

## Læreplan i vg2 medieproduksjon

Fastsett som forskrift av Utdanningsdirektoratet 04. februar 2021 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 01.08.2021

## Om faget

### Fagrelevans og sentrale verdier

Vg2 medieproduksjon handlar om å skape brukaropplevingar og interaksjon som bidreg til mellommenneskeleg kommunikasjon og samhandling. Gjennom programfaga skal elevane få forståing av korleis media har påverknadskraft på individ og samfunn, ved å delta i kreative prosessar frå idé til ferdig produkt. Programfaga utviklar kompetansen elevane har til å kommunisere samansette budskapar gjennom teknologi, kommunikasjon og design. Faga legg òg grunnlag for omstillingsdyktige yrkesutøvarar som ved fagleg og etisk bruk av ulike medium kan medverke til å møte kompetansebehovet i arbeidsmarknaden i framtida.

Alle fag skal bidra til å realisere verdigrunnet for opplæringa. Vg2 medieproduksjon skal bidra til at elevane får utfalde skaparglede, engasjement og kreativitet gjennom å produsere medieinnhald. Gjennom arbeid med programfaga skal elevane utvikle forståing for både minoritets- og majoritetsperspektiv og skape rom for dialog og meiningsbryting. Vg2 medieproduksjon skal bidra til å utvikle kritisk tenking og etisk medvit når det gjeld media og den påverknaden media har på samfunnet. Programfaga skal fremje forståing av demokratiske spelereglar og bidra til innsikt i handlingsrommet for ytringsfridommen.

### Kjerneelement

#### Etikk, lovverk og yrkesutøving

Kjerneelementet etikk, lovverk og yrkesutøving handlar om forståing av korleis etiske retningslinjer og lovverk regulerer gjennomføringa av medieproduksjonar og innhaldet i og publiseringa av medieprodukt. Vidare handlar det om å gjere reflekterte val knytte til etikk, lovverk og yrkesutøving i innhaldsproduksjon og ved publisering.

#### Design og kreativitet

Kjerneelementet design og kreativitet handlar om yrkesutøving i prosessen frå idé til ferdig produkt. Design og kreativitet handlar om å løyse kjende og ukjende problem med kreativ bruk av design, komposisjon og kommunikasjon. Vidare handlar det om design som verkemiddel i kommunikasjon og for gode brukaropplevingar.

## Teknologi og produksjon

Kjerneelementet teknologi og produksjon handlar om moglegheitene teknologi skaper for kommunikasjon, brukaropplevingar og interaksjon. Vidare handlar det om å produsere og publisere medieprodukt gjennom å arbeide med kreative prosessar og metodar. Det handlar òg om kunnskap om tekniske løysingar og om å velje og halde ved like utstyr og verktøy tilpassa ulike arbeidsoppgåver.

## Kommunikasjon og historieforteljing

Kjerneelementet kommunikasjon og historieforteljing handlar om å formidle informasjon på ein måte som skaper forståing og engasjement. Vidare handlar det om å kommunisere effektivt og tydeleg tilpassa kanal, sjanger og målgruppe. Kjerneelementet handlar òg om å utvikle forståing av relasjonar og mellommenneskeleg kommunikasjon.

## Tverrfaglege tema

### Demokrati og medborgarskap

I vg2 medieproduksjon handlar det tverrfaglege temaet demokrati og medborgarskap om kunnskap om makta media har til å påverke meiningane våre og korleis vi oppfattar andre, og korleis andre oppfattar oss. Vidare handlar det om å uttrykkje eigne meiningar, idear og kjensler i dialog med andre og om å utøve kritisk tenking i møte med medium og teknologi.

## Grunnleggjande ferdigheiter

### Munnlege ferdigheiter

Munnlege ferdigheiter i vg2 medieproduksjon inneber å gjere verbalt greie for eigne konsept og val i ein arbeidsprosess. Det inneber òg å kommunisere med oppdragsgivarar og brukarar og om å kunne bruke fagterminologi og tilpasse språket til målgrupper med ulik fagleg kompetanse.

### Å kunne skrive

Å kunne skrive i vg2 medieproduksjon inneber å formulere idear, å dokumentere prosessar og å kommunisere gjennom koding av bodskapar i ulike sjangrar. Vidare inneber det å kunne bruke prinsippa for klart språk for å sikre brukarvennleg kommunikasjon som er tilpassa ei gitt målgruppe.

### Å kunne lese

Å kunne lese i vg2 medieproduksjon inneber å tolke oppdragsbeskrivingar og statistikk og å forstå fagterminologi på norsk eller samisk og engelsk,

designuttrykk, retningslinjer og lovverk. Det inneber òg å setje seg inn i sjangrar som gjeld for medietekstar, og å kunne analysere eigne og andre sine tekstar.

## Å kunne rekne

Å kunne rekne i vg2 medieproduksjon inneber å samanfatte eige og andre sitt datamateriale som grunnlag for nye idear og løysingar. Vidare inneber det å budsjettere og berekne tidsbruk i planlegging og gjennomføring av medieproduksjonar.

