Province of the
EASTERN CAPE
EDUCATION

NASIONALE SENIOR SERTIFIKAAT

GRAAD 12

SEPTEMBER 2015

LET WEL: Hierdie eksamenboek moet alle skole bereik nie later as een week **voor die einde van KWARTAAL 2: WEEK 25 (15–19 JUNIE 2015)**

ONTWERP V2 (PRAKTIES)

PUNTE: **100**

TYD:

ONDERWERP 1: **BRONBOEK/WERKBOEK – Voorbereiding een week voor die einde van KWARTAAL 2 en gedurende KWARTAAL 3.**

ONDERWERP 2: **FINALE PRODUK – Produksietyd onder toesig van 12–24 uur gedurende KWARTAAL 3.**

Hierdie vraestel bestaan uit 16 bladsye.
Hierdie vraestel moet in volkleur gedruk word.

INSTRUKSIES AAN DIE OPVOEDER

1. **Die praktiese vraestel moet ten minste EEN WEEK VOOR DIE EINDE VAN KWARTAAL 2 aan die leerders gegee word sodat hulle leiding met betrekking tot die keuse van die opdrag/tema mag ontvang, en gedurende die Junie/Julie skoolvakansie met ONDERWERP 1 kan begin.**

2. Hierdie praktiese eksamen vraestel **MOET AS DIE DERDE KWARTAAL PRAKTIESE TAAK GEDOEN WORD**. Dit word aanbeveel aan onderwysers **om 12–24 uur** oor ŉ aantal dae **te skeduleer VOOR OF GEDURENDE** die proef-eksamen vir die voltooiing van ONDERWERP 2. Dit is om die leerders met tydsbeperkte en gekontroleerde praktiese eksamentoestande vertroud te maak.

3. **TYDSTOEKENNING:**

   ONDERWERP 1: ONTWERPPROSES (WERKBOEK/BRONBOEK)
   Praktiese proses/voorbereiding gedurende die **Junie/Julie skoolvakansie** en by die skool **gedurende KWARTAAL 3**.

   ONDERWERP 2: FINALE PRODUK
   Praktiese produk word slegs by die skool gedoen gedurende **KWARTAAL 3** vir ŉ beraamde 24 uur (ten minste 12 uur maar nie langer as 24 uur) en slegs wanneer ONDERWEP 1 voltooi is.

4. Hierdie praktiese eksamen bestaan uit EEN vraestel met **twee opsionele onderwerpe/temas.**
   Leerders moet EEN van die onderwerpe/temas kies.

   Die vraestel bestaan uit TWEE dele:

   - Die eksamenwerkboek/-bronboek (ONDERWERP 1) **[50 punte]**
   - Die eksamen finale produk (ONDERWERP 2) **[50 punte]**

   TOTAAL: 100 PUNTE

5. Die leerder moet EEN van die volgende ontwerpkategorieë kies:

   - Visuele kommunikasie/-Inligting en Digitale Ontwerp
   - Oppervlakontwerp en Tweedimensionele Kunsvlytontwerp
   - Produkontwerp en Driedimensionele Kunsvlytontwerp
   - Omgewingsontwerp

ONDERWERP/TEMA 1: ETNIESE ESTIKA

1.1 Al die wêreld se oë is op Afrika. Die pols en ritme van ons vasteland, sy helderheid en energie is die setel van tendense en ŉ voortdurende bron van inspirasie. Afrika se uitbundigheid van helder kleure, volop artefakte en eksotiese materiale inspireer die moderne geometriese patroon, maar dit voeg diepte deur die toevoeging van ŉ neutrale hartklop by.

Suid-Afrika is die Reënboognasie; ŉ titel wat die land se kultuur en etniese diversiteit beskryf. Die bevolking van Suid-Afrika is een van die mees komplekse en diverse in die wêreld.

Die swart bevolking van Suid-Afrika is verdeel in vier groot etniese groepe wat elk hul eie unieke styl van artistieke uitdrukking het en deur hul argitektuur, kleredrag en versiering, vertoon ŉ unieke Suid-Afrikaanse estetika deur hul gebruik van unieke kleure, vorms, patrone, style en ontwerpe.

Die vier groot etniese groepe is naamlik Nguni (Zoeloe, Xhosa, Ndebele en Swazi), Sotho, Shangaan-Tsonga en Venda.

