



basic education

Department:
Basic Education
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

**NASIONALE
SENIOR SERTIFIKAAT**

GRAAD 12

ONTWERP V1

(TEORIE)

NOVEMBER 2010

Moontlike Antwoorde

PUNTE: 150

AFDELING A: ONTWERPGELETTERHEID

VRAAG 1 [20 punte]

AS1: Maak waardebepalings deur 'n duidelike begrip van Ontwerp.

AS2: Begrip van ontwerpteorie en die korrekte gebruik van ontwerpterminologie.

1.1 [10 punte]

1.1.1 (Ken 4 punte toe)

Leerdere moet hulle voorkeur ondersteun met 'n welberedeneerde argument gebaseer op die 'huwelik van invloed' wat gebruik is in die skepping van hierdie ontwerp.

Suksesvol: Leerdere mag redeneer dat hierdie huwelik/samesmelting van ontwerpstyle 'n totale unieke ontwerpidentiteit, d.i. Suid-Afrikaans, skep. Deur die ontwerpstyle te vermeng, het hierdie ontwerp verander en hierdie huwelik van invloed is broodnodig as dit by die kreatiewe aspek van ontwerp kom. Die ontwerp is oorspronklik en handgemaak, wat die ontwerpuitstalling of versamelaar status gee. Die vermenging van invloed dien ook as 'n katalisator om kulture bymekaar te bring. Die produksie-proses maak ook gebruik van verskillende tegnieke wat die vervaardigingsindustrie sal help deur te verseker dat meer mense werk sal hê. Andersinds kan leerdere redeneer dat hierdie vermenging nie goeie ontwerp tot gevolg sal hê nie omdat die funksie ingeboet word. Oor die algemeen kan die inhoud binne 'n laaikas nie gesien word nie, maar hier kan alles gesien word.

Onsuksesvol: Die oop bokant sal stof/vullis vergader en sodoende die funksie van die laaie inboet. Die uniekheid/oorspronklikheid van die individuele ontwerp tegniek (draadwerk en tradisionele Nederlandse / bal-en-klou meubels) se waarde word verminder / verlaag. Leerdere mag redeneer dat hierdie vermenging/pastiche van style 'n nie-puristiese vermenging skep wat dikwels onvanpas lyk en dikwels nie goed kan funksioneer nie en gevolglik onwenslik verklaar word. Hulle mag ook redeneer dat hierdie produk 'n swak indruk van Suid-Afrikaanse ontwerp aan die internasionale gemeenskap mag oordra omdat die funksie ingeboet word. Die tegniek van handgemaakte draadwerk kan beskou word as minderwaardige vakmanskap – 'tweedehandse' tegniek.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

1.1.2

(Ken 6 punte toe)

Geen punte vir ontwerpelemente. Punte slegs vir ontwerpbeginsels, bv. Fokuspunt, Proporsie/Skaal, Balans, Kontras/ Variëteit, Ritme, Eenheid en enige van die Universele Beginsels.

Die volgende mag by die analise ingesluit word: -

- **Balans** (beginsel) – Leerders mag die beginsel van balans as deel van die skepping van simmetrie noem. Hier is die patrone gebalanseerd op 'n bi-laterale wyse met 'n sentrale as (handvatsels van die laaie). Die laaikas en twee pote (balen-klou) aan elke kant is simmetries – die linkerkant lyk net soos die regterkant.
- **Variasie en kontras** (beginsel) – Die ontwerper kontrasteer draadkuns met die soliede houtlaaie. Hierdie kombinasie en die gebruik van 'n verskeidenheid invloede wat saamgesmelt is in 'n unieke ontwerp sorg vir 'n interessante ontwerpidentiteit.
- **Ritme** (beginsel) – die herhaling van die vertikale en horisontale lyne van die draadkuns skep 'n ritmiese patroon. Die herhaling van die reghoekige laaie help ook om die ritmiese effek van die laaikas te versterk.
- **Eenheid** (beginsel) – geskep deur die herhaling van vertikale en horisontale lyne soos vertoon in die draadvorm van die laaikas.

Gee krediet aan enige ander ontwerpbeginsels.

Universele Beginsels van Ontwerp:

- **Vergelyking** (universele beginsel) – die verhouding en kombinasie van twee kontrasterende ontwerpstyle (Afrika en en Nederlands) word gekombineer in 'n beheersde, bindende wyse.
- **Ooreenkomstighede** (universele beginsel) (Gestalt) – elemente wat dieselfde is (bv. Liniêre herhaling van die draadkuns) hou meer verband met mekaar as elemente wat verskil (die twee laaie). Dit veroorsaak dat daar binne die laaikas ooreenkomste is en verseker die integrasie van elemente (soliede vorms en negatiewe vorms).
- **Argetipes** - 'n universele patroon van tema en vorm veroorsaak deur inherente (ingebore) voorkeure of ongemaklikhede. Hier word die tema van 'samesmeltende' style op 'n kreatiewe wyse gebruik en skep gevolglik 'n unieke ontwerp-identiteit.

Krediet moet ook aan enige ander universele beginsels van ontwerp toegeken word.

V1.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING %	VRAE	PUNTE 10
Lae orde	Herroeping van elemente en beginsels	30%	1.1.1 +1.1.2	3
Middel-orde	Toepassing van elemente en beginsels	40%	1.1.1 +1.1.2	4
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	1.1.1 +1.1.2	3

1.2 [10 punte]

1.2.1 (Ken 6 punte toe)

- Lyn – beide vloeiend (kromming van die sitplekke) en geometries (kruising van stoelbene), masjiengemaakte lyne is gebruik. Lyne vir die sitplekke skep L-vormige ontwerpe terwyl die bene A-vormige strukture met versterkende kruisvormige ondersteunings skep. Diagonale lyne vir die tafel skep spanning. Vereenvoudigde lyn – geen dekorasie.
- Kleur – Neutrale/wit/beige kleure skep 'n skoon, aardse en natuurlike (rou hout) gevoel. Dit word gebruik om 'n gevoel van ruimte en vloei te skep. Die kleur word herhaal in beide die tafel en die stoele om eenheid te skep. Die deursigtige tafelblad dra verder by tot die onthulling van die struktuur, dubbelsinnigheid en kontrastering in terme van stewigheid en breekbaarheid.
- Tekstuur – Tasbare tekstuur waar alle oppervlaktes glad van tekstuur is om skoon oppervlaktes te adverteer. Visueel lyk die tekstuur glansend. Gladde tekstuur verseker gemak. Plastiek lyk visueel glad en sag.

V1.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING %	VRAE	PUNTE 10
Lae orde	Visuele begrip	30%	1.2.1	3
Middel-orde	Toepassing	40%	1.2.1+1.2.2	4
Hoër orde	Evaluering	30%	1.2.2	3

1.2.2 (Ken 4 punte toe)

Die stoele met pakplek ('glove' chairs) neem baie min spasie op omdat die pakplek-kompartemente stoorplek verskaf vir die ophang van 'n baadjie of jas, 'n aktetas of 'n handsak. Geen items hoef op die vloer rond te staan nie, wat beide die risiko verminder dat iets gesteel word en ook dat iemand oor iets sal struikel. Dit behoort gevolglik beweging te vergemaklik vir beide kliënte en kelners om in die beperkte ruimte van die koffiewinkel te beweeg.

Die tafel het twee lae sodat persoonlike besittings onder die boonste laag, wat deurskynend is, gestoor kan word.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

VRAAG 2 [10 punte]

AS3: Bespreek, verduidelik en toon die inhoud en funksie van produkte, beelde, tekens en simbole wat in ontwerp gebruik word om openlike en verborge boodskappe oor te dra en wat stereotipes en vooroordele van die verlede en hede bekragtig of bevraagteken.

AS 2: Begrip van ontwerpteorie en die korrekte gebruik van ontwerpterminologie.

Krediet moet gegee word aan enige ander redelike waarnemings.

2.1 2.1.1 (Ken 1 punt toe)

Die leerders sal die ontwerp volgens hulle eie voorkeure evalueer. Hulle mag redeneer dat die visuele beelde, naamlik wat hulle beskou as 'n perfekte neus en mond, gebruik word om die doel van die Toronto plastiese chirurgie-maatskappy te verduidelik. Die plasing (ontwerp-uitleg) van die prentjie op die koppie gee vir die kliënt 'n voorsmakie van hoe hy/sy met 'n perfekte neus en mond sal lyk wanneer 'n koppie tee of koffie gedrink word.

Andersins mag leerders redeneer dat die beeld onvanpas vir bv. 'n manlike kliënt is. Addisioneel verduidelik die beeld nie die tipes plastiese chirurgie wat beskikbaar is nie – die inhoud hier - slegs die neus en mond - maak die ontwerp dus onvanpas.
Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

2.1.2 (Ken 1 punt toe)

Die ontwerper hoop om op 'n ligtelike wyse 'n positiewe bewustheid oor die verandering van fisiese voorkoms te skep. Die doel is om die eenvoud van die verandering van 'n mens se voorkoms deur middel van 'n mediese prosedure te belig. Die proses van toegang tot plastiese chirurgie is baie makliker as in die verlede, bv. deur die opling van 'n koppie.