## Digitale ferdigheiter

Digitale ferdigheiter i vg2 medieproduksjon inneber å omarbeide informasjon og produsere og publisere ved hjelp av teknologi. Det inneber òg å kombinere ulike medium og teknologiar i utforminga av kommunikasjon og å samhandle med andre i digitale rom. Vidare inneber det å vurdere kor truverdig informasjon er, og å utøve etisk refleksjon.

# Kompetansemål og vurdering

## Kompetansemål og vurdering teknologi og produksjon

### Kompetansemål etter teknologi og produksjon

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- planleggje og gjennomføre produksjonar innanfor oppsette tidsfristar og gjeldande rammer
- berekne og vurdere tidsbruk og kostnader i eit prosjekt
- utvikle produkt med brukarvennlege tenester og løysingar
- planleggje, gjennomføre og vurdere sanntidsproduksjonar
- bruke tidsriktige bransjeverktøy, fagterminologi og kjelder for produksjon og publisering av medieinnhald
- utforske og bruke teknologi og interaktivitet for å formidle nye uttrykk og opplevingar
- vurdere, velje og nytte metodar i brukarsentrerte designprosessar og brukarteste eigne løysingar og produkt
- bruke prinsipp for feilsøking og retting av produkt, løysingar og tenester på ulike plattformer
- følgje gjeldande regelverk og retningslinjer for publisering og etikk, og reflektere over det ansvaret ein har som formidlar av medieinnhald
- drøfte kva krav og forventningar som blir stilte til eit likeverdig og inkluderande yrkesfellesskap, og beskrive kva plikter og rettar arbeidsgivaren og arbeidstakaren har i arbeidslivet

## Undervegsvurdering

Undervegsvurderinga skal bidra til å fremje læring og til å utvikle kompetanse. Elevane viser og utviklar kompetanse i programfaget teknologi og produksjon når dei bruker kunnskapar, ferdigheiter og kritisk tenking til å løyse arbeidsoppgåver i programfaget.

Læraren skal leggje til rette for elevmedverknad og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgåver. Læraren kan gi arbeidsoppgåver som dekkjer fleire av eller alle programfaga. Læraren skal vere i dialog med elevane om utviklinga deira i programfaget teknologi og produksjon. Elevane skal få høve til å uttrykkje kva dei opplever at dei meistrar, og reflektere over eiga fagleg utvikling. Læraren skal gi rettleiing om vidare læring og tilpasse opplæringa slik at elevane kan bruke rettleiinga for å utvikle kompetansen sin i programfaget.

## Standpunktvurdering

Standpunkt karakteren skal vere uttrykk for den samla kompetansen eleven har i programfaget teknologi og produksjon ved avslutninga av opplæringa i programfaget. Læraren skal planleggje og leggje til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måtar. Med utgangspunkt i kompetansemåla skal læraren vurdere korleis eleven viser forståing, evne til refleksjon og kritisk tenking, og korleis eleven meistrar utfordringar og løyser oppgåver i ulike samanhengar. Læraren skal setje karakter i programfaget teknologi og produksjon basert på kompetansen eleven viser ved å planleggje, gjennomføre, vurdere og dokumentere eige fagleg arbeid.

## Kompetansemål og vurdering konseptutvikling og kommunikasjon

### Kompetansemål etter konseptutvikling og kommunikasjon

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- utvikle idear, konsept og historier tilpassa ulike medium og målgrupper
- pitche idear og produkt til oppdragsgivarar
- produsere medieinnhald og kommunisere innanfor ulike sjangrar og format
- utforske, bruke og vurdere dramaturgi og forteljarteknikkar i eigne og andre sine medieproduksjonar
- utføre oppdrag etter gitte spesifikasjonar i dialog med oppdragsgivaren
- vurdere, velje og nytte verktøy og fagterminologi for samhandling med oppdragsgivarar og andre deltakarar
- utforske og løyse problem gjennom prototyping og brukartesting
- utøve kjeldekritikk og vurdere relevansen til kjeldene i eigne og andre sine medieproduksjonar

- lese og bruke mediestatistikk og vurdere korleis media påverkar menneske og medievanane deira
- utforske og gjere greie for historieforteljing i visuelle og auditive medium

## Undervegsvurdering

Undervegsvurderinga skal bidra til å fremje læring og til å utvikle kompetanse. Elevane viser og utviklar kompetanse i programfaget konseptutvikling og kommunikasjon når dei bruker kunnskapar, ferdigheiter og kritisk tenking til å løyse arbeidsoppgåver i programfaget.