Afgesien van die oorspronklike groter groepe is daar klein stamme van die San (**Boesmans**), die enigste werklike oorspronklike **inheemse** bevolking van die streek en die **Nama** wat ŉ semi-nomadiese pastorale lewe geleef het.

Produseer ŉ ontwerp wat bewustheid ontwikkel of een of meer van die sosiale kwessies wat verband hou met armoede aanspreek.

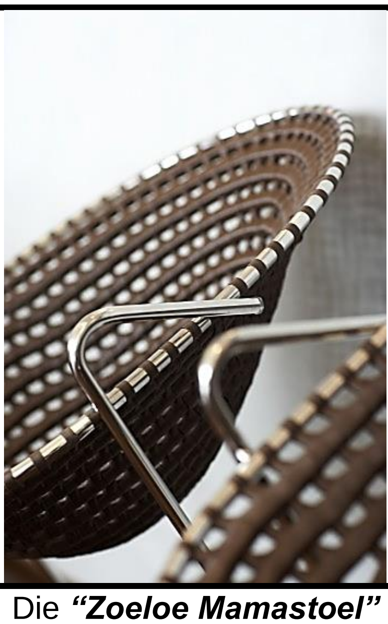
JOU TAAK:

Skep ŉ produk wat kontemporêre tendense en style saamsmelt met die eienskappe, invloede en estetiese eienskappe van enige van die bogenoemde etniese groepe van ons land, Suid-Afrika.

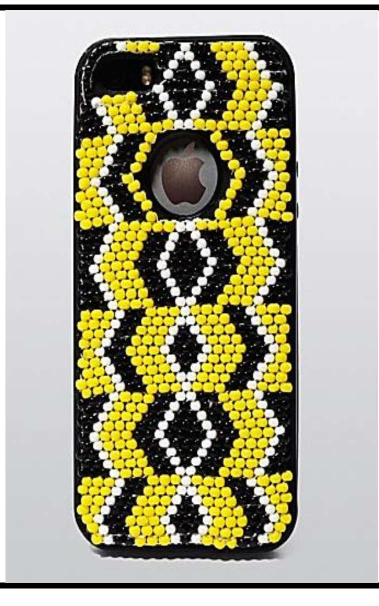
Laduma Ngxokolo het gevoel dat daar geen gebreide handelsmerke in Suid-Afrika is wat isiXhosa estetiese tradisies vertoon. Daarom het hy besluit om ŉ klerereeks geïnspireer deur die tradisionele Xhosa kralewerk patrone en ontwerpe te ontwikkel.	**Handgemaakte juweliersware fyn geweef** met tradisionele weeftegnieke in edelmetale ontwerp deur Songezi Baleni, 2013.

Esther Mahlangu is deel van die Ndebele gemeenskap in Gauteng, geleë noord van Pretoria. Ondanks die feit van ŉ patriargale samelewing, word kunserfenis van moeder na dogter oorgelewer. As ŉ jong vrou puberteit bereik onttrek sy van die manlike samelewing vir drie maande en word die seremoniële patrone van Ndebele kralewerk geleer. In die negentiende eeu was die tradisie uitgebrei na dekoratiewe muurskilderye, uitsluitlik ook deur die Ndebele-vroue uitgevoer.

Mahlangu is ŉ belangrike promotor van die tradisie. Sy trek vryhand, sonder om te meet of te skets, deur gebruik van lig en hoë-kontras vinielverwe te maak. Terwyl dit op ŉ oogopslag as suiwer abstrak beskou kan word, is haar komposisies gebou op ŉ hoogs vindingryke stelsel van tekens en simbole.



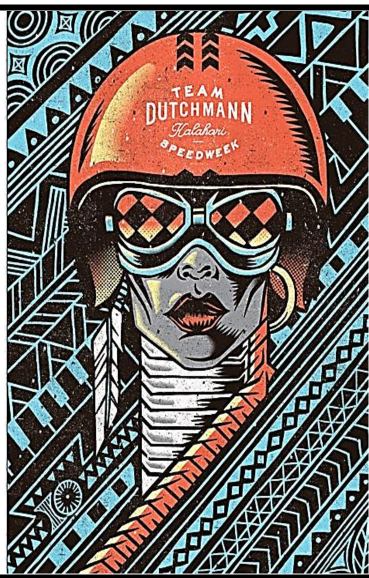
Die ***"Zoeloe Mamastoel"*** geïnspireer deur die geweefde mandjies van die Zoeloe gemeenskap, ontwerp deur Haldane Martin**.**



Gekraalde iPhone-houers ontwerp deur Vukile Batyi, 2012.

