basic education

Department:
Basic Education
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

NASIONALE SENIOR SERTIFIKAAT

GRAAD 12

ONTWERP V2

(PRAKTIES)

26 JULIE–22 OKTOBER 2021

PUNTE: 100

TYD:	**ONDERWERP 1:**	**Praktiese proses/voorbereiding gedurende die 3de kwartaal by die skool en/of tuis [50]**
	ONDERWERP 2:	**Finale praktiese produk onder gekontroleerde omstandighede SLEGS by die skool gedoen: 'n maksimum van 24 uur gedurende die 4de kwartaal [50]**

Hierdie vraestel bestaan uit 18 bladsye en 1 bylae.
Hierdie vraestel moet in volkleur gedruk word.

Kopiereg voorbehou

INSTRUKSIES EN INLIGTING:

1. Hierdie vraestel bestaan uit TWEE afdelings:

   ONDERWERP 1: Die eksamenbronboek/werkboek (50 punte)
   ONDERWERP 2: Die finale praktiese eksamenproduk (50 punte)

   TOTAAL: 100 punte

2. **Die vraestel het TWEE opdragte/temas. Kies EEN van die twee opsies.**

OPDRAG/TEMA 1: AFROFUTURISME

DIE OPDRAG:
Afrofuturisme poog om Afrika-kultuur en -tegnologie met sterk en innoverende, 21ste-eeuse uitdrukkings te vier. **Afrofuturisme** word ook beskryf as 'n beweging in letterkunde, musiek en kuns wat futuristiese of wetenskapsfiksie-beelde vertoon wat elemente van swart kulturele mitologie en geskiedenis insluit. Dit is 'n kragtige kreatiewe mag wat tegnologie en kreatiwiteit saamsmelt en 'n positiewe interpretasie van Afrika en sy toekoms gee met die doel om negatiewe waarnemings van Afrika teen te werk.

Afrofuturisme beskou Afrika as 'n magtige, tegnologies gevorderde kontinent met goeie hulpbronne. Belangrike Afrofuturistiese werke sluit in Jay-Z en Beyonce se 'Family Feud'-musiekvideo, wat in 2444 afspeel, met UCLA se Ava DuVernay as regisseur, en die rolprent *Black Panther* (2018), met Ryan Coogler as regisseur.

Skep 'n innoverende ontwerpoplossing geïnspireer deur Afrofuturisme vir 'n futuristiese Suid-Afrika ná Covid, in 'n poging om die hoop en positiwiteit van Suid-Afrikaners te herstel.

Skep 'n **Visuele Kommunikasie/Inligtingsontwerp en/of Digitale Ontwerp**-oplossing wat wetenskapsfiksie en fantasie met Afrika-kuns, -geskiedenis of -mitologie saamsmelt om 'n Suid-Afrika ná Covid te visualiseer deur, bv. 'n veldtog of korporatiewe identiteit wat 'n logo, briefhoof, besigheidskaart, verpakking, motorhandelsmerk, 'n kort video-advertensie, 'n roerende plakkaat of 'n T-hemp of trui-ontwerp insluit.

Skep 'n **Oppervlakontwerp of Tweedimensionele Kunsvlytontwerp**-oplossing wat Suid-Afrika se lewenskragtigheid en humorsin (gevatheid) in 'n Afrofuturistiese styl bevorder, bv. in muurpapier, tekstielontwerp of enige ander oppervlak-patroonoplossing.

Skep 'n **Produkontwerp of Driedimensionele Kunsvlytontwerp**-oplossing wat gekoop kan word om ekonomiese herstel ná Covid-19 aan te moedig, bv. 'n ultramoderne kostuum, helm, juweliersware en keramiekware. Ontwerpers kan hier tradisionele Afrika-kunsvlyttegnieke op 'n hoë-tegnologiese wyse gebruik om by 'n futuristiese samelewing te pas.

Skep 'n **Omgewingsontwerp**-oplossing wat in voorbeelde soos futuristiese reklameborde, bushalteskuilings en supermark-interieurs gesien kan word.

Jy moet **navorsing** doen oor die konsep van Afrofuturisme en die verskillende ontwerpe wat dit kan inspireer en inkorporeer deur koerantartikels te lees, die nuus te kyk, tydskrifartikels te lees en afbeeldings/prentjies op die internet te soek. Hierdie navorsing moet as deel van jou bronboek/werkboek van Onderwerp 1 aangebied word. Verwys na die kriteria vir die ontwerpproses en finale produk saam met die assesseringriglyne.

WOORDELYS: AFROFUTURISME

Futuristies: wat 'n baie moderne masjienagtige of tegnologiese estetika het of behels. Vorms raak punterig/happerig en geometries, lyne is reguit en skoon en teksture is glad wat 'n gevoel van spoed en dinamiek skep. 'n Fantasie-, surrealistiese wêreld word geskep waar die toekoms deur robotmasjiene gedomineer word.

Wetenskapsfiksie: 'n denkbeeldige wêreld wat op moontlike toekomstige wetenskaplike of tegnologiese vooruitgang en belangrike sosiale of omgewings-veranderinge gebaseer is. Dit behels dikwels die uitbeelding van ruimte- of tydreise en lewe op ander planete.

