basic education

Department:
Basic Education
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

NASIONALE SENIOR SERTIFIKAAT

GRAAD 12

ONTWERP V1

(TEORIE)

NOVEMBER 2012

PUNTE: 150

TYD: 3 uur

Hierdie vraestel bestaan uit 19 bladsye.
Hierdie vraestel moet in volkleur gedruk word.

Kopiereg voorbehou

INSTRUKSIES EN INLIGTING

1. Hierdie vraestel bestaan uit SEWE vrae.

2. Daar is keuses binne sommige vrae in hierdie vraestel. Lees die opsies aandagtig deur.

3. Hierdie vraestel bestaan uit DRIE afdelings:

   AFDELING A: Ontwerpgeletterdheid (80)
   VRAAG 1 tot 4

   AFDELING B: Ontwerp in 'n sosiale/omgewingskonteks (40)
   VRAAG 5 en 6

   AFDELING C: Ontwerp in 'n besigheidskonteks (30)
   VRAAG 7

4. Lees die vereistes van die vrae aandagtig deur.

5. Beantwoord in volsinne en vermy die opnoem van feite.

6. Gebruik die puntetoekenning om te bepaal hoeveel tyd aan elke vraag bestee moet word.

7. MOENIE dieselfde feite en voorbeelde in verskillende vrae herhaal NIE.

8. Skryf netjies en leesbaar.

AFDELING A: ONTWERPGELETTERDHEID

VRAAG 1: 'ONGESIENE' VOORBEELDE

1.1

FIGUUR A: ***Let's Work Together (Kom Ons Werk Saam)***,
'n selfhelpborduurprojek deur Johanna Sebaya (Mapula, Suid-Afrika), 1998.

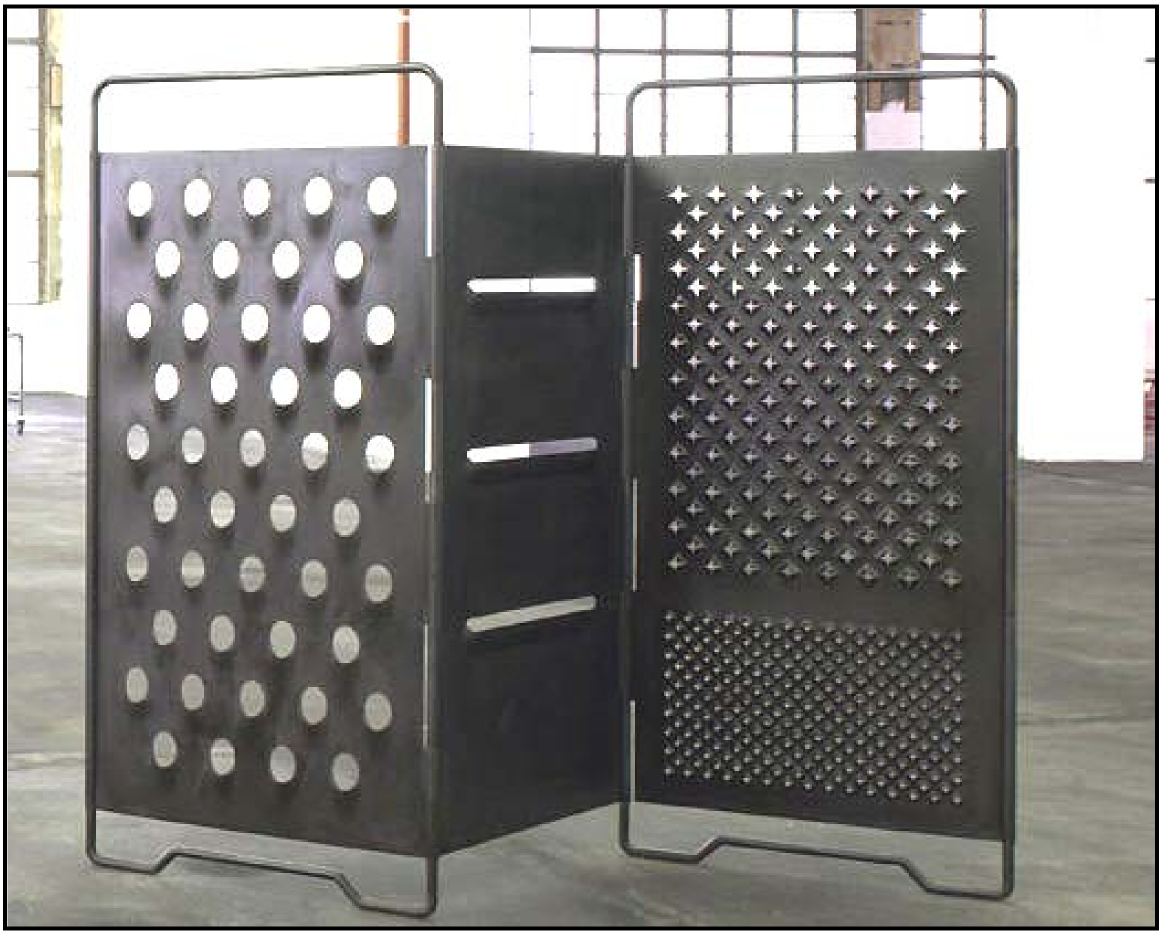
1.1.1 Identifiseer TWEE Afrika-invloede wat in FIGUUR A getoon word. (2)