Suid-Afrika se Zoeloe mense is bekend vir hul sterk en pragtige mandjies geweef van grasse en palmblare. ʼn Nuwe soort mandjie, die “***imbenge”*** (ʼn klein plat bak of deksel) word geheel en al van herwinde telefoondraad geweef. Dit kan gesien word as ʼn voortsetting van tradisionele weeftegnieke met kontemporêre materiale wat met tegnologie verband hou wat vir die eindproduk gebruik word.

Die bogenoemde gemoderniseerde “***Ukhamba***” (ʼn medium-grootte houer om vloeistof in te hou) is gemaak deur die wewer Alfred Ntuli, ʼn vindingryke spoeldraadwewer in Suid-Afrika.



Tradisionele Zoeloe liefdebriewe is kralewerk flappe wat op halssnoere gedra word of op klere vasgesteek word, wat deur Zoeloe vroue vir die mans in hul lewens gemaak word. Hierdie **pragtige en kleurvolle kralewerk** dra verskillende betekenisse en boodskappe oor. Dis gewoonlik boodskappe van **liefde, getrouheid, passie en beloftes** deur die **kleure en ontwerpe** wat gebruik word en vorm ʼn **unieke liefdestaal** met kralewerk. Hierdie lewendige en komplekse kralewerk liefdesbriewe word weerspieël en uitgebeeld in die digitaal gedrukte uitrustings in Tart *se* somer 2013/14 versameling.

Die bogenoemde plakkaat deur illustreerder Sindiso Nyoni smelt Zoeloe- en Ndebele patroonkuns en tradisionele Nguni-uitrusting saam met retro-wedren uitrusting, om ʼn Afro- futuristiese benadering binne ʼn Suid-Afrikaanse konteks voor te stel.

***"Sikholwane Dekorpot*"** en **"*Thando"* keramiekbak** ontwerp deur Sithabhe African Crafts, geïnspireer deur koper- en kralewerk nekringe van die Ndebele-stam.

Gebore in Durban en nou in Hackney, Londen, skep Sindiso Khumalo uitrustings en bykomstighede geïnspireer deur Zoeloe-kralewerk en Ndebele-muurpatrone. Hoewel sy nog baie kontak hou met haar moederland, glo sy die kulturele diversiteit en kosmopolitisme van haar nuwe huis is ook invloedryk in haar skeppende werk.

	RHULANI SAFARI LODGE MADIKWE KAGGA KAMMA PRIVATE GAME RESERVE	
Carrol Boyes se invloed van die menslike figuur in haar funksionele piouterware is afkomstig van San-rotskuns.	Logo's geïnspireer deur San-rotskuns.	Die geskiedenis van die veldskoen (in Afrikaans, "veld" vertaal na 'n bos en "skoen" beteken skoen), is afkomstig van die skoene van die tradisionele Khoisan mense, gemaak met behulp van natuurlike materiale.

ONDERWERP/TEMA 2: SIEKTE

Die term siekte verwys breedweg na enige toestand wat verhoed dat die liggaam of gees normaal funksioneer.

In die mens mag siektes geneties wees of kan teweeggebring word deur swamme, bakterieë of virusse. Dit kan verskeie tipes kankers, oogsiektes, verskillende versteurings, lug- en aansteeklike siektes asook voedselverwante siektes deur die verbruik van besmette voedsel, insluit.

Chroniese siektes is ŉ langdurige toestand wat beheer kan word, maar nie genees word nie. Sommige voorbeelde van chroniese siektes, sluit in: MIV, asma, borskanker, diabetes, epilepsie en hartsiektes.

