

Læreplan i grafisk design

Fastsatt som forskrift av Utdanningsdirektoratet 24. mars 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.

Gjeld frå 01.08.2021

Om faget

Fagrelevans og sentrale verdier

Grafisk design handlar om kreativt arbeid og visuelle løysingar i ulike medium. Faget gir høve til å utvikle det visuelle språket og utforme sjølvstendige visuelle uttrykk. Grafisk design bidreg i samfunnet gjennom visualisering og tydeleggjering av budskapar. Faget førebur elevane på vidare studium og eit arbeidsliv som stiller krav til kompetanse i visuell kommunikasjon og design.

Alle fag skal bidra til å realisere verdigrunnlaget for opplæringa. Grafisk design skal bidra til å utvikle skaparglede, engasjement og evne til å uttrykkje seg visuelt på ulike måtar. Faget bidreg til innsikt i den visuelle identiteten og historia vår. Det bidreg òg til at elevane utviklar etisk medvit om korleis designval påverkar samfunnet. I grafisk design må elevane òg vege ulike omsyn mot kvarandre for å finne gode løysingar for design, og faget bidreg dermed til at elevane lærer å ta både faglege og sjølvstendige val.

Kjerneelement

Visuell kommunikasjon

Kjerneelementet visuell kommunikasjon handlar om å bruke komposisjon, farge og typografi i faget. Sentralt i dette kjerneelementet er kunnskap om korleis visuelle verkemiddel og forteljeteknikkar kan brukast til å formidle ein budskap. Vidare handlar visuell kommunikasjon om å organisere og leggje til rette budskapar og om å ta omsyn til lesbarheit, symbolbruk og biletbruk.

Designprosess

Kjerneelementet designprosess handlar om ein tenkje- og arbeidsmetode for å identifisere brukarbehov og utarbeide løysingar. Dette inneber utforsking og kreative prosessar for å skape brukaropplevingar som tek omsyn til kjenslemessige og praktiske behov. Kjerneelementet handlar òg om å anvende relevant programvare og utstyr. Vidare handlar det om å ta i bruk kritisk tenking i ulike designprosessar.

Samfunn, kultur og teknologi

Kjerneelementet samfunn, kultur og teknologi handlar om utviklinga av det visuelle språket vårt og om korleis grafisk design kan bidra til å skape mening, knyte band og påverke samfunnsutviklinga. Dette inneber å forstå kva rolle grafisk design har, og korleis det kan brukast i samfunnet. Vidare handlar kjerneelementet samfunn, kultur og teknologi om bruk av verktøy og ny teknologi.

Tverrfaglege tema

Demokrati og medborgarskap

I grafisk design handlar det tverrfaglege temaet demokrati og medborgarskap om korleis elevane kan medverke til auka samfunnsdeltaking gjennom grafiske designløyningar. Vidare handlar det om å utvikle design som tek omsyn til rettane og behova til både fleirtalet og mindre grupper i samfunnet.

Berekraftig utvikling

I grafisk design handlar det tverrfaglege temaet berekraftig utvikling om at elevane får kompetanse til å gjere etiske val, og om at dei vel og bruker materiale og teknologi som i minst mogleg grad skader miljøet. Faget skal utvikle medvit om korleis grafiske designløyningar og visuelle medieuttrykk påverkar forbruksmønster.

Grunnleggjande ferdigheiter

Munnlege ferdigheiter

Munnlege ferdigheiter i grafisk design inneber å gjere greie for idear, prosessar og designval i eigne visuelle uttrykk med bruk av fagterminologi. Vidare inneber det å samtale med brukarane for å vurdere behova deira.

Å kunne skrive

Å kunne skrive i grafisk design inneber å kommunisere gjennom teikn, symbol og bilete i visuelle uttrykk. Dette inneber òg å formidle budskapar tilpassa ulike målgrupper, sjangrar og mediekanalar.