1.1.2 Verwys na FIGUUR A en identifiseer die tema in die ontwerp. Verwys na enige EEN simbool of ikoon wat gebruik is om die kwessie of boodskap uit te lig. (2)

1.1.3 Bespreek die gebruik van die volgende in FIGUUR A:

- Stilering
- Tekstuur
- Eenheid (6)

1.2



FIGUUR B: ***Paravent***, 'n opvouskerm wat gebruik word om 'n vertrek in twee aparte ruimtes te verdeel. Die skerm/verdeler is geïnspireer deur 'n reusekaasrasper wat die ontwerper, Mona Hatoum, aan haar huis herinner het (Londen), 2008.

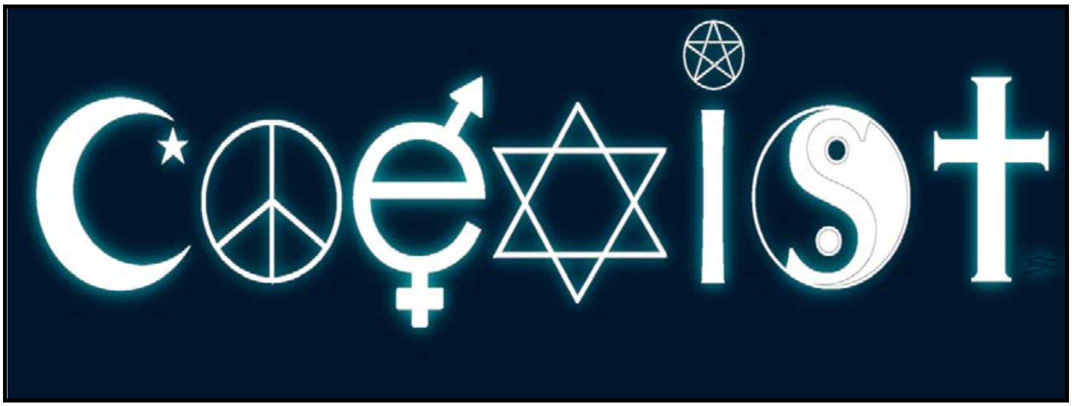
1.2.1 Die voorbeeld hierbo word as 'n elitistiese (voorkeur aan 'n bevoorregte groep) ontwerp gesien. Stem jy saam? Gee redes vir jou antwoord. (6)

1.2.2 Met verwysing na die ontwerp hierbo, verduidelik die volgende:

- Hoe pluralisme (veelvuldige betekenisse en/of funksies) in FIGUUR B weerspieël word
- Hoe feminisme of die vroulike perspektief FIGUUR B beïnvloed het (4)

[20]

VRAAG 2



FIGUUR A: ***Coexist (Saambestaan)***, bufferplakker (ontwerper onbekend).