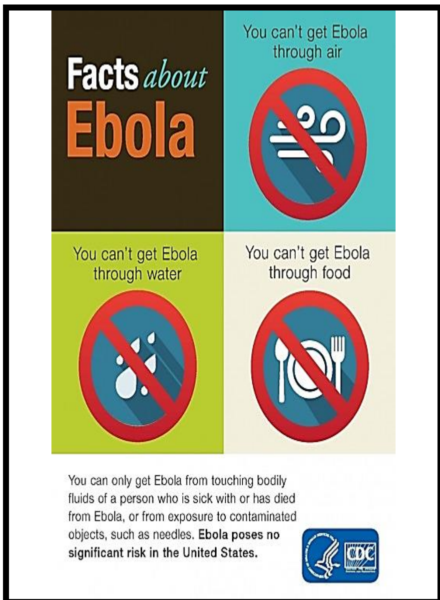
Algemeen word onwel en siek as sinonieme vir siektes gebruik. Alhoewel hierdie term somtyds gebruik word om spesifiek te verwys na die pasiënt se individuele ervaring van sy of haar siekte. Dit is dus moontlik vir ŉ persoon om aan ŉ siekte te lei sonder om enige simptome te toon van siek wees.

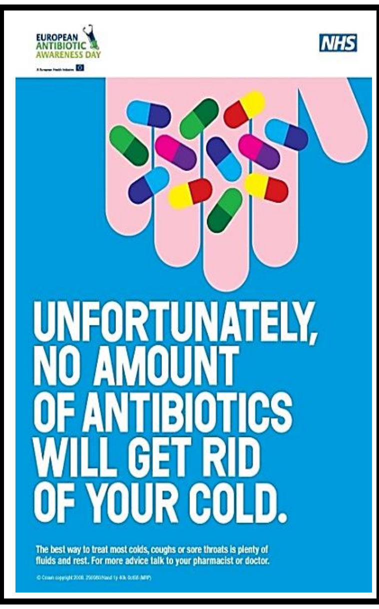
Dikwels is ŉ siekte nie as gevolg van infeksie nie, maar ŉ versameling van ontwikkelde reaksies en gedrag van die geïnfekteerde liggaam. Sulke aspekte van siektes kan insluit: lusteloosheid, depressie, anoreksie, slaperigheid en die onvermoë om te konsentreer.

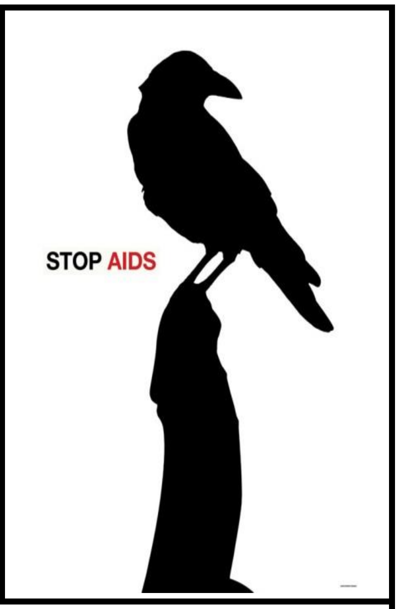
JOU TAAK

Ontwerp ŉ produk wat met siekte geassosieer word.

Vra jouself wat JY kan doen as ŉ ontwerper om bewustheid vir ŉ saak/siekte wat jy passievol oor is te bevorder of te verhef. Dit kan net belangstelling wees of dit kan jou of iemand wat jy ken geaffekteer het.







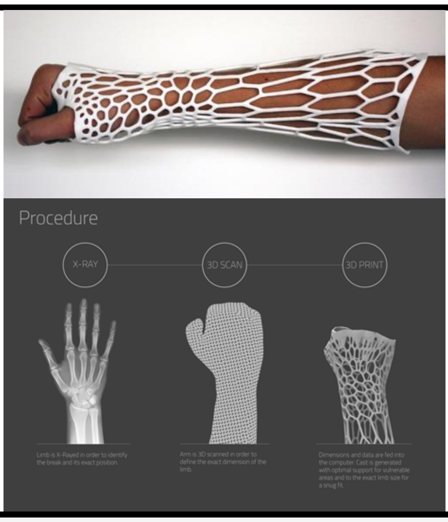
Plakkate wat bewustheid bring deur visueel met beelde, tekens en simbole te kommunikeer met mense.