Mitologie: 'n versameling mites, legendes of volksoorlewerings wat aan 'n spesifieke godsdienstige en/of kulturele tradisie of groep behoort.

Fantasties/Denkbeeldig: die vreemde, eienaardige of verbeeldingryke voorkoms van iets of iemand wat op 'n spesifieke ontwerpkonsep gebaseer is.

Roerende: kan intense gevoelens opwek of aandui.

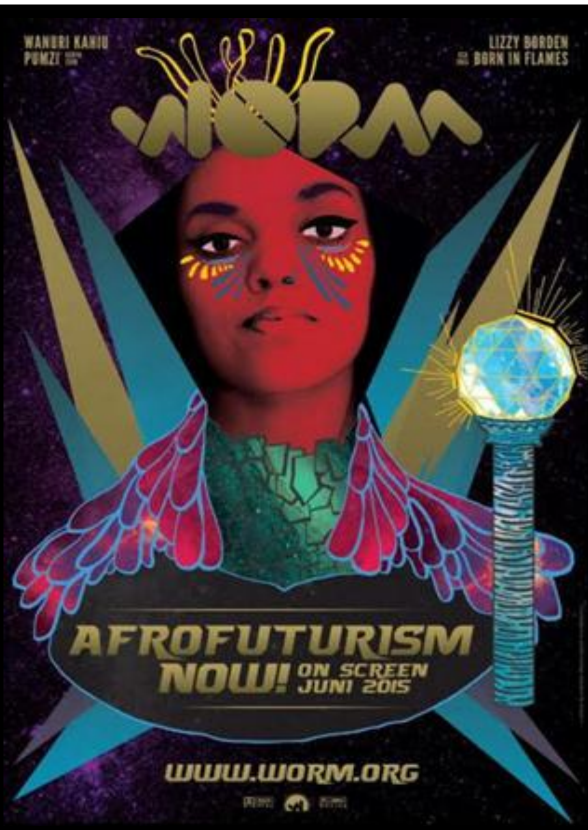
Humoristies: 'n vreemde humoristiese houding, gewoonte of 'n eienaardigheid van iemand of iets.

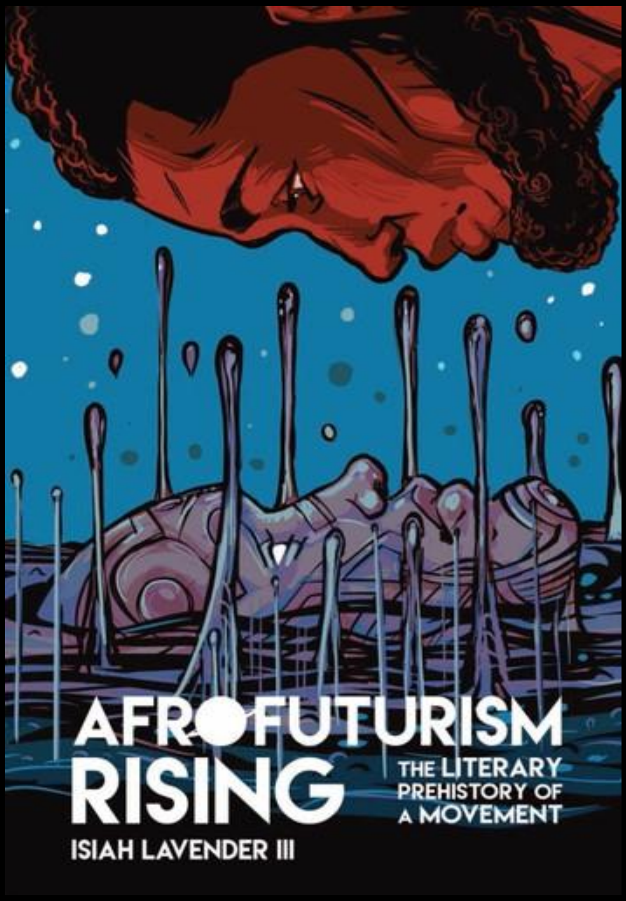
Lewenskragtigheid: die vermoë om vinnig van moeilikhede of uitdagings te herstel.

Die volgende beelde is voorbeelde van Afrofuturistiese ontwerpe in verskillende ontwerpkategorieë.

