# Læreplan i vg2 interiør og eksponeringsdesign

Fastsatt som forskrift av Utdanningsdirektoratet 11. februar 2021 etter delegasjon i brev av 13. september 2013 fra Kunnskapsdepartementet med hjemmel i lov 17. juli 1998 nr. 61 om grunnskolen og den vidaregåande opplæringa (opplæringslova) § 3-4 første ledd.

Gjelder fra 01.08.2021

# Om faget

## Fagenes relevans og sentrale verdier

Vg2 interiør og eksponeringsdesign handler om å skape estetiske og funksjonelle rom, omgivelser og opplevelser tilpasset kunden og målgruppen. Videre handler programfagene om å utvikle elevenes kreativitet og å gi dem erfaring med visuelle uttrykk og kommunikasjonsformer. De handler også om å utvikle yrkesutøvere som kan møte samfunnets behov for bærekraftige, hensiktsmessige og universelt utformede løsninger innenfor interiør-, eksponerings- og profileringsdesign.

Alle fag skal bidra til å realisere verdigrunnlaget for opplæringen. Vg2 interiør og eksponeringsdesign skal bidra til å utvikle den enkeltes identitet som interiør- eller eksponeringsdesigner. Elevene utvikler kritisk tenkning gjennom å arbeide med praktiske interiør- og eksponeringsdesign oppgaver der valg og utførelse har betydning for prosessen og resultatet. Faget fremmer etisk bevissthet gjennom refleksjon over hvordan interiør og eksponeringsprodukter og -metoder påvirker miljø og sosiale forhold. Elevene utvikler skaperglede og engasjement når de erfarer hvordan deres fagkompetanse møter etiske problemstillinger, og når de viser toleranse gjennom kundebehandling og i møte med kulturelt mangfold, forbrukermønstre og kundenes livssituasjoner.

## Kjerneelementer

### Design og eksponering

Kjerneelementet design og eksponering handler om idéutvikling for å planlegge, utforme og produsere kreative løsninger og tjenester. Videre handler det om å utvikle romforståelse og å reflektere over hvordan farge, form, belysning og kultur- og stilhistorie kan bidra til å skape ulike uttrykk i rom. Det innebærer å utforske og bruke digitale ressurser, verktøy og maskiner. Videre handler kjerneelementet om å utforske ulike metoder, produkter, inventar og materialer som er tilpasset rom, anledning og budskap. Det handler også om å bruke universell utforming og gjeldende regelverk for helse, miljø og sikkerhet innenfor produksjon, montering og visuell eksponering.

### Kommunikasjon og kundebehandling

Kjerneelementet kommunikasjon og kundebehandling handler om å analysere kundens behov og ønsker, presentere ideer og å være i dialog under planleggings- og produksjonsprosessen for å imøtekomme kundens behov. Videre handler det om å utvikle kompetanse til å samarbeide, kommunisere og arbeide med kundebehandling. Det handler også om å utforske digitale medier og teknologi til å formidle, presentere og markedsføre produkter og tjenester og om å reflektere over opphavsrett og etiske hensyn.

### Arbeidsliv og bransjeerfaring

Kjerneelementet arbeidsliv og bransjeerfaring handler om grunnleggende kunnskap om bransjens arbeidsmetoder og forretningsdrift. Videre handler det om å reflektere over lønnsomheten i og mulighetene for å markedsføre produkter og tjenester. Det handler også om å følge gjeldende lover og regelverk.

## Tverrfaglige temaer

### Folkehelse og livsmestring

I vg2 interiør- og eksponeringsdesign handler det tverrfaglige temaet folkehelse og livsmestring om å utvikle identitet og å ta ansvarlige valg i eget liv og i skapende arbeid. Det innebærer å utvikle gode arbeidsrutiner og strategier for å møte og mestre forventninger fra kunder. Videre handler folkehelse og livsmestring om å bli trygg i møte med medelever, kunder og andre aktører i faget og om hvordan man kan gi uttrykk for egne opplevelser, tanker og meninger i et flerkulturelt samfunn.

### Bærekraftig utvikling

I vg2 interiør og eksponeringsdesign handler bærekraftig utvikling om å reflektere over forbruk og gjenbruk av materialer og produkters varighet, livssyklus og miljøpåvirkning. Videre handler det om å reflektere over lønnsomheten i å utnytte ressurser.