<table>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>Die “Cancer Research Rio Roller” is ’n beperkte uitgawe rolskaatse, wat ontwerp is vir die ondersteuning van die veldtog. ’n Persentasie van alle verkope van hierdie rolskaatse gaan vir kankernavorsing.</td><td>Die maand van Oktober gaan oor die bewustheid van borskanker. Die “Jordan Brand” (handelsmerk) het ’n Air Jordan 6 Spykerskoen met ’n eksklusiewe helder pienk fasade vir alle Jordan span atlete vrygestel.</td><td>Hierdie borsspeld, gemaak deur kralewerk inkorporeer die visuele beeld van die internasionale Vigs-simbool (’n gekruiste rooi lint). Suid-Afrikaanse vroue het Vigs kralewerk borsspelde geskep wat mense dra wat solidariteit toon met diegene wat aan die dodelike virus ly.</td></tr>
<tr><td> </td><td colspan="2"> </td></tr>
<tr><td>Die “Life Straw” watersuiweraars is ontwikkel as ’n praktiese manier vir die voorkoming van siekte wat deur besmette drinkwater veroorsaak word en om lewens te red. Dit is ’n persoonlike, mobiele, watersuiwe-rings instrument wat selfs die vuilste water in veilige drinkwater omskep.</td><td colspan="2">Die toediener, uitgevind deur Willem van Rensburg en ontwerp deur die ontwerper Roelf Mulder van Suid-Afrika se XYZ-ontwerp, laat ’n kondoom toe om maklik en vinnig aangesit te word. Die gebruiker hou die toestel met die duim en wysvinger aan albei hande vas, trek die kondoom oor die penis in ’n enkele vinnige beweging. Daar word gehoop die ontwerp sal die gebruik van kondome aanmoedig en sodoende help om die verspreiding van Vigs te verminder.</td></tr>
</table>

Markunpoika Tuomas Tolvanen het meubelstukke in ŉ fyn web van staalringe bedek voor hulle met vuur vernietig is om funksionerende voorwerpe te maak wat die vae herinneringe van die oorspronklikes verteenwoordig. Sy projek genoem, *“**Engineering*** **Tydelikheid**”, was geïnspireer deur sy ouma se disintegrerende herinneringe soos sy met Alzheimer se siekte gesukkel het.

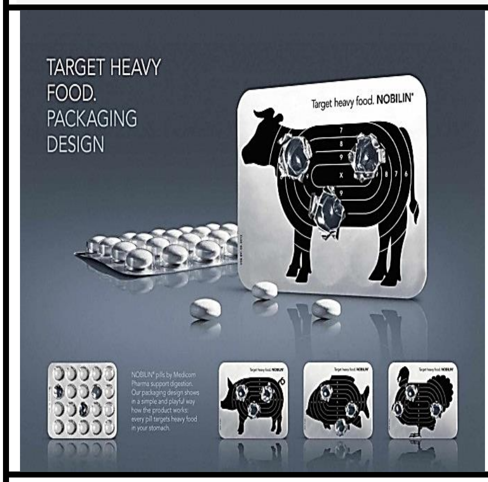
“Op Een” van Charlotte Kingsnorth is ŉ bank geïnspireer deur vetsug. Dit is aangebied by ***‘New Designers’*** in Londen vroeër hierdie maand. Die lywige, pienk fluweelstoffering verswelg sy houtraam en is in lateks seile toegedraai.

UNICEF het ŉ baie oorspronklike manier uitgedink om die bewustheid te verhoog van die waterprobleem wat miljoene mense regoor die wêreld elke dag in die gesig staar. ŉ Muntmasjien is geplaas in ŉ besige straat in Amerika wat verbruikers die geleentheid gee om ŉ bottel vuil “drinkwater” te koop vir net $1. Die 1$ kan ŉ kind in ŉ derdewêreldse land van skoon drinkwater voorsien vir 40 dae. Die konsep agter die muntmasjien is ŉ nuwe manier om geld in te samel vir UNICEF se skoon drinkwater-veldtog. Dit maak die ondersteuners betrokke en bewus van die impak van besoedelde drinkwater in ontwikkelende lande. Die water is beskikbaar in agt smake waaronder tifus, malaria en cholera ŉ paar is.

