

Grafisk design

Programfag medier og kommunikasjon

Omfang: 168 timer

Formål og perspektiv

Faget grafisk design skal gi grunnlaget for en designfaglig kompetanse innen visuell kommunikasjon, med fokus på typografi og redaksjonell design. Formålet med faget er å utvikle evnen til å kunne reflektere over bruk av visuelle og designmessige virkemidler, både i egne og andres arbeider. Elevene skal få kjennskap til relevant medie-, kultur- og håndverkshistorie, og de skal lære å tolke ulike kommunikasjons- og designuttrykk. I faget grafisk design vil elevene møte utfordringene med å kommunisere et budskap gjennom å sette sammen tekst og bilder. Elevene skal bli kjent med idé, form, uttrykk og funksjon knyttet til faget, slik at de rustes til å møte fremtidens mediasamfunn på en kunnskapsbasert, selvstendig og nyskapende måte. Elevenes muligheter til å uttrykke seg visuelt gjennom ulike grafiske uttrykksmåter i forskjellige kanaler, både innen visuell og redaksjonell design, skal utvikles gjennom grundig materialkunnskap og god kjennskap til designvirkemidler i grafiske uttrykk. Universell utforming er et sentralt tema i samtlige fag innen grafisk design. Gjennom å utforme designløsninger som er inkluderende for alle og dermed også demokratiske, bidrar man til å lage innovative og fremtidsrettede løsninger. Å velge designløsninger som fremmer bærekraft, samfunns- og bruker-behov krever god forståelse for sammenhengen mellom de ulike valgene som tas i en designprosess.

Elevenes individualitet fremheves som en kilde til nyskaping og kreativitet. Gjennom å lære om fagets utvikling og historie, og gjennom praktiske og teoretiske oppgaver, vil elevene styrke sin kunnskapsbase. Målet er å utvikle en grunnleggende forståelse for hva de ulike fag-grenene i grafisk design innebærer, og bedre forstå sammenhengen mellom ulike medier, reklame og markedsføring som vi omgir oss med.

Kjerneelementer

Praktiske og formgivende ferdigheter

Kjerneelementet handler om å opparbeide grunnleggende praktiske og formmessige ferdigheter og utvikle evnen til å se, analysere, strukturere og skape visuelle uttrykk.

Refleksjon, tolkning og bearbeidelse av visuelle og konseptuelle virkemidler

Kjerneelementet handler om å analysere, tolke og anvende ulike designmessige og visuelle grep, og utvikle en forståelse for hvordan ulike virkemidler påvirker og fungerer på mottakeren.

Kunnskap om materialer, verktøy og teknikker

Kjerneelementet handler om å utvikle forståelse for hvordan ulike materialer og verktøy fungerer, og hvordan ulike teknikker påvirker resultatet. Videre handler kjerneelementet om å se sammenhengen mellom disse elementene og velge egnet fremgangsmåte og metode.

Fordypning, prosjektering og gjennomføringsevne

Kjerneelementet handler om å kunne planlegge, analysere og prosjektere et designoppdrag slik at oppdraget kan gjennomføres og ferdigstilles med ønsket resultat. Å kunne arbeide tverrfaglig og i grupper hører til kjerneelementet.

Kulturforståelse

Kjerneelementet handler om å utvikle forståelse for hvordan fargebruk og ulike visuelle virkemidler tolkes og brukes i egen og andres kulturer

Kompetansemål

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne:

- gjennomføre et medieoppdrag fra mottatt oppdrag til idé og ferdig produkt
- reflektere over samspill mellom typografi, uttrykk, layout og budskap,
- utvikle ferdigheter i bruk av rytme, kontrast, balanse og andre komposisjonelle virkemidler
- vise ferdigheter i kalligrafi/skriftdesign, typografi, redaksjonell design, strategisk design, visuell identitet og bedriftsprofilering
- kombinere tekst, foto, illustrasjon og ferdiggjøring
- tolke og ta i bruk kommunikasjons- og designuttrykk,
- utvikle og visualisere ideer gjennom ulike skisseteknikker, designmetoder og kreative prosesser
- utforske og analysere sammenhengen mellom form og innhold
- bruke komposisjonelle og visuelle virkemidler på en planmessig måte
- gjøre seg nytte av ulike former for tverrfaglig samarbeid
- bruke ulike verktøy, materialer og virkemidler på en hensiktsmessig måte og i et bærekraftig perspektiv
- dokumentere og reflektere over bruk av visuelle grep og virkemidler
- vise innsikt i design-, skrift-, og typografihistorie gjennom praktisk arbeid og teori

