



education

Department:
Education
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

**NASIONALE
SENIOR SERTIFIKAAT**

GRAAD 12

ONTWERP V1 (TEORIE)

NOVEMBER 2008

MEMORANDUM

PUNTE: 150

Hierdie memorandum bestaan uit 41 bladsye.

VRAAG 1 [20 punte]**AS1: Maak waardebepalings deur 'n duidelike begrip van Ontwerp****AS 2: Begrip van ontwerp teorie en die korrekte gebruik van ontwerp terminologie**

1.1

1.1.1 Leerder moet krediet kry vir identifikasie van TWEE van die algemene elemente en / of beginsels van ontwerp soos gebruik deur die ontwerper.

Leerders moet die toepaslike ontwerpelemente en ontwerpbeginsels volledig bespreek soos wat dit verband hou met die logo. Geskikte ontwerptaal moet gebruik word. Krediet moet gegee word vir enige toepaslike en goed gemotiveerde antwoorde.

Indien slegs twee elemente / beginsels genoem is – gee slegs 1 punt.

Indien die voorbeelde in verband gebring word met die kenteken, gee die ander punt ook. (toepassing van kennis)

Bespreking van voorbeelde:

- Fokuspunt (beginsel): Die boom die sentrale en dominante beeld.
- Kontras (beginsel): maksimum kontras (donker en lig/ swart en wit) is baie duidelik en trek die kyker se aandag.
- Vorm (3-dimensioneel)/Vlak (2-dimensioneel) (element): kontras tussen positiewe en negatiewe vlakke vorm 'n integrale deel van die ontwerp bv. die boomstam is 'n swart positiewe vlak teen 'n wit agtergrond wat gevorm word deur negatiewe vlakke.
- Lyn (element): Swart buitelyne word in verskeie diktes gebruik.
- Tekstuur (element): dit is glad. Geen poging is aangewend om enige natuurlike tekstuur uit te beeld soos die boombas nie.
- Tonale waarde (element): Slegs donker en lig – geen tussentoonwaardes/gryse nie.
- Eenheid (beginsel): Die formaat (sirkel) van die logo beklemtoon en vergroot eenheid en heelheid. Die toeskouer lees die ontwerp as 'n integrale eenheid.
- Ritme (beginsel): Die herhaling van hoekige vlakke skep 'n vloeiende ritme waarin die individuele dele van die logo bydra tot die geheel van

die logo.

- Balans (beginsel): Die ontwerp is bilateraal simmetries gebalanseer. Bv. die boomstam in die middel met mense en takke aan beide kante.

Ken 2 punte toe vir enige van die bogenoemde opsies of enige ander.

NOTA: 'n Leerder mag enige voorbeeld van die LOOM/LTSM soos voorgestel in die LPR, hier gebruik. (2)

1.1.2 Gee 1 punt vir Gestalt/Universele beginsels en 1 punt vir toepassing op die kenteken.

- Sluiting (Closure) (Gestalt-beginsel): Die kyker voltooi die sirkel in sy/haar kop, al is daar nie eintlik 'n lyn wat toemaak nie, bv. dit is die tendens om 'n stel individuele elemente te lees as 'n enkele herkenbare patroon, eerder as veelvoudige, individuele elemente.
- Goeie aaneenskakeling (Good continuation) (Gestalt-beginsel): Elemente gerangskik in 'n reguit lyn of 'n kurwe word gelees as 'n groep, en word geïnterpreteer as meer verbandhoudend as elemente wat nie op die lyn of kurwe verskyn nie. Al die swart elemente is gerangskik op dieselfde krom pad en word gesien as deel van dieselfde groep.
- Wet van Pragnanz (Law of Pragnanz)(Gestalt-beginsel): Die neiging om onduidelike beelde as eenvoudig en voltooid eerder as kompleks en onvoltooid te interpreteer. Ons lees die hoekige swart vlakke as mense en 'n boom eerder as betekenislose abstrakte vlakke.

Ken 2 punte toe vanuit die bogenoemde moontlike antwoorde of vir enige ander toepaslike antwoord vanuit LOOM soos voorgestel in LPR. (2)

1.1.3 Evalueer die antwoord op grond van die toepaslike gebruik van ontwerptaal wanneer die simboliek van die konstitusionele hof se logo bespreek word.

Krediet moet ook gegee word aan enige ander toepaslike en gemotiveerde antwoorde.

Nota: slegs 'n beskrywing, bv die boom, mense, kry geen punte nie. Gee 'n punt vir 'n opinie oor die sukses van die kenteken – suksesvol of nie.

Voorbeelde:

NSS – Memorandum

- Die boom wat beskerming en skuiling bied.
- Die boom simboliseer die wetstoepassingshof in sekere tradisionele Afrika-gemeenskappe.
- Die boom word geassosieer met groei. In die geval wys groei na die groei van 'n beskermde Suid-Afrikaanse gemeenskap.
- Die voorstelling van gelykheid in ras (soos getoon in die kontras van swart en wit figure) en geslag (manlike en vroulike voorstelling – soos getoon in die romp-suggestie by die vrouens)
- Die formaat (sirkel) van die logo simboliseer 'n heel strukturele Suid-Afrikaanse gemeenskap.
- Die sirkel simboliseer ook eenheid en volmaaktheid.
- Die gebalanseerde bilaterale simmetrie skep simboliese waarde van balans en die wet tussen swart en wit.

Hierdie kwaliteite vorm die kern van die funksie van die Konstitusionele Hof en die ontwerp is juis daarvoor effektief.

Ken 6 punte toe vir enige relevante antwoord.

V1.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIG %	VRAE	PUNTE 10
Laer orde	Onthou/ observasie Begrip	40%	1.1.1 + 1.1.2	2 + 2
Middelorde	Toepassing	30%	1.1.3	3
Hoë orde	Analiseer Sintese Evaluasie	30%	1.1.3	3

1.2 Algemeen:

Leeders sal verskillende menings van die vraag hê. Opinies moet gebaseer wees op toepaslike ontwerptaal. Krediet moet gegee word vir enige toepaslike antwoord.

1.2.1 Slegs EEN moet gekies word:

Figuur 1.2

- a) Kontras: Die swart lyne staan in kontras met die groot wit area. Die aardbol is geometries (sirkelvormig), terwyl die figure organies is (natuurlike vorm).
- b) Vorm/Vlak: Dit word geskep deur die buitelyne. 'n Illusie van volume van 3-dimensionaliteit word geskep deur die manipulasie van lyne om en binne die engel en aardbol. Maak gebruik van organiese vorms.
- c) Beweging: Figuur 1.2 toon ingehoue beweging. Die figuur is sittend in 'n posisie wat sterk vertikale lyne beklemtoon. Die effense diagonale lyne van die trompet en die vlerke skep beweging. Die gekurfdede herhalende lyne van die vere op die oop vlerke is 'n suggestie van beweging wat ook ingehou word.

Ken 3 punte toe.

Figuur 1.3

- a) Kontras: Figuur 1.3 toon maksimum kontras tussen die swart M en die wit figuur van die vrou.
- b) Vorm vlak: Figuur 1.3 toon interaksie tussen positiewe en negatiewe vlakke. Die swart vlak is gelyktydig die agtergrond van die dansende wit figuur en word self 'n figuur. (Figuur/grondinteraksie)
- c) Beweging: 'n Dinamiese kwaliteit word deur die uitbeelding van die bewegende dansende vrou geskep, sowel as die diagonale lyne in haar regterarm en rok.

Ken 3 punte toe.

Figuur 1.4

- a) Kontras: Dit is 'n silhoeët-swart hoekige figuur teen 'n wit agtergrond om kontras uit te beeld. Die grys skaduwee verminder die strak kontras van wit teen swart.
- b) Vorm/Vlak: Die swart figuur is die positiewe vlak met 'n wit agtergrond wat die negatiewe vlak vorm. Dit word beklemtoon deur die grys M-vormige skaduwee.
- c) Beweging: Die geboë figuur en sterk diagonaal van beide die figuur en skaduwee skep 'n nagemaakte vorm van beweging en ritme.

Ken 3 punte toe.

(3)

Slegs TWEE word gekies.

- 1.2.2 Figuur 1.2 – Die M is gevorm deur die formasie van die vlerke en die kop van die figuur. Die figuur se kop en vlerke is nie baie gestileer nie en verwys direk na die natuurlike uitbeelding van die menslike figuur.

Figuur 1.3 – kolligte skep die letter M. Die letter M is geskep deur die gebruik van swart en wit kontras. Die wit figuur is 'n silhoeët teen die swart agtergrond wat die binnekant van die letter M skep. Dit is gestileer of vereenvoudig tot 'n tweedimensionele beeld. Die uitgesnyde wit figuur is 'n dansende vrou, terwyl die swart agtergrond die letter M vorm.

Figuur 1.4 – Die letter M is geskep deur die vallende skaduwee van die dansende silhoeët. Stilering is geometries en hoekig met skerp punte.

Ken 2 punte toe.

(2)

Voorbeelde:

- 1.2.3 Figuur A – projekteer die sanger as 'n engel. Dit het 'n globale aanklank wat 'n goeie keuse is as sy haarself internasionaal wil bemark. Dit kan ook limiete daarstel, want dit kan te religieus wees, bv. 'Madonna' is 'n woord wat met 'Heilige Maria' – moeder van God - geassosieer word

Figuur 1.3 – Madonna se musiek het gewoonlik video's van haarself waar sy klassieke, hip-hop, ens. danspassies uitvoer. Hierdie logo beklemtoon daardie aspek, naamlik haar fisiese en dansbeeld.☑ Wanneer sy modeneigings en kosmetiek hiermee wil bemark, kan dit beperkend wees.☑

Figuur 1.4 – Al is dit 'n dansende figuur, toon dit nog die kunstenaar in 'n gesagsposisie. Dit het 'n manlike aspek en mag 'n negatiewe impak op vroulike verbruikers he.☑

Die leerder mag enige gemotiveerde antwoord/argument gebruik.