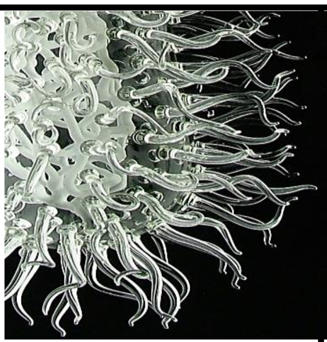


3D-gedrukte afgietsels vir gebreekte bene kan die gebruiklike lywige, jeukerige en stink gips of veselglas vervang in die konseptuele projek deur Jake Evill. Die prototipe *"**Cortex afgietsels**"* is liggewig, geventileerd, wasbaar en dun genoeg om onder 'n hempsmou te pas. Die Cortex afgietsel gebruik die x-straal-en 3D skandeerder van 'n pasiënt met 'n fraktuur en genereer 'n 3D-model in verhouding tot die punt van die fraktuur.

Die prototipe beskermende pak vir gesondheidswerkers wat Ebola pasiënte behandel kan die risiko van oordrag deur die uitrek van die pak sonder dat die draer die buitekant raak, verlaag. Die pak sluit twee wegbreek oortjies aan die agterkant van die kap wat uitmekaar getrek word om die klere oop te maak. Velkrostroke aangeheg aan die arms is geplaas onder die voete, en as die draer weer 'n staande posisie inneem skil die buitenste laag weg. Deur die verwydering van die klere in hierdie manier, bly innerlike handskoene vas aan die draer terwyl die buitenste handskoene maklik afglip.



Hoewel uiteenlopend, is daar eenheid in al die bogenoemde verpakkings-ontwerp. Spesifieke kwale in die liggaam kan deur gestileerde beelde en die slim ontwerp geïdentifiseer word.

<table>
<tr>
<td> </td>
<td>
</td>
</tr>
<tr>
<td>Glas Mikrobiologie is ʼn versameling van glaswerk wat deur die kunstenaar “Luke Jerram” sedert 2004 ontwerp is. Gemaak om oor die globale impak van verskillende siektes te bepeins, is die juweelagtige pragtige beelde in glas geskep, as alternatiewe voorstellings van virusse deur die kunsmatige gekleurde beelde wat deur die media vertoon word. In werklikheid, het virusse geen kleur, omdat hulle kleiner is as die golflengte van die lig.</td>
<td>Afgesien van tabak is daar ʼn paar produkregulasies wat mense oor potensiële gevaar waarsku. Arien Sybile wou ʼn subtiele veldtog oor die gevaar van die gebruik van te veel verfynde suiker, ontwikkel. Om die kommunikasie te verbeter, is suiker geassosieerde siektes in wit op die sak gedruk wat hulle leesbaar maak slegs as die vlak van suiker verlaag, en lei tot die onthulling van woorde. Hoe vinniger jy suiker eet, hoe gouer sal jy ingelig word.</td>
</tr>
</table>

RIGLYNE (INSTRUKSIES AAN DIE ONDERWYSER)

- As 'n opvoeder, kan jy die leerders **lei** in hulle keuse van onderwerp en tegnieke wat in ONDERWERP 1 gebruik word.
- ONDERWERP 1 moet professioneel in ŉ werkboek/bronboek aangebied word (A3-formaat word voorgestel).
- Die gekose eksamen onderwerp moet **uitgesny en in die werkboek/ bronboek geplak word**
- Die leerder moet duidelik sy/haar voornemens/rasionaal/eksamenkonsep aandui. Dit kan gedoen word deur middel van **ŉ dinkskrum, miniatuur sketse of ŉ geskrewe opstel.**
- Moedig leerders aan om van verskeie interpretasies as moontlik gebruik te maak. Monitor en lei leerders sorgvuldig deur die tema wat nagevors moet word. Maak gebruik van tekeninge van die lewe, oorspronklike foto's, beelde uit tydskrifte en koerante, voorwerpe wat gevind is, ens.
- Moedig leerders aan om hul eie navorsingsfoto's waar moontlik/relevant is te gebruik.
- Leerders se bronboek moet bewyse toon van voorbereidende sketse, geannoteerde tekeninge en navorsing gebaseer hulle verskeie bronne. Dit is belangrik dat hulle die oorspronklike bronne verpersoonlik deur hulle te teken en die skep van oorspronklike ontwerpe.
- Direkte kopiëring van ŉ beeld of ontwerp wat nie die leerder se eie is nie, sal gepenaliseer word. Dit is plagiaat en is onaanvaarbaar. **Uiterste belang word geplaas op die proses van transformasie van die bronmateriaal**.
- Die leerder mag minstens een volledige tonale tekening, collage, of maquette/voorlopige model as deel van die bronboek voltooi.
- Aangesien ONDERWERP 1 (die proses) **dieselfde gewig** het as ONDERWERP 2 (die eindproduk) moet leerders genoeg tyd op beide spandeer om die belangrikheid van beide te erken.
- Gevolglik moet leerders genoeg tyd beskikbaar het om hul voorbereiding te doen. Die opvoeder kan betrokke wees, in die voorafgaande voorbereidingsessie. As gevolg van die voorbereidende aard van ONDERWERP 1, word leerders toegelaat om werk by die huis te voltooi.

