu mikilvæg vörumerki eru fyrir fyrirtækjarekstur. Hvernig það þarf að vekja strax athygli og aðskilja sig frá öðrum samkeppnisaðilum.
- Læri að litir eru öflugt samskipta tæki, hvernig litir hafa áhrif á þig og hvernig litasamsetningar hafa áhrif hver á aðra, með því að nota mismunandi liti fyrir mismunandi merkingu.
- Fá þekkingu um hversu mikilvæg samsetning og sjónrænt jafnvægi er til að ná athygli áhorfandans.
- Skipuleggja og teikna tvívítt vörumerki.
- Gerða tvívíddar merkið þrívítt. Tilt Brush gerir nemendum kleift að teikna í þrívídd.
- Læra grunnatriði málningar í Tilt Brush
- Kynna verkefnið fyrir samnemendur.

Markmið aðalnámskrá Grunnskóla

- unnið sjálfstætt eftir vinnuferli frá hugmynd til lokaafurðar og greint frá mismunandi nálgun við vinnuna
- tekið tillit til annarra í hópvinnu og sýnt frumkvæði
- beitt þeirri tækni sem námsgreinin býr yfir á sjálfstæðan hátt
- notað mismunandi efni, verkfæri og miðla á skipulagðan hátt í eigin sköpun
- unnið hugmynd frá skissu að lokaverki bæði fyrir tví- og þrívíð verk
- byggt eigin listsköpun á hugmyndavinnu tengdri ímyndun, rannsóknum og reynslu
- fjallað um eigin verk og verk annarra í virku samtali við aðra nemendur
- greint, borið saman og metið aðferðir við gerð margskonar listaverka

Formlegt mat fyrir kennara og nemendur

Fjöldi nemenda og kennslustunda

- 20 nemendur (3 nemendur í hverjum hóp)
- 45 mín hver kennslustund

Búnaður og tæki

- Tölvur með internet tengingu

- VR gleraugu með Tilt Brush
- Passa að internetið virki
- Upplýsingar um efnið til að miðla til nemenda (myndbönd, myndir o.s.frv.)

Undirbúningur kennara

- Leita og safna upplýsingum og efni um viðfangsefnið (mismunandi vörumerki, staðreyndir um vörumerkjagreiningu osfrv.)
- Undirbúa og safna öllu sem þarf fyrir kennsluáætlunina
- Spila og læra hvernig forritið Tilt Brush virkar

Horfa á myndbandið [The basics of tilt brush for oculus quest! Step by step tutorial video](#)

- Búa til möppu á Google classroom með verkefnalýsingu.
- Skipta nemendum í þriggja manna hópa.

Skipulag kennslustunda

Fyrsti hluti (2 x 45 mín kennslustundir)

Kennslustund 1 & 2

- Kennari kynnir verkefnið og útskýrir fyrir nemendum.
- Hvað er lógó? umræður byggðar á þekkingu nemenda.

Lógó:

-er tákn eða merki

-er notað til að koma ákveðnum skilaboðum á framfæri

-er oft myndrænt og hannað til að auðvelda auðkenningu

-tæki til að auðkenna fyrirtæki, byggir á neikvæðum hugsunum og tilfinningum gagnvart fyrirtækinu.

-þarf að vera einfalt, frumlegt og eftirminnilegt.

Kennari sýnir nokkur lógó

- Hvað gerir lógó góð? umræður byggðar á þekkingu nemenda.

Gott lógó:

- er áhugavert og hefur fallega samsetningu af formum og litum.

-er einfalt.

-lýsir fyrirtækinu á einfaldan hátt.

- er byggt á leturgerð eða táknmynd.

-er með litum sem lýsa merkingu og henta eðli starfseminnar.

(gulur-bjartsýni/hlýja, appelsínugulur-vingjarnlegur/hvetjandi, rauður-spenna, fjólblár- skapandi/vitur

blár-traust/styrkur, grænn-friðsæll/heilsa, grár-jafnvægi/rólegt

-er beint að fjöldanum

-sýnir abstract myndir

- Kennari sýnir dæmi
- Nemendur (í 3 manna hópum) leita að, lýsa og greina lógó á netinu.

Verkefni:

Leitið af tveimur lógóum á netinu og lýsið og greindu þau

★ skrifið niður hvað einkennir lógóið

- ★ útskýrðu hvernig lógóið hefur áhrif á neytandann
- ★ kynnið eitt af lógóunum fyrir samnemendum.