2.1.3 (Ken 4 punte toe)

Leerders sal verskillende oogpunte vir hierdie vraag bied. Opinies moet gebaseer word op geskikte ontwerptaal. Leerders behoort die bestaan van stereotipes te kan identifiseer en te kan bespreek hoe hierdie ontwerp voorkeure, wat deel uitmaak van die ontwerp, uitdaag of versterk.

(Die toepassing van kritiese denkvaardighede en die wyse waarop die leerder toepaslik kan beantwoord, behoort in die algehele assessering van hierdie vraag in ag geneem te word.)

Oogpunt 1: Onvanpas. Leerders mag vind dat die koppie se ontwerp aanstoot kan gee omdat dit die natuurlike voorkoms se waarde verlaag om plek te maak vir die gedurig-veranderende idee van die samelewing se voorkeure ten opsigte van skoonheid. Die koppie se ontwerp versterk die persepsie dat die samelewing materialisties is, behop met die fisiese voorkoms en aantrekkingskrag. Die koppie se ontwerp suggereer dat plastiese chirurgie om mens se voorkoms te verander normaal is soos om koffie te drink.

Die koppie se ontwerp plaas verdere druk op die debat dat vroue

gedurig hulle voorkoms moet verander vir die goedkeuring van die samelewing. Die ontwerp is slegs geskik vir die jong wit vrou. Dit sluit mans en mense van ander kulture uit.

Oogpunt 2: Geskik. Vanuit 'n ander perspektief mag sekere leerders redeneer dat die ontwerp 'n vars, prettige benadering aanneem om die ernstige sosiale impak van die verandering van 'n mens se voorkoms aan te spreek. Die koppie se ontwerp belig die ewig-toenemende begeerte om 'n mens se identiteit in 'n hoogs veeleisende samelewing te verbeter. Sommige leerders mag redeneer dat die bedryf van plastiese chirurgie baie meer bekostigbaar, pynloos en toeganklik is, bv. dis so maklik om 'n koppie koffie/tee te drink soos om 'n mens se gesig te verander. Hierdie eenvoudige koppie wat maklik bekombaar is (koffie/tee word in groot hoeveelhede verkoop) sal op sy beurt die gewildheid van die plastiese chirurgie-bedryf verhoog – 'n uitstekende bemerkingsveldtog. Positiewe resultate wanneer “neus” chirurgie gedoen is, bv. Jy sal soos die foto lyk.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike waarneming.

2.2 [Ken 4 punte toe]

2.2.1 (Ken 2 punte toe)

Die mense verteenwoordig deur die nasionale parlement word gesimboliseer deur die gestilleerde figure langs die pot. Die simbool is geskik omdat die verteenwoordiging van mense (die gebruik van figure) in die parlement noodsaaklik is vir die doel van die parlement. Die verskillende kleure van die mense kan die diversiteit van mense in Suid-Afrika simboliseer.

Die opkomende son verteenwoordig die hoop op 'n nuwe, helder toekoms vir die land en sy mense. Die son bo-aan die logo kan ook die mag van die parlement tydens die besluitnemingsproses simboliseer.

Die boek simboliseer die kennis of wysheid wat nodig is vir die effektiewe bestuur van die parlement.

Die protea is simbolies van ons nasionale blom wat ons natuurlike erfenis as Suid-Afrikaners verteenwoordig.

Die Afrika-pot simboliseer die smeltpot van kulture en mense van Suid-Afrika of die kulturele belangrikheid van inheemse kulture in Suid-Afrika. Die dromslag van Suid-Afrika, roep al die verskillende kulture na die parlement.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike waarneming.

2.2.2 (Ken 2 punte toe)

Oogpunt 1: Inklusief.

Leerders mag uitwys dat daar ligte en donker kleure vir die mense gebruik word en gevolglik kultureel inklusief is. Die protea is al die kulture se nasionale blom. Hierdie tekens / simbole vorm deel van ons daaglikse bestaan, bv. Opvoeding (boek) en sluit gevolglik alle groepe mense in en maak hulle dus kultureel inklusief.

Oogpunt 2: Eksklusief.

Leerders mag uitwys dat hierdie tekens / simbole kultureel eksklusief is in die sin dat mense wat nog nie met hulle in aanraking was nie hulle nie sal verstaan nie en gevolglik kultureel eksklusief is, bv. die 'pap'-pot wat hoofsaaklik die landelike kulture verteenwoordig. Leerders mag ook uitwys dat slegs 'n paar kultuurgroepe verteenwoordig word, wat die logo kultureel eksklusief maak. Verder kan die simbole verskillende betekenis in verskillende kulture hê, wat dit kultureel eksklusief maak. Hierdie simbole vang die gees van Suid-Afrika vas.

V2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS-TOEKENNING	VRAE	PUNTE (10)
Lae orde	Waarneming; Herroeping; begrip	30%	2.1.1+2.1.3+2.2.2	3
Middel-orde	Toepassing	40%	2.1.2 + 2.1.3 +2.2.1	4
Hoër orde	Analise; Sintese Evaluering Aftrekking	30%	2.1.2 + 2.1.3 + 2.2.2	3

VRAAG 3 [20 punte]

AS4: Onderzoek, reflekteer en interpreteer inligting vanuit 'n verskeidenheid bronne wat wêreldwye/globalisasie-invloede toon en hoe dit die ontwikkeling van ontwerp beïnvloed.

3.1 **Sien relevante / aanbevole LOOM in die LPR vir hierdie voorbeelde, of verwys na die Gr 12 Ontwerp Handboek. 'n Leerder mag enige voorbeeld uit die voorgeskrewe LOOM in die LPR gebruik.**

NOTA: Hoofnasieners moet die egtheid van die leerder se antwoord naslaan indien 'n leerder 'n ontwerper wat nie op die Nasionale LOOM-lys is nie verskaf. Geen punte sal toegeken word vir die naam van die ontwerper en die titel van die ontwerpproduk/te nie. Slegs inligting wat relevant tot die vraag is, sal krediet kry.

3.1.1 (Ken 4 punte toe)

Leerders sal hierdie vraag vanuit verskillende oogpunte beantwoord.

Oogpunt 1: Leerders mag redeneer dat die skepping van 'n unieke identiteit as ontwerper 'n integrale deel van die ontwerpproses uitmaak. Oorspronklikheid in ontwerp is noodsaaklik vir die sukses van ontwerpprodukte. Die beeld van 'n dromspeler gebruik deur Dyalvane verteenwoordig tipiese Afrika ritme. Ontwerpers is verantwoordelik vir die skepping van 'n nasionale / streeksidentiteit vir 'n ontwerp wat 'n spesifieke land of streek identifiseer, in hierdie geval die Xhosa-kultuur. Hierdie uniekheid van die ontwerpproses skei die produk van alle ander soortgelyke produkte geskep in verskillende lande. Met verwysing na Andile Dyalvane se ontwerp mag leerders uitwys dat sy ontwerpe uniek is en mooi om na te kyk omdat hy sy persoonlike agtergrond as deel van die ontwerpproses insluit. Die feit dat hy beïnvloed is deur die rituele praktyke van sy kultuur maak sy produk uniek Suid-Afrikaans. Baie Suid-Afrikaners is bewus van hierdie rituele wat gekoppel word aan die skepping van 'n unieke Suid-Afrikaanse ontwerp. Dyalvane het gebruik gemaak van sy kulturele beoefening van Baca soos gesien met die insnyding / ingegraveerde merke op sy keramiekhouer.

Oogpunt 2: Leerders mag redeneer dat hierdie praktyk verwarrend is en ook ou heilige tradisies op 'n gekommersialiseerde wyse verontagsaam. Ontwerpers hoef nie hul erfenis / kultuur soos Dyalvane te verteenwoordig nie omdat hulle na nuwe maniere van aanbidding moet soek. Soms wil ontwerpers ontsnap van hulle tradisionele agtergronde om 'n nuwe persoonlike styl te skep. Leerders mag redeneer dat eenvoudige voorbeelde van die kulturele erfenis in die ontwerper se werk mag vertoon, bv Dyalvane se ander werk mag heeltemal anders vertoon. Ontwerpers moet uniek wees, geen kulturele invloed is belangrik nie. Jou produk word jou korporatiewe identiteit. Nuwe idees – moenie eklektiese style kopieer nie, selfuitdrukking is belangrik. Krediet moet ook gegee word aan enige ander redelike waarnemings.

