



Province of the
EASTERN CAPE
EDUCATION

NASIONALE SENIOR SERTIFIKAAT

GRAAD 12

SEPTEMBER 2018

LET WEL: Hierdie praktiese boek moet alle skole nie later as drie weke voor die einde van KWARTAAL 2 bereik nie: 4–8 Junie 2018.

ONTWERP V2 (PRAKTIES)

PUNTE: 100

TYD: **ONDERWERP 1: VISUELE JOERNAAL –** Voorbereiding begin drie weke voor die einde van KWARTAAL 2, die Junie/Julie vakansie en gedurende KWARTAAL 3.

ONDERWERP 2: FINALE PRODUK – Produksietyd onder toesig vir 2–3 dae teen die einde van KWARTAAL 3.



Hierdie vraestel bestaan uit 21 bladsye.
Hierdie vraestel moet in volkleur gedruk word.

INSTRUKSIES AAN DIE OPVOEDER

1. Hierdie praktiese vraestel moet **DRIE WEKE VOOR DIE EINDE VAN KWARTAAL 2** aan die leerders gegee word sodat hulle leiding met betrekking tot die keuse van die opdrag/tema kan ontvang, en **gedurende die Junie/Julie skoolvakansie** met die **Visuele Joernaalproses** (ONDERWERP 1) kan begin.
2. Hierdie praktiese vraestel moet as die **3de KWARTAAL PRAKTIESE ASSESSERINGSTAAK (PAT 3)** gedoen word. **Onderwysers word aanbeveel** om hul skool te vra om 2–3 dae **voor of gedurende die proefeksamen te skeduleer** vir die voltooiing van die Finale Produk (ONDERWERP 2) om die leerders met tydsbeperkte en gekontroleerde praktiese eksamentoestande vertrou te maak.
3. **TYDSTOEKENNING:**
 - **VISUELE JOERNAALPROSES (ONDERWERP 1):**
Voorbereiding gedurende die **Junie/Julie skoolvakansie** en by die skool **gedurende KWARTAAL 3**.
 - **FINALE PRODUK (ONDERWERP 2):**
Produk word slegs by die skool gedoen **gedurende KWARTAAL 3** of **oor 'n paar dae tydens die Proefeksamen**, maar slegs wanneer die Visuele Joernaalproses (ONDERWERP 1) voltooi is.
4. Hierdie praktiese vraestel bestaan uit **twee opsionele onderwerpe/temas**. Leerders moet **EEN** van die onderwerpe/temas kies.

Dit word vereis dat die leerder aan die volgende TWEE dele van hierdie vraestel moet voldoen:

- Die Visuele Joernaal (ONDERWERP 1) **[50 punte]**
- Die Finale Produk (ONDERWERP 2) **[50 punte]**

TOTAAL: 100 PUNTE

5. Die leerder moet EEN van die volgende ontwerpkateregies kies:
 - Visuele kommunikasie/Inligting- en Digitale Ontwerp
 - Oppervlakontwerp en Tweedimensionele Kunshandwerkontwerp
 - Produkontwerp en Driedimensionele Kunshandwerkontwerp
 - Omgewingsontwerp

GRAAD 12 KWARTAALBEPLANNER

✂ --- *Kalender om met die beplanning van datums en tye te help:*

2018 JULIE						
Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

2018 AUGUSTUS						
Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

2018 SEPTEMBER						
Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
30						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

2018 OKTOBER						
Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Belangrike Kwartaaldatums:

- Ontvang Ontwerp V2 Prakties: **4–8 Junie 2018**
- Skole sluit (Kwartaal 2): **22 Junie 2018**
- Skole heropen (Kwartaal 3): **17 Julie 2018**
- Datum(s) vir P2 Praktiese voltooiing (2–3 dae): _____(voltooi)
- Proefeksamen begin: _____(voltooi)
- Proefeksamen Teorie-datum: _____(voltooi)
- Skole sluit (Kwartaal 3): **28 September 2018**

HOU HIERDIE BLADSY SKOON.

KWARTAAL 1 EN KWARTAAL 2 NAVORSINGSTAKE

Dit is ook bekend as 'Ontwerp in 'n besigheidskonteks'.

Daar is nie 'n KWARTAAL 3 Navorsingstaak vir Graad 12 nie. Leerders word toegelaat om hul KWARTAAL 1 en KWARTAAL 2 Navorsingstake vir hermerk gedurende KWARTAAL 3 in te handig. Dit is baie belangrik aangesien dit 20% bydra tot die jaareinde finale uitstallingspunt in November.