Læraren skal leggje til rette for elevmedverknad og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgåver. Læraren kan gi arbeidsoppgåver som dekkjer fleire av eller alle programfaga. Læraren skal vere i dialog med elevane om utviklinga deira i programfaget konseptutvikling og kommunikasjon. Elevane skal få høve til å uttrykkje kva dei opplever at dei meistrar, og reflektere over eiga fagleg utvikling. Læraren skal gi rettleiing om vidare læring og tilpasse opplæringa slik at elevane kan bruke rettleiinga for å utvikle kompetansen sin i programfaget.

## Standpunktvurdering

Standpunktarakteren skal vere uttrykk for den samla kompetansen eleven har i konseptutvikling og kommunikasjon ved avslutninga av opplæringa i programfaget. Læraren skal planleggje og leggje til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måtar. Med utgangspunkt i kompetansemåla skal læraren vurdere korleis eleven viser forståing, evne til refleksjon og kritisk tenking, og korleis eleven meistrar utfordringar og løyser oppgåver i ulike samanhengar. Læraren skal setje karakter i programfaget konseptutvikling og kommunikasjon basert på kompetansen eleven viser ved å planleggje, gjennomføre, vurdere og dokumentere eige fagleg arbeid.

## Kompetansemål og vurdering design og visualisering

### Kompetansemål etter design og visualisering

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- utvikle design for ulike målgrupper ved å bruke teknikkar for idéutvikling og kreativitet
- vurdere og bruke relevante verktøy og designteknikkar innanfor lyd og bilete i ulike sjangrar og format
- produsere og forstå kode til bruk i design- og publiseringssløysingar
- beskrive og bruke verkemiddel frå ulike mediehistoriske epokar og tidsaktuelle sjangrar i eigne produksjonar

- bruke komposisjonsprinsipp i medieprodukt og drøfte korleis dei ulike elementa påverkar kvarandre
- velje komposisjon, typografi, farge og layout tilpassa budskap og oppdragsgivar
- beskrive og bruke ulike typar lyssetjing som verkemiddel for å framheve form, struktur, farge og budskap
- beskrive prinsipp for merkevarebygging og utvikle identitetsdesign
- formidle ein budskap ved hjelp av ulike verkemiddel
- utforske og designe engasjerande brukaropplevingar i digitale og fysiske rom
- gjere greie for og følgje regelverk og retningslinjer for universell utforming og personvern

## Undervegsvurdering

Undervegsvurderinga skal bidra til å fremje læring og til å utvikle kompetanse. Elevane viser og utviklar kompetanse i programfaget design og visualisering når dei bruker kunnskapar, ferdigheiter og kritisk tenking til å løyse arbeidsoppgåver i programfaget.

Læraren skal leggje til rette for elevmedverknad og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgåver. Læraren kan gi arbeidsoppgåver som dekkjer fleire av eller alle programfaga. Læraren skal vere i dialog med elevane om utviklinga deira i programfaget design og visualisering. Elevane skal få høve til å uttrykkje kva dei opplever at dei meistrar, og reflektere over eiga fagleg utvikling. Læraren skal gi rettleiing om vidare læring og tilpasse opplæringa slik at elevane kan bruke rettleiinga for å utvikle kompetansen sin i programfaget.

## Standpunktvurdering

Standpunkt karakteren skal vere uttrykk for den samla kompetansen eleven har i programfaget design og visualisering ved avslutninga av opplæringa i programfaget. Læraren skal planleggje og leggje til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måtar. Med utgangspunkt i kompetansemåla skal læraren vurdere korleis eleven viser forståing, evne til refleksjon og kritisk tenking, og korleis eleven meistrar utfordringar og løyser oppgåver i ulike samanhengar. Læraren skal setje karakter i programfaget design og visualisering basert på kompetansen eleven viser ved å planleggje, gjennomføre, vurdere og dokumentere eige fagleg arbeid.

## Vurderingsordning

### Standpunktvurdering

Teknologi og produksjon: Eleven skal ha éin standpunktkarakter.

Konseptutvikling og kommunikasjon: Eleven skal ha éin standpunktkarakter.

Design og visualisering: Eleven skal ha éin standpunktkarakter.

### Eksamen for elevar

Teknologi og produksjon, konseptutvikling og kommunikasjon og design og visualisering: Eleven skal opp til ein tverrfagleg praktisk eksamen der dei felles programfaga inngår. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. Eksamen skal ha førebuingssdel.

### Eksamen for privatistar

Teknologi og produksjon: Privatisten skal opp til ein skriftleg eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjer om privatistar skal få førebuingssdel ved lokalt gitt eksamen.

Konseptutvikling og kommunikasjon: Privatisten skal opp til ein skriftleg eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjer om privatistar skal få førebuingssdel ved lokalt gitt eksamen.

Design og visualisering: Privatisten skal opp til ein skriftleg eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjer om privatistar skal få førebuingssdel ved lokalt gitt eksamen.

Teknologi og produksjon, konseptutvikling og kommunikasjon og design og visualisering: Privatisten skal opp til ein tverrfagleg praktisk eksamen i desse felles programfaga. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjer om privatistar skal få førebuingssdel ved lokalt gitt eksamen.