

# **Læreplan i design og arkitektur – felles programfag i utdanningsprogram for kunst, design og arkitektur**

Fastsett som forskrift av Utdanningsdirektoratet 12. januar 2016 etter delegasjon i brev 26. september 2005 frå Utdannings- og forskingsdepartementet med heimel i lov av 17. juli 1998 nr. 61 om grunnskolen og den vidaregåande opplæringa (opplæringslova) § 3-4 første ledd.

Gjeld frå 01.08.2016

## Føremål

Design og arkitektur handlar om utvikling og utforming av ulike produkt, tenester, interaksjons-system, fysiske omgivelser og stad- og byutvikling. Kunnskap om brukarorienterte prosessar og medverknad med vekt på utvikling av framtidsretta og langsiktige løysingar er nødvendig i samhandling mellom lekfolk og profesjonelle. Sentralt i samfunnsutviklinga står kunnskap om problemløysing, kritisk tenking og forståing for berekraft og samfunnsansvar. Nye næringar og endra samarbeidsformer set krav til kulturell og samfunnsmessig forståing for oppgåvene som designarar og arkitektar arbeider med i vår tid.

Opplæringa skal medverke til at den enkelte utviklar ei grunnleggjande forståing for kompleksiteten i yrkesutøvinga. Gjennom arbeid med aktuell tematikk og designmetodikk skal eleven stimulerast til å sjå innovative løysingar og til å kommunisere idear og konsept. Opplæringa skal medverke til at eleven utviklar praktiske ferdigheiter i og kunnskapar om ulike materiale og teknikkar, og styrkje kreative evner og estetisk medvit hos den enkelte.

Opplæringa legg til rette for praktisk arbeid, og ho skal fremje idéutvikling– og kreativitet. Bruk av materiale og ulike typar verktøy, medrekna digitale, inngår i arbeidet for å framstille løysings-forslag, prototypar, ferdige modellar og presentasjonar. Faget gir moglegheit for å utvikle entreprenørskap og tverrfagleg arbeid. Kritisk tenking skal fremjast både gjennom individuelt arbeid og i samarbeid med andre.

## Struktur

Design og arkitektur består av tre programfag: design og arkitektur 1, design og arkitektur 2 og design og arkitektur 3. Design og arkitektur 2 byggjer på design og arkitektur 1. Design og arkitektur 3 byggjer på design og arkitektur 2.

Faget er strukturert i hovudområde som det er utarbeidd kompetansemål for. Hovudområda utfyller kvarandre og må sjåast i samheng.

Oversikt over hovudområda:

Fag	Hovudområde		
Design og arkitektur 1	Utforske og planleggje	Design, produksjon og presentasjon	Design- og arkitekturhistorie
Design og arkitektur 2	Utforske og planleggje	Design, produksjon og presentasjon	Design- og arkitekturhistorie
Design og arkitektur 3	Utforske og planleggje	Design, produksjon og presentasjon	Design- og arkitekturhistorie

## Hovudområde

### Utforske og planleggje

Hovudområdet utforske og planleggje omfattar innhenting av informasjon, kartlegging av brukarbehov og planlegging av design- og arkitekturprosjekt. Å avdekkje og forstå ulike samfunnsrelaterte problemstillingar og ta grunngitte val, kommunisere og konkretisere ulike utfordringar inngår. Utforsking av materiala og deira eigenskapar og moglegheiter i

design- og arkitekturprosjekt er ein del av hovudområdet. Kunnskap om og bruk av digitale verkøy knytte til det praktiske arbeidet står sentralt.

## Design, produksjon og presentasjon

Hovudområdet design, produksjon, og presentasjon omhandlar det å kunne gjennomføre ein designprosess og ein planprosess, åleine eller i samarbeid med andre. Hovudområdet inneber arbeid med skisser, produksjon av prototypar og modellar både to- og tredimensjonalt. Å arbeide med større og mindre prosjekt som skal ferdigstillast slik at dei kan kommunisere og bli forstått av andre, inngår i hovudområdet. Vidare inngår bruk av omgrep og å analysere form, funksjon, ergonomi, målgruppe og brukar-tilpassing. Hovudområdet omfattar òg bruk av digitale verkøy for å presentere idear både visuelt og verbalt.