Ken 5 punte toe.

(5)

[20]

V1.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIG %	VRAE	PUNTE 10
Laer orde	Onthou/ observasie Begrip	50%	1.2.1 + 1.2.2	2 + 3
Middelorde	Toepassing	20%	1.2.2	2
Hoë orde	Analiseer Sintese Evaluasie	30%	1.2.2	3

VRAAG 2 [10 Punte]

AS3: Bespreek, verduidelik en toon die inhoud en funksie van produkte, beelde, tekens en simbole wat in ontwerp gebruik word om openlike en verborge boodskappe oor te dra en wat stereotipes en vooroordele van die verlede en hede bekragtig of bevraagteken.

AS2: Begrip van ontwerpteorie en die gebruik van korrekte ontwerp-terminologie

2.1 Nota: Leerders moet die kenteken identifiseer en daarna verwys, NIE verwys na aspekte van die plakkaat nie.

2.1.1

FIGUUR 2.1: Die NOKIA logo maak gebruik van hoekige geometriese hoofletters (vir beklemtoning) met horisontale plasing. Dit skep 'n soliede, gewortelde korporatiewe identiteit met 'n hoë tegnologiese gevoel. Die woorde – 'verbind mense' – is deel van die logo en beklemtoon die menslikeverhoudings binne die tegnologiese wêreld. Die logo dryf op die papier en skep interaksie met die ander beelde en teks met buigbare herhaling met die ander woord 'Nokia' in die advertensie. Die kenteken is eenvoudig, maklik herkenbaar, verskaf meer inligting ('connecting people'). Goeie kontras omdat slegs wit en swart gebruik word – dit vang die oog.

FIGUUR 2.2: Die MTN logo is ook in hoofletters met geen slagspreuk verbonde. Die middel T is donkerder en skep die beeld van wiskundige beklemtoning. Die letter is ligter en kontrasteer goed met die donker ellips, wat ook 'n horisontaal geïntegreerde fokus aan die logo bied. Die hele logo is omlin met 'n lynvierkant wat dit anker en stabiliteit gee binne die formaat. (2)

2.1.2 Ken 2 punte toe. Kyk na korrekte gebruik van ontwerpterminologie.

Leerders moet blootgestel word om hulle te verbeel hoe dit is om 'n advertensie krities te assesser. 'n Redakteur moet na al die kante en moontlikhede kyk. Moontlike antwoorde word hieronder verskaf.

Voorbeeld:

Advertensie 2.1 kan toon dat 'n vrou altyd met die huishoudelike verbind word bv. Die vrou dra 'n pot op haar kop. Die advertensie skep ook stereotipes, deurdat swart vrouens potte op hulle kop dra en minder gesofistikeerd is.

Die advertensie kan ook impliseer dat vrouens, al is hulle hoe gesofistikeerd, nog steeds gewortel is in hulle kulturele erfenis of konteks. Die advertensie toon dat daar 'twee maniere is' om daarna te kyk – die een kultureel en die ander tegnologies gevorderd.

Vanuit 'n alternatiewe gesigspunt, kan leerders argumenteer dat die advertensie vrouens beskou in 'n tweeledige posisie, een wat vrouens bekroon met 'n kontemporêre wêreldsiening – as 'n trotse, gesofistikeerde jong vrou wat tog ook haar tradisionele waardes omhels (voorgestel in die pot op haar kop) Die advertensie kan dus gesien word as een sonder stereotipes en vooroordeling.

Advertensie B: Die advertensie mag vrouens sien as stereotipes in 'n negatiewe rol en promisku. Die advertensie beeld vrouens ook uit op 'n seksuele manier – bv. Fokus op seksuele kenmerke. Die ontwerper gebruik 'n vrou wat op die telefoon praat op 'n gemaklike manier in 'n verleidelike posisie wat mens laat dink aan die woordspeling 'Phone secs ...' Die implikasie is dat die woordspeling die toeskouer sal lok met die idee dat 'phone secs' eintlik telefoonseks is. Die keuse van beelde diskrimineer teen ouer mense.

'n Ander opsie: Leerders mag uitwys dat albei opsies geskik is vir verskillende teikenmarkte – swart vroue en wit vroue.

(4)

2.2

2.2.1 Leerders moet ook krediet ontvang vir alternatiewe vooroordeling en stereotipes.

a) Inhoud → 'n Idee of boodskap wat deur die kunswerk gewek word. Dit beeld die volgende uit; onderwerp, storie of inligting wat deur die ontwerper na die toeskouer oorgedra moet word. Die boodskap hier is dat die lewe seksueel, sportief en vol pret is. Dit word oorgedra deur die beeld van jong aantreklike meisies op vakansie in die sneeu. Die teks benadruk die inhoud bv. 'wen' – 'gesond' en 'aantreklik/ ens.

- b) Simbole → 'n Element van ontwerp wat 'n idee of betekenis kommunikeer dieper as die letterlike beeld wat jy sien bv. @ sinspeel op 'n plek of adres. Of die 'pyltjies' beteken – beweeg vorentoe in die toekoms – 'vinnig vorentoe'. Albei simbole kom van 'n tegnologiese inhoud of agtergrond.

(2)

2.2.2 Bespreek krities die manier waarop die ontwerper verskillende lettertipes op die buiteblad gebruik.

- Die Hoofopskrif 'Life' (na skool) is donkerkleurig en het die grootste lettergrootte en het ook die maksimum kontras tussen donker en ligte toonwaardes.
'n Unieke lettertipe is gebruik om sodoende 'n korporatiewe 'brand' / logo te skep. Dit is in die boonste linkerhoek wat dan ook die primêre persepsuele posisie in 'n uitleg is. Hierdie lettertipe sal nooit verander nie – dit is 'n geregistreeerde logo.
- Die ander lettertipes is kleiner, ligter toonwaarde en is 'n samestelling van verskillende soorte lettertipes. Elke hoofopskrif het 'n ander lettertipe en dit skep die idee van aktiwiteit en lewendigheid.
- 'GAP YEAR' hier is slegs hoofletters gebruik asof dit 'n stensil is – konnotasie met bagasie-etiket.
- Gebruik 'n verskeidenheid lettertipes.
- Elke lettertipe is kenmerkend van die artikel wat dit verteenwoordig. 'GAP year' se lettertipe wys werklike gapinge – 'n stensil lettertipe.
- Serif en sans serif lettertipes word gebruik.

(2)
[10]

V2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIG %	VRAE	PUNTE 10
Laer orde	Observasie/ Herroep Begrip	30%	2.1.1 + 2.2.1	2 + 1
Middelorde	Toepassing	40%	2.1.2 + 2.2.1 + 2.2.2	2 + 1 + 1
Hoë orde	Analiseer Sintese Evaluasie/ Gevolgtrekking	30%	2.1.2 + 2.2.2	2 + 1

VRAAG 3 [20 punte]

AS4: Onderzoek, reflekteer en interpreteer inligting vanuit 'n verskeidenheid bronne wat wêreldwye/globalisasie-invloede toon en hoe dit die ontwikkeling van ontwerp beïnvloed.

3.1

3.1.1 Leerders vergelyk albei ontwerpe met verwysing na hulle ooreenkomste en verskille. Leerders moet krediet verkry vir alternatiewe antwoorde soos voorgeskryf in LPR.

Sien relevante LOOM's in die LPR vir moontlike voorbeelde.

Nota: Leerders mag kies om slegs na SES ooreenkomste OF SES verskille OF 'n kombinasie van albei te verwys. Gee krediet vir begrip van die teks, soos bv borduurwerk – glas, Suid-Afrika – Finland, 2001 – 1936.

Voorbeeld:

<u>'n Paar ooreenkomste</u>	<u>'n Paar verskille</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vaas 3.2 is ontwerp deur 'n kunstenaar / ontwerper maar vervaardig by 'n fabriek. Stuk 3.1 is handgemaak binne 'n ontwerpgroep maar nie noodwendig deur dieselfde persoon. <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> ▪ Albei stukke is ekspressief – Stuk 3.1 verwys na Afrika diere en 3.2 na natuurlike kurwes soos gevind in die natuur (of na Eskimo klere) <input checked="" type="checkbox"/><input checked="" type="checkbox"/> ▪ Albei toon invloede van hulle plaaslike omgewings – Afrika in 3.1 (plaaslike fauna en flora) en Finland in 3.2 (Eskimo klere; mere; see; ys, ens.)<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Albei stukke is gestileer, in 3.1 is die vorms herkenbaar terwyl in 3.2 die oorspronklike vorm totaal geabstraheer is. <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> ▪ In A is die patrone gemaak met materiaal en gare terwyl in 3.2 word die reflekse en deurskynendheid van glas beklemtoon <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> ▪ Tekstuur: 3.1 is sag en voubaar met 'n effense geligte draadtekstuur terwyl 3.2 glad, hard en styf is. <input checked="" type="checkbox"/><input checked="" type="checkbox"/>

Enige ander observasies moet krediet ontvang. Die korrekte ontwerpterminologie moet in die bespreking gebruik word.

Ken 6 punte toe.

(6)

- 3.1.2 Leerders sal verskillende gesigspunte tot hierdie vraag toon. Opinies moet gebaseer word op geskikte ontwerptaal. Krediet moet gegee word aan enige korrekte en gemotiveerde antwoord. Leerders moet hulle gesigspunte beredeneer deur bewyse te bied om hul argumente te staaf dat ontwerp 'n totale afsonderlike dissipline is van kuns (of nie!).