- Kennarinn sýnir mismunandi viðskipta lógó/merki og greinir þau
- Ef þú vilt vita meira: <https://bizfluent.com/how-8420202-analyze-logos.html>)
- Verkefni nemenda:
 - ★ Búðu til lógó-tákn (engin leturgerð) fyrir fyrirtæki, búið til nafn á lógóið. Þið getið einnig búið til eigið gervifyrirtæki (eitthvað sem þið getið búið til, bakað, ræktað eða keypt og selt)
 - ★ Komdu ákveðnum skilaboðum á framfæri, hafðu það einfalt, reyndu að ná til rétta markhópsins, notaðu liti sem tjá merkingu
 - ★ gerið eins margar skissur og þið getið (án þess að tala) í 5 mínútur.
 - ★ Ígrundið hugmyndirnar ykkar sem hópur í 5 mínútur.
 - ★ endurskoðið hugmyndir og skissur án þess að tala í 5 mínútur
 - ★ deilið hugmyndum og reynið að finna út endanlega útgáfu í sameiningu
 - ★ teiknið endanlega útgáfu, í réttum litum á stærri pappa.

Samantekt með nemendum eftir fyrstu tvær kennslustundirnar

- Hvað er nafnið á fyrirtækinu ykkar.
- Hvernig notið þið hönnun og texta í lógóinu ykkar?
- Hvað merkja litirnir hjá ykkur?

-Hvernig gengur samvinnan?

-Fenguð þið nógu langan tíma til að vinna að verkefninu í þessum tveimur kennslustundum?

Annar hluti (tvær kennslustundir 2 x 45 mín)

Undirbúningur kennara:

- Koma með VR gleraugu og passa að þau séu full hlaðin
- Deildu því sem er að gerast í VR gleraugunum með tölvu og varpaðu á skjávarpann.

Kennslustund 3 & 4

- Kynning á VR gleraugunum og útskýrt hvernig a að nota 3D forritið Tilt Brush.
- Horfið saman á myndband um hvernig fjarstýringarnar virka í Tilt Brush [Teaching Tilt Brush: The Controllers - YouTube](#) (9:58)
- Nemendur skiptast á að prufa fjarstýringarnar (deildu VR í tölvu svo aðrir nemendur geti fylgst með)
- Þegar nemendur hafa fengið tilfinningu fyrir hvernig gleraugun virka byrja þeir að teikna fyrirhugað lógó. Þegar einn nemandi teiknar fylgjast hinir með verkinu í tölvu
- Á meðan þeir vinna munu þeir finna út margar aðgerðir og kennarinn leiðbeinir þeim meðan þeir vinna
- Þegar lógóið er tilbúið þá þarf að hala því niður.

Samantekt með nemendum eftir kennslustund þrjú og fjögur.

- Hvernig gengur verkefnið?
- Hvað þurfið þið langan tíma í viðbót til að klára lógóið?
- Hvernig gengur samvinnan?
- Hafið þið spurningar um virkni leiksins?

Þriðji hluti (tvær kennslustundir 2 x 45 mín)

Undirbúningur kennara:

- nemendur þurfa aðgang að interneti, tölvu og skjávarpa fyrir kynninguna þeirra.
- Hafa tilbúin tikk lista til að meta verkefni nemenda. (Be prepared with a tick list to evaluate students' assignments. (Kennari metur: Þátttöku- og samstarfshæfni nemenda, hugmyndina að viðskiptamerki, hönnun lógósins, bæði það sem er gert á veggspjaldinu og það sem gert er í Tilt Brush og kynninguna)
- Undirbúa námsmat könnun fyrir nemendur í Google Forms.

Kennslustund 5 & 6

- Ef kennari hefur fengið spurningar frá nemendum í tveimur fyrri kennslustundum hefst kennslustundin á því að útskýra eða ræða þær
- Nemendur undirbúa kynningu á verkefninu eða halda áfram að teikna lógóið í Tilt Brush ef þeir eru ekki tilbúnir

Kynningin verður að innihalda:

- Hugmynd/tilgangur fyrirtækisins og nafnið
 - Kynning á 2D lógóinu, teiknað á veggspjald
 - Nemendur þurfa að útskýra: hvernig lógóið notar grafík, hvernig litirnir tjá merkingu, hversu vel þeim finnst lógóið þeirra tákna nafn og tilgang fyrirtækisins.
 - Kynning á þrívíddarmerkinu gert í Tilt Brush (Hvernig það myndi líta út á samfélagsmiðlum eða á vefsíðu)
 - Hvernig hópurinn vinnur saman eins og lið
-
- Nemendur leggja mat á verkefnið, vöruna, vinnu sína og samvinnu í hópnum í matskönnun í Google Forms