

## **Grafisk produksjon 2**

**Programfag medier og kommunikasjon**

**Omfang: 140 timer**

### **Formål og perspektiv**

Opplæringen i grafisk produksjon 2 skal gi elevene mulighet til å utvikle en fordypet forståelse og bruk av allerede kjente elementer og teknikker innenfor visuell kommunikasjon. Fokus er på typografi og redaksjonell design, samtidig som nye uttryksmåter, mer avanserte tekniske løsninger og bruk av ulike medieteknikker gir elevene en enda bredere kompetanse. Elevene skal kunne tolke ulike kommunikasjons- og designuttrykk, og de skal videreutvikle og visualisere ideer gjennom ulike skisseteknikker, designmetoder og kreative prosesser. Elevene skal kunne reflektere over bruk av visuelle og designmessige virkemidler, både i egne og andres arbeid, og de skal utvikle sitt eget uttrykk i designløsningene de velger. Visuell og redaksjonell design utvikles gjennom grundig materialkunnskap og god kjennskap til designvirkemidler i grafiske uttrykk. I faget grafisk design 2 får elevene muligheten til å iaktta den mediehverdagen de er en del av, og de får en dypere forståelse av hvilke muligheter og løsninger som finnes for å kommunisere et budskap, tanker eller ideer. Målet er å videreutvikle en grunnleggende forståelse for hva de ulike faggrenene i grafisk design innebærer, og bedre forstå sammenhengen mellom ulike medier, reklame og markedsføring som vi omgir oss med. Arbeid med fortidens og nåtidens ulike designuttrykk innen visuell kommunikasjon, både i vår egen og andre kulturer, vil bidra til økt fellesskapsfølelse, respekt for variasjonen i ytringer og interkulturell forståelse. Valg av materialer og teknikker i et bærekraftig perspektiv er også en del av opplæringen. Arbeidet med faget skal utvikle og stimulere skaperglede, undring, konsentrasjon, kritisk sans og evne til faglig fordypning, og slik bidrar det til emosjonell vekst og livsmestring.

### **Kjerneelementer**

#### **Praktiske og formgivende ferdigheter**

Kjerneelementet praktiske og formgivende ferdigheter handler om å se, analysere, strukturere og skape visuelle uttrykk. I dette ligger refleksjon, tolkning og bearbeidelse av visuelle og konseptuelle virkemidler, samt analyse av hvordan ulike virkemidler påvirker og fungerer på mottakeren.

#### **Kunnskap om materialer, verktøy og teknikker**

Kjerneelementet kunnskap om materialer, verktøy og teknikker handler om hvordan ulike materialer og verktøy fungerer. Å velge egnet fremgangsmåte, metode og teknikk for å oppnå ønsket resultat hører til kjerneelementet.

#### **Prosjektering og gjennomføring**

Kjerneelementet prosjektering og gjennomføring handler om analyse av målgruppen, beregne materialforbruk og produksjonskostnader og angi en tidsplan i forbindelse med prosjektering og gjennomføring av et designoppdrag.

## **Kulturforståelse**

Kjerneelementet kulturforståelse handler om hvordan ulike visuelle virkemidler, for eksempel farger, tolkes og brukes i egen og andres kultur.

## **Kompetansemål**

*Mål for opplæringen er at elevene skal kunne:*

- velge typografi som passer til budskap, uttrykk og layout
- bruke rytme, kontrast, balanse og andre kompositoriske virkemidler
- vise innsikt i og håndverksmessige ferdigheter i de ulike delemnene kalligrafi/ skriftdesign, typografi, redaksjonell design, strategisk design, visuell identitet, bedriftsprofilering, og designløsninger rettet mot 3D og spillutvikling
- kombinere tekst, foto, illustrasjon ut ifra et enhetlig konsept
- tolke ulike kommunikasjons- og designuttrykk, og utvikle og visualisere ideer gjennom ulike skisseteknikker, designmetoder og kreative prosesser, både individuelt og i grupper
- forstå sammenhengen mellom form og innhold
- utforske og bruke komposisjonelle og visuelle virkemidler
- bruke ulike verktøy, materialer og virkemidler i et bærekraftig perspektiv
- dokumentere og reflektere over bruk av visuelle grep og virkemidler i egen og andres kultur
- reflektere over eget arbeid om design, skrift og typografi i et historisk perspektiv
- planlegge og gjennomføre en faglig prosess fra idé til endelig selvstendig uttrykk
- gjennomføre ulike medieoppdrag fra de mottar oppdraget til idé og ferdig produkt

## **Innhold og arbeidsmåter**

Alle medieoppdrag har i stor grad behov for flerfaglig kompetanse og flerfaglig samarbeid. Faget grafisk design rommer alt fra bildebehandling og illustrasjon til skriftdesign, bokbinding og design rettet mot ulike digitale plattformer. De ulike oppgavene og prosjektene innen faget bygger i stor grad på flerfaglighet og har i de fleste tilfeller som et naturlig mål å kombinere tekst, foto, illustrasjon og ferdiggjøring. I Vg3 vil elevene kunne bruke kunnskap ervervet i Vg1 og Vg2 og i enda større grad øve opp selvstendighet og utholdenhet i en arbeidsprosess. Eleven vil kunne videreutvikle en solid personlig verktøykasse i faget og dermed opparbeide grunnlaget for et selvstendig uttrykk. Gjennom ulike øvelser og oppgaver vil elevene videreutvikle evnen til å kunne reflektere over bruk av visuelle og designmessige virkemidler. Gjennom teori og praktisk arbeid vil elevene tilegne seg dypere kjennskap til relevant medie-, kultur- og håndverkshistorie.

I faget grafisk produksjon er det viktig med en god balanse mellom de praktiske, teoretiske og kunstneriske ferdighetene. 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, brytes prosessen og fremgangsmåten opp i de ulike delene den består av, både de designteoretiske grepene som er benyttet, og de praktiske beslutningene som er foretatt.

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 praktisk og teoretisk kunnskap får elevene gode ferdigheter i å tenke kreativt samt i å gjennomskue hele prosessen fra idé til ferdig produkt. Elevene dokumenterer arbeidsprosessene gjennom skriftlige eller muntlige presentasjoner. Regneferdigheter utøves i arbeidet med proporsjoner og budsjett for produktutvikling.

## **Vurdering**

### **Underveisvurdering**

Underveisvurderingen skal medvirke til å fremme læring og utvikle kompetanse i faget grafisk produksjon 2. Elevene viser og utvikler kompetanse i faget når de i praktisk skapende arbeid utvikler egne uttrykk og reflekterer over prosess og produkt i et relevant fagspråk. 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 produksjon 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.