Voorbeeld:

Leerders mag argumenteer dat ontwerp 'n onpersoonlike dissipline is, sonder enige ekspressie met slegs 'n fokus op bruikbaarheid. Hierdie definisie sal meer in lyn wees met FIGUUR 3.2.

Die Mapula-stuk (FIGUUR 3.1) is gedefinieer deur Coetsee as 'craft art / kunsvlyt kuns' – omdat dit bekou word as handgemaak. Dit sal beteken dat daar 'n klein verskil is tussen kuns- en kunsvlytontwerp.

'In Africa craft artists have always placed the concepts of functionality and aestheticism on an equal footing. There is a blurring and crossing of the artificial and traditional Western boundaries between craft (design) and Art.' (aanhaling van Coetsee bladsy 8)

Die idee dat 'n ontwerper 'n ontwerp teken wat deur 'n produserende fabriek maatskappy gemaak word, kan kuns van ontwerp skei. Dit sal van toepassing wees op Aalto se vaas (FIGUUR 3.2).

OF

Vanuit 'n ander perspektief, kan leerders redeneer deur kuns of kunstige tradisies te kombineer met ontwerp, kan die eindproduk baie mooier wees; en baie meer opwindend as slegs funksionele ontwerp. Ontwerpe wat primêr fokus op funksie, kort estetiese waarde en is daarom onvoltooide ontwerp. Hierdie objekte is dan koud en masjienagtig (onvriendelik), en daarom onpopulêre keuses. Objekte wat nie ontwerp en kuns kombineer nie, kort styl en oorspronklikheid wat nodig is. Aalto se vaas (FIGUUR 3.2) is duidelik funksioneel maar het 'n ekspressiewe 3-dimensionele vorm wat herinner aan

die voue en golwe van die natuur. Dit maak hierdie beide 'n Kuns-beeldhouwerk en ook 'n estetiese ontwerpstuk.

Leerders mag redeneer dat beide kunswerke is as gevolg van hulle uniekheid. Beide is funksioneel, dus kan daar geredeneer word dat albei ontwerpe is.

Ken 4 punte toe vir 'n goed gemotiveerde antwoord. (4)

3.2 In die kandidaat se bespreking moet die volgende beskryf word om sodoende volle krediet te verkry:

3.2.1 Identifiseer die ontwerper en name van die ontwerpe/beskrywing van die ontwerpe. (2)

3.2.2 Plaaslike en/of wêreldwye invloed op die ontwerper se werk. (2)

3.2.3 Kenmerkende stylkenmerke van die ontwerpe. (6)

Enige voorbeeld uit LOOM soos voorgestel in LPR.

Nota: Onbekende voorbeelde gebruik in hierdie vraag moet verwys word na die Hoofnasiener.

Nota: Sommige leerders mag verkies om dit in opstelvorm te doen. Die puntetoekenning in die memorandum moet steeds gevolg word.

Nota: Stellings moet geregverdig word met voorbeelde van die ontwerper se werk, bv 'hy gebruik geometriese vorms' = geen punte.

VOORBEELD:

3.2.1 Ontwerper: Sonwabile Ndamase
 Dissipline: Mode-ontwerp
 Werklike ontwerp: The Madiba shirt
 Ken 2 punte toe.

3.2.2 Plaaslike invloed/wêreldwye invloed

- o Sterk invloed van sy ma – unisex manier om na die manier van werk met 'vroulike take' te kyk. 'n Verandering van kultuur (lid van die koninklike Phondo-familie in die Oos-Kaap).
- o Woon 'n plaaslike modekursus by – gegrond op die Westerse mode – Westerse invloed.
- o Ontevrede – kyk toe na plaaslike Afrika mode. Bly nou voor beide plaaslike en internasionale modeneigings – glo in meng ('fusion') van beide.

Ken 2 punte toe.

3.2.3 Kenmerke van die ontwerper se styl:

- o Hy het sy eie besigheid – Vukani! Skeppings. Probeer 'n

NSS – Memorandum

- voorbeeld wees vir die industrie.
- o Vang die 'Afrika Gees' vas – nie meer Eurosentries.
 - o Identifiseer met die mense wat nie pakke dra nie – geen baadjies en dasse.
 - o Hemp is lank gesny – hang oor die broeke.
 - o Het 'n konvensionele boordjie (maar geen das) OF die regopstaande Nehru boordjie. Altyd vasgemaak tot by die boonste knoop, daarom nie so informeel nie.
 - o Liggewig katoenmengsels – koel vir die klimaat.
 - o Materiaal word spesiaal gekies – goeie kwaliteit, oorspronklik, edisie van materiaal is beperk.
 - o Kleur is ekspressief en beeld selfvertroue en trots uit
 - o Hemde is lospassend – maklik om te beweeg. Hou verband met Madiba wat nie ingehok wil voel in 'n tronk nie.
 - o Hierdie ontwerpe word nou gedra by formele funksies en in die konferensiesale van die land.
- Ken 6 punte toe. (10)

V3.1 + 3.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIG %	VRAE	PUNTE 10
Laer orde	Herroep/ Observasie Begrip	40%	3.1.1 + 3.2	4 + 4
Middelorde	Toepassing	30%	3.1.2 + 3.1.3 + 3.2	2 + 2 + 2
Hoë orde	Analiseer Sintese Evaluasie/ Gevolgtrekking	30%	3.1.3 + 3.2	2 + 4

VRAAG 4 [30 punte]

AS4: Ondersoek, reflekteer en interpreteer inligting vanuit 'n variëteit van bronne wat wêreldwye/globalisasie-invloede toon en hoe dit die ontwikkeling van ontwerp beïnvloed.

AS5: Analiseer, interpreteer en reflekteer krities op voorbeelde en bring hulle in verband met hulle kulturele, historiese en kontemporêre kontekste.

4.1 [20 punte]

Ken 10 punte vir elke styl / beweging toe.

Kies TWEE style vanuit die 20ste eeu en skryf 'n oorsig oor hulle historiese ontwikkeling.

- Noem TWEE ontwerpers van elke styl / beweging OF

NSS – Memorandum

- Naam van EEN ontwerper en EEN ontwerp by elke styl. Ken 4 punte toe.
Leerder moet na die volgende aspekte verwys in enige gemotiveerde argument.
Ken 16 punte toe.
- Plaaslike invloede/wêreldwye invloed.
- Karakteristieke stylkenmerke van die ontwerp/e.
- Kommentaar of die styl 'n reaksie was of 'n pro-aksie op enige manier.

Sien LOOM in die LPR vir 'n lys van 20ste eeuse style wat gedoen mag word.

Bv.: Art & Craft Movement / Kuns en Kunsvlyt Beweging; Art Nouveau; Bauhaus; Art Deco; Modernisme; Pop / New Age; Postmodernisme;

Voorbeeld:

Stylvoorbeeld 1: Art Deco

Ontwerper: Coco Chanel of (enige ander ontwerper van die styl/beweging)

Karakteristieke kenmerke van Art Deco: (vanuit LOOM soos voorgeskryf in LPR)

- Eenvoud is vermeng met elemente van glorie en luuksheid; bv. Gebruik goud, silwer, glansende reflektiewe oppervlaktes.
- Elegante funksionalisme bv. 'Tubular armchair' ontwerp deur Eileen Gray, oorgetrek met nagemaakte leer met chroom en vlekvrystaalpote.
- Geskep vir gemakmark OF gee 'n illusie van weelde vir dié met 'n onbeperkte begroting.
- Geometriese motiewe van die masjien-eeu, bv. Oorvleuelende geometriese vorms, sonsuitstraling en steruitstralings.
- Die natuur is geabstraheer tot geometriese patrone, bv. Wolke, watervalle, flora en fauna.
- Dramatiese kleurkontraste bv. Metaalrooi en bloue; turkoois; perskekleure.
- Nou is spoed, reis, ontspanning en gemak belangrik (Futuristies) bv. Fokus op motors.
- Beskermhere was 'n nuwe verskynsel – selfgemaakte mense, nie meer ou geld nie.
- Jazz Eeu, bv. Negermusikante en dansers; Ballet Russes met grootse en helder ontwerpe en helder kleure.
- Eksotiese invloede, bv. Poiret se rewolusionêre mode (Persiese en Arabiese style en kostuums) en Tutankhamen se graf.
- Eksotiese materiale, bv. getinte glas; chroom; plastiek.
- Gee 'n prettige gevoel aan die ouer geometriese Bauhaus-styl, bv. die lettertipes
- Reaksie op die katastrofe van die Groot Oorlog

Ontwerp A: Ontwerper; Coco Chanel se 'Tweestukpakkie'

Die Chanel-styl van jeug, elegansie en maklike drabare klere.

Klere is nou sportief, gemaklik en geskik vir die buitelewe.

Lengte van rokke is nou net onder die knie – minder ingehok as mode voor die Eerste Wêreldoorlog (WW1)

Bruin sonbrand word gesien as die nuwe modebykomstigheid – 'n nuwe aspek – reaksie teen die ligte beskermde vel van die verlede.

Haar idees is aangepas vanaf mansklere bv. Die tweestukpak – 'n reaksie teen vroulikheid.

Eenvoud met 'n geometriese boksjas wat oor 'n kort rompie gedra word

Nog steeds couture-gebaseer (vir die elite) – lyk eenvoudig, maar die snit, afwerking en materiaal was altyd van die hoogste kwaliteit

Nie 'n reaksie – tradisionele rol van die mode-ontwerper word behou. Sy beperk haar kleur tot gryse, glimmer swart en roomkleur met soms rooi

'n Reaksie op die eksotiese kleure van ander Art Deco-ontwerpers en Bloomsbury se 'Estetiese Rok'.