Leerders moet hul KWARTAAL 1 en KWARTAAL 2 Navorsingstake in een dokument kombineer as deel van hul **jaareinde finale uitstallingspunt** en dit moet aan die onderwyser teen die einde van Kwartaal 3 oorhandig word.

DIE JAAREINDE FINALE UITSTALLING:

Die **jaareinde finale uitstallingspunt** sal as volg saamgestel word:

Visuele Joernaalproseses (ONDERWERP 1):

- Kwartaal 1 – **(40)** Visuele Joernaal/Bronboek
- Kwartaal 2 – **(40)** Visuele Joernaal/Bronboek
- Kwartaal 3 – **(50)** Visuele Joernaal/Bronboek

TOTAAL: 130

Finale Produk (ONDERWERP 2):

- Kwartaal 1 – **(50)** Finale Produk
- Kwartaal 2 – **(50)** Finale Produk
- Kwartaal 3 – **(50)** Finale Produk

TOTAAL: 150

Hierdie totale **(130 + 150 = 280)** word **verwerk na 80%** van die jaareinde finale uitstallingspunt.

Die KWARTAAL 1 en KWARTAAL 2 Navorsingstake **(10 + 10)** word by die **80** getel vir 'n gekombineerde **TOTALE uitstallingspunt** van **100**.

Leerders en onderwysers moet bewus wees van die belangrikheid van die waarde en gewig van die twee Navorsingstake. Die Navorsingstaakpunte (10 + 10) word as roupunte tot die Visuele Joernaal en Finale Produk se gesamentlike punte bygetel.

DIE FORMAAT VAN DIE NAVORSINGSTAKE

Dit is belangrik om die **KWARTAAL 1 en KWARTAAL 2 Navorsingstake met die Kwartaal 1 en Kwartaal 2 praktiese onderwerp/tema sover moontlik te integreer**. Dit word aan die diskresie van die onderwyser oorgelaat en mag verwant wees aan die spesifieke praktiese dissipline wat onderrig word.

Die Navorsingstake moet gesien word as deel van die Visuele Joernaalproses (ONDERWERP 1) en die aanbeveling is dat dit uit die volgende moet bestaan:

- 'n Onderwerp-verwante en fatsoenlike/vertoonbare voor- en agterblad
- 'n Inhoudsopgawe
- 'n Inleiding
- Inhoud (4–8 bladsye)
- 'n Gevolgtrekking
- 'n Gedetailleerde bibliografie (bv. titel onderstreep, skrywer(s) tussen hakies, uitgewer, publikasiedatum, webskakel ('web link'), 'blog' en datum, ensovoorts)
- Byskrifte om enige visuele materiaal te vergesel (Titel, materiale gebruik, naam van ontwerper, land tussen hakies, datum)

Die finale gewig van elke Navorsingstaak moet verwerk word na 'n totaal van 10 punte elk.

* *Bron: KABV-dokument*

INSTRUKSIES AAN DIE LEERDER: VISUELE JOERNAALPROSES

Hierdie praktiese vraestel verwys na twee hoofonderwerpe:

- **Visuele Joernaalproses (ONDERWERP 1)** en die
- **Finale Produk (ONDERWERP 2)**

Die Visuele Joernaal het **dieselfde gewig** as die Finale Produk (**50 punte** vir die Visuele Joernaal en **50 punte** vir die Finale Produk), daarom moet jy 'n gelyke hoeveelheid tyd aan beide bestee.