3.1.2 (Ken 6 punte toe)

VERSKILLE	OOREENKOMSTE
FIGUUR A gebruik eenvoudige / naturalistiese / aardse kleure bv Afrika. <input checked="" type="checkbox"/> FIGUUR B is sterk in kleurgebruik. 'n Gewaagde turkoois kan verwys na water se belangrike invloed in Nederland. <input checked="" type="checkbox"/>	Beide ontwerpe maak gebruik van insnyding / gestikte oppervlak-versiering. Die oppervlakversiering skep 'n tasbare gevoel vir beide ontwerpe. <input checked="" type="checkbox"/>
FIGUUR A het 'n langwerpige vorm wat uitkelk / groter by die opening soos by 'n beker. <input checked="" type="checkbox"/> FIGUUR B se vorm is korter. Sy 'ui- / gloeilamp'-agtige vorm is uniek. <input checked="" type="checkbox"/>	Beide ontwerpe het van klei gebruik gemaak as medium. <input checked="" type="checkbox"/>

FIGUUR A is gegraveer / gesny wat herinner aan die insnydingsrituele. <input checked="" type="checkbox"/> In FIGUUR B is klein gaatjies in die oppervlak gemaak en lyk dan asof dit handgestikte versiering / patroon het. <input checked="" type="checkbox"/>	Beide ontwerpe maak gebruik van kromlynige, vloeiende lyne as deel van die oppervlakversieringspatroon. <input checked="" type="checkbox"/>
FIGUUR A het die menslike figuur as die fokus van die ontwerp gebruik. Die figuur is baie gestileerd. <input checked="" type="checkbox"/> FIGUUR B maak gebruik van organiese vorms wat soos diere of blare lyk. <input checked="" type="checkbox"/>	Beide houers is met die hand gemaak wat bydra tot die uniekheid van beide ontwerpe. <input checked="" type="checkbox"/>
FIGUUR A 2008 <input checked="" type="checkbox"/>	FIGUUR B 2000 <input checked="" type="checkbox"/>
FIGUUR A Suid-Afrika, Dyalvane <input checked="" type="checkbox"/>	FIGUUR B Nederland, Jongeruis <input checked="" type="checkbox"/>
Krediet moet ook gegee word aan enige ander redelike waarnemings.	Krediet moet ook gegee word aan enige ander redelike waarnemings.

V3.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGSTOEKENING	VRAE	PUNTE (10)
Lae orde	Waarneming	30%	3.1.1+3.1.2	3
Middel-orde	Toepassing	40%	3.1.1 + 3.1.2	4
Hoër orde	Evaluering	30%	3.1.2 + 3.1.2	3

3.2 (Ken 10 punte toe)

NOTA: 'n leerder mag kies om enige voorbeeld vanuit die LPR, PAT of enige ander gedokumenteerde bron te gebruik.

In die kandidaat se bespreking moet die leerder die toepaslikheid van die ontwerper se ontwerp ten opsigte van die basiese beginsels van die Trots Suid-Afrikaanse veldtog verduidelik. Bv. beginsels wat getuig van goeie gehalte vakmanskap, viering van ons erfenis, die gebruik van goeie, wettige besigheidsbeginsels. Die volgende moet bespreek word om volle krediet te kan kry:

- Identifiseer die ontwerper. (1) Bv. Sonwabile Ndamase, Carrol Boyes.
- Naam van die produk. (1)

- Beskryf kortliks die ontwerp en die toepaslikheid daarvan op die trots Suid Afrikaans Veldtog. (4)
- Kenmerkende styl van die ontwerp/e of ontwerper se werk. (4)

Voorbeeld 1:

- **Naam van die ontwerper: Bongiwe Walaza.**
- **Die name van die ontwerpe: "Shweshwe"** gepatroonde katoen. bv. "Drie katte", "Drie luiperds" en "Toto" in haar ontwerpe.
- **Beskrywing en die toepaslikheid van die trots S.A. veldtog:** Ontwerpe is in "Shweshwe"-patrone tipies van SA ontwerp in skakerings van bruin, rooi, indigo en wit sjokolade. Die patrone is deur Da Gama geskep (plaaslike tekstielvervaardiger) en is gebaseer op alledaaglikse gebeurtenisse, bv. blomme, olifante, ens. Die katoen wat sy gebruik, word plaaslik gekweek en die stof (shweshwe) word vervaardig in Zwelitsha ('n township naby King William's Town). Dit kom neer op die behoud van bestaande werkgeleenthede, ekonomiese groei en die skepping van meer kwaliteit werkgeleenthede in die land. Hierdie ontwerp verhoog werkskepping deur die bevordering van Suid-Afrikaanse produkte. Bongiwe was ook 'n produk-ontwikkelaar vir Wild Silk Africa. Verder het sy opleiding aan talle werknemers van daardie maatskappy voorsien wat op sy beurt ons plaaslike vaardighede sal verbeter.
- **Kenmerkende styl van die ontwerp/e of ontwerper se werk:** Bongiwe is geïnspireer deur haar Xhosa-agtergrond, die landskap, die mense en veral die tradisionele Xhosa-drag. Bongiwe maak gebruik van 'n palet van tradisionele, natuurlike materiaal vir haar reeks. Sy herskep die nederige "shweshwe" wat tradisioneel in Suid-Afrika aan die nuwe bruid en ou vroue in helder, ekspressiewe, hoë kwaliteit Afrika-rokke gekoppel was. Haar styl is in wese eklekties en kontemporêr wat baie wenslik is in die huidige Suid-Afrikaanse ontwerplandskap. Haar ontwerpe herskep tradisionele bykomstighede tot 'n hoë gehalte Afrika-rok. Bongiwe verander tradisionele materiaal (bv. shweshwe), voorheen gebruik vir tradisionele doeleindes, in 'n heeltemal nuwe rigting en met 'n nuwe doel (kontemporêre mode).

Gee krediet vir enige ander inligting.

V3.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGSTOEKENNING	VRAE	PUNTE (10)
Lae orde	Herroep Noem	30%	3.2	3
Middel-orde	Toepassing	40%	3.2	4
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering/ reduksie	30%	3.2	3

VRAAG 4 [30 punte]

AS4: Onderzoek, reflekteer en interpreteer inligting vanuit 'n variëteit van bronne wat wêreldwye/globalisasie-invloede toon en hoe dit die ontwikkeling

van ontwerp beïnvloed.

AS5: Analiseer, interpreteer en reflekteer krities op voorbeelde en bring hulle in verband met hulle kulturele, historiese en kontemporêre kontekste.

4.1 (Ken 20 punte toe in totaal)

Moontlike opsies: FIGUUR A: Kuns en Kunsvlyt 1850 – 1900, FIGUUR B: Art Nouveau 1890 – 1905, FIGUUR C: Art Deco/Populêre Modernisme 1925 – 1939, FIGUUR D: Modernisme/Eeu van Stroombelyning 1935 – 1955, FIGUUR E: Post-Modernisme 1965 – hede.

- Identifiseer duidelik die TWEE style/bewegings verteenwoordig deur die deure wat jy gekies het. (2 punte)
- Sluit die name van ontwerpers (2 punte) en titels van hulle ontwerpe (2 punte) uit hierdie style/bewegings in.

Ken 7 punte toe per styl of beweging vir enige van die volgende:

(7 x 2 = 14)

- Bespreek die doelwitte van en invloede op elke styl/beweging.
- Bespreek die kenmerke van die TWEE ontwerp-bewegings.

OPSIE 1 - FIGUUR A: Gepastheid vir 'n Doel (Kuns en Kunsvlyt Beweging) 1850 – 1900 (Ken 1 punt toe)

Noem 'n ontwerper (Ken 1 punt toe) en 'n ontwerp (Ken 1 punt toe).

- William Morris, bv. "Pimpernel Wallpaper design" , geïnspireer deur ware blomme, blare en lote. OF
- Walter Crane bv. Swan Wallpaper , beïnvloed deur swane, riete en voëls wat aarbeie eet. OF
- William Morris and Co, bv. die Sussex stoel weerspieël hul belangstelling in natuurlike materiale en tradisionele handwerk. OF
- Ashbee bv. silwer bak met 'n emalje-bedekking. Klem op handwerk-kwaliteite. Gilde-handwerk en die kwaliteit van die materiaal wat gebruik word.

Gee krediet aan ander relevante voorbeelde.

(Ken 7 punte in totaal toe per styl/beweging vir invloede en kenmerke)

Doelwitte en Invloede.

- Beïnvloed deur Gotiese argitektuur wat orde en stabiliteit en 'n goeie Christelike waardes teruggebring het. Quatrefoil en klaverblad motiewe reflekteer bogenoemde invloed.
- Landelike Engelse kothuisstyl - eenvoudige boerse of kothuisstyl wat ook herinner aan die middeleeue. Plaaslike materiale gebruik, bv. klip, onbehandelde hout en sigbare konstruksiemetodes.
- Beïnvloed deur die middeleeuse gees (dikwels mitiese temas soos drake) - eenvoudige handgemaakte boerse argitektuur en kunsvlyt, bv. landelike stoele gekerf uit hout en met geweefde sitplekke.
- Beïnvloed deur alledaagse tonele (genre) vanuit die natuur, bv. diere en blommotiewe.

Bespreek die kenmerke.