2.1 Verduidelik die boodskap wat die ontwerper deur middel van die bufferplakker hierbo probeer oordra. (2)

2.2 Roer die bufferplakker in FIGUUR A stereotipes en/of voorkeure aan? Motiveer jou antwoord. (4)

2.3 Wat is die verskil tussen 'n *teken* en 'n *simbool*? (2)

2.4 Dink jy die tipografie in die bufferplakker hierbo is suksesvol? Motiveer jou antwoord. (2)

[10]

VRAAG 3

3.1 Verwys na FIGUUR A, B, C en D hieronder en beantwoord die vrae wat volg.

FIGUUR A: **Groenpunt Openbare Park**, ontwerp deur Johan van Papendorp en OvP Vennote (Kaapstad, Suid-Afrika), 2011.

FIGUUR B: Speel-/Oefenpark en dierebeelde in **Groenpunt Openbare Park**, Kaapstad.

FIGUUR C: Hoofingang na **Park Guell**, ontwerp deur Antonio Gaudi (Spanje), 1923.

FIGUUR D: Openbare plein, **Park Guell**, met panoramiese uitsigte oor die stad Barcelona.

3.1.1 Is die openbare ruimtes in FIGUUR A tot FIGUUR D hierbo geskik vir alle mense? Motiveer jou antwoord. (4)

3.1.2 Vergelyk die omgewingsontwerpe in FIGUUR A en B met FIGUUR C en D deur hulle ooreenkomste en verskille te bespreek met betrekking tot:

- Die doel van elke openbare ruimte
- Die toeganklikheid van hierdie ruimtes
- Die gebruik van materiale (6)

3.2 Skryf oor 'n Suid-Afrikaanse ontwerper/agentskap/ateljee wat kontemporêre waarde by sy/haar/hulle ontwerp(e) of besigheidspraktyk(e) voeg.

Bespreek die volgende:

- Noem die ontwerper/agentskap/ateljee en ontwerpproduk(te).
- Beskryf die ontwerp(e) kortliks.
- Verduidelik hoe die ontwerp(e) of besigheid verband hou met sosiale en/of opvoedkundige waarde.
- Bespreek die kenmerkende styl van die ontwerp(e) of ontwerper(s). (10)

[20]

VRAAG 4: ONTWERPGESKIEDENIS

4.1

FIGUUR A: ***Black Tree (Swart Boom)***, **KUNS EN KUNSVLYT-mat** deur William Morris, circa 1882.

FIGUUR B: **ART DECO-mat** vir die San Francisco Fox Teater, 1930's.

FIGUUR C: **BAUHAUS-mat** deur Anni Albers, datum onbekend.

FIGUUR D: **MODERNISTIESE mat** deur Frank Lloyd Wright, circa 1955.

FIGUUR E: **POP-era-mat** deur Verner Panton, 1960's.

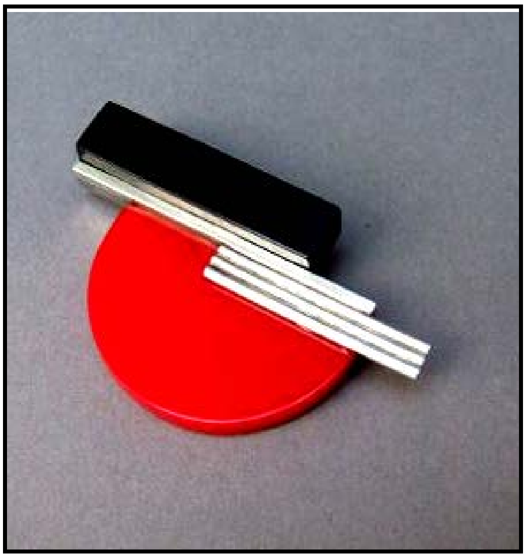
Die mat-ontwerpe in FIGUUR A tot E toon 'n paar kenmerke van die ontwerpbewegings/-style wat jy vanjaar bestudeer het.

Kies TWEE van hierdie mat-ontwerpe en beantwoord die volgende:

- Gee TWEE redes waarom elk van die matte wat jy gekies het, tipies is van die beweging/styl waartoe dit behoort.
- Bespreek TWEE ander tipiese kenmerke van die beweging/styl wat deur elke mat wat jy gekies het, verteenwoordig word.
- Bespreek TWEE invloede op elk van die twee ontwerpe wat jy gekies het.
- Noem EEN ANDER werk en ontwerper uit elke beweging/styl en gee 'n kort analise van die werk. (20)

4.2

FIGUUR F: **Swaan-borsspeld**, Art Nouveau, circa 1890–1905.