1. **Slegs die dekblad** van die gekose eksamenonderwerp opdrag/tema wat **jy kies** moet uitgesny en aan die begin van die Visuele Joernaal geplak word.
2. **Konsep:** Die volgende stap is om jou voorneme/konsep duidelik aan te dui deur middel van 'n **dinkskrum, klein sketse en/of 'n geskrewe opstel (rasionaal)**.
3. **Verwysingsmateriaal: Onderzoek soveel as moontlik opsies** terwyl jy die tema navors en **verwysingsmateriaal versamel** vir jou tema in die vorm van lewensketse, oorspronklike foto's, beelde uit tydskrifte en koerante, ens. **Hierdie moet kreatief aangebied en vertoon word** in jou Visuele Joernaal om sodoende erkenning aan die waarde van uitleg en ontwerp binne die Visuele Joernaal (**Aanbieding**) te gee.
4. Jou verwysingsmateriaal kan in die vorm van 'n **collage** wees – dog hierdie formaat is nie noodsaaklik nie.
5. Onthou dat jou verwysingsmateriaal **addisionele aantekeninge of notas** moet hê om jou denkprosesse en voornemens duidelik te verklaar.
6. **Tekeninge:** Jou Visuele Joernaal moet bewyse toon van **sketse** wat op jou verwysingsmateriaal gebaseer is. Dit is belangrik dat hierdie **oorspronklike bronne verpersoonlik word deur hulle na te teken en oorspronklike ontwerpe te skep. Direkte kopiëring (plagiaat) van 'n beeld of ontwerp wat nie die leerder se eie is nie, sal streng gepeenaliseer word.** Die proses van **transformasie** van die verwysingsmateriaal is van die uiterste belang.
7. Dit word van jou verwag om 'n verskeidenheid **komposisionele rowwe tekeninge** te ontwikkel voordat jy 'n tekening maak van hoe jou finale produk sal lyk.
8. 'n **Finale A3-tekening** van hoe die finale produk sal lyk, moet aan die einde van jou Visuele Joernaal vir hierdie tema aangebied word. Dit word aanbeveel dat dit 'n **potlood tonale tekening of volkleurweergawe** is. Hierdie finale tekening het ten doel om jou tekenpunt te verbeter indien jou tekenpunt deurgaans swak is.

Ontwerp in konteks:

1. **Aanbieding:** Dit word vereis dat jy jou ontwerp in **konteks** moet aanbied. Dit beteken dat jy moet aandui **hoe jou finale produk in 'n 'reële' ruimte/omgewing kan funksioneer.**

Dit is veral belangrik ten opsigte van **Tweedimensionele Oppervlakontwerp** (tekstielontwerp, geskenkverpakking, mosaïek, muurpapier, kralewerk of enige ander 'plat'-ontwerp) en **Driedimensionele Produkontwerp** (mandjiewerk, keramiek, meubels, juweliersware, draadwerk, mode of enige ander driedimensionele ontwerp).

2. Dit moet in jou visuele joernaal getoon word deur middel van **tekening/collage/fotografie/digitale manipulasie** of binne die finale produk (ONDERWERP 2) geïnkorporeer word.

Voorstelle vir ontwerp in konteks mag die volgende insluit:

- Binnenshuise omgewing soos die binnekant van 'n kamer, kantoor of kommersiële spasie/ruimte
 - 'n Buite-omgewing soos 'n gebou of 'n landskap
 - Op gedrukte media, soos koerante, tydskrifte en reklameborde ensovoorts
 - Op 'n kledingstuk/voorwerp soos klere, meubels, linne
 - Fisiese interaksie met 'n ander persoon op enige manier
3. Identifiseer die **teikenmark** vir jou ontwerpproduk deur middel van faktore soos ouderdom, geslag, inkomste, demografie, markmededingers, kultuur, geloof en godsdiens, soortgelyke produkte wat mense verkies en veiligheid.
 4. Daar moet 'n **duidelik gedokumenteerde reis** in jou Visuele Joernaal wees, **vanaf die begin van jou dinkskrum/opstel tot die voltooiing van die finale tekening.** Geen stappe mag uitgelaat word nie.

Riglyne vir Driedimensionele Produkontwerpe:

1. As jy 'n drie-dimensionele produk ontwerp, moet **ortografiese diagramme** (vooraansig, boaansig, syaansig) sowel as 'n finale model in jou Visuele Joernaal aangebied word.
2. Gedetailleerde **afmetings** moet gebruik word om die finale skaal aan te dui. **Monterings-instruksies** moet ook beskryf word.
3. Jy moet jou **keuse van konstruksiemateriaal** (hout, metaal, plastiek, draad, papier, ens.) vir jou Finale Produk verduidelik en verder verduidelik hoe die **eienskappe van die gekose materiaal** (sterkte, hardheid, taaiheid, buigsaamheid, weerstand teen korrosie, waterdigtheid, ens.) die funksionaliteit van die produk versterk.