Enige ander relevante punte.

EN/OF

Ontwerp B: Ontwerper; Riccobaldi c. 1928 'Fiat plakkaat'

Helder kleure (rooi en blou) Kontras is belangrik met plat hoekige vlakke (gestileerde motors en 3-dimensionele blok letterwerk)

Kyk na die toekoms sodat dit die lewenslustigheid en die vinnige gang van die moderne lewe uitbeeld soos uitgebeeld deur die motor.

Viering van spoed, reis, ontspanning en luuksheid (Karakteristieke kenmerk)

Die spirale rangskikking van die pad is dinamies en die hoofligte van die motors wat diagonaal skyn, beklemtoon die dinamiek.

Die plakkaat beklemtoon luuksheid en weelde sodat dit aandag van die luukse koper sal trek.

Die katastrofe van WW1 veroorsaak dat ontwerpers vorentoe soek en die verlede verban

'n Reaksie op die strengheid van die Eerste Wêreldoorlog.

Enige ander relevante punte.

Ken 10 punte toe.

Stylvoorbeeld 2: Modernisme: Eeu van vaartbelyning: Besigheid en styl

Ontwerper: Boulanger ☑ of (enige ander ontwerper van die styl/beweging) 'Citroen 2CV'

Kenmerke van Modernisme: (vanuit LOOM soos voorgeskryf in LPR)

- 'Stylbewustheid' deurdrenk die massamark – nie net vir die rykes. Toepassing op alledaagse gebruiksartikels soos eetgerei bv. (Schreiber se plastieklepels)
- Word uiteindelik 'windmakerig' en gee aan die styl 'n slegte naam bv. Cadillac El Dorado – ontsettende groot stertvinne op die agterkant van die motor en in 'n pienk kleur.
- 'Vorm volg funksie'- dit is waar funksie primêr gekonsidereer moet word bv. die vereenvoudiging van die 'Citroen 2CV'.
- Maar die vaartbelyners beklemtoon die eksterne vorm as 'n beeldhoukundige vorm, bv. Raymond Loewy se 'Cola' bottel; Electrolux se stofsuier
- Innoverende gebruik van nuwe materiaal ontwikkel gedurende Wêreldoorlog 2, bv. plastiek en nuwe metaalalloeie in meubelstukke (Eames se 'Stacking Chairs' in helder plastiek en vlekvrystaal ('stainless steel')).
- Helder kleure verdryf die na-oorlogse somberheid, bv. heldergeel en rooi meubels gekombineer met beeldhoukundige hout in die Italiaanse ontwerp.
- Massaproduksie van goedere, bv. plastiese eetgerei, plastiese meubels (Jacobsen se 'Ant Chair')
- 'n Industriële beeld is baie keer gevind wat pas by die fokus op funksionaliteit, bv. Eames se 'Storage Unit 421-C' met gaatjies gaas, gepigmenteerde glasveselpanele, massageproduseerde staalpote en handvatsels en gesterste houtpanele met houtverniss en gekleurde laminering
- Voorafvervaardigde doen-dit-self is probeer, maar is onpopulêr en ongebruik, bv. 'n 'Portex' sy-tafel wat saamgestel kon word uit los dele. Dit is nou algemeen.
- Opkoms van die individuele ontwerper wat slegs die artikels ontwerp. Die vervaardiger maak dit vir die opgeleide oog, bv. Loewy and Eames
- 'n Na-oorlogse optimistiese gevoel toon swierige positiewe ontwerpe, bv. die lettertipe 'Banco'.

Ontwerp A: Die 'Citroen 2CV' deur Boulanger 1939 (maar gereed 1948 – na-oorlog)

Klein, funksioneel en ekonomies.

Reaksie op die na-oorlogse vrese. Minimum gebruik van materiale; maklik om op te stel.

Die idiosinkratiese vorm reflekteer die basiese konstruksie.

Oogdruppelvorm = aërodinamies vaartbelyn.

Die 'Mense se Motor' – 'n triomf vir funksie oor styl/vorm, bv. Volkswagen *Beetle*

Ontwerp om die perd en wa in landelike Frankryk te vervang.

Liggewig hangende styl ('hammock-style') sitplekke kan verwyder word om ekstra pakruimte te voorsien.

Ook 'n terugtrekbare seildak – soos 'n wa.

Die motor is nou nie meer net vir die rykes nie. Reaksie teen Art Deco luuksheid.

Enige ander relevante punte.

EN/OF

Ontwerp B: 'Storage Unit 421-C' deur Charles Eames

Een van Amerika se belangrikste ontwerpers – die een van konsulerende ontwerpers toon die belangrikheid van die nuwe 'ontwerper-stileerder'-konsep. ('n Reaksie op vorige tradisies.) Eksperimentering met nuwe materiale – veral geperste hout en plastieke (Hier geperste hout en veselglas) 'n Reaksie op die tradisionele gebruik van duur hout. Konsep van voorafvervaardigde eenhede om samestelling te vergemaklik en maklik verkrygbaar vir doen-dit-self-samestelling. (Weereens 'n reaksie op die tradisionele gebruik van 'n werkswinkelsamestelling

Die 'doen-dit-self'-konsep het nie aanvanklik by die publiek aanklank gevind nie, omdat dit te vreemd was. Dit is gewoonlik 'n probleem met nuwe konsepte.

Industriële beeld met geperforeerde gaas , Gepigmenteerde veselglaspaneel , massageproduseerde staalpote en handvatsels , met geperste houtpaneel met beide vernis en gekleurde lamineerwerk.

Baie van hierdie tegniese en materiaal-innovasies of -uitvindings het gekom vanaf eksperimente deur die Vloot – 'n voorbeeld van ontwerp wat eerder proaktief as reaktief is.

Enige ander relevante punte.

Ken 10 punte toe.

Kopiereg voorbehou

Blaai om asseblief

V4.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIG %	PUNTE 10
Laer orde	Herroep (2 internasionale style @ 1) (2 ontwerpers @ 1) (2 invloede van elk @ 1)	30%	2 2 2
Middelorde	Toepassing & Bespreking	40%	8
Hoë orde	Sintese Analiseer	30%	6

4.2 Voorbeeld:
Figuur 4.1

4.2.2 Hierdie is 'n ontwerp uit die Bauhaus styl. Gedurende hierdie tyd is ornamentele versiering verban omdat dit beskou is as nagemaak, oneerlik en vermorsing.

4.2.1 Die suiwerheid en eenvoud van vorms is beklemtoon. Skoon lyne en suiwer geometriese vorm gee aan die ontwerp tydlose kwaliteite.

4.2.3 Objekte moet vaartbelyn wees soos rasonale masjinerie – hulle sluit die masjieneeu in – omarm die masjien-estetika.

4.2.1 Eenheid in suiwer vorms: Skoonheid lê in funksie, eenvoudrasionaliteit, nuttheid en eenheid.

4.2.3 Dit was belangrik dat ontwerpe soos hierdie een maklik gestandaardiseer word en in massa geproduseer kon word. Dit was met dié idee in gedagte dat ontwerpde items aan almal beskikbaar gemaak moet word, en nie net aan die elite / rykes nie.

OF

4.2.2 Leerders kan redeneer dat hierdie 'n Art Deco stuk is.

4.2.1 Eenvoud is saam met elemente van weelde en luuksheid geïnkorporeer, bv. die kontras van mat oppervlakke met glinsterende reflektiewe glasure.

4.2.1 Streng elegante funksionalisme bv. eenvoudige skoon lyne, geen ekstra ornamentasie of versiering.

4.2.1 Geskep vir die luukse mark OF dit gee 'n illusie van grootsheid vir dié wat op 'n klein begroting moet leef – die teestel lyk elegant en goed gemaak.

4.2.3 Nou is spoed, reis, ontspanning en luuksheid belangrik (Futuristies), bv. fokus op die hoekige handvatsels.

- 4.2.3 Voeg 'n prettige gevoel tot die ouer geometriese Bauhaus-styl, bv. in die kontras van die wit koppie met die swart piering.

Figuur 4.2

- 4.2.2 Hierdie is 'n ontwerp in die Postmoderne styl.
- 4.2.3 Dit is aanvanklik onduidelik (anders as Figuur A) of dit 'n funksionele tee-/koffiestel is of 'n versameling argitektoniese modelle. Dit is juis omdat Postmodernistiese waardes tweeledig en speels is eerder as duidelike funksie.
- 4.2.1 Anders as Ontwerp A, is Ontwerp B gekompliseerd met verskillende drie-dimensionele vorms
- 4.2.3 Baie keer sal die vorm van hierdie objekte die funksie weerspreek, bv. die huisie-suikerpotjie waar die bestaan van die deksel nie dadelik duidelik is nie. In Postmodernisme het kontradiksie/tweeledigheid en oortolligheid groter waarde as harmonie en eenvoud.
- 4.2.1 Funksionalisme was nie so belangrik soos in die Bauhaus-ontwerpe nie.
- 4.2.3 Hierdie ontwerp lyk soos 'n collage ('motley' verskeidenheid) van keramiekstukke. Soos postmoderne argitektuur, is stukke soos die deksels slegs bygevoeg sonder konsiderasie van hoe die stukke bymekaar lyk.
- 4.2.3 Rykdom in terme van oordadigheid en variëteit was belangriker as eenheid en eenvoud.
- 4.2.3 Daar was 'n eklektiese mengsel, waar baie historiese idees ingesluit is in die voorbeeld.
- 4.2.1 Dele van die stel is nie net tot een styl beperk nie, in die Bauhaus-ontwerp (FIGUUR A) lyk die vorms dieselfde in die verskillende dele van die teestel.
- 4.2.3 Daar is verwysing na geskiedenis, hoë kuns en residensiële geboue eerder as na masjiene, bv. teepotte in die vorm van en gedekoreer soos geboue. Teepot het 'n halfronde sirkeldeksel en is gedekoreer met 'n ronde venster/oculus wat lyk soos die Romeinse Pantheon. Dit is versier met pedimente en kolomme. Die koffiepot lyk soos 'n Toskaanse toring. Melkbeker soos 'n Renaisancistiese paleis. Suikerpot is gebaseer op 'n armmanshut.
- 4.2.1 Individuele kunsvaardigheid is hier belangriker as massaproduksie.

