

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 01.08.2017

Gjeld til 31.07.2021



Utgått

## Føremål

Design og berekraft legg grunnlag for kunnskap om kva rolle design spelar i samfunnsutviklinga. Behovet for kunnskap om berekraftige designløyningar som ser samanhangen mellom samfunns- og brukarbehov, etiske designval og kultur- og marknadsforståing er naudsynt for å løyse framtidige utfordringar. Problemstillingar knytte til globale og lokale utfordringar rundt forbruk, avfall og aldrande befolkning vil stille krav til betra ressursutnytting og innovative designstrategiar.

Opplæringa skal leggje grunnlag for eleven si forståing for den rolla design har i møte med ulike samfunnsutfordringar. Kompetanse innanfor ulike design- og kommunikasjonsprosessar og designverktøy skal førebu elevane for samarbeidsprosessar med ulike interessentar. Gjennom arbeid med å utvikle produkt og designløyningar skal programfaget fremje elevane sine evner til problemløysing. Opplæringa skal òg føre til auka medvit om eigen livsstil og forbruk.

Opplæringa i programfaget skal leggje til rette for utprøving, eksperimentering og nyskaping, både i materiale og designløyningar. Gjennom samarbeid, entreprenørskap og sjølvstendig arbeid skal det leggjast til rette for kjennskap til ulike designprosessar. Faget skal òg fremje idéutvikling, kritisk tenking og refleksjon knytte til val i designprosessen frå byrjing til slutt.

## Struktur

Programfaget 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 berekraft | Designrolla og berekraftig utvikling | Designprosessar og produktutvikling | Kommunikasjon og presentasjon |

## Hovudområde

Hovudområdet omfattar problemstillingar rundt berekraftig utvikling, etikk og praktisk problemløysing og om rammefaktorar for designrolla. Samanhangen mellom studiet av samfunnsbehov, universell utforming og ulike marknads- og funksjonsanalysar og seinare utforming av løyningar og produkt høyrer med.

Hovudområdet omfattar utvikling av produkt og kunnskap om metodar og arbeidsformer. Utvikling av prototypar i forskjellig skala høyrer med. Samanhangen mellom materiale, ergonomi og omsyn til brukargrupper inngår. Kjennskap til ny teknologi, industrielle prosessar og produksjonsmetodar er ein del av hovudområdet.

Hovudområdet omfattar arbeid med å kommunisere designløyningar og å kunne presentere eigne prosjekt visuelt. Å kunne forklare og argumentere for eigne designløyningar skriftleg og munnleg er ein del av hovudområdet. Området tek òg for seg kunnskap om symbolfunksjonen til designprodukt og design som identitetsmarkør hos forbrukaren. Korleis digitale verktøy kan marknadsføre løyningar i ulike fasar av ein designprosess, inngår i hovudområdet.

## Timetal

Timetal er oppgitt i einingar på 60 minutt:

Design og berekraft: 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 berekraft forstå ein grunnleggjande ferdigheiter slik:

*Munnlege ferdigheitar* i design og berekraft inneber å bruke fagomgrep i presentasjonar, analysar, samtalar og diskusjonar om eige og andre sitt designarbeid.

Å *kunne skrive* i design og berekraft inneber å utvikle, presentere, beskrive og systematisere designidear gjennom tekst, teikn og symbol i to- og tredimensjonale teikningar og modellar, analogt og digitalt.

Å *kunne lese* i design og berekraft inneber å undersøkje, analysere og samanlikne informasjon frå arkiv, bibliotek, faglege tekstar, brukar- og marknadsundersøkingar og arbeidsteikningar. Det inneber også å kunne lese statistikk og tal frå ulike marknadsdata, undersøkingar og økonomiske berekningar.

Å *kunne rekne* i design og berekraft inneber å berekne form, målestokk, proporsjonar, aksonometri, perspektiv, volum og dimensjonar i designløyningar og prototypar.

*Digitale ferdigheitar* i design og berekraft inneber å kunne ta i bruk to- og tredimensjonal programvare i designprosessar, visuell kommunikasjon, presentasjonar, produksjon, datainnsamling og dokumentasjon.

## Kompetansemål

### Designarrolla og berekraftig utvikling

*Mål for opplæringa er at eleven skal kunne*

- gjere greie for designaren si rolle i skjæringspunktet mellom marknad, berekraftig utvikling og etiske problemstillingar
- utføre, tolke, vurdere og formidle bruks-, funksjons- og enkle marknadsanalysar
- identifisere eksisterande og framtidige samfunnsutfordringar og gje form til berekraftige designløyningar
- gjere greie for den rolla design har i samfunnet og samfunnsutviklinga

### Designprosessar og produktutvikling

*Mål for opplæringa er at eleven skal kunne*

- bruke ulike metodar i arbeid med produkt i ulike materiale
- utvikle skisser til produkt med ergonomiske løyningar baserte på universell utforming
- gi døme på nye teknologiar, materiale og produksjonsmetodar i industrielle prosessar
- gjennomføre ein designprosess og lage prototypar i ulik målestokk og diskutere kvalitet og utføring

### Kommunikasjon og presentasjon

*Mål for opplæringa er at eleven skal kunne*

- drøfte korleis marknads- og kulturforståing dannar grunnlag for design

- bruke teikning og modell til å kommunisere og marknadsføre designløyisingar, både analogt og digitalt
- analysere bruksfunksjon, symbolverdi og produktidentitet i ulike designprodukt og drøfte merkevarebygging som designstrategi
- utarbeide ein visuell profil for promotering av eige designprodukt

## Vurdering

Føresegner for sluttvurdering:

### **Standpunktvurdering**

| Programfag          | Ordning                           |
|---------------------|-----------------------------------|
| Design og berekraft | Elevane skal ha standpunktarakter |

#### **Eksamen for elevar**

| Programfag          | Ordning   |
|---------------------|---|
| Design og berekraft | Elevane kan trekkjast ut til praktisk eksamen.<br>Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. |

#### **Eksamen for privatistar**

| Programfag          | Ordning  |
|---------------------|--|
| Design og berekraft | Privatistane skal opp til praktisk eksamen.<br>Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. |

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