

# Læreplan i grafisk design - valfritt programfag i utdanningsprogram for medium og kommunikasjon

Fastsett som forskrift av Utdanningsdirektoratet 4. april 2016 etter delegasjon i brev av 13. september 2013 frå Kunnskapsdepartementet med heimel i lov 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



## **Føremål**

Faget grafisk design skal leggje grunnlaget for kompetanse i å arrangere tekst, bilete og symbol for å illustrere, forsterke og formidle ein bodskap. Den grafiske utforminga av visuelle bodskap har ein effekt på enkeltindivid og samfunnet. Innsikt i tidlegare uttrykk og samtidige trendar i media, og kva for påverknad dei har på ein bodskap, er sentralt for eit samfunn med kreative formidlarar.

Opplæringa skal fremje elevens innsikt i visuell kommunikasjon. Vidare skal opplæringa leggje grunnlaget for at eleven kan gjennomføre designprosessar frå idé og problemstilling til ferdig produkt. Opplæringa skal fremje praktiske ferdigheiter ved å bruke metodar og verktøy i samsvar med bransjefaglege standardar.

Opplæringa skal leggje til rette for at eleven får kompetanse i å fremje ein bodskap til ei målgruppe ved hjelp av eit breitt spekter av visuelle verkemiddel. Vidare skal opplæringa gi grunnlag for, og inspirasjon til, kreativ tenking, refleksjon, sjølvstende, entreprenørskap og tverrfagleg samarbeid. Opplæringa skal leggje grunnlaget for at eleven kan utforme og vurdere grafisk design og illustrasjonar i tradisjonelle og nye medium.

## **Struktur**

Programfaget er strukturert i to hovudområde. Hovudområda utfyller kvarandre og må sjåast i samanheng.

### **Oversikt over hovudområda:**

<b>Fag</b>	<b>Hovudområde</b>	
Grafisk design	Design	Produksjon

## **Hovudområde**

### **Design**

Hovudområdet design omfattar formidling av ein bodskap til ei målgruppe ved bruk av visuelle verkemiddel og tekst. Hovudområdet omfattar kreativitet og visualisering, og dreier seg om prosessen frå problemstilling til ferdig produkt. Bruk av ulike komposisjonsprinsipp, stilartar og uttrykkshistorisk inspirasjon inngår i hovudområdet.

### **Produksjon**

Hovudområdet produksjon omfattar dei tekniske og praktiske sidene i arbeid med grafisk design og illustrasjonar, i prosessen frå problemstilling, via idé, til skisser og ferdig produkt. Hovudområdet omfattar innsikt i fysiske

eigenskapar ved ulike medium. Kompetanse innan bruk av verktøy i samsvar med bransjefaglege standardar inngår i hovudområdet.

## Timetal

Timetalet er oppgitt i 60 minuttss einingar.

Grafisk design: 140 årstimar

## Grunnleggjande ferdigheiter

Grunnleggjande ferdigheiter er integrerte i kompetansemåla der dei medverkar til utvikling av og er ein del av fagkompetansen. I valfritt programfag grafisk design er dei grunnleggjande ferdigheitene forstått slik:

*Munnlege ferdigheiter* i grafisk design inneber å gjere greie for eigne idear, prosessar, produkt og visuelle uttrykk, og å kunne tilpasse språket til målgrupper med ulik fagleg kompetanse. Ferdigheitene inneber også å bruke fagterminologi.

Å *kunne skrive* i grafisk design betyr å kommunisere visuelt tilpassa målgrupper, budskap og medium, og å kunne bruke eit korrekt skriftleg språk.

Å *kunne lese* i grafisk design betyr å kunne lese, forstå og tolke tekstar, informasjonsgrafikk, symbol, bilete og kombinasjonar av desse i ulike medium.

Å *kunne rekne* i grafisk design betyr å berekne og vurdere ulike måleiningar og format svært nøyaktig og bruke aktuelle bransjestandardar for medieproduksjon.

*Digitale ferdigheiter* i grafisk design inneber å kunne bruke digitale verktøy til å uttrykkje seg visuelt og kreativt, og å bruke digitale nettverk til å leite etter ressursar til inspirasjon og eiga kompetansebygging.

## Kompetansemål

Grafisk design

### Design

*Mål for opplæringa er at eleven skal kunne*

- utforme og vurdere grafisk design og illustrasjonar tilpassa medieprodukt, budskap og målgruppe
- utarbeide og vurdere kreative og originale idear for å formidle visuelle budskap

- bruke og drøfte fargar, typografi, layout, symbol og komposisjonsprinsipp som visuelle verkemiddel
- bruke grunnleggjande fagterminologi i vurderinga av eigne og andre sine grafiske produkt
- bruke tidlegare og samtidige visuelle uttrykk, som referansar i eigne medieprodukt og drøfte verknaden dette har på budskapet
- forenkle og tydeliggjere budskap ved å bruke visuelle framstillingar og grafikk, og grunngi eigne val

## Produksjon

*Mål for opplæringa er at eleven skal kunne*

- planleggje, skissere, ferdigstille og presentere eigne grafiske produksjonar med avgrensa tidsfristar og økonomiske rammer
- velje og bruke typografi med eit korrekt skriftleg språk og høg lesbarheit i samsvar med medieprodukt, budskap og målgruppe, og drøfte vala
- velje, bruke og vurdere format, materiale og filtypar for produksjon, lagring og distribusjon av grafiske produkt i samsvar med bransjefaglege standardar, etiske normer og gjeldande regelverk

## Vurdering

### Grafisk design

Reglar for sluttvurdering:

#### **Standpunktvurdering**

Fag	Ordning
Grafisk design	Elevane skal ha ein standpunktarakter.

#### **Eksamen for elevar**

Fag	Ordning
Grafisk design	Elevane kan trekkjastest ut til praktisk eksamen. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt.

#### **Eksamen for privatistar**

Fag	Ordning
Grafisk design	Privatistane skal opp til praktisk eksamen. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt.

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

Utgått