ONDERWERP 2: FINALE PRODUK [50]

- Alle ONDERWERP 1 werk moet voltooi word voor die aanvang van die ONDERWERP 2.
- Daar word verwag van leerders om EEN ontwerp in die ontwerpdissipline wat hulle bestudeer het, te produseer.
- Die onderwyser mag die kandidaat **op geen wyse** gedurende die produksie van die ontwerp sy/haar produk (ONDERWERP 2) help nie.
- **ONDERWERP 2 werk kan nie by die huis gedoen word nie en mag NIE die klaskamerlokaal verlaat NIE.**
- Leerders mag na-ure **BY DIE SKOOL** gedurende die finale produksie van die ontwerp werk (ONDERWERP 2). **Tydstoekenning deur die onderwyser en tydsbestuur deur die leerder moet in die verband toegepas en bestuur word.**
- Alhoewel dit aanbeveel word dat ŉ twee-dimensionele ontwerp NIE groter wees as A2 in grootte moet wees NIE, is die leerders **se werk nie beperk wat betref grootte nie**. Die grootte van ŉ twee- of drie-dimensionele ontwerp sal afhang van die funksie van die voorwerp wat gemaak word.
- Hul finale ontwerp mag aangebied word as ŉ enkele stuk, of moontlik in die vorm van ŉ reeks van werke wat gelees word as een werk.
- **Leerders moet ŉ gevorderde graad van tegniese vaardigheid in die gebruik van ŉ verskeidenheid van materiale en tegnieke demonstreer.**
- Enige twee- of drie-dimensionele kuns ontwerp bloot gebaseer op kunsvlytprosesse soos decoupage, ens. vir dekoratiewe doeleindes sal NIE aanvaar word NIE. Kunsvlyt moet gebruik word om ŉ oorspronklike produk te skep.
- Hou asseblief by die puntetoekenning wanneer nasien word.

ASSESSERINGSKRITERIA VIR PRAKTIESE WERK

Uitstaande	90–100	Uitsonderlike vermoë, rykheid: Insig: vlot: hoë vaardigheid: waarneming en kennis kragtig uitgedruk: ondersteun deur ’n hoogs oorspronklike of ongewone keuse van relevante visuele verwysings. **Uitstaande en oorspronklike aanbieding**.
Uitstekend	80–89	Treffende impak: Die meeste van bogenoemde: Gedetailleerde: goed georganiseerde en samehangende: gepoleerde: vaardigheid duidelik: ondersteun deur ’n oorspronklike/ongewone/relevante visuele verwysings: aanbieding oorspronklike en beskou: **’n paar klein foute sigbaar**.
Baie goed	70–79	Goed georganiseerd, soos hierbo, maar sonder die ‘gloei en sprankel’: Goeie vlak van bevoegdheid en keuse van inhoud: ondersteun deur ’n goeie keuse van relevante visuele verwysings: duidelike sorg en moeite gedoen met oorspronklike aanbieding: **sommige duidelike ongelykhede/foute** sigbaar.
Goed	60–69	Interessante visuele aanbieding: duidelike bedoeling: oortuigend: eenvoudige direkte gebruik van medium: toon begrip maar neig na die gewone en stereotipiese oplossings by tye: genoegsame keuse van relevante visuele verwysings: redelike moeite gedoen met aanbieding: **steurende/duidelike ongelykhede**.
Gemiddeld	50–59	Voldoende: voel meganies: afgeleide of kopieer: min insig: verbeeldingloos: sommige visuele verwysings nie altyd duidelik geïdentifiseer: die billike aanbieding: **baie steurende ongelykhede**.
Onder Gemiddeld	40–49	Genoeg materiaal/werke om te slaag. Nie logies saamgestel nie: sommige flitse van insig: beperkte keuse van inligting: nie kreatief: beperkte/swak tegniese vaardighede gebruik: min gebruik van visuele inligting: lomp of nalatige aanbieding: **behoefte aan ondersteuning/motivering om te slaag**.
Swak	30–39	Visueel oninteressant: nie kreatief: swak/beperkte tegniese vaardighede mag ’n bydraende faktor wees. min poging om inligting aan te bied in ’n aanvaarbare wyse: min of geen visuele inligting/verwysing: algemene gebrek aan toewyding: **behoefte aan ondersteuning/motivering om te slaag**.
Baie swak: Druip	20–29	Baie min inligting: deurmekaar: nie maklik te sien met **min of irrelevante werk/visuele inligting**. Geen poging is aangewend om werk te bied in ’n aanvaarbare wyse. Algemene gebrek aan betrokkenheid/samewerking
Onaanvaarbaar: Druip	00–19	Onsamehangend: **irrelevant, baie min of geen werk**: gebrek aan selfs beperkte vaardighede toegepas. Geen verbintenis/samewerking.

