

Fastsett som forskrift av Utdanningsdirektoratet 24. mars 2006 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 01.08.2006

Gjeld til 31.07.2018



Utgått

Føremål

Design og arkitektur verkar inn på kvardagen. Dei fleste gjenstandane vi har rundt oss til dagleg, er designa. Bustaden vi bur i, kleda vi ber, avisa vi les, koppen vi drikk av, og transportmiddelet vi nyttar, dannar ramma for det livet vi lever. Programfaget skal medverke til å utvikle evna til å vurdere ny design og arkitektur i eit berekraftig miljøperspektiv og evna til å verne om kulturlandskap og kulturhistoriske miljø. Programfaget skal medverke til å utvikle aktive og medvitne forbrukarar og produsentar. Det skal òg medverke til å utvikle design, arkitektur og omgjevnader som inkluderer alle grupper i samfunnet.

Design og arkitektur speglar dei kulturelle verdiane til både individet og samfunnet. Programfaget kan gje impulsar til entreprenørskap og kulturell og samfunnsmessig forståing for oppgåvene som formgjevarane har i vår tid. De fleste avgjerslene om dei fysiske omgjevnadene våre blir tekne på grunnlag av teikningar og digitale representasjonar. Programfaget skal derfor medverke til å utvikle kunnskap om proporsjonar, målestokk og materiale, som både er ein del av allmenn-danninga og eit nødvendig grunnlag for vidare studiar innanfor design og arkitektur.

Opplæringa i programfaget skal bere preg av skapande og konstruktivt analyserande arbeid i verkstader. Impulsar og trendar frå nasjonale og internasjonale kulturar og urfolkulturar er ressursar i arbeidet med idéutvikling. Samarbeid med profesjonelle designarar og arkitektur kan vere ei kjelde til inspirasjon og refleksjon i programfaget. Lokalt forankra oppgåver kan medverke til samarbeid om utvikling av miljø, innerom og uterom.

Struktur

Design og arkitektur har 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 formulert kompetansemål for. Hovudområda utfyller kvarandre og må sjåast i samanheng.

Oversikt over hovudområda:

Programfag	Hovudområde		
Design og arkitektur 1	Produktutvikling og materiale	Teikning, konstruksjon og modellar	Formkultur
Design og arkitektur 2	Produktutvikling og materiale	Teikning, konstruksjon og modellar	Formkultur
Design og arkitektur 3	Produktutvikling og materiale	Teikning, konstruksjon og modellar	Formkultur

Hovudområde

Hovudområdet *produktutvikling og materiale* omfattar to- og tredimensjonalt praktisk skapande arbeid. Studiar av kunsthåndverk, produktdesign, mote, arkitektur, byggjeskikk, landskapsarkitektur og grafisk design høyrer med. Utforming av produkt etter kravspesifikasjon er utgangspunkt for eksperimentering og val av materiale, reiskapar og teknikkar. Kommunikasjon og forholdet mellom form, farge, komposisjon og funksjon står sentralt i hovudområdet. Rammefaktorar som verkar inn på design og arkitektur, er med i hovudområdet.

Hovudområdet *teikning, konstruksjon og modellar* omfattar skisser og teikningar i ulike fasar av produktutvikling. Perspektivteikning og projeksjonsteikning står sentralt. Bygging av modellar i målestokk og bruk av digitale verktøy til visualisering av prosjekt og konstruksjon i full skala høyrer med i hovudområdet. Å eksperimentere med fargar og proporsjonar og å konstruere mønster og ornament står sentralt.

Hovudområdet *formkultur* omfattar korleis samfunnskrefter, råvaretilgang og menneskelege tilhøve har prega handverk, design og arkitektur. Korleis dette kjem til uttrykk i formkulturen frå ulike epokar, nasjonalt og internasjonalt, står sentralt. I formkultur blir 1900-talet og samtida omtala, deretter formkulturen fram til 1600, og så perioden frå 1600- til 1900-talet. I hovudområdet høyrer det med fagterminologi for å beskrive, analysere og vurdere ulike formuttrykk. Studiar av formkultur kan vere utgangspunkt for eige skapande arbeid.

Timetal

Timetalet er oppgjeve 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 formgjevingsfag forstår ein grunnleggjande ferdigheiter slik:

Å kunne uttrykkje seg *munntleg* i formgjevingsfag inneber å bruke fagterminologi i samband med arbeid i verkstad og bruke fagomgrep i samtalar, presentasjonar og diskusjon om eige og andres arbeid.

Å kunne uttrykkje seg *skriftleg* i formgjevingsfag inneber å bruke teikn, bilete og symbol i visuelle uttrykk. Skriftleg og visuell kompetanse blir utvikla når fakta, idear og haldningar blir omsette til teikn.

Å kunne lese i formgjevingsfag inneber å undersøkje, tolke og bruke informasjon frå tekst og estetiske uttrykk i bilete, arkitektur, design og bruksform. Det vil òg seie å nytte medium, arkiv, samlingar, bibliotek og røynsle frå arbeid i verkstad til å auke den faglege forståinga.

Å kunne rekne i formgjevingsfag inneber å berekne målestokk, form, proporsjonar, volum og dimensjonar i produktutvikling. Det er òg sentralt i samband med geometri, perspektivteikning og aksonometri.