## Grunnleggende ferdigheter

### Muntlige ferdigheter

Muntlige ferdigheter i vg2 interiør og eksponeringsdesign innebærer å bruke fagspråk til å formidle egne ideer, løsninger og faglige vurderinger. Videre innebærer det å lytte til og gi respons i spontan og forberedt samtale med kunder, kolleger og andre samarbeidspartnere om tjenester og bestillinger. Elevene utvikler muntlige ferdigheter når de drøfter, reflekterer og presenterer saker alene og i fellesskap.

### Å kunne skrive

Å kunne skrive i vg2 interiør og eksponeringsdesign innebærer å bruke tekst, bilder, tegn, symboler og tegninger til å kommunisere skriftlig med kunder og samarbeidspartnere. Videre innebærer det å bruke fagspråk og varierte skrivestrategier og tilpasse tekster til ulike formål og mottakere. Det betyr å utforske og reflektere over faglige emner og problemstillinger, bygge opp argumentasjon og å bruke kilder på en kritisk måte som lar seg etterprøve. Å kunne skrive innebærer også å revidere egne tekster.

### Å kunne lese

Å kunne lese i vg2 interiør og eksponeringsdesign innebærer å innhente, tolke, forstå og bruke fagressurser med tekst, bilder, tegn, symboler og arbeidstegninger. Videre innebærer det å bruke lesestrategier for å tolke og systematisere informasjon i ulike tekster, trekke faglige slutninger og bruke kilder på en kritisk måte som kan etterprøves.

### Å kunne regne

Å kunne regne i vg2 interiør og eksponeringsdesign innebærer å hente ut, beskrive og tolke informasjon fra tallmateriale i tabeller, statistikk og grafiske framstillinger. Det innebærer også å bruke målestokk, gjøre oppmålinger og estimere tids- og materialforbruk i praktisk arbeid.

### Digitale ferdigheter

Digitale ferdigheter i vg2 interiør og eksponeringsdesign innebærer å bruke digitale ressurser til å produsere og bearbeide modeller og produkter. Videre innebærer det å bruke digitale ressurser til å søke etter og innhente informasjon og å kommunisere og presentere eget arbeid. Digitale ferdigheter vil også si å vurdere, bearbeide og sammenstille informasjon, være kildekritisk og vise til kilder.

# Kompetansemål og vurdering

## Kompetansemål og vurdering design, teknologi og produksjon

### Kompetansemål etter design, teknologi og produksjon

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

* planlegge, gjennomføre, dokumentere og vurdere eget praktisk arbeid
* utforske og bruke ulike produkter, inventar og materialer tilpasset oppdragets egenart
* anvende ulike håndverksteknikker og arbeidsmetoder i praktisk arbeid
* anvende aktuelle fargesystemer, metoder, teknikker og 2D- og 3D-programvare for å visualisere ideer og løsninger
* anvende aktuell programvare for produksjon med raster- og vektorgrafikk
* gjøre rede for stilhistorie og trender og anvende kunnskap om dette i eget arbeid med design og produktutvikling
* gjøre rede for belysningens påvirkning av rom og flater og anvende kunnskap om dette i utformingen av egne løsninger
* beregne pris på varer og tjenester og gjøre rede for hvordan ulike valg kan påvirke produktivitet og lønnsomhet
* utforske og anvende form, farge og komposisjon for å skape estetiske og funksjonelle løsninger
* anvende målestokk og måle opp rom og produkter for å lage funksjonelle løsninger
* gjøre rede for og bruke universell utforming i praktisk arbeid
* vedlikeholde maskiner og utstyr, holde orden i verksted og på egen arbeidsplass og følge gjeldende regler for helse, miljø og sikkerhet
* utforske bransjen og gjøre rede for hvordan ulike valg av materialer, varer og tjenester kan påvirke miljøet

### Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal bidra til å fremme læring og til å utvikle kompetanse. Elevene viser og utvikler kompetanse i programfaget design, teknologi og produksjon når de bruker kunnskaper, ferdigheter og kritisk tenkning til å løse arbeidsoppgaver i programfaget.

Læreren skal legge til rette for elevmedvirkning og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgaver. Læreren kan gi arbeidsoppgaver som dekker begge programfagene. Læreren og elevene skal være i dialog om elevenes utvikling programfaget i design, teknologi og produksjon. Elevene skal få mulighet til å uttrykke hva de opplever at de mestrer, og reflektere over egen faglig utvikling. Læreren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at elevene kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin i programfaget.