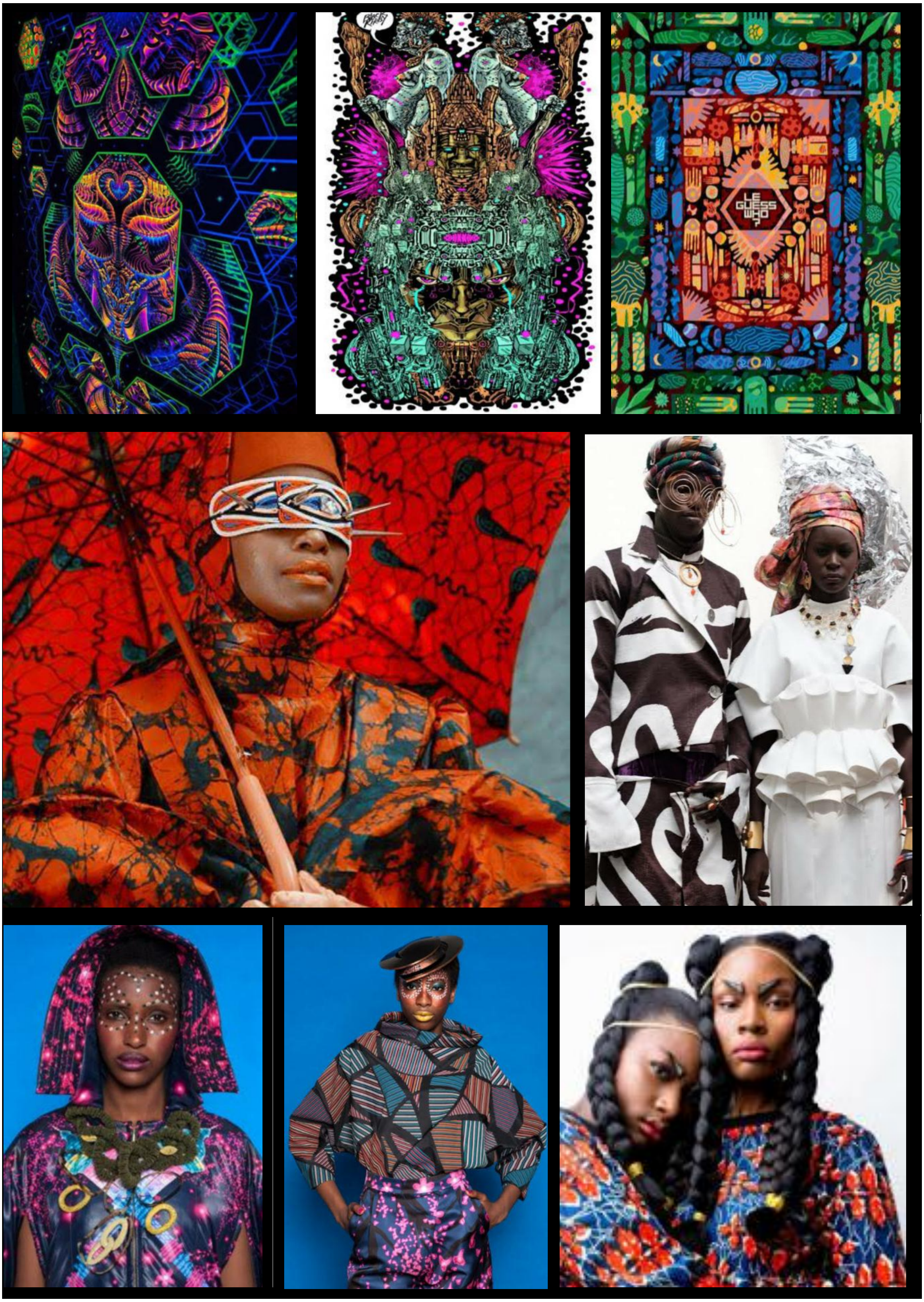
MOENIE die voorbeelde wat gegee word, kopieer NIE.