FIGUUR G: **Borsspeld**, Bauhaus, circa 1919–1933.

4.2.1 Noem EEN ontwerper van ELKE styl/beweging wat deur FIGUUR F en FIGUUR G verteenwoordig word en wat volgens jou die grootste bydrae tot die beweging gelewer het. (2)

4.2.2 Vergelyk FIGUUR F met FIGUUR G deur te verwys na:

- Driedimensionele vorm
- Moontlike inspirasie/invloede
- Kleur
- Tekstuur

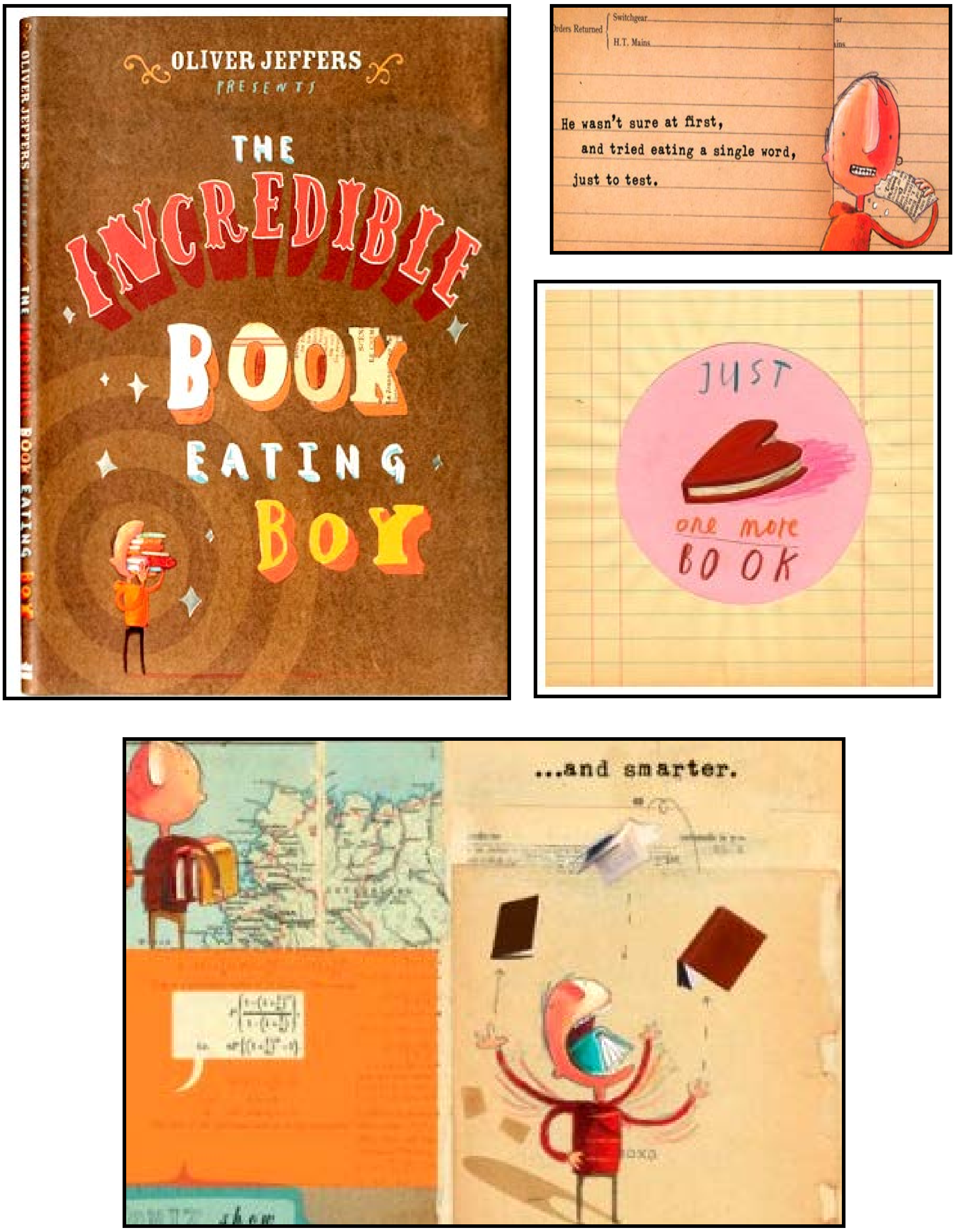
(8)
[30]