Innhold og arbeidsmåter

Alle medieoppdrag har i stor grad behov for tverrfaglig kompetanse og tverrfaglig samarbeid. Faget grafisk design rommer alt fra bildebehandling og illustrasjon til skriftdesign og bokbinding. De ulike oppgavene og prosjektene innen faget bygger i stor grad på tverrfaglighet og har i de fleste tilfeller som et naturlig mål å kombinere tekst, foto, illustrasjon og ferdiggjøring. Gjennom ulike øvelser og oppgaver vil elevene utvikle evnen til å kunne reflektere over bruk av visuelle og designmessige virkemidler, både i egne og andres arbeider. Gjennom teori og praktisk arbeid vil elevene tilegne seg kjennskap til relevant medie-, kultur- og håndverkshistorie. I faget grafisk design er det viktig med en god balanse mellom de praktiske, teoretiske og kunstneriske ferdighetene. Praktiske og teoretiske ferdigheter øves og tilegnes side om side. Rekkefølgen på emnene som undervises bestemmes ut fra en naturlig rekkefølge basert på fenomenologisk didaktikk. Ved å gjennomgå og analysere ferdige produkter, som et tidsskrift eller en emballasje, brykkes prosessen og fremgangsmåten opp i de ulike delene den består av; både de designteoretiske grepene som er benyttet samt de praktiske materiell beslutningene som er foretatt

Elevene arbeider med en fenomenologisk tilnærming til faget, observasjon, iakttagelse og analyse, før de setter i gang med egen produksjon. Elevene opparbeider kunnskap om gode arbeidsmåter og ulike teknikker for å oppnå ønsket resultat. Enkelte delemner baserer seg i stor grad på digitale verktøy, mens andre delemner er mer analoge og praktiske. Gjennom arbeidet med analoge og digitale emner, verktøy og metoder, får elevene nyttig erfaring og forståelse for hvordan de ulike fremgangsmåtene kan nyttiggjøres hver for seg eller i samspill med hverandre. Gjennom å knytte sammen det digitale og det analoge, samt å knytte sammen praktisk og teoretisk kunnskap, får elevene gode ferdigheter i å tenke kreativt og overskue hele prosessen fra idé til ferdig produkt. Sentralt i det faglige arbeidet står å øve evnen til å være strukturert i arbeidsprosessen, tenke analytisk og kreativt, og kunne gjennomføre en prosess fra idé til ferdig produkt, samt lære å behandle verktøy og materialer riktig og i et bærekraftig perspektiv.

Gjennom de tre årene vil elevene øve opp selvstendighet og utholdenhet i en arbeidsprosess, og gradvis utvikle en solid personlig verktøykasse i faget og dermed opparbeide grunnlaget for et selvstendig uttrykk. Progresjonen over tre år kan skjematisk se slik ut:

Vg1: I Vg er det fokus på grunnleggende fargelære og bruk visuelle virkemidler i ulike kommunikasjons- og designuttrykk.

Vg2: I Vg2 utdypes i større grad kunnskap i skrift- og designhistorie, og ferdigheter i forståelse og bruk av typografiske virkemidler i ulike medieuttrykk.

Vg3: I Vg3 samles kunnskapen og ferdighetene som er opparbeidet i Vg1 og Vg2 i enda større grad, og utdypes gjennom arbeid med redaksjonell design.

Vurdering

Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal bidra til å fremme læring og til å utvikle kompetanse i faget. Elevene viser og utvikler kompetanse i faget når de arbeider med og reflekterer over ulike virkemidler i medieprodukter i ulike sjangre og kan drøfte sammenhenger mellom innhold, struktur og kommunikasjon. Videre viser og utvikler elevene kompetanse i faget når de anvender et fagspråk til å drøfte kvalitet i eget og andres arbeid, og bruker dette til å vurdere eget arbeid og utvikling. Læreren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at elevene kan bruke rådene for å utvikle kompetansen sin i faget. Læreren og elevene skal være i dialog om elevenes utvikling i faget. Elevene skal få mulighet til å prøve seg frem. Med utgangspunkt i kompetansen elevene viser, skal de få mulighet til å sette ord på hva de opplever at de får til, og reflektere over egen faglig utvikling. Læreren skal legge til rette for elevmedvirkning og stimulere til lærelyst ved at elevene får utforske faglige problemstillinger og arbeide kreativt for å finne svar på disse. Eleven skal reflektere over egen faglig utvikling og læreren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at elevene kan bruke rådene for å videreutvikle sin kompetanse i faget.

Standpunktvurdering

Standpunktkarakteren skal være uttrykk for den samlede kompetansen eleven har i faget grafisk design ved avslutningen av opplæringen. Grunnlaget for standpunktkarakteren i faget grafisk design baserer seg på en samlet vurdering av alle delfagene med vektlegging av kompetansenivået i undervisningsperiodene nærmest avslutningen av opplæringen. Sluttvurderingen bygger på tilstrekkelig mange og ulike vurderingssituasjoner, der fagets kompetansemål er representert. Læreren skal planlegge og legge til rette for at elevene får vist sitt faglige nivå. Læreren skal sette karakter i programfaget basert på kompetansen eleven har vist både praktisk, skriftlig og muntlig. Eleven skal ha én standpunktkarakter i programfaget.