VISUELE KOMMUNIKASIE/INLIGTINGSONTWERP EN/OF DIGITALE ONTWERP

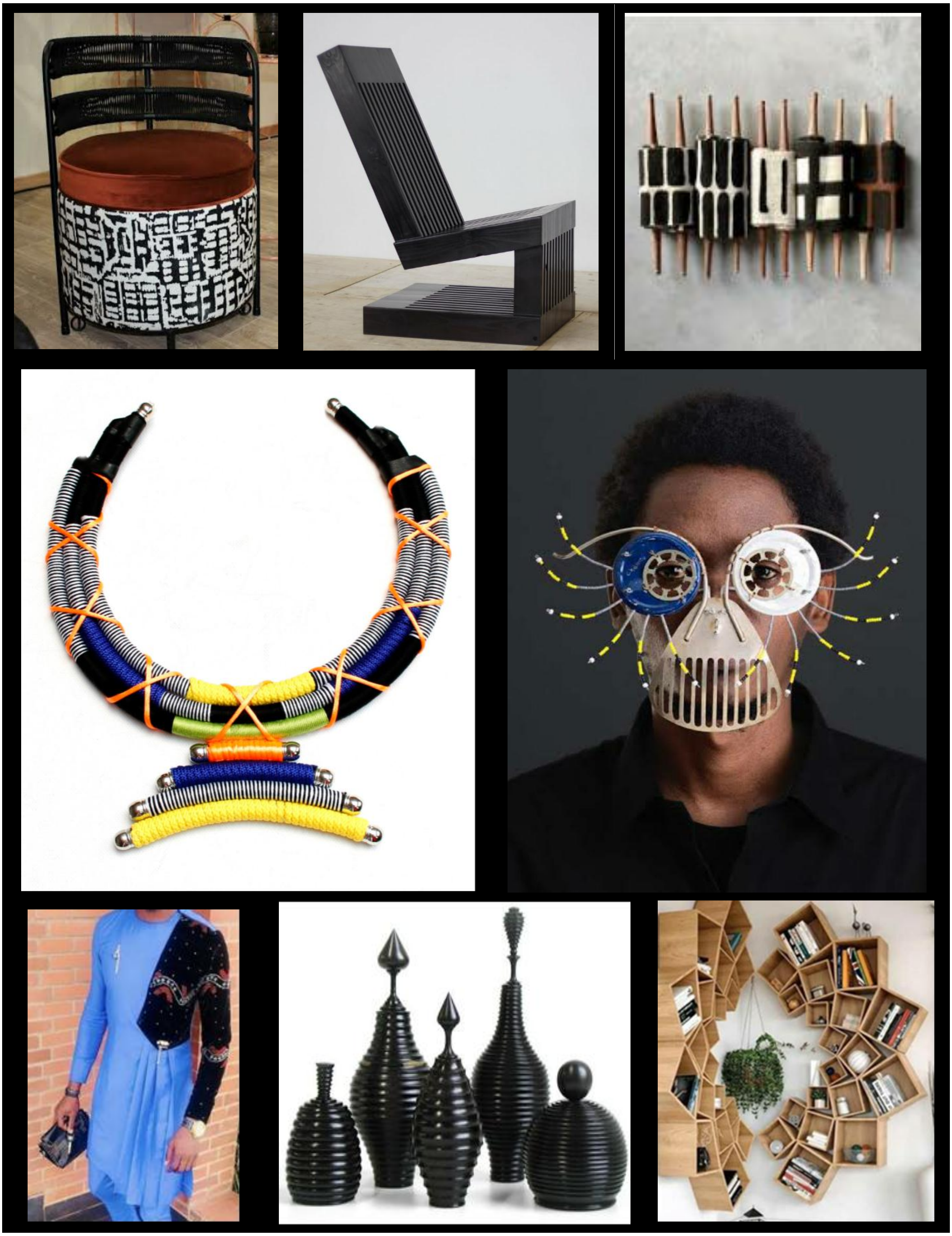




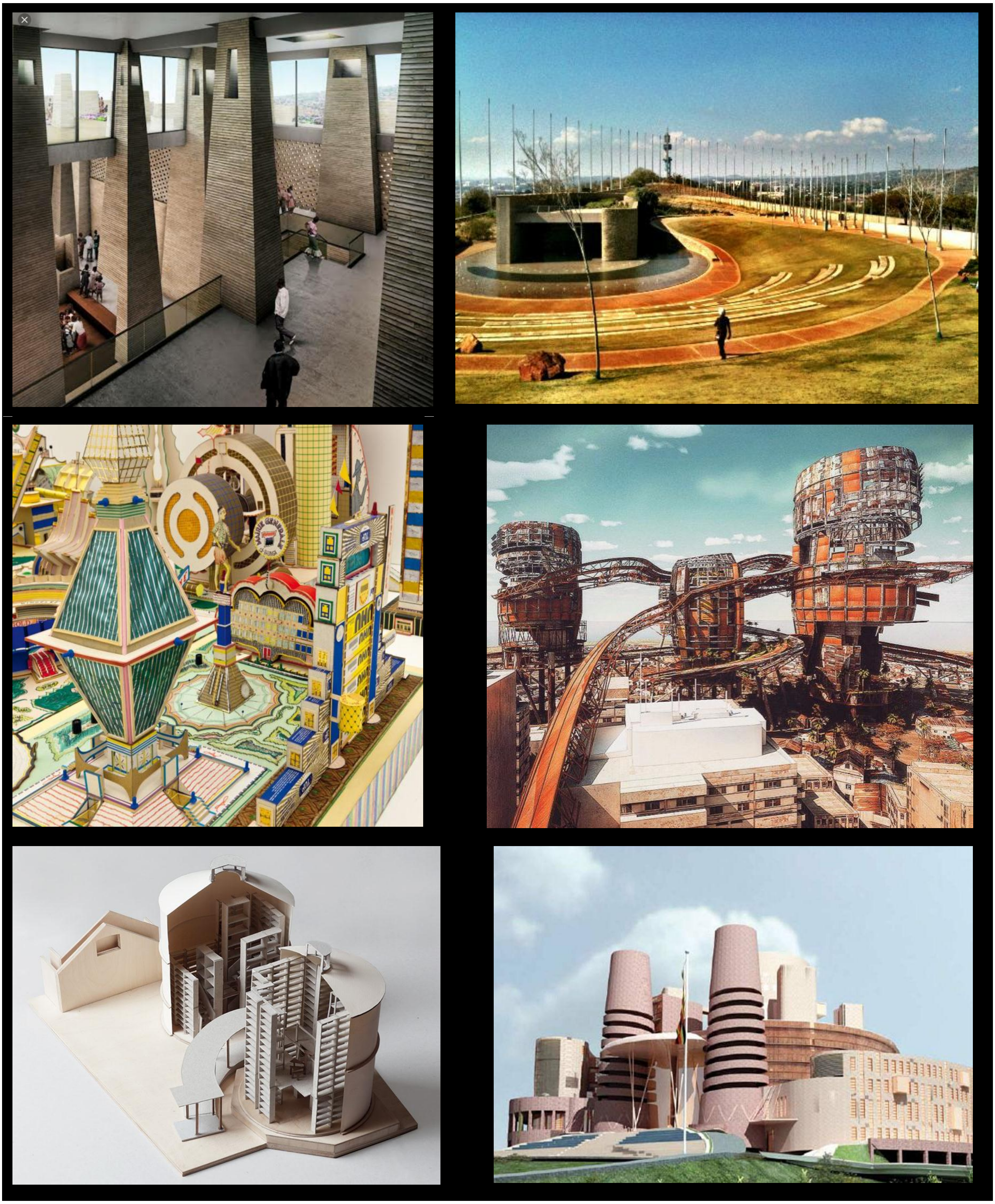
OPPERVLAKONTWERP EN TWEEDIMENSIONELE KUNSVLYTONTWERP



PRODUKONTWERP EN DRIEDIMENSIONELE KUNSVLYTONTWERP



OMGEWINGSONTWERP



OPDRAG/TEMA 2: ONTWERP RED DIE WÊRELD

DIE OPDRAG:
Ontwerp kan die gehalte van menselewens verander, omskep en verbeter deur bewustheid en oplossings te skep vir spesifieke sosiokulturele probleme, soos honger, siektes, hawelooosheid, behuising, besoedeling of die invloed van natuurrampe. Sosiokulturele probleme sluit gesondheidsprobleme soos Covid-19, TB, malaria, diabetes, geestesgesondheid en fisiese gestremdhede in. Ander kwessies wat aangepak kan word, is 'n gebrek aan toegang tot onderwys, elektrisiteit en infrastruktuur, soos skoon water of sanitasie. Deur produkte te ontwerp om hierdie probleme op te los, kan ontwerpers aktief tot die verbetering van menselewens bydra en die wêreld red.

Skep 'n innoverende ontwerpoplossing geïnspireer deur 'n sosiokulturele of omgewingskwessie wat jy in jou gemeenskap geïdentifiseer het.

Skep 'n **Visuele Kommunikasie/Inligtingsontwerp en/of Digitale Ontwerp**-oplossing wat 'n sosiokulturele kwessie in jou gemeenskap kan aanvat. Een voorbeeld kan 'n ontwerp vir 'n gesondheidsveldtog wees wat op hoë bloeddruk fokus deur slegs simbole te gebruik om 'n groter gehoor te bereik. Jou veldtog kan ontwerpe vir 'n logo, plakkaat, advertensiereklamebord, verpakking en 'n T-hemp insluit. Dit kan ook 'n mobiele UX-ontwerp of infografika insluit wat wenke gee oor hoe om jou bloeddruk te verlaag.

Skep 'n **Oppervlakontwerp of Tweedimensionele Kunsvlytontwerp**-oplossing wat 'n verandering in publieke persepsie en hantering van 'n spesifieke omgewings- en sosiale kwessie, bv. waterherwinningsmetodes, bevorder. Dit kan op 'n muurpapier-/tekstiel- of ander oppervlakontwerp gekommunikeer word wat maniere om water te herwin, illustreer.