Enige ander relevante punte. 'n Leerder mag enige voorbeeld vanuit die LOOM gebruik soos voorgeskryf in die LPR.

Ken 10 punte toe.

(10)
[30]

V4.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEID	GEWIG	VRAE	PUNTE 10
Laer orde	Observasie Visuele begrip	30%	4.2	3
Middelorde	Toepassing	40%	4.2	4
Hoë orde	Analise	30%	4.2	3

VRAAG 5: Sosiale fokus**[20 punte]**

AS7: Demonstreer en verstaan die maniere waarop ontwerp gebruik kan word om sosiale, kulturele, omgewings- en etiese kwessies te bekragtig of te bevraagteken.

BELANGRIK: 'n Leerder mag enige voorbeeld vanuit 'n LOOM gebruik soos voorgeskryf in die LPR.

5.1

EEN MOONTLIKE VOORBEELD:

'n Winkelkompleks as Visuele Kultuur

- Die geskiedenis van die winkelsentrum – hoe dit die plek ingeneem het van publieke plekke van die verlede. Die Amerikaners het die weg gelei in die 20ste eeu, tog is daar ander voorgangers in Parys. Die kultuur van die elegante manlike Paryse wandelaar deur publieke dele en winkelareas vind plaas in die 19de eeu. Selfs verder terug in tyd het die Grieke en Romeine die Forum as publieke ontmoetingsplek en handelsplek gebruik. Die funksie van die publieke ruimte was om sosiale saamkuier te bevorder (bv. dorpsplein, sentrale boom in 'n dorpie / stat, die sypaadjiekafee)
(Moontlike HOË-ORDE feit hier – baie publieke ruimtes in Suid-Afrika was in die verlede ook afgesper – verskillende rasse is nie toegelaat om met mekaar te sosialiseer of interaksie te hê nie – hoe het dit verander in 'n winkelsentrum?)
- Die winkelsentrum is nou 'n ruimte wat privaat besit word MAAR vir publieke gebruik. Daar is 'n geïmpliseerde voorbehoud op toegang - 'reg van toegang voorbehoud'-bordjies by ingange. Tog, is hierdie private 'publieke ruimtes' nou absoluut gekontroleerd. Daar is dikwels sekuriteitspatrollies, kameras en elektroniese diefstaltoerusting. Die publiek voel dus baie veiliger hier as in

- 'publieke ruimtes' Die groot ontwikkeling van nog winkelsentrums is gebaseer op die vrese vir veiligheid deur die publiek.
- o Winkelsentrums het gewoonlik 'n 'Tema' . Leerders sal 'n voorbeeld gee van 'n winkelsentrum in sy/haar omgewing (bv. die Westville Pavilion in Durban KZN) Beskrywing van die plek, bv. Hierdie een beeld 'n Engelse seepaviljoen uit – soos die bekende een in Brighton, Engeland. Dit is vreemd om hierdie ondervinding in 'n Afrika konteks te ervaar. (Leerder kan sy of haar eie reaksie gee ten opsigte van die voorbeeld wat hulle kies. HOË-ORDE-FEIT)
 - o Vorige winkelsentrums is toegemaak van die buitekant en is afhanklik van kunsmatige lig. Suid-Afrikaners verkies buitelig (goeie klimaat) en dit word nou in aanmerking geneem – nou meer oop terasse en piazzas of pleine by winkelsentrums.
 - o Mense gebruik winkelsentrums vir baie redes anders as vir koop. Sentrums het nou restaurante (sosiale interaksie) en flieke (ontspanning). Dit het sosiale klubs vervang en inrigtings wat voorheen bestaan het sodat nuwe mense mekaar kan ontmoet. Dit gebeur nou by die winkelsentrum vir baie tieners. Dit vervul dus 'n belangrike sosiale funksie.
 - o Ontwerpers is belangrik omdat hulle met werklike fisiese ruimtes werk, die verskillende verskaffers en winkels, die tematiese versiering, die korporatiewe identiteite van baie van die restaurante, oefen- en sportkomplekse asook 'franchises'.

Daar is vele ander relevante punte.

Ken 14 punte toe vir enige relevante punt oor enige een van die studies soos voorgeskryf in die LPR, of van leerders se eie ondervindings van hierdie sosiale aspekte van visuele kultuur.

(14)

V5.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIG	VRAE	PUNTE 14
Laer orde	Observasie/Herroep van navorsing	34%	5.1	5
Middelorde	Toepassing van gekose voorbeeld	32%	5.1	4
Hoë orde	Kritiek	34%	5.1	5

5.2 Leerders sal verskillende gesigspunte weergee vir hierdie vraag. Opinies moet gebaseer wees op regte ontwerpterminologie. Krediet moet gegee word aan enige ander korrekte en gemotiveerde antwoord.

Nota: Leerders mag kies om slegs EEN plakkaat te bespreek / slegs die ses terme te verduidelik OF van beide gebruik te maak.

- Afsny ('Cropping') van die 'voor' foto in 5.2 is gebruik met 'n halwe skaduwee in die agtergrond om die foto uit te lig van voor die ongeluk. Hierdie foto kan herinner aan 'n ID-foto om te toon hoe 'n hele identiteit verander kan word deur 'n dronkbestuurder, ens. Die hooffoto is ook afgesny om die aandag op die gesig te vestig wat misvorm is.
- Perseptueel (wat jy sien). Die fotografiese beeld in 5.2 kan as perseptueel beskou word – dit is 'n visuele beeld wat deur die oog oftewel die kamera vasgevang is.
- Konseptueel (wat jy dink of die idee agter die prent/kenteken). Die plat hoofsaaklik woordgeoriënteerde plakkaat (5.3) is konseptueel. Dit kom van die denkproses van die ontwerper af.
- Illusie van 3-dimensionele vorm word in die fotobeelde in 5.2 gevind. Dit lyk slegs 3-dimensioneel en dit is gedruk op 'n 2-dimensionele oppervlak. Plakkaat 5.3 het slegs 2-dimensionele vlakke naamlik die letters.
- Die gebruik van slagspreuke – albei plakkate gebruik dieselfde slagspreuk 'don't drink and drive', maar die kombinasie van 'n beeld in 5.2 vergroot die impak. (Prent-superieur effek) Dis die ENIGSTE kenteken.
- Eienskappe van 'n suksesvolle plakkaat. Dit moet leesbaar wees, boodskap moet duidelik wees, enige ander.

Ken 6 punte toe vir enige relevante punte.

(6)

[20]

Sien LOOM soos voorgeskryf in die LPR vir hierdie voorbeeld.

V5.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEID	GEWIG	VRAE	PUNTE 6
Laer orde	Observasie/ Herroep Begrip	33,3%	5.2	2
Middelorde	Toepassing	33,3%	5.2	2
Hoë orde	Sintese Evaluasie/ Afleiding	33,3%	5.2	2

6.1 Internasionale Ontwerpers: (Eie keuse soos voorgeskryf in LPR of die gegewe voorbeeld mag gebruik word: Frank Gehry se 'Wiggle chair')

NOTA: 'n Leerder mag enige voorbeeld vanuit die LOOM gebruik soos voorgesstel in die LPR.

Bv.: Ron Arad, Thomas Heatherwick, Tokujin Yoshioka, Julie Bargmann

Voorbeeld: Eie keuse – bv. **Julie Bargmann** **'Testing the Waters: Water treatment system'** **1997**

- Julie Bargmann is internasionaal erken as 'n innoveerder in regeneratiewe/ herskeppende omgewingsontwerp en interdisciplinêre ontwerp skoling. Sy besit 'D.I.R.T. Studio' (Design Investigations Reclaiming Terrain).
- Sy herwin besoedelde industriële terreine, bv. Suidwestelike Pennsilvanië Noord-Amerika.
- Dit is vir haar van kardinale belang om te onthou sowel as te herwin/herleef – alleengelate steenkoolmyne en hope van afval wat die wêreld besoedel en vergiftig.
- Suurmyndreinerings wat in die riviere en strome vrygelaat word en wat enige lewe doodmaak – hierdie besoedelde industriële terreine herwin sy.
- Sy ontwerp hibriede landskappe wat konstruksie met elemente, soos byvoorbeeld die fisiese en kulturele geskiedenis van die plekke, vermeng
- 'Testing the waters' is 'n 45 akker-park vir myne se suurdreinerings.
- Hierdie projek is ook 'n gemeenskapontspanningsentrum by die gewese Vintondale steenkoolmyn.
- Sy maak gebruik van 'n span bv. hidrogeoloog, geskiedkundige ens. om 'n AMD-behandelingstelsel uit te kerf, dit werk soos 'n ekologiese wasmasjien.
- Sy laat die publiek betrokke raak deur hulle uit te nooi om te kom kyk hoe die fisiese skoonmaakproses werk sowel as die simboliek daaraan verbode. AMD gaan deur 'n reeks retensiebaddens en afvoere, soos wat besoedelde water deur die 'behandelingstuin' vloei, verander die kleur van suuroranje na ertjiegroen en dan na 'n alkaliese blougroen met die skoonmaakproses.