ASSESSERINGSKAAL/RIGLYNE:

ONDERWERP 1: WERKBOEK/BRONBOEK

KRITERIA	
Uitdrukking van voorneme en rasionaal	10
Bewys van navorsing, eksperimentering en besinning	10
Bewyse van gedetailleerde beplanning en aanbieding verwant aan die finale konsep	30
TOTAAL	**50**

ONDERWERP 2: FINALE PRODUK

KRITERIA	
Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Interpretasie in terme van die konsep en oplossings wat relevant is vir die onderwerp	10
Bewyse van ontwerp deelname: Die toepaslike gebruik van ontwerpelemente en beginsels	10
Tegniek/Vakmanskap/Metode	10
Die ontwerp-oplossing moet ten minste 12 uur se werk bewys onder beheerde omstandighede	10
Professionele aanbieding en funksionaliteit van die ontwerp-oplossing	10
TOTAAL	**50**
GEKOMBINEERDE TOTAAL	**100**

Hieronder is ʼn voorbeeld van 'n rubriek wat as ʼn alternatief of in samewerking met die **ONDERWERP 2: FINALE PRODUK** rubriek gebruik kan word. Dit rubriek word NIE voorgeskryf NIE, maar het ʼn meer beskrywende weergawe van hoe leerders en punte vir hul produkte verkry of verloor het.

Die rubriek hieronder is aangepas vir visuele kommunikasie/grafiese ontwerp, maar kan vir elke ontwerp-dissipline verwerk en gebruik word.

ONDERWERP 2: FINALE PRODUK – KRITERIA		**PUNT**
Algehele indruk: Is die produk ʼn suksesvolle ontwerp vir die mark? Is die opdrag suksesvol vertolk en die riglyne gevolg? Volg jou ontwerp die opdrag in terme van die konsep en oplossings vir die probleem? Is jou produk kontemporêr/relevant/slim en pas dit in met die huidige denke oor die ontwerp en tendense? Funksioneer dit goed?	10	
Ontwerp deelname: Die aanwending van die gebruik van die ontwerp-elemente (lyn, vorm, tekstuur, ens.) en beginsels (balans, eenheid, ritme en patroon, ens.) in ontwerp en uitleg.	10	
Tegniek en vakmanskap: Hoe goed het jy jou medium (verf/potlood) gebruik? Is dit netjies en akkuraat geverf/geteken? Is jou verfkleure ondeursigtig (nie deursigtig)? Het jy binne die lyne geverf? Is jou tipografie akkuraat en netjies? Is alle riglyne uitgewis?	10	
Uitleg en ontwerp: Is daar 'n eenheid binne jou ontwerp? Werk al die elemente (beeld en tipe) saam? Het jy ʼn goeie gebruik van die agtergrond en voorgrond ruimte gemaak? Is jou tipografie goed gebalanseer? Is jou kleurkeuses korrek en opvallend?	10	
Tydsbestuur en Aanbieding: Is dit voltooi in voorgestelde tydperk? Is dit netjies? Is daar nog areas wat werk nodig het? Lyk dit of dit haastig gedoen was en is slordig?	10	
TOTAAL:	**50**	

Wanneer die **ONDERWERP 1** rubriek ontwikkel word, kan onderwysers ʼn soortgelyke formaat volg.