## Design- og arkitekturhistorie

Hovudområdet design- og arkitekturhistorie omhandlar korleis samfunnsutviklinga har prega utviklinga av gjenstandar og våre fysiske omgavnader. Korleis dette kjem til uttrykk i ulike epokar, nasjonalt og internasjonalt, står sentralt i hovudområdet. Produkt, gjenstandar og bygningar skal studerast i høve til identitet og kontekst. Hovudområdet vektlegg mellom anna å beskrive, analysere og vurdere form, uttrykk, funksjon, materialbruk og signalverdi.

## Timetal

Timetalet er oppgitt i einingar på 60 minutt.

Design og arkitektur 1: 140 årstimar

Design og arkitektur 2: 140 årstimar

Design og arkitektur 3: 140 årstimar

## Grunnleggjande ferdigheiter

Grunnleggjande ferdigheiter er integrerte i kompetansemåla, der dei medverkar til å utvikle fagkompetansen og er ein del av han. I design og arkitektur forstår ein grunnleggjande ferdigheiter slik:

*Munnlege ferdigheiter* i design og arkitektur inneber å ta i bruk fagterminologi i kommunikasjon knytt til samarbeid, i samtalar, presentasjonar og diskusjon om eige og andre sitt arbeid.

Å *kunne skrive* i design og arkitektur inneber å kunne kommunisere gjennom tekst, teikn, bilete og symbol i visuelle uttrykk. Det betyr å kunne visualisere informasjon, fakta, idear og haldningar og byggje opp fagtekst ved hjelp av fagomgrep og ulike visuelle uttrykksmiddel.

Å *kunne lese* i design og arkitektur inneber å kunne forstå, undersøkje, bruke og reflektere over tekst og visuell informasjon. Det betyr å kunne finne fram til relevante kjelder for å auke fagleg forståing og kritisk kunne vurdere og trekkje grunngitte slutningar.

Å kunne rekne i design og arkitektur inneber å berekne og oppfatte målestokk, form, proporsjonar, volum og dimensjonar. Dette er òg sentralt i samanheng med geometri, perspektivteikning og aksonometri.

Digitale ferdigheiter i design og arkitektur inneber å bruke ulik design-programvare for å visualisere, presentere eige arbeid og å innhente og bearbeide informasjon.

## Kompetansemål

### Design og arkitektur 1

#### Utforske og planleggje

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- kartleggje behov, innhente og visualisere informasjon og utforske alternative løysingar i ei design- og arkitekturoppgåve
- utforske eigenskapar og moglegheiter ved form, materiale og teknikkar ut frå kravspesifikasjon og grunngitte val
- kjenne til dei ulike fasane av ein planprosess for bygg og ein designprosess og ta i bruk dette i eige arbeid

#### Design, produksjon og presentasjon

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- utarbeide ein presentasjon som visualiserer og forklarar forslag til løysningar på eit tenkt oppdrag
- byggje enkle arkitekturmodellar i målestokk for å synleggjere rom, form og proporsjonar
- beskrive fasade og grunnplan i arbeidsteikningar
- bruke føremålstenleg materiale og teknikkar i eige arbeid med designprototypar og diskutere kvalitet og utføring
- utvikle arbeidsteikningar av designprodukt
- gjere greie for korleis miljø, ressursar og forbruk påverkar val og løysingar innan design og arkitektur, og drøfte etiske val og forbrukarkrav

#### Design- og arkitekturhistorie

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- gjere greie for hovudtrekk i vestleg gjenstandskultur fram til 1600-talet og gi døme på korleis arven frå antikken har hatt innverknad på formspråket
- beskrive kulturpåverknad i arkitektur, byggjeskikk og kulturlandskap fram til 1600-talet
- beskrive korleis samisk formkultur skil seg ut som eige formuttrykk i Norden

### Design og arkitektur 2

#### Utforske og planleggje

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- kartleggje utfordringar og moglegheiter knytte til brukargrupper og berekraft innan design- og arkitekturprosjekt
- bruke analoge og digitale verktøy i innhenting og strukturering av informasjons- og inspirasjonsmateriale
- planleggje designprosjekt og arkitekturprosjekt, setje opp tidsplanar og framgangsmåtar for å løyse ei gitt oppgåve
- utforske eigenskapar, kvalitetar og moglegheiter ved materiala og bruke kunnskapen i eige arbeid med design og arkitektur