- Die skoonmaakproses word simbolies getoon in die Lakmoestuyn ('Litmus Garden'). Die seisoenale kleure van bas, groenigheid/blare en vrugte in alternatiewe rye inheemse bome en bosse verteenwoordig ook visueel die behandelingstappe van progressie van rooie en oranje na groen en blou.
- Nadat water deur hierdie waterlande gevloei het, word dit terugherlei na die plaaslike stroompie as 'n skoon produk
- Haar ontwerpe bied ook visuele bewyse van die gebied se vorige industriële gebruik of waarde bv. steenkoolmyngeloue en sluit dan die volgende in, naamlik ontspanningsgeriewe soos piekniekplekke, speelareas en wildkykpaadjies wat gebruik word deur die plaaslike sowel as die streek se mense.
- Bargmann daag die beperkende beleide en konvensionele verbeteringspraktyke uit van die bekroonde Superfund terreine en Brownfields in die VSA.
- Bargmann leer aan ander dat die kritiese kyk na terreine 'n manier is om veelvuldige terreingeskiedenis uit te wys en dat dit hernuwing aan gemeenskappe bied wat in moeë/ou en toksiese omgewings bly.
- Nasionale en internasionale ontwerp publikasies sien haar as 'n leier vir die volgende generasie ontwerpers. Bargmann is benoem as een van 'Time'-tydskrif se '100 Innoveerders – Die Volgende Golf' in die kategorie vir Argitektuur en Ontwerp.
- Die werk van D.I.R.T. 'Dump It Right There' 'Design Investigative Reclaiming terrain' . Studio sluit ook samewerking in vir 'n voorstelling vir New York se 'High Line Project', 'n publieke park by 'n vorige Pennsilvanië steenkoolmyn, asook die kreatiewe hertoevoeging van die vul van grond ('Landfill') in Tel Aviv, Israel.
- Voorbeeld van haar werk: Tipe ligging: 'Landfill'/'Location Type: Landfill'
 Afvalhope word 'sanitêre gevulde land/grond' met die installering van omgewingsisteme om die besoedelde vul van grond/land te kontroleer. Sanitêre grondvullings is essensieel reus afvalsakke in die grond met ondeurdringbare membrane wat die vullis begrawe. Algemene regenerasiepraktyke in afvalbeheer versteek groot berge vullis (elkeen word 'n sel genoem) as groen gras en gelukkige ontspanningsvelde.
 D.I.R.T. glo grondvullers kan meer produktief wees. Remediërende sisteme kan meer deursigtig aangebied word. Gemeenskappe moet bevoorreg voel wanneer daar 'n grondvul was of is in hulle dorp of stad. Variëteit van die soorte afval naamlik 'MSW' (munisipale soliede afval) of 'CDD' (konstruksieslopingsdebris), is twee belangrike kwessies wat grondvul kan beperk, aspekte met kans tot verdere geleentheid.
 Krediet vir enige ander relevante punte.

Ken 10 punte toe.

(10)

V6.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEID	GEWIG	VRAE	PUNTE 10
Laer orde	Observasie/Herroep Begrip	30%	6.1	3
Middelorde	Toepassing	40%	6.1	4
Hoë orde	Analise Sintese Evaluasie	30%	6.1	3

OF**6.2: Frank Gehry se 'Wiggle chair'** (geen punt hiervoor)

Sy werk toon definitief omgewingsbelang: Verminder; Hergebruik; Hersirkuleer; Vermyn

- Verminder: Stoelontwerp is minimaal – vereis nie baie materiaal nie omdat riffelkarton baie sterk is wanneer dit opmekaar geplak word.
- Verminder: Het slegs 'n paar komponente – karton; veselbord; skroewe.
- Hersirkuleer: Alle papierafval kan herwin word tot riffelkarton.
- Hersirkuleer: Riffelkarton kan ook versamel word vanaf ou verpakkingsmateriaal.
- Vermyn: Skaars nie-vervangbare bronne word vermyn bv. plastiek van steenkoolbyprodukte. Gemaak van volhoubare / vernuwend bronne – geplante bome
- Vermyn: Toksiese materiale soos sekere plastiek
- Verminder: Laeafvalopruiming – biodegradeerbare afval wanneer weggegooi word
- Verminder: Energie doeltreffend/besparend om te maak – kan uitgesny word met die hand OF snymessie in 'n handdrukker.
- Verminder: Die beskermende veselbord maak die stoel ontsettend duursaam en sterk – nie nodig om gereeld te vervang nie.
- Verminder: Vinnig om te maak – vinnige tegniek soos 'n argitektoniese modelgebou.
- Verminder: Lae koste – nie duur hout of materiaal word gebruik nie.

H e t e s t	V6.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEID	GEWIG	VRAE	PUNTE 10
	Laer orde	Observasie/Herroep Begrip	30%	6.2	3
	Middelorde	Toepassing	30%	6.2	4
	Hoë orde	Analise Sintese Evaluasie	30%	6.2	3

etiese waarde vir die verbruiker – treffende ontwerp met kronkelende kurwes.

Lyk gemaklik – weereens as gevolg van die kurwes. Dit is 'n voorbeeld van die manier waarop die estetiese en funksionaliteit saamgesmelt word met omgewingsbesorgdheid.

Krediet vir enige ander relevante punte.

Ken 10 punte toe.

(10)

- 6.3 Hierdie vraag is 'n geleentheid vir die leerder om beide kennis van die inhoud ten opsigte van 'n **Suid-Afrikaanse ontwerper** te toon sowel as 'n kritiese assessering van die kunstenaar se posisie ten opsigte van die omgewing (of sy gebrek daaraan).

NOTA: 'n Leerder mag enige voorbeeld gebruik vanuit die LOOM soos voorgeskryf in die LPR.

Voorbeeld: Heath Nash

Invloede :

- Geïnteresseerd in Japanese origami & die vou van kartonspeelgoed op skool.
 - Geleer om lateraal te dink en probleme op te los in die hoërskool. Baie bewus van die soort materiaal wat gebruik word.
 - Het 'n beeldhoukundegraad – werk met papierbeeldhouwerke
 - Begin om afvalstukke van drukkers te gebruik. Eerste teken van omgewingsbewustheid – al was dit om vir homself geld te spaar.
- HERGEBRUIK

- Begin hierna om 'n lewe te maak deur die konstruering van gevoude produkte, bv. uitnodigings; voubiljette; promosiemateriaal

Belangrikheid van die omgewing:

- Begin ook om plastiese afvalstukke te gebruik. Dit VERMINDER die hoeveelheid nuwe materiaal wat nodig is om 'n nuwe produk te skep.
- Gevra deur *House & Leisure*-tydskrif om organiese lampskerms vir hulle te maak. Hierdie skerms het oraloer organiese vlakke, alhoewel die individuele eenhede het uit reguit voue bestaan. Estetiese en funksionele belange is geïntegreer deur die hergebruik van materiaal. HERGEBRUIK.
- Hy vind dat die hoeveelheid van toerusting (skerp mes en 'n staalliniaal) minimaal vir hierdie tipe werk kon wees, dus VERMINDERDE hoeveelheid toerusting – in lyn met omgewingsbelange
- Wanneer hy werk, eksperimenteer Nash eers met klein modelle totdat hy tevrede is met die resultaat. Dit verminder materiaalvermorsing. VERMINDER.
- Sy huidige reeks word 'Ander Mense se Vullis' genoem. Hy is bewus daarvan dat wat vir die een groep onbruikbaar is, kan verander word in iets pragtigs wat vir ander mense van waarde kan wees. Op hierdie manier integreer hy omgewingsbelange met die estetiese.
- Hy konsentreer op funksionele objekte soos ligte en lampskerms van verskillende groottes en kompleksiteit. Sy reeks bied produkte aan albei kante van die pryslys aan omdat hy nie net wil werk vir 'n elite/ryk groep mense of kliënte nie.
- Sy masjinerie is eenvoudig. Hy gebruik gekonstrueerde snymessies van metaalrepe wat ingelê is in veselbord. Dit word gebruik om mee te druk.
- Stomp repe (lemme) skep die voulyne, terwyl skerp lemme die papier / plastiek sny.

Ken 10 punte toe.

Enige ander voorbeeld soos voorgeskryf in die LPR mag gebruik word. (10)

V6.3 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIG %	VRAE	PUNTE 10
Laer orde	Herroep/Kennis Begrip	30%	6.3	3
Middelorde	Toepassing van kennis tot ontwerp- voorbeeld/e	40%	6.3	4
Hoë orde	Evaluasie van omgewingsbelange	30%	6.3	3

- 6.4 Hierdie is 'n geleentheid vir die leerder om sosiale/omgewingsake toe te pas (6.3.1) asook kennis van die inhoud van 'n Internasionale ontwerper EN 'n Internasionale ontwerper van sy of haar keuse vanuit die LPR (6.3.2).

NOTA: Omgewingsake is meesal verstrengel en verbind met sosiale sake. Dit moet in gedagte gehou word wanneer punte hier toegeken word.

- 6.4.1 Ken 5 punte toe. Leerder mag fokus op party van die voorgestelde kwessies.

Die glasbakstene

Gesigspunt A: Dit is 'n puik idee omdat ou gebruikte bottels baie goedkoop is. Die gebruik van herwinbare materiaal help om die omgewing te beskerm.

Gesigspunt B: Daar mag skeptisisme wees oor die gebruik van glas as baksteen. Leerders mag bekommerd wees dat die glas kan breek met 'n ongeluk of 'n storm. Hulle kan bekommerd wees oor die koste wanneer glas vasgesement moet word. Daar kan ook probleme wees om hierdie bakstene in die hande te kry, wanneer konstruksie begin word. Hulle kan nie net bestel word nie. Hulle kan ook bekommerd wees oor die bruikbaarheid en die lewensduur van glas.

