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.