- Temas van die "platteland", bv. die melk van koeie, landelike blomme. Dit kan gesien word in Morris se gedrukte materiaal.
- Uitbeelding van menslike figure uit middeleeuse bronne, bv. soos gesien in gebrandskilderde glas en meubelpanele.
- Reaksie op die 19de eeuse industrialisering, bv. geen massa produksie van artikels nie.
- Wou die bewustheid verhoog dat kuns en kunsvlyt die kwaliteit van lewe kon verbeter – 'n edele beroep.
- Het handtegnieke gebruik, oorgedra van geslag tot geslag. Die vader sou die timmerwerk doen terwyl die moeder 'n kussing sou weef.
- Vlytkunstenaars het dikwels in 'n gilde gewerk (ko-operatief) soortgelyk aan die Middeleeuse Gilde-stelsel.
- Konstruksiebesonderhede is dikwels sigbaar gemaak, bv die klinknaels in die metaalwerk en die deuvelaar in meubels sal 'n dekoratiewe funksie hê.
- Natuurlike materiale wat "onaangeraak" was deur die industrie is gebruik. Bv. inheemse (Engelse) hout soos eike en beuk. William Morris se idee van 'bly getrou aan die materiaal', waar die materiale onversierd gelaat is sodat die skoonheid van die materiaal waarvan die voorwerp gemaak is, duidelik was.
- Landelike, kothuis gevoel, "onvoltooide" voorkoms en soms langwerpige ontwerpe.
- Onversierde ontwerpe, versiering gehou tot 'n minimum. Vorm volg funksie sonder onnodige besonderhede.
- Arabesque invloede soos gesien in Morris se muurpapier.
- Vorms sober en vereenvoudig, bv. Stoele wat donker, somber en swaar is.
- Onderwerpmateriaal geïnspireer deur die natuur, bv. Walter Crane se muurpapier.
- Nuwe belangstelling in weef, borduurwerk, die maak van kant en tapisserie. William Morris was dat die hoof inspirasie vir hierdie hernieude belangstelling.

EN

OPSIE 2 - FIGUUR B: Die Wuiwende Lyn (Art Nouveau Beweging) 1890 – 1905 (Ken 1 punt toe).

Noem 'n ontwerper (Ken 1 punt toe) en 'n ontwerp (Ken 1 punt toe).

- Mucha – Plakkaatontwerpe met sterk invloede van diere, plante, voëls en sensuele vroulike vorms. Hoogs gestileerde rose, sonneblomme, lelies en poue. OF
- Louis Tiffany – Wingerd lamp met sterk invloede van die natuur, bv. blare, vrugte, bome. OF enige ander.

(Ken 7 punte in totaal toe per styl/beweging vir invloede en kenmerke)

Doelwitte en Invloede.

- Asimmetriese gebrandskilderde glasskerms, geïnspireer deur insekte spinnerakke en blomme.

- Japannese Kuns - roosterpatrone, vloeiende dekoratiewe lyne, plat kleurvlakke.
- Charles Rennie Mackintosh – gestileerde rose, roosterontwerpe, sirkel en gepunt lyne. Gekurfde, lineêre ontwerpe, saamgeveg, bv. juweliersware deur René Lalique. Naaldekoker ('Dragonfly') borsspeld, vroeg 20ste eeu.
- Viking legendes en ou Evangelie boeke - romantiese idees en kwistige, oordadige versiering en vakmanskap.
- Simboliek – perspektief buite rekening gelaat, gebruik gemaak van plat vorms en kleur. Ook organiese, geboë buitelyne (cloissonisme) geïnspireer deur die sensuele vroulike vorm, bv. Mucha Plakkaatontwerpe, 20ste eeu.

Bespreek die kenmerke.

- Wuiwend, krullend, c-krul, vloeiend, slangagtige lyne.
- Asimmetriese gebalanseerde ontwerpe.
- Die natuur as hoofinspirasie - biomorfies, blomme, 'n waterval, vloeiende hare van vroue en veënde wilgerbome, bv. Tiffany lamp.
- Sensuele en vroulike ontwerpe - vroue allerbelangrikste op die femme fatale manier.
- Uitstekende vakmanskap en ontwerpe is gewoonlik duur.
- Rene Lalique – juweliersontwerper wat duur materiale gebruik, gemeng met 'n tikkie van die eksotiese kleure, bv. pêrelgroene, blouperse en lapis lazuli (blou). Glas. Ivoor, gemeng met edelgesteentes. Inspirasie kom van eksotiese voëls, insekte en diere, bv. naaldekoker borsspeld. Vorms is figuratief en organies.

Ander style/bewegings soos in die visuele beelde of soos op die lys mag ook bespreek word.

V4.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGSTOEKENNING	VRAE	PUNTE 20
Lae orde	Herroeping van feite	30%	4.1	6
Middel-orde	Toepassing	40%	4.1	8
Hoër orde	Kritiese analise	30%	4.1	6

4.2 [10 punte]

4.2.1 (Ken 2 punte toe)

Ken 1 punt toe per ontwerper vanuit die TWEE bewegings.
 Bauhaus: Le Corbusier, Walter Gropius, Mies van de Rohe
 Pop: Allen Jones, Peter Murdoch, De Pas, D'Urbino, Andy Warhol
Krediet moet ook gegee word aan enige ander redelike waarnemings.

4.2.2 (Ken 8 punte toe)

Vergelyk FIGUUR A en FIGUUR B deur te verwys na tipiese kenmerke/stylistiese verskille of ooreenkomste tussen hulle.

FIGUUR A: Bauhaus	FIGUUR B: Pop Ontwerp
Filosofieë van De Stijl - vereenvoudiging / ekonomie van die ontwerpelemente. <input checked="" type="checkbox"/>	Beïnvloed deur die Amerikaanse verbruiker-samelewing en die kultuur van geslagstereotipes in die Hippie, filosofieë van hierdie era. <input checked="" type="checkbox"/>
Gebruik van simplistiese lyne en vorms, bv. vierkantige basis van die stoel. <input checked="" type="checkbox"/>	Die lyne is sensueel en vloeiend, bv. die organiese selagtige vorm van die glas tafelblad. <input checked="" type="checkbox"/>
Die vorms is abstrak met hul verwysing na die geometriese vorms, bv. die gebruik van silindriese kussings as die sitplek van die stoel. Wiskundige kombinasie van silinders. <input checked="" type="checkbox"/>	Die vorms is figuratief met hul verwysing na moderne vroue in die modieuse klere van die Pop-era. <input checked="" type="checkbox"/>
Skep 'n stewige, masjienagtige voorkoms en 'n funksionele raamwerk - vorm volg funksie - die stoel se kontoere volg die kurwes van die liggaam. <input checked="" type="checkbox"/>	Skep 'n dekoratiewe naturalistiese produk - 'n vroue tafel ". <input checked="" type="checkbox"/>
Die stoel ontbreek versiering, hoewel dit sy funksie verrig - formele suiwerheid. <input checked="" type="checkbox"/>	'n Eenvoudige alledaagse meubelstuk wat 'n opwindende, baldadige punt maak - 'n vrou perfek opgemaak met modieuse klere. Verneder die vrou deur haar te verlaag tot 'n voorwerp <input checked="" type="checkbox"/>
Ontleen karakter aan manlike vorms. <input checked="" type="checkbox"/>	Dit word toegeskryf aan die vroulike geslag, bv. tema en inhoud is 'n vrou met 'n tafelblad op haar rug. <input checked="" type="checkbox"/>
Tekstuur – 'n gladde, blink karakter wat behoort aan die wêreld van die masjien. <input checked="" type="checkbox"/>	Die gladde viniel-tekstuur van die vrou en die gladde transparante/reflektiewe oppervlak van die glasblad plaas klem op die parodie wat eie aan Pop is. <input checked="" type="checkbox"/>
Kleur – elegante swart van die leer en die silwerige chroom-staal. <input checked="" type="checkbox"/>	Helder, lewendige kleure wat verteenwoordigend is van populêre kultuur, bv. rooi lippe, groen noupassende pakkie. <input checked="" type="checkbox"/>
Gee krediet aan enige ander eienskappe wat van toepassing is op die voorbeelde.	

V4.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGSTOEKENNING	VRAE	PUNTE (10)
Lae orde	Waarneming Visuele begrip	30%	4.2.1 + 4.2.2	3
Middel-orde	Toepassing	40%	4.2.1 + 4.2.2	4
Hoër orde	Analise	30%	4.2.1 + 4.2.2	3

TOTAAL AFDELING A: 80

AFDELING B: ONTWERP IN 'N SOSIALE/OMGEWINGSKONTEKS

VRAAG 5: SOSIALE KLEM [20 punte]

AS7: Demonstreer en verstaan die maniere waarop ontwerp gebruik kan word om sosiale, kulturele, omgewings- en etiese kwessies te bekragtig of te bevraagteken.