Skep 'n **Produkontwerp of Driedimensionele Kunsvlytontwerp**-oplossing wat gekoop kan word om bewustheid van 'n sosiokulturele kwessie te bevorder wat jy in jou gemeenskap, of in Suid-Afrika as 'n geheel, geïdentifiseer het. Byvoorbeeld, die hoë werkloosheidskoers in die land word aangepak deur ontwerpentrepreneurs, soos Mielie, wat produkte, soos sakke en kussings, saam met sosiale groepe skep en dit aanlyn verkoop om ekonomiese herstel aan die gang te sit. Ander voorbeelde van produkte wat geskep kan word, sluit industriële produkte, keramiekware en meubelontwerp in.

Skep 'n **Omgewingsontwerp**-oplossing wat bewustheid skep van 'n sosiokulturele probleem of dit oplos. Een voorbeeld kan 'n muurontwerp vir die interieur van 'n pediatriese/kinderhospitaal wees wat tot 'n vriendelike en speelse omgewing bydra wat fisiese en emosionele herstel bevorder. Die muurontwerp sal help om kinders se vrees om hospitaal toe te gaan, te verminder.

Jy moet **navorsing** doen oor die konsep 'Ontwerp Red die Wêreld' en die verskillende ontwerpe wat dit kan inspireer deur koerantartikels te lees, die nuus te kyk, tydskrifartikels te lees en afbeeldings/prentjies op die internet te soek. Hierdie navorsing moet as deel van jou bronboek/werkboek van Onderwerp 1 aangebied word. Verwys na die kriteria vir die ontwerpproses en finale produk saam met die assesseringriglyne.

WOORDELYS: ONTWERP RED DIE WÊRELD
Persepsie: die wyse waarop iets waargeneem, verstaan of geïnterpreteer word. **Infrastruktuur:** die basiese fisiese en organisatoriese strukture en fasiliteite, soos geboue, paaie, kragvoorsiening, brûe, watervoorsiening en sanitasie wat vir die bestuur van 'n gemeenskap benodig word. **Mobiele UX-ontwerp:** die ontwerp van toepassings ('apps'), soos *Uber Eats*, vir hand- en draagbare toestelle, soos selfone, kameras en tablette.

Die volgende beelde is voorbeelde van ontwerpe wat lewens red in verskillende ontwerpkategorieë.