Å kunne bruke *digitale verktøy* i formgjevingsfag inneber å bruke informasjonsteknologi knytt til skapande arbeid, visuell kommunikasjon, layout, presentasjon og dokumentasjon.

Kompetansemål

Produktutvikling og materiale

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- utvikle produkt til ulike typar rom ut frå kravspesifikasjonar
- bruke harde, plastiske og tekstile materiale i produktutvikling
- forklare prinsippa i Natural Colour System (NCS) og nytte dette i fargesetjing
- gjere greie for omsyn til miljø, ressursar og forbruk i arbeid med design og arkitektur

- planleggje og dokumentere arbeidsprosessen frå idé til ferdig produkt
- presentere og vurdere form, farge, funksjon og materiale i eige arbeid

Teikning, konstruksjon og modellar

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- teikne rom i plan, oppriss og perspektiv
- lage skisser og utarbeide arbeidsteikningar
- byggje modellar i målestokk
- eksperimentere med korleis lys og fargar verkar inn på rom og overflate
- bruke digitale teknikkar og biletbehandling i presentasjon av modellar og produkt

Formkultur

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- gjere greie for hovudtrekka i utviklinga av viktige formtradisjonar i norsk formkultur og samisk duodji og kva innverknad dei har på moderne design
- presentere sentrale arbeid innanfor kunsthandverk, design og arkitektur frå 1900-talet
- karakterisere særtrekk ved byggeskikk og handverk- og husflidstradisjon i regionen
- gjere greie for materialbruk, formspråk og funksjon i formkultur frå ulike samfunn og kulturar og setje det inn i ein kulturell samanheng
- gjere greie for særtrekk ved Scandinavian Design og vise korleis desse har verka inn på interiørutforming
- gjere greie for funksjon, form og dekor på bygningar og bruksgjenstandar frå 1900-talet

Produktutvikling og materiale

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- utvikle grafisk formgjeving og layout ut frå kravspesifikasjonar
- bruke og vurdere form, farge og komposisjon i utvikling av symbol, teikn og skrift i informasjonsdesign
- gjere greie for og vurdere informasjonsdesign i offentlege rom
- bruke trykketeknikkar på papir og tekstil
- forklare prinsippa for pigmentfarge- og lysfargeblanding med utgangspunkt i Cyan, Magenta, Yellow og black (CMYK) og Red, Green og Blue (RGB)

Teikning, konstruksjon og modellar

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- teikne og formidle idear og illustrere tekst
- manipulere eigne bilete digitalt og bruke det i ulike samanhengar
- bruke sentrale komposisjonsprinsipp og eksperimentere med fargesamansetjingar og fargeverknader i flatekomposisjonar
- stilisere motiv og konstruere mønster for trykk
- bruke digitalt verktøy i utvikling og produksjon av modellar
- dokumentere og vurdere eigne prosessar frå idé til ferdig biletuttrykk

Formkultur

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- gjere greie for hovudtrekk i vestleg gjenstandskultur fram til 1600-talet og gje døme på korleis arven frå antikken har verka inn på formspråket
- gje døme på kulturpåverknad i arkitektur, byggjeskikk og kulturlandskap fram til 1600-talet
- beskrive klede og andre bruksgjenstandar fram til 1600-talet
- beskrive sentrale materiale og teknikkar i klede, bruksgjenstandar, design og arkitektur fram til 1600-talet
- gjere greie for korleis arkitektur og ornament speglar religion, filosofi, mytologi og litteratur
- forklare korleis samisk formkultur skil seg ut som eige formuttrykk i Norden

Produktutvikling og materiale

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- designe klede og utstyr som høyrer til, ut frå kravspesifikasjonar
- designe gjenstandar for innerom og uterom
- eksperimentere med ulike materiale i produktutviklinga
- forklare enkle prinsipp for bygningskonstruksjon og eigenskapane til dei viktigaste materiala
- gjere greie for korleis menneskelege mål, materiale, landskap og klima bestemmer forma på bygningar og plasseringa deira
- beskrive og vurdere uterom i nærmiljøet

Teikning, konstruksjon og modellar

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- lage skisser og arbeidsteikningar for klede og utstyr som høyrer til
- teikne hus, uterom og miljø i ulike perspektiv og i aksonometri
- utvikle modell for uterom i nærmiljø
- beskrive korleis plan- og byggesaker blir behandla og presenterte
- presentere arkitektur eller designprodukt frå idé til ferdig produkt
- prøve ut enkle prinsipp for dimensjonering, konstruksjonar og eigenskapane til materiala

Formkultur

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- beskrive og vurdere sentrale arkitektoniske verk, plassar, hagar og parkar etter 1600
- gjere greie for trendar og påverknad i design etter 1600
- gjere greie for idear knytte til kulturminne- og landskapsvern
- vurdere ressursbruk, miljø og etikk i tilknytning til design, arkitektur og miljøutforming
- vise korleis arkitektur, byggeskikk, kulturlandskap og miljøutforming er uttrykk for ulike kulturar og tradisjonar
- gjere greie for særtrekk ved Scandinavian Design og vise korleis desse har verka inn på arkitektur

Vurdering

Føresegner for sluttvurdering:

Standpunktvurdering

Programfag	Ordning
Design og arkitektur 1	Elevane skal ha standpunktarakter.
Design og arkitektur 2	Elevane skal ha standpunktarakter.

Design og arkitektur 3 | Elevane skal ha standpunktkarakter.

Eksamen for elevar

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.