

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

Fastsett som forskrift av Utdanningsdirektoratet (dato) etter delegasjon i brev datert 26. september 2005 frå Utdannings- og forskingsdepartementet med heimel i lov 17. juli 1998 nr. 61 om grunnskolen og den vidaregåande opplæringa (opplæringslova) § 3-4 første ledd.

Gjeld frå (dato)

UTKAST

# Føremål

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

Opplæringa skal fremje elevens innsikt i kreativ og presis utforming og visualisering av ulike former for 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 standardarar.

Opplæringa skal leggje til rette for at eleven får kompetanse i å fremje ein budskap 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:

Fag	Hovudområde	
Grafisk design	Design	Produksjon

# Hovudområde

## Design

Hovudområdet design omfattar formidling av ein budskap ved bruk av visuelle verkemiddel og tekst. Hovudområdet omfattar fordjuping innan 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 minutt 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 ved å bruke profesjonelle verktøy tilpassa medieprodukt, budskap og målgruppe
- utarbeide og vurdere kreative og originale idear for å formidle visuelle budskap
- bruke og drøfte fargar, layout, symbol og komposisjonsprinsipp som visuelle verkemiddel
- bruke tidlegare og samtidige visuelle uttrykk, ulike stilartar, estetikk og trendar som referansar i eigne medieprodukt og drøfte verknaden dette har på budskapen
- forenkla budskapen ved å bruke visuelle framstillingar og lage grafikk for kvantitative data, 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 korrrekt skriftleg språk og høg lesbarheit i samsvar med medieprodukt, budskap og målgruppe, og drøfte vala
- velje og vurdere fargar, format, materiale og filtypar for produksjon, lagring og distribusjon av grafiske medieprodukt i samsvar med bransjefaglege standardar, etiske normer og gjeldande regelverk

## Vurdering

### Grafisk design

Reglar for sluttvurdering:

#### **Standpunktvurdering**

<b>Fag</b>	<b>Ordning</b>
Grafisk design	Elevane skal ha ein standpunktkarakter.

#### **Eksamen for elever**

<b>Fag</b>	<b>Ordning</b>
Grafisk design	Elevane kan trekkjastes ut til praktisk eksamen. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt.

#### **Eksamen for privatistar**

<b>Fag</b>	<b>Ordning</b>
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.