5.1 SOSIALE KWESSIES (INTERNASIONAAL)

5.1.1 (Ken slegs 4 punte toe)

Inhoud of boodskap: Ken punte toe vir relevante opinies:

Ons is vertrouwd met die beelde van die drie ape en hulle assosiasie met die uitdrukking "hear no evil, see no evil and speak no evil" ("hoor geen kwaad, sien geen kwaad en praat geen kwaad nie"). Ons as mense het die fasiliteit om te redeneer. Die ontwerper het hierdie begrip slim bewillig en het eerder welbekende glanspersoonlikhede gebruik. Die bekendes is gebruik omdat ons met hulle kan identifiseer en in hulle wil glo. Hulle werk gewoonlik vir 'n saak en het 'n geldige punt om te maak teen VIGS. Die feit dat hulle drie bekende vroulike glanspersoonlikhede is, wat identifiseer met die veldtog MIV/Vigs, maak dit dit meer geloofwaardig en realisties vir die publiek. Hulle is plaaslik en internasionaal bekend en die veldtog kan dus ook wêreldwyd bemark word. Al drie bekendes dra etikette, identifikasieplaatjies soos soldate, vir hierdie veldtog. Die werklikheid is dat VIGS in die ekonomiese arm lande meer lewens as konvensionele oorlogvoering eis. Die identifikasieplaatjies word saamgevoeg aan die een kant met die VIGS-lintjie, en aan die ander kant, met die woorde HOOR, PRAAT en SIEN. Wat hierdie drie treffende beelde sê, is dat ons moet ophou om verkeerde inligting te hoor, die waarheid te praat en die werklikheid te sien.

Daar kan ook geredeneer word dat daar geen verband is tussen die gebruik van bekende persoonlikhede om die impak van MIV/Vigs te propageer nie. Hierdie advertensie verhewe MIV/Vigs deur dit te assosieer met glanspersoonlikhede. Dit kan ook onopgeleide tieners mislei dat dit net jong, wit vroue, wat 'n glansryke lewenstyl lei, is wat deur MIV/Vigs geraak kan word. Leerders mag redeneer dat hierdie advertensie mans of baie jong kinders uitsluit.

Krediet moet gegee word vir eie opinies wat gestaaf of geregverdig is.

5.1.2 (Ken 4 punte toe)

Hierdie beelde verteenwoordig vrouens wat nie gehoor word nie (deur die gemeenskap). Vrouens wat nie gesien word nie (Familie gee voor dat hulle niks sien nie). Vrouens wat nie praat nie (Hulle word gedreig om stilt e bly oor hulle mishandeling). (Ja, gebaseer op 'hoor geen kwaad, sien geen kwaad, en praat geen kwaad ": mense wat nie uitpraat teen geslagsgeweld of misbruik nie, gee voor om nie te hoor of enigiets te sien nie. Hulle wil dus nie betrokke raak nie - dit is makliker om te ignoreer. Die 3 vroue verteenwoordig drie generasies: kind aan die linkerkant, ouma in die middel en moeder aan die regterkant. Dit sou impliseer dat daar geen ouderdomsbepanking is wanneer dit by geslagsgeweld of misbruik kom nie. Sterk kontras tussen toonwaardes (lig en donker) is gebruik om 'n duidelike klem op die gesig en hande te plaas wat die beoogde boodskap uitspel. Die feit dat geen kleur gebruik is nie, net swart en wit, plaas die klem nog sterker op die gebare wat "hoor geen kwaad, sien geen kwaad en praat geen kwaad" voorstel.

Nee, as die kyker nie bewus is van die "hoor geen kwaad, sien geen kwaad en praat geen kwaad" frase nie, sal hulle nie in staat wees om te interpreteer hoe dit teen misbruik kan help nie. Leerders mag redeneer dat hierdie konsep nie baie oorspronklik is nie - is vir MIV/Vigs gebruik en kan dus verkeerd geïnterpreteer word as 'n veldtog teen MIV/Vigs en nie misbruik nie. Meer informatiewe tipografie word benodig.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

5.2 SOSIALE KWESSIES (PLAASLIK)

(Ken 12 punte toe = 6 punte vir PLAASLIK en 6 punte vir INTERNASIONAAL) Vergelyk EEN Internasionale ontwerper wat die manier waarop mense leef positief verander het met EEN Plaaslike ontwerper.

NOTA: 'n Leerder mag kies om enige voorbeeld soos verskaf in die LPR, PAT of enige ander gedokumenteerde bron te gebruik.

VOORBEELD:

Hierdie is 'n vergelyking tussen EEN INTERNASIONALE Ontwerper (1punt): David Rockwell en EEN PLAASLIKE Ontwerper (1 punt), Streetwires, 'n ontwerpmaatskappy . EEN punt vir 'n voorbeeld van 'n werk of ontwerp vir 'n internasionale en lokale ontwerper.

- **David Rockwell se 'Imagination Playground'** moedig kreatiwiteit aan, gebruik as 'n kompakte opvoedkundige instrument . Dit ondersoek ook drie-dimensionele ruimte in 'n multi-vlakkige speelruimte en ontwikkel kognitiewe en sosiale vaardighede deur vrye spel met blokke en vorms, eerder as om net motoriese vaardighede deur middel van klimrame en swaaie te ontwikkel. Aangesien misdaad en armoede ons samelewing se groei en ontwikkeling belemmer, het **Streetwires** betekenisvolle, langtermyn indiensneming geskep tot die verbetering van die lewens van vele Suid-Afrikaners wat voorheen haweloos was deur vir hulle 'n werkplek, 'n gevoel van rigting en toegang tot vaardighede, opleiding en persoonlike ontwikkeling te gee.

- **Streetwires** is gemik op die verligting van werkloosheid, ten gunste van en die opheffing van gemeenskappe deur middel van vaardighedsopleiding, die ontwikkeling van individuele kunstenaars en die skep van 'n reeks uitreikprogram-inisiatiewe in kinderhuise, skole en verarmde gemeenskappe. ☑
- **Rockwell se Playground** fokus weer op die basiese elemente soos boublokke, sand, water en gevonde voorwerpe. ☑ Hy het 'n sandboks met die boustene geskep om kreatiewe spel te verhoog. Verder het hy 'n klanktuin geskep, bestaande uit 'n doolhof van buise en ander elemente waar kinders deur horing-vormige ontwerpe kan kommunikeer. ☑ Die tuin sal ook stukke wat kan draai, insluit, sowel as los toebehore soos bungee-toue en verbindingspype – alles wat kinders sal toelaat om oerwoud / tuin / doolhof op nuwe maniere te interpreteer. ☑
 'Imagination Playground in a Box' is 'n pakket met dele geskik vir binne- en buite-plekke. Dit gee gemeenskappe 'n maklik-om-te-installeer, kostedoeltreffende manier om hulle kinders geleenthede vir grenslose, vrye spel te bied. ☑ Dit kan ook op wiele binne- en buitemuurs gerol word en is geskik vir ingeslote omgewings, bv. kindersorg en skoolinstellings. ☑
Streetwires skep dekoratiewe en funksionele voorwerpe, soos promosie-items en geskenke, byvoorbeeld sleutelringe, skuifspelde, houers vir besigheidskaarte, CD staanders, draad fotorame, mandjies, wynrakke, eierkelkies, vase, 'n werkende radio, verskillende modelle van motors, diere, voëls en menslike beelde. ☑ Hulle is gestileerd en vereenvoudig, speelse en humoristiese voorwerpe. ☑ Dit weerspieël ook die tradisionele kraletjies se kleure om gevoelens van lighartigheid en vreugde uit te druk. ☑ Helder kleure oorheers en sluit blou, geel, turkoois, lemmetjiegroen en pienk in. ☑
 Hierdie werke weerspieël die unieke Suid-Afrikaanse tradisie van landelike draadkuns en weerspieël die kontemporêre lewe. ☑ Daar is ook 'n bewustheid van die huidige marktendense, byvoorbeeld deur artikels op aanvraag deur ondernemings van vandag te verskaf, sowel as vir plaaslike klein, eksklusiewe afsetgebiede en toeriste. ☑
- Die kern van **Rockwell se 'Playground'** is te groot, boustene wat eienaardig gevorm en dig is, kiem-bestand – skuimvorms wat bio-afbreekbaar is. ☑ Gevonde voorwerpe is ook gebruik - gemaak van rommel, bv. tentseile, buitebande, melkkratte en swembadnoedels. ☑ Die park sal ook steierwerk en doeke vir die maak van forte insluit. ☑
Streetwires gebruik hoofsaaklik draad, maar sluit ook krale, opgesnyde blikkies, bottelproppe, kralewerk-draad ☑, afkomstig uit die landelike gebiede van Zoeloeland en Maputaland. ☑ Tradisioneel het jong arm skaapwagter-seuns hulle eie speelgoed uit weggegooide draadhangers, blikkies, ens. geskep. ☑

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

V5.1 + 5.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING	VRAE	PUNTE (20)
Lae orde	Waarneming/Herroep Begrip	30%	5.1.1 + 5.1.2 + 5.2	6
Middel-orde	Toepassing	40%	5.1.1 + 5.1.2 + 5.2.1 + 5.2	8
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	5.1.1 + 5.1.2 + 5.2	6

VRAAG 6

Kandidate moet TWEE van die drie 10 punt sub-vrae kies

6.1 (Ken 10 punte toe)

6.1.1 (Ken 2 punte toe)

- Die gebruik van die bestaande veiligheidshelms elimineer die koste van die koop van rou materiaal en masjinerie, dus word die gebruik van rou materiaal vir alle verwante bedrywe beperk, wat dit goedkoper maak om in Suid-Afrika te vervaardig. Hergebruik, herwin.
- Mense sal unieke Suid-Afrikaanse produkte verkoop.
- Die skepping van 'hoede' deur plaaslike mense vir die 2010 Wêreldbeker-sokkertoernooi skeep werksgeleenthede.
- Omdat hierdie ontwerpe nuwe geleenthede vir die skeep van ekonomiese waarde, groei, inkomste, winste en uitvoermoontlikhede skeep, het dit 'n positiewe impak op ons ekonomie.
- Baloyi Makarapa (TM) het 'n unieke Suid-Afrikaanse produk geskep wat ook gesien word as 'n versamelaarsitem beide plaaslik en in die buiteland.
- Hy vier sy erfenis van die tradisionele kultuur (hoof kroon vir hoofmanne / konings) om 'n prettige, moderne "kroon" vir sokkerliefhebbers te skeep om te dra by sokkerwedstryde en tydens die 2010 Sokker Wêreldbeker.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

6.1.2 (Ken 8 punte toe)

NOTA: 'n Leerder mag kies om enige voorbeeld soos verskaf in die LPR, PAT of enige ander gedokumenteerde bron te gebruik.