INSTRUKSIES AAN DIE LEERDER: FINALE PRODUK

1. Jou Visuele Joernaalproses (ONDERWERP 1) moet voltooi word **voor** die aanvang van jou Finale Produk (ONDERWERP 2).
2. Jou Finale Produk moet bewys lewer van minstens **2–3 dae se werk**. Jou onderwyser moet seker maak dat genoeg produksietyd onder toesig toegeken word vir die voltooiing van jou Finale Produk binne die toegekende **tyd gedurende skoolure en/of die Proefeksamen**.
3. Jy moet 'n **gevorderde graad van tegniese vaardigheid demonstreer** in die medium (teken, verf, drukwerk, keramiek, ens.) wat jy gekies het. Dit is dus raadsaam dat jy 'n ontwerp kies in die ontwerpdissipline wat jy bestudeer het, en **die medium waarin jy vaardig is, gebruik**.
4. As jy 'n tweedimensionele produk vervaardig (muurpapier, plakkaat, CD-omslag, boekomhulsel, ens.) **MOET dit effens groter as A3-grootte wees**. Die grootte van 'n driedimensionele ontwerp **sal afhang van die funksie van die voorwerp(e)** wat gemaak word.
5. As jy 'n driedimensionele produk as plat vorm vervaardig (verpakking, boekomslag, geskenkpapier) moet dit **saamgestel**, geassesseer en uitgestal word in die retrospektiewe uitstalling as 'n **driedimensionele Finale Produk**.
6. As jou Finale Produk 'n **gedrukte digitale uitbeelding bevat**, moet daar bewyse van die oorspronklike tekening(e)/ontwerp(e) in jou Visuele Joernaal wees. Jou oorspronklike ontwerpe moet geskandeer of gefotografeer wees vir jou gedrukte digitale uitbeeldings en **moet teenwoordig wees** by die jaareind-uitstalling.
7. Enige twee- of driedimensionele ontwerpe wat bloot gegrond is op handwerk-prosesse soos *découpage*, pottbakery, naaldwerk ens. vir dekoratiewe doeleindes sal gepeenaliseer word.
8. Jou Finale Produk moet **voldoende vaardigheid in tegniek/metode en 'n progressie van vaardigheidsontwikkeling** vanaf Graad 10 toon.

HOU HIERDIE BLADSY SKOON.

2018 ASSESSERINGSKAAL/RIGLYNE:

Die rubriek hieronder is die voorgestelde **merkrubriek** wat onderwysers en leerders mag gebruik vir die nasien van die Visuele Joernaalproses (ONDERWERP 1) en die Finale Produk (ONDERWERP 2).

Dit is om **standaardisering met betrekking tot nasien** vir alle skole in die Oos-Kaap te verseker. Dit moet aan die einde van die September 2018 taak in die Visuele Joernaal geplak word.



SEPTEMBER P2 PRAKTIES – PAT 3

VISUELE JOERNAALPROSES (ONDERWERP 1)

KRITERIA		
Uitdrukking van voorneme en rasionaal: (Konsepte/Kreatiwiteit) Denkprosesse; Stoot die grense van ontwerp; Kritiese en analitiese denke; Idee-ontwikkeling		10
Bewys van navorsing: Eksperimentering en eksplorasië van bron/inspirasie materiaal; Ondersoek		10
Tegniese vaardigheid: (Vaardighede) Uitvoering, eksperimentering en eksplorasië van media		10
Bewyse van gedetailleerde beplanning en aanbieding: Wys al die stappe en beplanning tot 'n finale ontwerp van die begin af, tot 'n voltooide finale model; Probleemoplossing		20
TOTAAL:		50

FINALE PRODUK (ONDERWERP 2)

KRITERIA		
Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Interpretasie in terme van die konsep, funksie en oplossings wat relevant is vir die onderwerp. Kommunikeer dit effektief? Is die produk suksesvol/bemerkbaar/kontemporêr/relevant/slim/op tendens?		20
Bewyse van ontwerpdeelname: Interpretasie en toepaslike gebruik van die gekose ontwerp-elemente en beginsels		10
Tegniek en vakmanskap: Metode/Maak; Bevoegdheid in gekose materiale en tegnieke		10
Professionele aanbieding en tydsbestuur: Is dit volledig? Is dit netjies? Is daar nog areas waaraan aandag gegee moet word? Lyk dit of dit haastig gedoen was en is dit onnet?		10
TOTAAL:		50

HOU HIERDIE BLADSY SKOON.

OPDRAG/TEMA 1: NOSTALGIE

Nostalgie is 'n sentimentaliteit of hunkering na die verlede, tipies van 'n tydperk of plek met gelukkige persoonlike assosiasies. Dit sluit ook persoonlikhede en gebeure, veral die 'goeie ou dae' of 'gelukkige kinderjare' in.