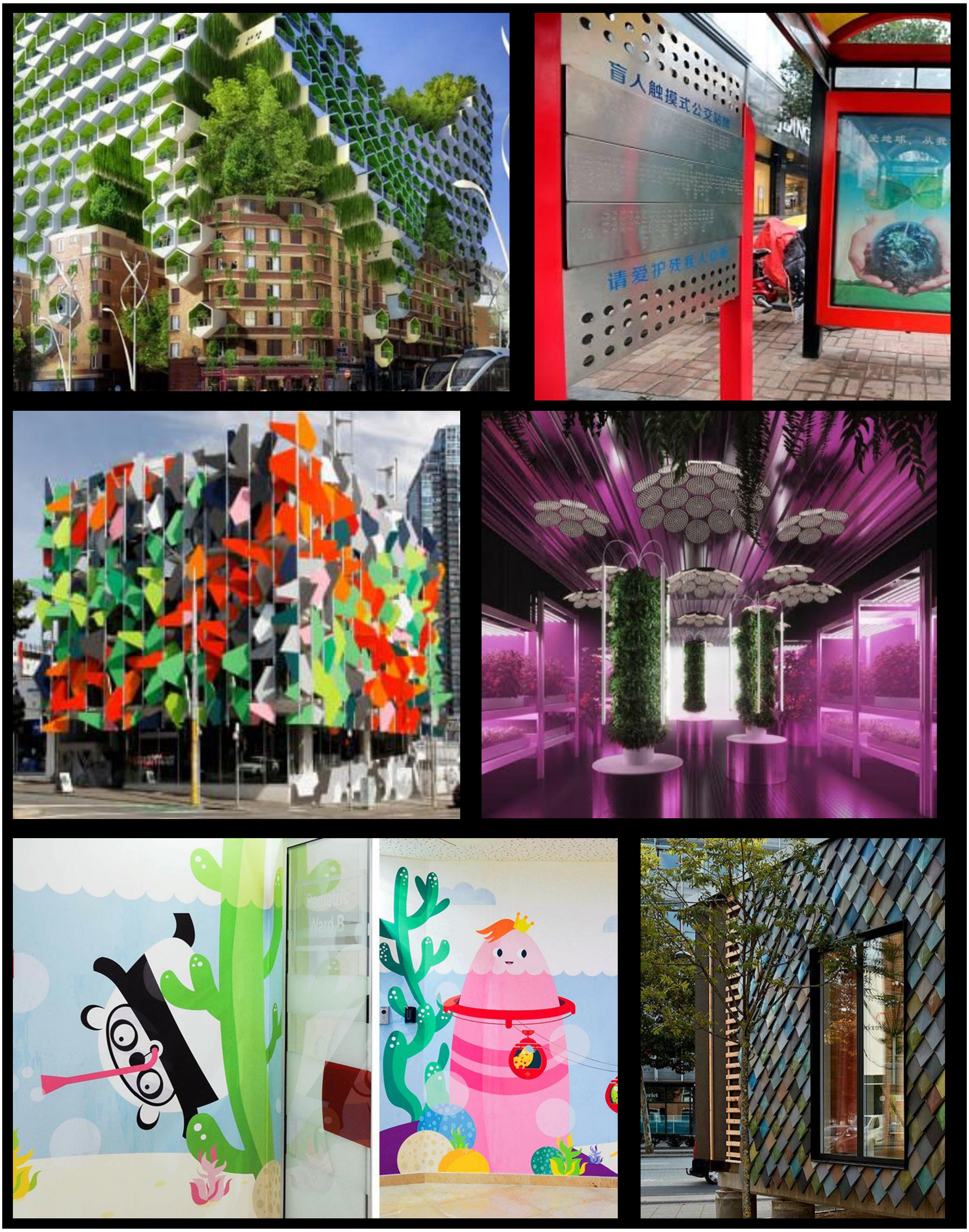
MOENIE die voorbeelde wat gegee word, kopieer NIE.

VISUELE KOMMUNIKASIE/INLIGTINGSONTWERP EN/OF DIGITALE ONTWERP

OPPERVLAKONTWERP EN TWEEDIMENSIONELE KUNSVLYTONTWERP

PRODUKONTWERP EN DRIEDIMENSIONELE KUNSVLYTONTWERP

OMGEWINGSONTWERP



VEREISTES

AFDELING A

ONDERWERP 1: DIE ONTWERPPROSES [50]

1. Alle proses-/voorbereidingswerk vir jou ontwerp moet in 'n bronboek/ werkboek getoon word.

2. Dit sal die prosesse vanaf konseptualisering tot realisering behels.

3. Deeglike ondersoek van probleme wat deur die ontwerpopdrag gestel word, moet getoon word.

4. Die bronboek/werkboek moet in die vorm van 'n album aangebied word (dit wil sê in boekvorm).

5. Dit moet maklik kan oopmaak en moet bladsye hê wat maklik kan omblaai.

6. Die bronboek/werkboek moet van ligte materiaal gemaak word sodat dit maklik vervoer kan word na 'n sentrale plek waar werk gemodereer word.

7. Maak seker dat die bronboek/werkboek professioneel aangebied word.

LET WEL:

- Aangesien ONDERWERP 1 (voorbereiding) dieselfde puntetoekenning as ONDERWERP 2 (die finale produk) het, moet genoeg tyd daarvoor toegelaat word om die belangrikheid daarvan te erken.
- Jou onderwyser mag by hierdie voorafgaande voorbereidingsessie (slegs ONDERWERP 1) betrokke wees.
- Jy mag tuis werk.