TOTAAL AFDELING A: 80

AFDELING B: ONTWERP IN 'N SOSIALE/OMGEWINGSKONTEKS

VRAAG 5

5.1



FIGUUR A: ***The Incredible Book Eating Boy (Die Ongelooflike Boek-etende Seun)*** is 'n geïllustreerde boek deur Oliver Jeffers (Ierland), 2006.

The Incredible Book Eating Boy (Die Ongelooflike Boek-etende Seun) is die geïllustreerde verhaal van 'n klein seuntjie met die naam Henry wat die plesier van lees ontdek.

5.1.1 Hierdie geïllustreerde boek word as baie suksesvol beskou ten opsigte van die beklemtoning van die belangrikheid van lees. Verduidelik kortliks waarom dit so is deur na die gebruik van die volgende te verwys:

- Illustrasie-tegniek en die gebruik van agtergrond-oppervlakke
- Tipografie (2)

5.1.2 Bespreek kortliks die sosiale voordele van hierdie geïllustreerde boek. (2)

5.1.3 Bespreek EEN INTERNASIONALE ontwerper wat jy bestudeer het wat 'n sosiale kwessie/kwessies aangeroer het. Noem die ontwerper, bespreek 'n ontwerp of ontwerpe en verduidelik hoe die sosiale kwessie/kwessies aangeroer is.

Jy mag NIE na enige ontwerper(s) wat jy voorheen gebruik het of wat in hierdie vraestel gebruik word, verwys NIE. (6)

5.2

FIGUUR B: **Geletterdheidsveldtog-plakkaat** deur Kha Ri Gude (Suid-Afrika), 2011.

5.2.1 Dink jy dat die veldtogplakkaat hierbo inklusief vir almal is? Gee redes vir jou antwoord. (2)

5.2.2 Noem TWEE vereistes vir die leesbaarheid van 'n plakkaat. (2)

5.2.3 Bespreek enige EEN SUID-AFRIKAANSE ontwerper wat 'n sosiale kwessie aangeroer het.

Jy mag NIE na enige ontwerper(s) wat jy voorheen gebruik het of wat in hierdie vraestel gebruik word, verwys NIE. (6)

[20]

Kopiereg voorbehou

VRAAG 6

Beantwoord TWEE van die drie vrae hieronder.

6.1

FIGUUR A: **Panda-stoele** gemaak van opgestopte, weggegooide speelgoed-diertjies deur Fernando en Humberto Campana (Brasilië), sedert 1984.

6.1.1 Hoe help FIGUUR A om die omgewing veilig en gesond te maak? (2)

6.1.2 Bespreek die werk van EEN SUID-AFRIKAANSE ontwerper wat op die omgewing gefokus het deur herwinde materiale of groen metodes in die maak van ontwerpprodukte te gebruik. Noem die ontwerper, gee 'n ontwerptitel, beskryf die ontwerp en verduidelik hoe dit groen kwessies aanroer.

Jy mag NIE na enige ontwerper(s) wat jy voorheen gebruik het of wat in hierdie vraestel gebruik word, verwys NIE. (8)

EN/OF

6.2

FIGUUR B: ***Evolution (Evolusie)***, eikehoutbuffet deur Ferruccio Laviani (Verenigde Koninkryk), 2009.

6.2.1 Bespreek die titel van FIGUUR B en verduidelik hoe dit met hierdie ontwerp verband hou. (4)

6.2.2 Noem en bespreek die werk van enige EEN INTERNASIONALE ontwerper wat deur sy/haar ontwerpe of projekte afval opgegradeer, herwin of hergebruik het en sodoende tot 'n beter omgewing bygedra het.