GEEN punte vir die woorde "herwinde" en "groen" nie.

Voorbeeld 1:

Ontwerper : Heath Nash.

Titel : Bottleformball, 2009.

Beskrywing: (ken 6 punte toe)

Heath Nash se nuutste treffende skepping 'Bottleformball' is vernoem na die feit dat dit gebruik maak van ou huishoudelike plastiekbottels as vertrekpunt. Die gebruik van herwinde / gevonde materiale (plastiekbottels) verminder aansienlik skade aan die omgewing. Die vorms wat eie is aan die bottels self is eenvoudig gesny en gebruik om 'n interessante sirkelagtige beeldhouvorm te skep. Die uitstaande vorms op die rand van die sirkel skep interessante silhoeëtte wanneer dit verlig word. Dit is 'n afwyking van die vorige ontwerpe wat bestaan het uit die sny van ingewikkelde blomme uit bottels en dan die maak van iets daaruit. Nash maak gebruik van die mooi bottels in hulle oorspronklike staat om unieke beligting te skep. Die deurskynendheid van die bottels is treffend, veral wanneer dit verlig is. Daarbenewens het Nash CFL gloeilampe aangewend wat aansienlik skade aan die omgewing beperk. Ou plastiese objekte is hernu na nuwe objekte.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

V6.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING %	VRAE	PUNTE 10
Lae orde	Herroep/Kennis Begrip	30%	6.1.1+ 6.1.2	3
Middel-orde	Toepassing	40%	6.1.1 + 6.1.2	4
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	6.1.2	3

EN/OF

6.2 INTERNASIONAAL

6.2.1 (Ken 2 punte toe)

Die ontwerper het vorendag gekom met 'n briljante en sinvolle konsep, bv. die verpakking van gebruikte items wat ons wêreld besoedel (gevonde voorwerpe in hierdie ontwerp gebruik). Dit is 'n eerlike en goeie guerrilla veldtog wat 'n samevoeging van beide 'n verrassing en 'n insig met 'n doel behels, bv. ons sal nie nuttelose artikels wat die aarde besoedel, koop nie. Dit vestig aandag op oseaan-besoedeling en toon hoe afgrysig dit is om hierdie pakkies te verkoop naas eetbare produkte. Hulle het afval vanaf die strande rondom die VSA verpak soos kos, en het dit op plaasmarkte uitgestal en te koop aangebied om besoedeling te beklemtoon. Dit is skokkend om die verbruiker wakker te maak ten opsigte van besoedeling. Iemand sal nie eetbare produkte wat langs rommel lê wil koop sonder om aan besoedeling te dink nie.

Hierdie veldtog is effektief, want dit skep 'n nuwe manier van aandag trek - nie met 'n plakkaat of advertensie nie, maar met die werklike verpakte 'kos'-pakkie wat glad nie voedsel is nie, maar stukke besoedeling.

Mense vrees die realiteit van die "waarheid": verpakte 'junk' wat jy sal koop en eet.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

6.2.2 (Ken 8 punte toe)

NOTA: 'n Leerder mag kies om enige voorbeeld soos verskaf in die LPR, PAT of enige ander gedokumenteerde bron te gebruik.

Een Internasionale Omgewingsontwerper (Ken 8 punte toe)
GEEN punte vir "eko-vriendelike", "omgewings"-ontwerper nie.
Voorbeeld:

Ontwerper: Tokujin Yoshioka

Ontwerpproduk: Honey – Pop stoel

(Ken 6 punte toe)

Hy verken nuwe gebiede in ontwerp. Hy ondersoek dimensies soos ruimte, tasbaarheid, die gewig van lug self en hy wil vorms realiseer wat hoofsaaklik nuut en waardevol vir die mensdom is en gedeel en universeel gevoel kan word.
Sy doel is om werk saam met lae van betekenis te skep, bv. 'Tokio-pop'.

Die "Heuning-pop" stoel is 'n merkwaardig vervaardigde groen ontwerp en word in die Museum of Modern Art in New York ten toon gestel. Dit is beide funksioneel en ook 'n beeldhouwerk, wat organies en suggestief van 'n stuk heuningkoek (natuurlike invloed) is.

Die stoel is gemaak van gevoude pergamyn of oplosbare sneespapier. Dit is wit en deurskynend – "minder is meer" beginsel en eko-vriendelik. Die stoel is handgemaak met honderde velletjies sneespapier wat noukeurig aanmekaar gegom is. Dit is dan presies gesny en oopgevou soos 'n Kersfeesversiering om 'n 3-dimensionele heuningkoekvorm te vorm.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

V6.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING	VRAE	PUNTE (10)
Lae orde	Herroep/Kennis Begrip	30%	6.2.1+ 6.2.2	3
Middel-orde	Toepassing	40%	6.2.1+ 6.2.2	4
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	6.2.2	3

EN/OF

NOTA: 'n Leerder mag kies om enige voorbeeld soos verskaf in die LPR, PAT of enige ander gedokumenteerde bron te gebruik.

Punte behoort slegs toegeken te word aan 'n ontwerper en ontwerp wat nie voorheen bespreek is nie.

(Ken 10 punte in totaal toe)

VOORBEELD: PLAASLIKE ONTWERPER

Gebruik die volgende struktuur wanneer die vraag gemerk word:

- Naam van ontwerper. (1 mark)
- Titel van ontwerp/produk. (1 mark)

Ken 8 punte vir enige van die volgende toe

- Doelwitte van en invloede op die ontwerper.
- Beskrywing of kenmerke van die ontwerp.
- Ekologiese kwessies aangespreek in ontwerp/e

KEAG: Kommetjie Environmental Action Group.

Afvalmateriaal word gehaal van die strand, bv. plastiekpakkies en bottels word verander in omgewingshandwerkstukke en eenmalige beeldhouwerke.

(Ken 8 punte vir enige van die volgende toe)

Die omgewing het by hierdie gemeenskapsprogram gebaat as gevolg van die versamel van plastiek-afval (geskep deur moderne tegnologie) en die betrokkenheid by herwinning van die agtergeblewe mense van Kommetjie.
Die resultate is dat die strande altyd skoon is en mense lok om dit te besoek.
 Plastiek vernietig die seelewe, dus deur die verwydering van plastiek herstel die ekologie.
 Hierdie program is ook tot voordeel van die handwerkkunstenaars omdat hulle 'n inkomste verdien uit die maak van kuns uit afvalprodukte, afkomstig van tegnologie.
 Dit skep ook bewustheid in die gemeenskap vir die beskerming van die omgewing op 'n baie positiewe manier.
 Hierdie program kan tot ander projekte, byvoorbeeld wandelpaaie, in die gebied lei en skole betrek by die bewaring van die natuurlike omgewing.
 Hierdie projek bly volhoubaar omdat besoedeling altyd in die omgewing plaasvind.
 Hierdie projek skep ekonomiese aspekte, bv. werkseleenthede.

OF

VOORBEELD: INTERNASIONALE ONTWERPER

Gebruik die volgende struktuur wanneer die vraag gemerk word:

- Naam van ontwerper. (1 mark)
- Titel van ontwerp/produk. (1 mark)

Ken 8 punte vir enige van die volgende toe

- Doelwitte van en invloede op die ontwerper.
 - Beskrywing of kenmerke van die ontwerp.
- Ekologiese kwessies aangespreek in ontwerp/e

Naam van Ontwerper (1 punt) & titel van ontwerp (1 punt): Nick Crosbie
die hoof van 'n Britse industriële ontwerpwinkel gestig in 1995, **Inflate.**

(Ken 8 punte vir enige van die volgende toe)

Doelwitte & Invloede:

Hy skep opblaas-strukture vir plekke waar 'n tydelike eko-vriendelike struktuur benodig word , bv. by konserte, uitstallings en gebeurtenisse in die buitelug. Opgeblaasde strukture is meestal tydelik van aard – op 'n manier help tegnologie ekologie. Hy het begin met die maak van klein opblaas-tafellampe en –asbakke om die gebruik van nuwe materiaal te ontwikkel. Nick Grosbie se 'Inflate'-ontwerpe reflekteer die Pop-ontwerpe van die 60's met die gebruik van opblaas-stoele, -matrasse, ens. Hy gebruik dikwels 'n retro-ontwerp met 'n sterk 60's ruimte-eeu gevoel, tipies van Pop-ontwerp. Dit is ook prettig en lighartig.