Enige ander relevante punte.

Die promosie van die verkoop van alkohol

Gesigspunt A: Enige vorm van befondsing of korporatiewe hulp is welkom. Dit sal die probleem van behuisingstekorte oplos asook meehelp om 'n gesonde omgewing daar te stel wat geen leë en gebreekte bottels sal insluit nie.

Gesigspunt B: Bevoordeeldes mag nie liefdadigheid ontvang vanaf organisasies wat die gebruik van alkohol of enige sosiale 'siekte' bevorder nie, of dit tot voordeel van die omgewing is of nie. Hulle mag redeneer dat die omgewing bevoordeel word en dat laekostebehuising verskaf word, maar aan die ander kant skep ons dan alkoholiese gemeenskappe.

Moontlike probleme

Die projek moes derdewêreldlande bevoordeel. Hulle het nie eers geld vir kos nie, wat nou nog te sê vir bier/drank.

Populariteit

Indien die derdewêreldlande hierdie soort bier drink en dit baie populêr is, dan kon hierdie projek gerealiseer word omdat groot hoeveelhede van leë bottels dan sou bestaan.

Koste van die bier

'n Ander probleem kan die bekostigbaarheid van die bier wees. Indien dit 'n goedkoop bier is, dan kan dit bemark word in die derdewêreldlande. Dit kan 'n baie duur bier wees en/of dit kan ingevoer wees.

Publieke aspirasies

Daar mag 'n persepsie wees dat huise wat van afvalmateriaal gebou word, met 'shacks' oftewel tweedegraadse huise vergelyk kan word. Mense van hierdie land sou dalk verkies om huise te hê wat van bakstene of blokbakstene gebou word.

(5)

6.4.2 NOTA: 'n Leerder mag enige voorbeeld gebruik vanuit die LOOM soos voorgeskryf in die LPR.

Gee 5 punte vir enige 5 gemotiveerde punte.

Leerders moet ten minste EEN voorbeeld vanuit hulle studie gedoen het.

Nota: Geen punte moet gegee word vir die naam van die ontwerper en ontwerp nie. Punte moet toegeken word vir die omgewingsbetrokkenheid van die ontwerper.

VOORBEELD:

Vandag soek ontwerpers meesal verlate terreine EN produkte wat hulle kan herwin / hergebruik.

Art Chantry (Seattle, VSA) bv. 'You! Must see Idiot flesh' Poster 1997, syskerm op muurpapier en 'The Von Zippers' plaatomslag, litografie

- Terugwin van ongebruikte/verlate style van die verlede, vervloë ikone en oudmodiese lettertipes, bv. gebruik ou tandepastabuisies
- Herlewe van tandepastabuisies met sy 'vreemde' energie bv. 'n musiekgroep op 'n tandepastabuisie.
- Skep plakkate, plaatomslae ens. vir popgroepe, musiekplakkers, teaters en kunsorganisasies vir die noordwestelike kus van Amerika deur gebruik te maak van ou boekomslae en beelde.
- Meng media soos syskerm (beelde van die vuiste) op ou weggegooide

stukke muurpapier.

- Teenstellings/kontras van die superhero (vuis) met die banale voorstedelike muurpapier en op hierdie manier lewer hy kommentaar op voorstedelikheid.
- Gebruik beelde vanuit die Popkultuur (nou al baie keer gebruik) en herwerk hulle skaal, rame of verander hulle inhoud.

Ken 5 punte toe.

(5)

[20]

V6.4 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIG %	VRAE	PUNTE 10
Laer orde	Herroep/kennis Begrip	40%	6.4.1 6.4.2	1 3
Middelorde	Toepassing van kennis van ontwerpvoorbeeld/e	30%	6.4.1 6.4.2	2 1
Hoë orde	Evaluasie van omgewingsaangeleenthede	30%	6.4.1 6.4.2	1 2

VRAAG 7 [30 punte]

Beantwoord 7.1 of 7.2.

AS 9: Demonstreer die basiese begrip van bemaking van ontwerpprodukte in terme van teikenmark, verpakking en advertering.

AS10: Demonstreer die begrip van verantwoordbare ontwerp deur die inagneming van menslike regte en omgewingsaangeleenthede dwarsdeur die proses.

AS11: Onderzoek loopbaangeleenthede binne die ontwerpdisipline.

7.1

7.1.1 Voorbeeld vir 'n toekomstige Juweelontwerpbesigheid.

a) Persoonlike inligting – insluitend jou kwalifikasies.

(Bespreek hier die studiemoontlikhede wat jy nagevors het)

- Ek het gestudeer aan die Durbanse Universiteit van Tegnologie (DUT), daar is 'n 3 jaar-diplomakursus in juweliersontwerp

aangebied.

- Ek het toe 'n ekstra vierde jaar gestudeer om 'n BA graad in Tegnologie te verkry. (2)

b) Jou redes waarom jy hierdie voorgestelde besigheid wil begin

- Ek is bewus van juwele wat dieselfde lyk en wat dieselfde gemiddelde prys is by verkoopsunte. Almal lyk asof hulle by dieselfde plekke oorsee aangekoop is (Indië en China). Potensiaal vir 'n plaaslike geproduseerde reeks.
 - Persoonlike eienskappe – passie, talent, kommunikasievaardighede, ens.
 - Plaaslike beskikbaarheid van horings en velle – byprodukte van die vleisindustrie.
 - Plaaslike beskikbaarheid van gebruikte litoplate – byprodukte vanaf die drukkunsbedryf.
 - Ek hou van die idee van herskepping van inhoud van hierdie afvalprodukte na estetiese produkte.
 - Ek wil armbande en hangertjies ontwerp en skep wat horing en koeivelle en liggewig aluminium (vanaf die litoplate) integreer. Hierdie produkte sal 'n Zulu-estetika reflekteer met verwysing na bestaande kulturele kunsprodukte. (5)
- (Ek sal van my sketse hier insluit.)

c) Jou besigheidsplan

- Voorgestelde besigheidsnaam: IN Ontwerpe
- SWOT analise 'Sterk punte, Swak punte, Geleenthede, Bedreigings'
- PESTLE analise 'Politieke, Ekonomiese, Sosiale, Tegnologiese, Wettige, Omgewingssake'
- Ek sal verkoop en koop as 'n Alleenbesitter. Ek verstaan dat dit beteken dat ek verantwoordelik is vir al die besigheidsrisiko's, maar dat al die winste ook myne is.
- Ek sal twee studio-assistente aanstel. Hulle rol sal wees om intensiewe skuur, politoer en skoonmaak met die hand te doen.
- Ek sal minimum werksloon moet betaal soos gestipuleer deur die

Department van Arbeid en ek sal hulle registreer by die
Werkloosheidsversekeringsfonds.

- Ek sal in staat wees om my roumateriaal (grondstowwe) goedkoop aan te koop en het alreeds uitgevind by ons plaaslike slagpale oor die beskikbaarheid van horings.
- Twee drukkunsmaatskappye sal aan my ou litoplate verskaf.
- Ander vasmaakprodukte sal aangekoop word vanaf 'n plaaslike maatskappy – dieselfde een wat aan my as student verskaf het. Ek het dus 'n reeds bestaande verhouding met hulle.
- Ek sal al die nuwe ontwerpe teken, die prototipes konstrueer en dan my assistente oplei in al die vaardighede wat nodig is om dit te vervaardig. Op hierdie manier sal my besigheid vaardighedsopleiding doen sowel as werk verskaf.
- Ek sal self die boekhouding hanteer, om dit te kan doen het ek alreeds 'n 3 maande-boekhoudingskursus voltooi in Pastel Boekhouding gedurende my studies by DUT.

(10)

'n Besigheidsplan is oop, maar moet die feit reflekteer dat die leerder wel gedurende die kursustyd (Graad 12- jaar), die basiese praktiese organisasie van 'n besigheid ondersoek het *soos toegepas in hulle dissipline.*

d) Voorgestelde bemarkingstrategieë, insluitend afsetgebiede, advertensies en internetmoontlikhede

- Ek voorsien alreeds aan 'n gallerywinkel in Durban, en sal moontlik die variëteit en hoeveelheid van die ontwerpe kan vermeerder om aan hulle te voorsien.
- Ek het my eie 'n uitstalkas gemaak vir hierdie plek/gallery. Dit blyk effektief te wees deurdat items nie deurmekaar raak nie en ook nie wegraak nie.
- Ek besoek hierdie plek alreeds weekliks om sodoende die uitstalkas reg te pak en nog items by te voeg.
- Ek sal 'n klein katalogus uitstuur na ander boetieks of soortgelyke afsetgebiede wat dit sal verkoop teen 'n kommissie. Ek sal nie aan groot winkels/bemarkingpunte lewer nie.

- Ek sal my eie Internetskakeling doen onder die beskerming van 'n kunstenaarskoöperatief genoem 'ArtWeb' wat wel 'n webtuiste het. Ek sal 'n jaarlikse subskripsie betaal.
- Ek sal aanvanklik adverteer deur gebruik te maak van klein gekleurde advertensiepamflette wat sal pas op 'n staander op my uitstalkas.
- Ek sal ook klein gedrukte sakkies voorsien waarin die verkoopte items geplaas kan word. Hulle sal ook my kontakdetails insluit.

Krediet moet gegee word aan enige korrek gemotiveerde relevante punte. (5)

7.1.2 NOTA: 'n Leerder mag enige voorbeeld gebruik vanuit die LOOM soos voorgesstel in die LPR.

Nota: Geen punte vir die naam van ontwerpers of ateljee of ontwerpe nie. Leerders moet motiveer HOEKOM dit hulle mening is, en wat hulle inspirasie was. Leerders moet hulle opinie motiveer.