Å kunne lese

Å kunne lese i grafisk design inneber å forstå og bruke og reflektere over teikn, symbol, bilete og kombinasjonar av desse i ulike visuelle medium. Dette inneber òg å utøve kjeldekritikk av grafiske designproduksjonar som ein sjølv og andre står bak.

Å kunne rekne

Å kunne rekne i grafisk design inneber å ha kunnskap om flater, målestokk, oppløysing og tabellar og bruke dette i eigne grafiske designproduksjonar.

Digitale ferdigheiter

Digitale ferdigheiter i grafisk design inneber å produsere, tilpasse og publisere ved hjelp av relevante digitale ressursar. Vidare inneber det å finne

informasjon og inspirasjon og å anvende eksisterande designelement føremålstenleg. Det inneber òg å følgje gjeldande reglar for opphavsrett, personvern og publisering.

Kompetansemål og vurdering

Kompetansemål og vurdering grafisk design

Kompetansemål etter grafisk design

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- identifisere behov og utforme og presentere grafiske designløyningar
- bruke og drøfte typografi, farge, komposisjon, symbol og forteljeteknikkar som verkemiddel
- utforme og vurdere illustrasjonar og designløyningar tilpassa ulike budskapar
- utarbeide og vurdere kreative og sjølvstendige idear til grafiske designløyningar gjennom ein stegvis designprosess
- anvende materiale, format og filtypar til produksjon i samsvar med tekniske krav, miljøomsyn, etiske normer og regelverk
- utforske tidlegare og samtidige visuelle uttrykk og anvende desse i egne grafiske medieprodukt
- vurdere og drøfte korleis grafiske designløyningar påverkar forbruksmønster og samfunnsutvikling og aukar samfunnsdeltakinga
- utvikle, utforme og vurdere grafisk design som tek omsyn til rettane og behova til ulike grupper i samfunnet
- utforske nye verktøy og moglegheiter for interaksjon og kommunikasjon ved bruk av ny teknologi
- utforske omgivnadsdesign som kommuniserer i ulike nærmiljø
- anvende relevant fagterminologi i grafisk design

Undervegsvurdering

Undervegsvurderinga skal bidra til å fremje læring og til å utvikle kompetanse i faget grafisk design. Elevane viser og utviklar kompetanse i faget når dei gjennom kreative prosessar utviklar og visualiserer løyningar og bruker fagspråk. Elevane viser og utviklar òg kompetanse når dei arbeider med visuelle verkemiddel, berekraft og praktisk problemløysing i grafisk design-oppgåver. Vidare viser og utviklar elevane kompetanse når dei hentar inspirasjon frå ulike kjelder.

Læraren skal leggje til rette for elevmedverknad og stimulere til lærelyst gjennom varierte praktiske og teoretiske arbeidsmåtar som fremjar innovasjon, kreativitet og skaparglede. Læraren skal vere i dialog med elevane

om utviklinga deira i grafisk design, og elevane skal få høve til å prøve seg fram. Med utgangspunkt i kompetansen elevane viser, skal dei få høve til å setje ord på kva dei opplever at dei får til, 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 grafisk design.

Standpunktvurdering

Standpunktkarakteren skal vere uttrykk for den samla kompetansen eleven har ved avslutninga av opplæringa etter grafisk design. Læraren skal planleggje og leggje til rette for at eleven får vist kompetansen sin på varierte måtar som inkluderer forståing, refleksjon og kritisk tenking, i ulike samanhengar. Læraren skal setje karakter i grafisk design basert på kompetansen eleven har vist gjennom prosess og praktisk produksjon av grafisk design, og gjennom refleksjon over bruk av verkemiddel og kjelder.

Vurderingsordning

Standpunktvurdering

Grafisk design: Eleven skal ha éin standpunktkarakter.

Eksamen for elevar

Grafisk design: Eleven kan trekkjast ut til ein praktisk eksamen. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. Eksamen skal ha førebuingssdel.

Eksamen for privatistar

Grafisk design: Privatisten skal opp til ein praktisk eksamen. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjer om privatistar skal få førebuingssdel ved lokalt gitt eksamen.