Reuk en aanraking is 'n sterk ontlokking van nostalgie as gevolg van die verwerking van hierdie stimuli wat deur die emosionele setel van die brein beweeg. Hierdie herinneringe van 'n mens se verlede is gewoonlik belangrike gebeure, mense vir wie jy omgee, en plekke waar 'n mens tyd spandeer het. Musiek en die weer kan ook sterk snellers van nostalgie wees.

Nostalgiese voorkeure, die oortuiging dat die verlede beter was as die huidige, is gekoppel aan vooroordele in die geheue. Nostalgie kan ook gekoppel word aan hanteringstrategieë en is dus voordelig tydens uitdagende en stresvolle tye.

Die term 'retro', ook bekend as 'ouderwets geïnspireerd', is 'n styl wat doelbewus tendense, musiek, modes, of houdings van die verlede naboots. Dit verwys na nuwe ontwerpe wat geskep is om te lyk na ontwerpe wat ten minste 15 jaar of ouer is. Hierdie ontwerpe kan vernuwings van ou fliëks of TV-programme of boeke wees. 'Vintage', rustieke en outydse ontwerpstyle kan ook gesien word in nostalgie-gebaseerde advertensieveldtogte wat maatskappye soos Coca-Cola en Levi Strauss & Kie gebruik. Erfenisbewaring poog om geboue, voorwerpe, landskappe of ander artefakte (kunsskatte) van historiese betekenis van die beboude omgewing te behou, bewaar en te beskerm.

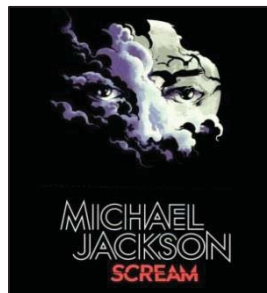
JOU TAAK:

Skep 'n oorspronklike 'retro-styl' of 'ouderwets geïnspireerde' ontwerp oplossing gebaseer op die tema, 'Nostalgie'. Jou finale produk moet eienskappe en elemente van 'n nostalgiese bui weerspieël.

Gebruik EEN van die volgende ontwerp kategorieë om jou ontwerp oplossing te skep:

- Visuele Kommunikasie /Inligtingsontwerp en/of Digitale Ontwerp
- Oppervlakontwerp en Tweedimensionele Kunshandwerkontwerp
- Produkontwerp en Driedimensionele Kunshandwerkontwerp
- Omgewingsontwerp

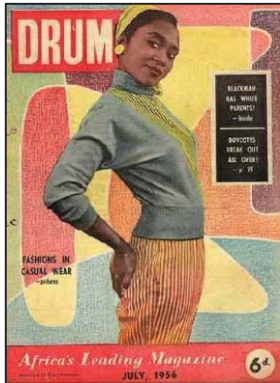
MOENIE die voorbeelde wat voorsien is, kopieer NIE.



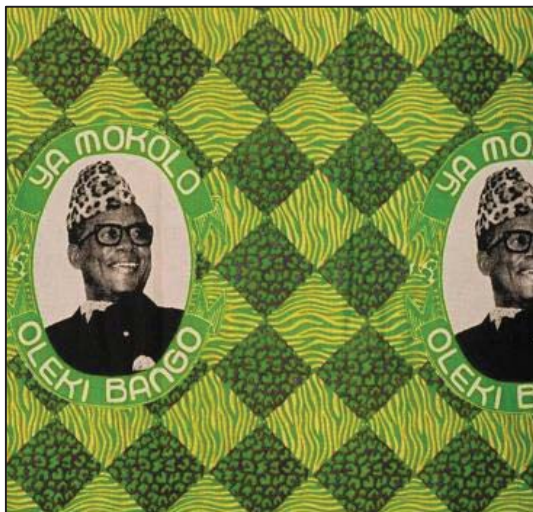
HOU HIERDIE BLADSY SKOON.

NOSTALGIE:

Voorbeelde van Visuele kommunikasie/- Inligting en Digitale Ontwerp:

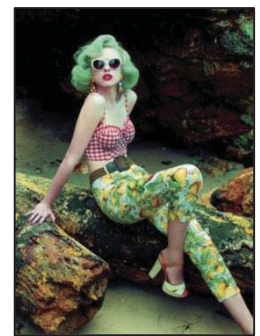


Voorbeelde van Oppervlakontwerp en Tweedimensionele Kunshandwerkontwerp:





Voorbeelde van Produktontwerp en Driedimensionele Kunshandwerkontwerp:



OPDRAG/TEMA 2: DIGOTOMIE

Die woordeboek-interpretasie van 'digotomie' beteken 'n verdeling of kontras tussen twee dinge wat verteenwoordigend is van teenoorgesteldes of heeltemal anders is.