Hierdie ontwerpe kan ook beskryf word as droomagtig en suiwer. Dit word ook geïnspireer deur Surrealisme met sy droomagtige kwaliteite. Die kokonagtige en selvorms lyk biomorfies geïnspireer , idees vanuit die natuur. Dit is 'n post-modernistiese ontwerp wat paradoks as tema insluit omdat dit sterk en stewig voorkom, maar terselfdertyd delikaat en breekbaar is.

Beskrywing:

Die grootste tydelike opblaasstruktuur in 'Inflate' se reeks is die Trident-tentoonstellingstent, aanbeveel vir groot byeenkomste. 'Inflate' se modulêre Turtle GTS struktuur, vir kleiner byeenkomste, bied 'n unieke voorkoms en laat toe dat die grootte van die opblaasplek by die grootte van die skare aangepas kan word. 'n Opblaaskantoor, genoem 'Inflate' se Office in a Bucket , dien as 'n 'chill out pod' vir jou en 'n vriend of twee. Die 'Kantoor in 'n emmer' neem slegs 8 minute om op te rig. Dit maak nie saak hoe groot die opblaasstruktuur is nie, dit is beslis makliker om te installeer as 'n gelykwaardige partytjietent.

Ekologiese kwessies:

Dit is 'n onopvallende manier van die oprigting van 'n geboustruktuur sonder negatiewe ekologiese implikasies. Dit duur 'n skamele twintig minute om hierdie gebou op te rig, dus verminder dit die impak van die tradisionele boukonstruksiemetodes. Daarbenewens verminder hierdie konstruksiemetode geraasbesoedeling, klankbesoedeling en 'n volledige verlaging van ongewenste rommel (rommelbesoedeling). Die "plek van konstruksie" en die omliggende omgewing word nie op enige wyse benadeel nie. Die omliggende omgewing word nie benadeel nie omdat tradisionele boumetodes en –materiale nie by die oprigting van hierdie geboue benut word nie.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord.

NOTA: Hoofnasieners moet die egtheid van die leerder se antwoord naslaan.

Indien 'n leerder 'n antwoord verskaf wat nie op die goedgekeurde nasionale LOOM-lys is nie, sal geen punte vir die naam van die ontwerper en die titel van die ontwerpproduk/te toegeken word nie.

Slegs inligting wat relevant tot die vraag is, sal krediet kry.

Voorbeeld 2:

Naam van Ontwerper (1 punt) & titel van ontwerp (1 punt)

Fernando & Humberto Campana, Brasiliaanse Ontwerpers

Favela Stoel, 1991,

Ken 8 punte toe vir enige van die volgende:

Doelwitte & Invloede:

Geïnspireer deur die Brasiliaanse straatlewe en karnavalkultuur, het die broers alledaagse gevonde voorwerpe soos stukkies hout en wollerige speelgoed met gevorderde tegnologie verbind om 'n lewendige, energieke en spesifiek Brasiliaanse benadering ('n besige, oordadige, lewendige "karnaval" leefstyl) tot ontwerp te skep. Hulle idees kom uit die alledaagse scenario's en die onverwagse kombinasies van gevonde materiale - soos rubbertuinslange, sneespapier, tou of materiaal. Fernando en Humberto Campana transformeer gevonde/afvalmateriale in voorwerpe wat die verwerpe vier en wat gevul is met die gees van kontemporêre Brasilië wat ontvanklik is vir die noodsaaklikheid van verantwoordelike ontwerppraktyk in die verbetering van ons omgewing. Sentraal in die praktyk is die materiaal wat hulle gebruik, bv. stukkies afvalhout. Die uitdaging, soos die Campanas dit sien, is om iets wat waardeloos is te omskep in iets wat die moeite werd is.

Beskrywing & Ekologiese kwessies aangespreek:

In die Favela Stoel, hout, 1991, het hulle 'n ware unieke, omgewingbewuste stoel geskep van weggegooide afvalhout. Geïnspireer deur die toevallige en chaotiese plakkerdorpe van Sao Paulo, het die Campanas 'n stoel ontwerp met soortgelyke konstruksietegnieke 'Favela Stoel' uit stukkies hout wat hulle op die strate gevind het. Die resultaat is 'n ingewikkelde opgemaakte stoel, noukeurig stuk-vir-stuk aanmeaargesit deur gebruik te maak van honderde herwinbare komponente. Die eindresultaat beteken dat die ontwerp nie 'n impak op die ekologie het nie omdat bome nie afgekap moes word vir die produksie nie. In hierdie verband word stukke afvalhout op 'n kreatiewe manier gebruik om 'n volhoubare ontwerp-oplossing, wat ook goed lyk, te skep.

V6.3 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGSTOEKENING %	PUNTE (10)
Lae orde	Waarneming/ Herroep Begrip	30%	3
Middel-orde	Toepassing	40%	4
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	3

TOTAAL AFDELING B: 40

AFDELING C

VRAAG 7 [30 punte]

AS 9: Demonstreer die basiese begrip van bemaking van ontwerpprodukte in terme van teikenmark, verpakking en advertering.

AS10: Demonstreer die begrip van verantwoordbare ontwerp deur die inagneming van menslike regte en omgewingsaangeleenthede dwarsdeur die proses.

AS11: Onderzoek loopbaangeleenthede binne die ontwerpdisipline.

7.1 (Ken 10 punte in totaal toe.)

7.1.1 Besigheid – 5 Stappe vir 'n Besigheidsplan

1. Skryf jou basiese besigheidskonsep neer. Sluit die doelwitte en mikpunte van die produk in en verduidelik hoe om dit finansiële lewensvatbaar sal wees, bv. deur middel van 'n mobiele "leef/werksplek".
2. Versamel al die data wat jy kan oor die haalbaarheid en die spesifikasies van jou besigheidskonsep. Doen navorsing, vra vrae om te sien wat die behoeftes van jou gemeenskap of teikenmark is.
3. Fokus en verfyn jou konsep gebaseer op die inligting wat jy saamgestel het, bv. boumateriale behoort liggewig en duursaam te wees.
4. Omskryf die spesifikasies van jou besigheid. Die gebruik van 'n "Wat, waar, waarom, hoe" benadering kan nuttig wees. Bv. WAT: Die skep van 'n voertuig wat vir talle doeleindes benut kan word. Watter produkte wil jy verkoop? WAAR: Hierdie ontwerp kan in enige plek, ruimte en tyd gebruik word. WAAROM: Die vermoë om bemagtiging te skep op 'n omgewingsvriendelike manier. HOE: Doen aansoek vir besigheidslening om die Supertramp in massa te vervaardig en gevolglik wins te verhoog. Hoeveel geld is jy bereid om uit te gee? Lehman verhoog blootstelling aan 'n verskeidenheid teikenmarkte deur Supertramp oral oor Londen te parkeer. Hy kan ook verskillende besigheidstrante skep, bv. 'n boekwinkel of roomys-verkoper, ens.
5. Sorg dat die aanbieding van jou plan insiggewend is sodat dit kliënte duidelike insig sal gee in die produk se potensiele waarde.

'SWOT' en 'PESTLE' analise: Maak die inligting relevant tot Lehman se Supertramp.

'SWOT' analise:

Strengths / Sterk punte: Omgewingsvriendelik, klein en gekompakteer en neem nie baie ruimte op nie. Jy kan maklik oppak en gaan en jou omgewing verander. Alternatiewelik kan 'n mens as 'n enkeling daarin lewe. Dit is bekostigbaar vir baie mense en sal entrepreneuriese geleenthede vermeerder en sodoende die informele ekonomie aanhelp. Vir veiligheidsredes kan hierdie ontwerp maklik in 'n standaard-grootte motorhuis pas.

Weakness / Swakhede: Dit kan 'n veiligheidsrisiko wees, maklik gesteel of beskadig word. Nie geskik vir alle weersomstandighede nie. Die ontwerp mag dalk te swaar wees om te trap. Dit mag nie geskik wees vir 'n besige eerste-wêreldse omgewing nie.

Opportunities / Geleenthede: Unieke konsep. Dit bied volhoubare vervoer en 'n gesonde lewenstyl. Lae koste en beslis nie geraak deur die prysstygings van petrol of olie nie.

Threats / Dreigemente: Soortgelyke maatskappye mag hierdie idee uitbuit. Kan meganiese probleme met die fiets ontwikkel. Nie geskik vir 'n gesin of vir bejaardes nie.

'PESTLE':

Polities: Eksklusief, bv. Bejaardes.

Ekonomies: Haalbaar vir meer gemiddelde inkomste burgers. Lae onderhoud.

Sosiaal: Mense sal jou besigheid ondersteun waar jy ookal mag wees.

Tegnologies: Dit maak gebruik van nuwe liggewig- en volhoubare materiale.