## Design, produksjon og presentasjon

*Mål for opplæringa er at eleven skal kunne*

- bruke ulike metodar for kreativ idéutvikling
- visualisere og kommunisere ulike idear ved hjelp av frihandsteikning, modellar, prototypar og digitale verktøy
- kjenne til fasane i ein designprosess og bruke arbeidsformer og metodar som er i tråd med korleis designarar og arkitektar jobbar
- utforme modellar der omsynet til plassering, omgivnader og miljø er sikra
- bruke fagomgrep i vurdering av eige arbeid og i presentasjonar
- drøfte problemstillingar knytt til forbruk og berekraft i eige arbeid med design- og arkitektur

## Design- og arkitekturhistorie

*Mål for opplæringa er at eleven skal kunne*

- beskrive og vurdere sentral arkitektur og landskapsarkitektur etter 1600
- gjere greie for formuttrykk, kultur, byggjeskikk og handverkstradisjonar etter 1600
- gjere greie for overgangen frå handverk til industriproduksjon og forklare dei samfunnsmessige påverknadene dette hadde

## Design og arkitektur 3

### Utforske og planleggje

*Mål for opplæringa er at eleven skal kunne*

- utforske utfordringar og avdekkje behov og moglegheiter knytte til spesifikke samfunnsorienterte oppdrag innan design og arkitektur
- formulere problemstillingar og definere kravspesifikasjonar knytte til universell utforming
- utarbeide ein faglig presentasjon som gjennom tekst, skisser og bilete visualiserer og forklarar prosess og forslag til løysing
- beskrive dei vanlegaste fasane i ein planprosess for bygg og vise til plan- og bygningslova med forskrifter
- planleggje korleis eit prosjekt skal gjennomførast, og synleggjere det i ein prosjektplan
- utvikle ein visuell profil som viser identiteten til ein oppdragsgivar og gi døme på korleis design blir brukt i merkevarebygging

## Design, produksjon og presentasjon

*Mål for opplæringa er at eleven skal kunne*

- visualisere og kommunisere eigne idear både digitalt og analogt for ei bestemt målgruppe

- planleggje og gjennomføre ein designprosess med mål om å sikre universell utforming og skape innovative løysingar
- gjennomføre eit arkitekturprosjekt og velje ei eigna presentasjonsform
- velje materiale og teknikkar i samsvar med krav om funksjonalitet i eit produkt og grunnngi vala
- skissere og utvikle berekraftige design- og arkitekturløysingar
- vurdere ressursbruk, miljø og etikk i tilknytning til design, arkitektur og miljøutforming

## Design- og arkitekturhistorie

*Mål for opplæringa er at eleven skal kunne*

- gjere greie for utforming av fysiske omgivnader og stad- og byutvikling frå 1900-talet og framover
- gjere greie for hovudtrekka i utviklinga av viktige formtradisjonar i norsk formkultur og samisk duodji, og forklare kva for innverknad dei har på moderne design
- beskrive sentrale arbeid innafor kunsthåndverk, design og arkitektur frå 1900-talet og vår samtid

## Vurdering

Føresegner for sluttvurdering:

### **Standpunktvurdering**

Programfag	Ordning
Design og arkitektur 1	Elevane skal ha standpunktkarakter
Design og arkitektur 2	Elevane skal ha standpunktkarakter
Design og arkitektur 3	Elevane skal ha standpunktkarakter

### **Eksamen for elever**

Programfag	Ordning
Design og arkitektur 1	Elevane kan trekkjast ut til praktisk eksamen. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt.
Design og arkitektur 2	Elevane kan trekkjast ut til praktisk eksamen. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt.
Design og arkitektur 3	Elevane kan trekkjast ut til praktisk eksamen. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt.

### **Eksamen for privatistar**

Programfag	Ordning
Design og arkitektur 1	Privatistane skal opp til praktisk eksamen. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt.
Design og arkitektur 2	Privatistane skal opp til praktisk eksamen. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt.

Design og arkitektur 3	Privatistane skal opp til praktisk eksamen. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt.
------------------------	--

Dei generelle føresegnene om vurdering er fastsette i forskrift til opplæringslova.