'Teanoorgesteldes trek mekaar aan' is 'n algemene term met betrekking tot verhoudings. Een persoon is 'n ekstrovert, en die ander 'n introvert. Óf een maat is 'n naguil en die ander een is 'n 'douvoordag op-en-wakker' persoon. Hierdie teenoorgestelde eienskappe skep dikwels die drama of 'trekkrag' van een persoon na 'n ander.

Dieselfde word gesê van 'n goeie ontwerp: die skerp verskil tussen lig en donker, die vermenging en samesmelting van harde teenoor sagte oppervlaktes of die kontrasterende effek van 'n antieke stuk met die skoon lyne teenoor 'n moderne stuk. Dit is hierdie einste dinge wat 'n ontwerp so aantreklik vir 'n mens se sintuie maak ... die digotomie van die kontras.

Die term 'dualisme' kom van die Latynse woord duo wat 'twee' beteken. Die term word gebruik om twee dele wat mede-afhanklikheid op 'n binêre posisie verteenwoordig, aan te dui. Wanneer enigiets ontwerp word, is dit maklik om aan die proses te dink in terme van teenoorgesteldes

Hierdie universele konsep word dikwels beskryf as die Yin-Yang beginsel, wat altyd die teenoorgestelde, maar terselfdertyd aanvullende en dinamiese is. Yin kan vroulikheid, swart en passief simboliseer, terwyl Yang manlikheid, helder en aktief simboliseer. Albei is elemente wat mekaar aanvul.

Die regte balans wat enige gekose teenoorgesteldes verenig moet in 'n ontwerp behaal word.

JOU TAAK:

Skep 'n ontwerp wat digotomie (dit is teenoorgestelde, dualisme) vertoon. Jy kan uit die lys hieronder kies, of jou eie kombinasie gebruik om 'n ontwerp daar te stel wat 'n goeie balans inkorporeer om hierdie eienskappe te verenig.

Orde / Chaos	Binne / Buite	Figuurlik / Abstrak
Afrika / Europees	Manlik / Vroulik	Versierd / Minimalisties
Organies / Geometries	Verlede / Toekoms	Privaat / Publiek
Masjiengemaak / Handgemaak	Konstruksie / Dekonstruksie	Ouderwets / Kontemporêr

Gebruik EEN van die volgende ontwerpkategorieë om jou ontwerpoplossing te skep:

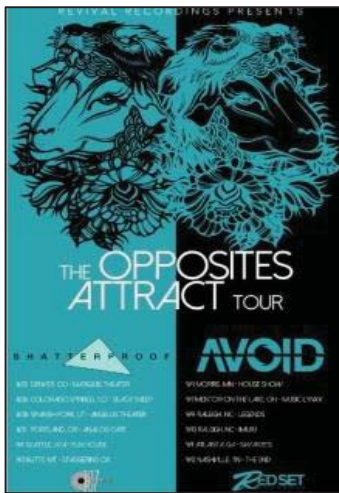
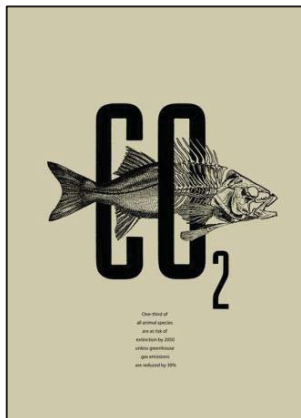
- Visuele Kommunikasie /Inligtingsontwerp en/of Digitale Ontwerp
- Oppervlakontwerp en Tweedimensionele Kunshandwerkontwerp
- Produkontwerp en Driedimensionele Kunshandwerkontwerp
- Omgewingsontwerp

MOENIE die voorbeelde wat voorsien is, kopieer NIE.

HOU HIERDIE BLADSY SKOON.

DIGOTOMIE:

Voorbeelde van Visuele Kommunikatie/Inligting- en Digitale Ontwerp:



Voorbeelde van Oppervlakontwerp en Tweedimensionele Kunshandwerkontwerp:





Voorbeelde van Produktontwerp en Driedimensionele Kunshandwerkontwerp:



Voorbeelde van Omgewingsontwerp:



TOTAAL: 100