KRITERIA VIR DIE ONTWERPROSES (ONDERWERP 1)

Jy moet die volgende aanbied (verwys na die ***NSS Ontwerp-eksamenriglyne)***

- Uitdrukking van intensie/bedoeling en beredenering (10)
- Bewyse van navorsing, eksperimentering (10)
- Bewyse van gedetailleerde beplanning (10)
- Bewyse van ontwikkeling en besinning/nadenke (10)
- Aanbieding wat met die finale konsep verband hou (10)

[50]

AFDELING B

ONDERWERP 2: DIE FINALE PRODUK [50]

Alhoewel daar aanbeveel word dat 'n tweedimensionele ontwerp NIE groter as A2-grootte moet wees NIE, word kandidate se werk **nie ten opsigte van grootte beperk nie**.

Die grootte van 'n driedimensionele ontwerp sal afhang van die funksie van die voorwerp wat gemaak word. Hou in gedagte dat die finale produk moontlik na 'n sentrale nasiensentrum vervoer moet word, en jy moet dus aan moontlike probleme tydens vervoer dink.

LET WEL:

- Jou onderwyser mag jou glad NIE gedurende die finale vervaardiging van die ontwerp help NIE.
- ALLE werk moet onder toesig van die onderwyser en/of aangestelde toesighouer by jou skool gedoen word.
- Enige vorm van direkte **kopiëring/plagiaat** of werk wat nie jou oorspronklike werk is nie, sal streng gepenaliseer word.
- 'n Verklaring van egtheid (BYLAE A) moet deur jou en die hooftoesighouer en onderwyser voltooi word.
- Werk moet op 'n deurlopende basis gedoen word, bv. tydens drie opeenvolgende dae onder gekontroleerde omstandighede.

KRITERIA VIR DIE ONTWERPPRODUK (ONDERWERP 2)

Jy moet die volgende kriteria gebruik (verwys na die ***NSS Ontwerp-eksamenriglyne***):

- Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Vertolking ten opsigte van die konsep en oplossings wat op die opdrag van toepassing is (10)
- Bewyse van ontwerpbetrokkenheid: die gepaste gebruik van ontwerpelemente en -beginsels (10)
- Tegniek/Vakmanskap/Metode (10)
- Die ontwerpoplossing met bewyse van **'n maksimum van 24 uur se werk**, onder gekontroleerde omstandighede (10)
- Professionele aanbieding en funksionaliteit van die ontwerpoplossing (10)

[50]

TOTAAL: ONDERWERP 1 (50) + ONDERWERP 2 (50) 100

INSTRUKSIES AAN DIE ONDERWYSER

PRAKTIESE EKSAMEN: ONDERWERP 1 (50 PUNTE) EN ONDERWERP 2 (50 PUNTE) – TAAK 7

1. Hierdie praktiese eksamen bestaan uit EEN vraestel. Hierdie vraestel bestaan uit TWEE dele, ONDERWERP 1 (die eksamenbronboek/-werkboek) en ONDERWERP 2 (die finale praktiese eksamenproduk).

2. Hierdie praktiese vraestel moet op **Maandag 26 Julie 2021** aan die kandidate gegee word. **Vrydag 22 Oktober 2021** sal die finale inleweringsdatum wees.

3. ONDERWERP 1 (ontwerpproses) het dieselfde gewigstoekenning as ONDERWERP 2 (die finale produk) en daarom moet genoeg tyd daaraan spandeer word sodat die belangrikheid daarvan erken sal word.

4. Kandidate moet dus genoeg tyd hê om hulle ONDERWERP 1 (voorbereiding-/ontwerpproses) te doen. Die onderwyser mag slegs by hierdie voorafgaande voorbereidingsessie betrokke wees en nie by ONDERWERP 2 nie. As gevolg van die voorbereidende aard van ONDERWERP 1 word kandidate toegelaat om by die huis te werk.

5. Kandidate moet die ONDERWERP 1-bronboek/-werkboek as verwysingspunt gedurende hulle ONDERWERP 2-eksamen gebruik. Beide ONDERWERP 1- en ONDERWERP 2-eksamenwerk moet onmiddellik na voltooiing van die ONDERWERP 2-eksamen by die onderwyser/toesighouer ingelewer word.

6. Die onderwyser mag glad NIE die kandidaat op enige wyse tydens die finale vervaardiging van die ontwerpproduk (ONDERWERP 2) help NIE.

7. Enige vorm van direkte **kopiëring/plagiaat** of werk wat nie die kandidaat se oorspronklike werk is nie, sal streng gepenaliseer word.

8. ONDERWERP 2 moet op 'n deurlopende basis tydens kontaktyd gedoen word, bv. tydens drie opeenvolgende dae onder gekontroleerde omstandighede.

9. ONDERWERP 2 moet by die kandidaat se eksamensentrum onder toesig van die onderwyser/toesighouer gedoen word. ONDERWERP 2 mag NIE tuis gedoen word NIE.