VOORBEELD: 'The Jupiter Drawing Room' (TJDR) - Johannesburg

- Dit is 'n tradisionele advertensie-agent – doen alle groot media en nuwe media.
- Eienaarskap is 100% plaaslik onafhanklik – en 57% BEE
- Stigter: Graham Warsop – nog steeds uitvoerende kreatiewe direkteur.
- HUB ('CEO') – Silverstone; Mkhari & Ralebitso – nuwe mede-eienaars; dit simboliseer dat samewerking verkry kan word in S.A.
- Beskou as 'Beste Agentskap' in die land deur AdFokus
- Grootste kliënt – Edcon (Edgars & Jet)
- Nuwe rekeninge – MTN, Absa, Sasol and SA Airways (waarde R1bn)
- Deur Deloitte beskou as deel van die top 20 maatskappye om voor te werk en is gebaseer op:
Werksbevrediging, bestuurstyl; verhoudings en vertroue; diversiteit en toekennings; erkenning en prestasiebestuur. Daarom 'n goeie maatskappy om voor te werk.
- Kliënte (bv. Edgars) hou vol dat dit 'n baie kreatiewe agentskap is.
- Sosiale verantwoordbare begroting staan op R450 000.

Enige ander relevante punte. Ken 8 punte toe.

(8)

[30]

V7.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIG %	VRAE	PUNTE 30
Laer orde	Herroep/Kennis	33,3%	7.1.1 7.1.2	7 3
Middelorde	Toepassing	33,3%	7.1.1 + 7.1.2	10
Hoë orde	Analise Sintese Evaluasie	33,3%	7.1.1 + 7.1.2	10

OF

7.2

7.2.1 Nota: Sommige leerders mag kies om hierdie vraag in opstelvorm te doen, solank die puntetoekenning in die vraestel gevolg word.

a) Die besigheidsplan moet die volgende hoofareas uitlig: @ 4 punte

Skryf jou basiese besigheidskonsep uit. Beskryf die spesifikasies van jou besigheid.

'n 'Wat, waar, hoekom, hoe?'-benadering kan hier bruikbaar wees.

Voorbeeld:

Wat? = 'n Juweliersontwerp- en vervaardigingstudio Ek sal koop en verkoop as 'n Alleenbesitter. Ek verstaan dat dit beteken dat ek verantwoordelik is vir alle besigheidsrisiko's maar ook al die winste sal ontvang

Waar? = In 'n gebou op 'n plaas Brei uit op hierdie stelling – sal daar huur betaal moet word? Of kan iemand jou borg? Besit jy die plaas?

Waarom? = Moontlik 'n nood om van die huis te werk – te ver om heen en weer te ry na die dorp / stad? Brei uit op hierdie idee - is dit 'n familiebesigheid of 'n gemeenskapstradisie? Is hierdie vaardighede formeel of informeel verkry?

Hoe? = Koop nodige toerusting en lei die assistent op. Brei uit op hierdie idee – noem toerusting, bv. soldeermasjien. Wat sal die assistent doen – al die arbeidsintensiewe werk soos skuur?

Sit jou uiteensetting op 'n goed beplande vorm om jou sodoende insig en fokus te gee. Wanneer jy dit uitskryf, sal sekere areas van tekortkominge duidelik word en kan dus opgeklar word in 'n vroeë stadium.

b) Vestiging van 'n teikenmark @ 4 punte

Voorbeeld: Jy kan kraalgeborduurde halssnoere in kontemporêre kleure en ontwerpe maak, jy wil silwer insluit vir duurder items. Dit beteken jou teikengroep sal ryk mense wees eerder as die mense wat aandenkings koop.

Jy sal jou produkte in boetieks plaas eerder as by vlooiemarkstalletjies.

Jy sal navorsing moet doen om te bepaal of hierdie sal inpas by die kontemporêre mark en tendense, bv. vors nuwe kleretendense na om sodoende te sien of dit sal aanpas by die mode.

c) Produkverpakking @ 4 punte

Voorbeeld: Jy wil jou produkte verkoop, daarom sal die voorkoms (die manier wat dit verpak is) van die produk meer verkope beteken. 'n Oorspronklike identiteit moet geskep word Verpakking moet die oog/aandag trek van die koper tussen ander produkte. Dit beteken die kompetisie se verpakking moet nagevors word. Unieke en treffende verpakking sowel as juweliersware moet ontwerp word. Oorweging moet geskenk word daaraan die verpakking aanpasbaar moet wees om uitgestal te word. Gaan dit in 'n boksie wees? Gaan dit hang? Die verpakking moet sterk wees, goed ontwerp en koste-effektief wees. Omgewingsimplikasie moet bedink word. Die kontemporêre neiging is ekovriendelike of omgewingsvriendelike tendense (bv. Hergesirkuleerde papier en kaartjies) of verpakking wat weer daarna gebruik kan word vir 'n ander doel (bv. 'n klein metaaldosie)

d) Advertering en metodes van bemarking: @ 4 punte

'n Paar tradisionele adverteringsmetodes is:

- modevertonings
- kommersiële uitstallings en kermisse
- uitstalstaanders in winkels en vertoonlokale
- advertering op verpakking en toedraaipapier
- katalogusse en pryslyste
- demonstrasies (bv. skemerkelkpartyttjies)
- tydskrifontbloting

Direkte bemarking (geen kommissie wat betaal word nie):

- vanaf die studio
- by verkoopskermisse en uitstallings
- oor die Internet

Indirekte benaderings (verkoopspunte):

- Nader verkoopspunte (bv. Woolworths)
- Nader agente

Enige ander relevante punte.

7.2.2

Die ontwerper moet bewus wees van verantwoordbare ontwerppraktyk deur ook aspekte van basiese menseregte te oorweeg. Leerders mag verwys na die volgende behoeftes:

- Skep 'n goeie, opbouende werksomgewing. Oorweeg die studio-opset.
(bv. skoon; musiek ens.)
- Ontwikkel 'n deursigtige en effektiewe sisteem om te kommunikeer, bv. klagtes.
- Verseker korrekte betaling vir vaardighede (moenie mense eksploiteer nie). Doen navorsing oor minimum salarisbetalings en vergelyk salarisse in ander sektore.
- Omvou 'n vriendelike, 'omgee'-werksomgewing wat die behoeftes van al die werkers in ag neem.
- Herken die nood vir opgradering van vaardighede van werkers (vaardigheidsontwikkelingsplanne).
- Registreer werkers by die relevante arbeidsunies, bv. WVF ('UIF')
- Ontwikkel 'n betroubare aftree-oplossing, bv. opsionele bydraes tot 'n aftree-annuïteit.

Krediet moet gegee word aan enige relevante en gemotiveerde antwoord.

Ken 4 punte toe.

7.2.3

Elemente van die artikel: - byvoorbeeld in Grafiese Ontwerp.

Die leerder moet loopbaangeleenthede identifiseer en bespreek wat vir hulle beskikbaar is. Die bespreking moet duidelik wees en gefokus op vereistes en moontlikhede.

Voorbeeld van sommige van die loopbaanopsies beskikbaar vir grafiese ontwerpers:

- Webbladontwerper – skep webadresse vir kliënte op die rekenaar. Moet geletterd wees in Inligtingstegnologie asook Ontwerp.
- Animasie-ontwerper vir 'n filmproduksiehuis. Het kennis van die animasiesagteware nodig bv. Maya.
- Kunsredigering in 'n advertensie maatskappy. Dit is 'n promosiepos en aanvanklike ondervinding in die advertensiebedryf as een van die advertensieontwerpers is noodsaaklik.

- Illustreerder – illustrasies word gewoonlik aanvanklik met die hand gedoen, hiervoor is behendige tekenvaardighede nodig. Hoë ontwikkeling van waarnemingsvaardighede is ook nodig bv. illustrasie vir botaniese of ander wetenskaplike prosesse. Grafiese storie-illustrasie benodig 'n baie goeie verbeelding.
- Kommunikasiespesialis vir 'n korporatiewe maatskappy. Binne-studio-ontwerp vereis goeie spanvaardigheid wanneer gewerk word met die bemerking en produkontwikkeling van departemente.
Krediet moet gegee word vir enige relevante en gemotiveerde antwoord.

Ken 5 punte toe.

7.2.4

Leerders moet 'n duidelike formaat voorstel vir die vereistes vir die posisie wat geadverteer word.

Leerders moet verwys na die volgende:

- Posisie wat geadverteer word (bv. vir 'n grafiese ontwerper)
- Tipe werk wat die maatskappy doen (bv. vir 'n klein groep wat spesialiseer in voedselstilering.)
- Ondervinding benodig (bv. is die posisie vir 'n senior of junior ontwerper?)
- Opvoedkundige kwalifikasie (matriek, diploma, graad)
- Verantwoordelikhede – take / aktiwiteite wat die ontwerper moet kan doen in die werksomgewing (bv. gebruik van 'n Mac-platform met Adobe CS2-suite)
- Spesiale vaardighede wat vereis word – vaardigheid van effektiewe kommunikasie, werk binne 'n span, werk met kliënte ens.)
- Salarisskale en enige ander voordele.

Krediet moet gegee word aan enige relevante en gemotiveerde antwoord.

Ken 5 punte toe.

V7.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	PERSENTASIE	VRAE	PUNTE 30
Laer orde	Observasie/Herroep Begrip	33,3%	7.2.1 7.2.2 7.2.3 7.2.4	6 1 1 2 (10)
Middelorde	Toepassing	33,3%	7.2.1 7.2.2 7.2.3	7 1 2 (10)
Hoë orde	Analise Sintese Evaluasie	33,3%	7.2.1 7.2.2 7.2.3 7.2.4	3 2 2 3 (10)

GROOTTOTAAL: 150