Jy mag NIE na enige ontwerper(s) wat jy voorheen gebruik het of wat in hierdie vraestel gebruik word, verwys NIE. (6)

EN/OF

6.3

FIGUUR C: ***The Rubbish Monster (Die Rommelmonster)*** deur Braam Jordaan (Suid-Afrika), 2010.

6.3.1 Hoe inspireer FIGUUR C hierbo omgewingsbewustheid? (2)

6.3.2 Bespreek die werk van EEN SUID-AFRIKAANSE OF EEN INTERNASIONALE ontwerper wat bewus is van die impak van gemors/rommel/afval op die ekologie of die omgewing.

Gebruik die volgende wanneer jy die vraag beantwoord:

- Naam van die ontwerper
- Titel van 'n ontwerp/projek
- Invloede op die ontwerper
- Beskrywing en/of kenmerke van die ontwerp(e)
- Ekologie of omgewingskwessies aangeroer in die ontwerp(e)

Jy mag NIE na enige ontwerper(s) wat jy voorheen gebruik het of wat in hierdie vraestel gebruik word, verwys NIE. (8)

[20]

TOTAAL AFDELING B: 40

AFDELING C: ONTWERP IN 'N BESIGHEIDSKONTEKS

VRAAG 7

Beantwoord slegs EEN vraag uit hierdie afdeling.

Beantwoord VRAAG 7.1 OF VRAAG 7.2.

7.1 'Kreatiwiteit gaan oor die vermoë om oor grense te dink en om 'n idee, produk of konsep te gebruik op 'n wyse waaraan daar nog nooit eens in 'n verbeeldingsvlug gedink is nie. In besigheid kraai kreatiwiteit koning.'

7.1.5 Vergelyk FIGUUR B met FIGUUR C hieronder. Verduidelik in jou antwoord watter een van die twee vensteruitstallings die suksesvolste is deur na die gebruik van die volgende te verwys:

- Fokuspunt
- Herhaling
- Kleur
- Balans

FIGUUR B: Vensteruitstalling, ***You're Under Surveillance (Jy word Dopgehou)***, geskep deur Louis Vuitton (Frankryk), 2011.

FIGUUR C: **Malleys-stowe-vensteruitstalling,** Gas & Fuel Corporation (Melbourne), 1972. (8)

7.1.6 Jou kliënt wil graag in EEN van jou maatskappy se ontwerpe belê. Die kliënt het jou dus gevra om 'n gedetailleerde 'SWOT'-analise aan hom/haar voor te lê.

Pas 'n gedetailleerde 'SWOT'-analise op FIGUUR D hieronder toe.

FIGUUR D: ***Traveller's Closet (Reisigerskas)***, ontwerp deur Psychic Factory (Korea), 2010. (8)

[30]

OF

7.2

FIGUUR E

FIGUUR F

7.2.1 Wat maak die skoene in FIGUUR E en FIGUUR F anders en interessant? (2)

7.2.2 Jy is gevra om die skoene te bemark. Verskaf die volgende in jou antwoord:

- Die naam van jou besigheid
- 'n Slagspreuk of etikettering wat jou 'styl' of handelsmerk gepas weerspieël
- 'n Moontlike teikenmark
- 'n Kleurskema vir jou bemarkingsveldtog en redes vir hierdie keuse (5)

7.2.3 Noem VYF metodes waarop hierdie skoene geadverteer en bemark kan word. (5)

FIGUUR G

FIGUUR H

FIGUUR I

7.2.4 Identifiseer 'n moontlike teikenmark vir die DRIE ontwerpe in FIGUUR G tot FIGUUR I en gee 'n rede vir elkeen. (6)

7.2.5 Bespreek kortliks die kenmerke van goeie verpakking. (4)

7.2.6 Jy gaan binnekort jou eie ontwerpbesigheid begin. As deel van 'n besigheidsplan, verduidelik die volgende:

- Jou missieverklaring (2)
- Jou tipe besigheid (1)
- Jou rekeningkundige stelsel (1)
- Die belangrikste faktore wat jy in ag sal moet neem wanneer jy die produk se koste en prys bereken (4)

[30]

TOTAAL AFDELING C: 30
GROOTTOTAAL: 150