10. ONDERWERP 2 mag onder GEEN omstandighede uit die eksamenlokaal verwyder word NIE.

11. Elke provinsie sal die nasienproses vir ONDERWERP 1 (bronboek/werkboek) en ONDERWERP 2 (finale produk) bepaal. Skole sal deur die provinsies van die datum, tyd en plek vir die inlewering van werk by die eksamensentrums in kennis gestel word.

12. Die eksamen-ONDERWERP 1 moet professioneel in 'n bronboek/werkboek in albumformaat aangebied te word.

13. Die bronboek/werkboek en finale produk moet netjies en duidelik benoem wees.

14. BYLAE A moet volledig ingevul word en die skoolstempel moet in die toepaslike ruimte verskyn. Heg BYLAE A stewig aan die finale eksamenwerk (bronboek/werkboek en/of finale produk).

ASSESSERINGSRUBRIEK

	UITKOMSTE	VEREISTES	GEWIGSWAARDE%	NASIENER 1	NASIENER 2	OOREENGEKOME PUNT VIR KANDIDAAT	TOTALE PUNT
BRONBOEK/WERKBOEK	ONDERWERP 1 **ONTWERPPROSES**	**Uitdrukking van bedoeling en beredenering:** Hou 'n dinkskrum of maak 'n ideekaart van idees om die tema van die opdrag te ondersoek. Ontwikkel 'n konsep. 'n Beredenering moet verskaf word om die oplossing wat gevind is, te regverdig.	10				50
		Bewyse van navorsing, eksperimentering: Vors die opdrag na en vind relevante bronmateriaal (visuele verwysings). Gee bewyse van navorsing deur klein duimnaelsketsies van idees te teken. Ontwerp 'n paar verskillende oplossings wat die opdrag ondersoek. Bewyse van eksperimentering, bv. 'n stemmingsbord, moet sigbaar wees.	10				
		Gedetailleerde beplanning: Beplanningsketse moet 'n verskeidenheid oplossings vir die opdrag (verskillende tegnieke en materiaal) ondersoek. Ontwikkeling van tekenvaardighede moet sigbaar wees	10				
		Bewyse van ontwikkeling en nadenke/besinning: Toon bewyse van die finale ontwerpoplossing in die vorm van 'n gedetailleerde, benoemde tekening/collage/maket/prototipe, ens. Ondersoek van verskillende materiaal en tegnieke moet aangemoedig word. Besinning oor proses moet duidelik wees.	10				
		Aanbieding: Gee sorgvuldig aandag aan die aanbieding van die bronboek. Hierdie proses moet kreatief aangebied word.	10				
		BRONBOEK/WERKBOEK-TOTAAL	**50**				
DIE FINALE PRODUK	ONDERWERP 2 **ONTWERPPRODUKSIE**	**Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Interpretasie ten opsigte van die konsep en oplossings wat met die opdrag verband hou:** Is die werk uniek, oorspronklik en van toepassing op die opdrag? Los die produk die probleem op?	10				50
		Bewyse van ontwerpbetrokkenheid: die gepaste gebruik van ontwerpelemente en beginsels: Algemene indruk. Hoe is die elemente en beginsels gebruik om 'n unieke ontwerpoplossing te skep?	10				
		Tegniek/Vakmanskap/Metode: Hoe tegnies vaardig is die finale produk? Hoe toereikend en professioneel is die vakmanskap?	10				
		Bewyse van 24 uur se werk: Bewyse van die gebruik van beskikbare tyd om die produk te voltooi. Toon die ontwerpoplossing geldige betrokkenheid by die maak van die ontwerpproduk?	10				
		Professionele aanbieding en funksionaliteit van die ontwerpoplossing: Vervul die produk sy funksie? Word die produk professioneel en netjies aangebied? Werk die produk in ooreenstemming met die opdrag?	10				
		FINALE-PRODUK-TOTAAL	**50**				
		GROOTTOTAAL	**100**				

Kopiereg voorbehou

BYLAE A

Hierdie bylae moet losgemaak, gekopieer, ingevul, geteken en vasgeheg word aan die finale eksamenwerk (werkboek/bronboek en/of finale produk).

NOVEMBER 2021-BRONBOEK/WERKBOEK

1.	Naam van die vak	ONTWERP
2.	Kode van die vak	DSGN

VERKLARING VAN EGTHEID Hierdie werk is onder toesig en sonder enige hulp gedoen. Hiermee word gesertifiseer dat alle werk wat ingelewer is, die oorspronklike en eie werk van die kandidaat is.													Register NR._____
Sentrumnommer													
Eksamennommer													
Distrik/Kringgroep													
	Handtekeninge en datum												Skoolstempel
Kandidaat													
Skoolhoof													
Hooftoesighouer/Onderwyser													

NOVEMBER 2021-FINALE PRODUK

1.	Naam van die vak	ONTWERP
2.	Kode van die vak	DSGN

VERKLARING VAN EGTHEID Hierdie werk is onder toesig en sonder enige hulp gedoen. Hiermee word gesertifiseer dat alle werk wat ingelewer is, die oorspronklike en eie werk van die kandidaat is.													Register NR._____
Sentrumnommer													
Eksamennommer													
Distrik/Kringgroep													
	Handtekeninge en datum												Skoolstempel
Kandidaat													
Skoolhoof													
Hooftoesighouer/Onderwyser													

Kopiereg voorbehou