### Standpunktvurdering

Standpunktkarakteren skal være uttrykk for den samlede kompetansen eleven har i programfaget design, teknologi og produksjon ved avslutningen av opplæringen i programfaget. Læreren skal planlegge og legge til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måter. Med utgangspunkt i kompetansemålene skal læreren vurdere hvordan eleven viser forståelse, evne til refleksjon og kritisk tenkning, og hvordan eleven mestrer utfordringer og løser oppgaver i ulike sammenhenger. Læreren skal sette karakter i programfaget design, teknologi og produksjon basert på kompetansen eleven viser ved å planlegge, gjennomføre, vurdere og dokumentere eget faglig arbeid.

## Kompetansemål og vurdering kunde og kommunikasjon

### Kompetansemål etter kunde og kommunikasjon

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

* planlegge, gjennomføre, dokumentere og vurdere eget arbeid
* analysere og vurdere oppdrag ut fra kundens bestillinger og behov
* bruke og tilpasse ulike kommunikasjonsformer i dialog med andre og reflektere over egen rolle i samspillet
* bruke kildehenvisning og vurdere kildebruk med tanke på opphavsrettigheter og personvernhensyn
* undersøke og følge regelverk for montering og visuell eksponering
* presentere og gjøre rede for løsningsforslag i dialog med kunder og samarbeidspartnere
* bruke skisser i dialog med kunder og samarbeidspartnere
* utforske og bruke markedsundersøkelser, markedsføring og salg i arbeid med design og produktutvikling og vurdere hvordan ulike valg påvirker resultatet
* style og fotografere miljøer for å visualisere løsninger
* utforske og bruke typografi i eget arbeid
* drøfte hvilke krav og forventninger som stilles til et likeverdig og inkluderende yrkesfellesskap, og beskrive hvilke plikter og rettigheter arbeidsgiver og arbeidstaker har i arbeidslivet

### Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal bidra til å fremme læring og til å utvikle kompetanse. Elevene viser og utvikler kompetanse i programfaget kunde og kommunikasjon når de bruker kunnskaper, ferdigheter og kritisk tenkning til å løse arbeidsoppgaver i programfaget.

Læreren skal legge til rette for elevmedvirkning og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgaver. Læreren kan gi arbeidsoppgaver som dekker begge programfagene. Læreren og elevene skal være i dialog om elevenes utvikling i programfaget kunde og kommunikasjon. Elevene skal få mulighet til å uttrykke hva de opplever at de mestrer, og reflektere over egen faglig utvikling. Læreren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at elevene kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin i programfaget.

### Standpunktvurdering

Standpunktkarakteren skal være uttrykk for den samlede kompetansen eleven har i programfaget kunde og kommunikasjon ved avslutningen av opplæringen i programfaget. Læreren skal planlegge og legge til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måter. Med utgangspunkt i kompetansemålene skal læreren vurdere hvordan eleven viser forståelse, evne til refleksjon og kritisk tenkning, og hvordan eleven mestrer utfordringer og løser oppgaver i ulike sammenhenger. Læreren skal sette karakter i programfaget kunde og kommunikasjon basert på kompetansen eleven viser ved å planlegge, gjennomføre, vurdere og dokumentere eget faglig arbeid.

# Vurderingsordning

## Standpunktvurdering

Design, teknologi og produksjon: Eleven skal ha én standpunktkarakter.

Kunde og kommunikasjon: Eleven skal ha én standpunktkarakter.

## Eksamen for elever

Design, teknologi og produksjon og kunde og kommunikasjon: Eleven skal opp til en tverrfaglig praktisk eksamen der de felles programfagene inngår. Eksamen blir utarbeidet og sensurert lokalt. Eksamen skal ha forberedelsesdel.

## Eksamen for privatister

Design, teknologi og produksjon: Privatisten skal opp til en skriftlig eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidet og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjør om privatister skal få forberedelsesdel ved lokalt gitt eksamen.

Kunde og kommunikasjon: Privatisten skal opp til en skriftlig eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidet og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjør om privatister skal få forberedelsesdel ved lokalt gitt eksamen.

Design, teknologi og produksjon og kunde og kommunikasjon: Privatisten skal opp til en tverrfaglig praktisk eksamen i disse felles programfagene. Eksamen blir utarbeidet og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjør om privatister skal få forberedelsesdel ved lokalt gitt eksamen.