Wetlik: Handelsmerk moet geregistreer word vir kopiereg en belasting doeleindes.

Omgewing: Geen besoedeling, eko-vriendelike ontwerp, geen petrol benodig.

7.1.2 (Ken 5 punte toe)

Die bemarkingstyl hang af van die tipe produk en die maatskappybegroting, in hierdie geval Lehman se Supertramp.

Gebruik die prototipe van die Supertramp en stal dit op feeste en by markte uit. Sodra jy sien dat daar belangstelling en moontlike kopers is, probeer om 'n borgskap of verdere befondsing / lenings te kry. Promosie-materiale, soos pamflette en brosjures (gee verdere inligting aan die kliënt, met die klem op die voordele van hierdie ontwerp), kan net verdere beleggingsmoontlikhede versterk. Die internet is 24 uur beskikbaar vir bemarking aanlyn. Wanneer jou besigheid eers bekend of gevestig is, sal kliënte jou ontwerp ook mondelings bevorder.

7.1.3 (Ken 5 punte toe)

Soek-opsies vir 'n werk op die gebied van ontwerp.

- Aanlyn webtuistes vir werk.
- Indiensneming agentskappe.
- Advertensies in plaaslike koerante.
- Gaan direk na 'n onderneming en laat jou CV daar.
- Adverteer op kennisgewingborde in winkelsentrums.
- Adverteer by die plaaslike skool, in kerk-nuusbriewe.

7.1.4 (Ken 5 punte toe)

Die raad wat ek vir B. Lehman sal gee oor hoe om hom te gedra op die dag van die onderhoud, is die volgende:

- Arriveer op tyd.
- Trek gepas aan.
- Wees vriendelik deur almal te groet.
- Wees professioneel, bv. raak ontslae van kougom, sit jou selfoon af.
- Wees selfverseker.
- Neem skryfbehoeftes saam en maak notas.
- Neem 'n portefeulje of 'n CD van jou werk saam.
- Beantwoord vrae eerlik en openlik.
- Moet nie kla of probeer "slim" wees nie.
- Groet en vertrek professioneel.
- Toon respek.

7.1.5 (Ken 5 punte toe)

Mense is op soek na 'n groen volhoubare lewenstyl. Hierdie ontwerp maak voorsiening vir 'n buitemuurse lewenstyl en beskadig nie die omgewing op enige manier nie. Die ontwerp sal nie te duur wees nie, in vergelyking met tradisionele karavane. Onderhoud is laag. Die teikenmark sal gemik wees op 'n verskeidenheid mense. Ideaal vir minder gegoede inkomste-groepe. In townships sou dit 'n baie lewensvatbare besigheid wees, soos 'n mobiele foonhokkie, mobiele spa, 'n snoepwinkel, of haarsalon, ens. Sal nie lewensvatbaar wees nie agv kriminele faktore in Suid-Afrika nie.

V7.1 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS-TOEKENNING %	VRAE	PUNTE 10
Lae orde	Herroep/kennis	30%	7.1.2 + 7.1.3 + 7.1.4	9
Middel-orde	Toepassing	40%	7.1.1 + 7.1.2 + 7.1.3 7.1.4+ 7.1.5	12
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	7.1.1+7.1.5	9

OF

7.2 7.2.1 (Ken 4 punte toe)

GEEN punte word toegeken vir "indruk op kliënte" nie.

Die doel van visuele bemarking:

- Om die kliënt op te voed oor die produk of diens op 'n effektiewe en kreatiewe manier.
- Om die maatskappy te onderskei en in 'n eksklusiewe posisie te plaas.
- Om 'n kreatiewe manier van die aanbieding van goedere in 'n drie-dimensionele omgewing te vestig wat 'n langdurige impak gaan skep en kliënte in staat stel om te onthou wat hulle gesien het en waar.
- Om 'n verband tussen die huidige tendense, produkte en bemarking te skep en te toon deur die produk as fokuspunt aan te hou / te plaas.
- Om die kreatiewe, tegniese en operasionele aspekte van 'n produk en die maatskappy saam te bind.
- Om die kliënt te trek, help hom / haar te help om 'n besluit te neem en om dan 'n aankoop te maak.
- Uitstalling moet esteties wees.
- Moet aandag trek.
- Visuele bemarking is 'n vorm van advertensie – om meer geld te maak, moet die kliënt 'n behoefte hê om te koop.

7.2.2 (Ken 6 punte toe)

	FIGURE A EN B	FIGUUR C
Teiken- mark	Hoofsaaklik bedoel vir kinders, maar ook vir jong volwassenes en diegene wat nog jonk van hart is. <input checked="" type="checkbox"/>	Sou vir volwassenes wees. <input checked="" type="checkbox"/>
	Gerond met geen skerp rande vir hulle om op te speel nie. <input checked="" type="checkbox"/>	Geometries met reguit lyne en formele struktuur. Formele kommunikasie. <input checked="" type="checkbox"/>
	Letters is gebruik as 'cut-outs' en lyk soos Jungle Jims oral oor die uitstalling. Die letters is vereenvoudig. <input checked="" type="checkbox"/>	Baie formele lettertypes is gebruik om meer inligting te verskaf. <input checked="" type="checkbox"/>
	Op verskillende maniere gebruik, bv. op die TV skerms, plakkate, ens. 'n Verskeidenheid twee-dimensionele en drie-dimensionele ontwerp-elemente is gebruik om kinders se aandag te hou. <input checked="" type="checkbox"/>	Twee-dimensionele plat visuele beelde is gebruik op plakkate en op 'n skootrekenaar. Tegnologie is gemik op 'n volwasse vlak. <input checked="" type="checkbox"/>
	Kleurvolle produk teen die grys-skaal van die res van die uitstalling. Die kontras help om aandag te trek. <input checked="" type="checkbox"/>	Gedempte kleure word op die uitstalling gebruik om die inhoud, vakansie-bestemmings, te verbeter of te beklemtoon. <input checked="" type="checkbox"/>

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord of enige relevante punte.

7.2.3 (Ken 4 punte toe)

Figuur A

Teikenmark: Swanger vroue, geronde vroulike vorms, speelse lettertipes, sagte-gefokusde foto's van moeders en babas in gedempte kleure, sagte pastelkleure wat verband hou met babas.

Figuur B

Teikenmark: Die versamelaar van uitsonderlike ontwerpe, verwronge kombinasies van lineêre en geboë vorms. Huis-interieur vir die meer welvarende koper, meestal skakerings van wit om die ontwerp te laat uitstaan.

Figuur C

Teikenmark: Die kok, wat dalk ook professioneel mag wees, met beperkte tyd om maaltye voor te berei en terselfdertyd televisie te kyk ('multi-tasking')

Figuur D

Teikenmark: Vir daardie mense wat behep is met besparing en die maandelikse begroting beheer.

Krediet moet gegee word aan enige geldige en redelike antwoord of enige relevante punte.

7.2.4 (Ken 16 punte toe = 10 + 6)

Punte sal gegee word vir enige relevante stellings om jouself as ontwerper te bemark.

(a) Begeleidingsbrief/Dekbrief: Ken 10 punte toe.

Sluit altyd 'n dekbrief in by 'n CV:-

- Gebruik presiese posisie-titel of verwysing soos uiteengesit in advertensie
- Adresseer dit aan kontakpersoon soos gemeld in advertensie.
- Korrekte maatskappy of werwerbesonderhede.
- Dekbrief moet netjies en professioneel wees.
- Tik op dieselfde tipe papier en in dieselfde skrif as die CV.
- Pas jou brief aan om by die werk en / of maatskappy aan te pas.
- Gebruik dit as 'n inleiding, moenie die CV herhaal nie.
- 'Spog' met jou verslaggewings- en skryfvaardighede.
- Verduidelik waarom jy dink jy is perfek vir die werk (Kernwoorde kan bv. span-speler , harde werker , spontaan , kreatief , energiek , ens. wees).
- Noem een of twee positiewe aspekte of prestasies wat relevant is vir die posisie.
- Teken die brief professioneel aan die onderkant.
- Jy kan sperdatums nakom.
- Jy sal die maatskappy se beleide volg.
- Jy is eerlik.
- Moedig omgewingsvriendelike produkte aan.

(b) CV: (Ken 6 punte toe)

- Persoonlike inligting (naam, van, telefoonnommer, e-pos adres, fisiese adres, posadres, tale, bestuurdslisensie).
- Opvoedkundige inligting.
- Werkservaring.
- Rekenaarvaardighede.
- Kursusse.
- Aktiwiteite en belangstellings.
- Verwysings.
- Portefeulje.

V7.2 VLAK	KOGNITIEWE VAARDIGHEDE	GEWIGS- TOEKENNING	VRAE	PUNTE (30)
Lae orde	Herroep	30%	7.2.1+7.2.2+ 7.2.3+ 7.2.4	9
Middel- orde	Toepassing	40%	7.2.1+7.2.2 +7.2.4	12
Hoër orde	Analise Sintese Evaluering	30%	7.2.2 + 7.2.3	9

TOTAAL AFDELING C: 30
GROOTTOTAAL: 150