



# basic education

Department:  
Basic Education  
**REPUBLIC OF SOUTH AFRICA**

## **NASIONALE SENIOR SERTIFIKAAT**

**GRAAD 12**

**ONTWERP V2**

**(PRAKTIES)**

**15 JULIE–14 OKTOBER 2024**

**PUNTE: 100**

**TYD: ONDERWERP 1: Praktiese proses/voorbereiding gedurende 3de kwartaal by die skool en/of tuis [50]**

**ONDERWERP 2: Finale praktiese produk onder gekontroleerde omstandighede SLEGS by skool gedoen: 'n minimum van 18 uur en 'n maksimum van 24 uur gedurende die 4de kwartaal [50]**

**Hierdie vraestel bestaan uit 20 bladsye en 1 bylae.  
Hierdie vraestel moet in volkleur gedruk word.**

**INSTRUKSIES EN INLIGTING**

1. Hierdie vraestel bestaan uit TWEE afdelings:

ONDERWERP 1: Die eksamenbronboek/werkboek (50 punte)

ONDERWERP 2: Die finale eksamen-ontwerpproduk (50 punte)

TOTAAL: 100 punte

2. **Hierdie vraestel het TWEE opdragte/temas. Kies EEN van die twee opsies.**

**OPDRAG/TEMA 1: ONTWERP VIR 'N GELETTERDHEIDSVELDTOG****DIE OPDRAG:****Siyafunda- en Radio 2000-geletterdheidsveldtog**

Siyafunda is 'n isiZulu-woord wat vertaal word met 'ons leer'. Siyafunda is 'n geletterdheidsveldtog wat in samewerking met Radio 2000 en onderwyskundiges in reaksie op die hoë vlak van ongeletterdheid in Suid-Afrika ontwikkel is. Ongeletterdheid is 'n sosiokulturele probleem wat beperkte kennis en kommunikasie en 'n swak begrip van die wêreld tot gevolg het. Wanneer mense geletterd is, is hulle in staat om te lees, skryf, praat en luister op 'n manier wat doeltreffende kommunikasie moontlik maak en wat hulle help om sin te maak van die wêreld. Geletterdheid kan dus help om armoede te verlig, gesondheid te verbeter en aktiewe burgerskap en ontwikkeling te bewerkstellig.

Afrika suid van die Sahara het die hoogste aantal ongeletterde individue ter wêreld. Een derde van die bevolking kan nie lees en skryf nie en ongeveer 75% van alle kinders van vyf tot nege jaar gaan nie skool toe nie. Die Siyafunda-geletterdheidsveldtog sal nasionaal bekendgestel word en sal 'n reeks klasse, werksinkels en seminare insluit en toegang tot leeshulpbronsentrums bied. Kha ri Gude (TshiVenda vir 'laat ons leer') is byvoorbeeld 'n massa-geletterdheidsveldtog wat in 2008 begin het. Kha ri Gude leer individue ouer as vyftien, wat nie skoolopleiding gehad het nie, om te lees, skryf en in hulle moedertaal berekeninge te doen. Dit is in alle provinsies in al 12 amptelike Suid-Afrikaanse tale aangebied, asook in Braille.

**As 'n aspirantontwerper kry jy die opdrag om die promosie- en opleidingsmateriaal vir die Siyafunda-geletterdheidsveldtog te ontwerp. Die geletterdheidsveldtog, wat in al nege provinsies bekendgestel sal word, vereis die gebruik van enige EEN van die 12 amptelike tale.**

**Daar word van jou verwag om navorsing te doen oor geletterdheidsveldtogte in Suid-Afrika en/of in die buiteland.** Verwys na opvoedkundige blogs en speletjies, asook elementêre televisieprogramme, soos *Takalani Sesame*, boeke en artikels wat die impak van ongeletterdheid en swak leesvermoë in Suid-Afrika bespreek. Navorsing moet ook gedoen word oor die promosiemateriaal en venues wat dikwels gebruik word om geletterdheidsveldtogte te bevorder, soos brosjures, mobiele biblioteke, promosietoere, radio- en televisieprogramme. Verken moontlike media wat jy kan gebruik om mense te bereik. Neem die sosiale stigma wat met ongeletterdheid gepaardgaan, in ag en spesifiseer jou teikenmark om produkte te ontwerp wat leer opwindend maak.

Skep 'n **Visuele Kommunikasie-/Inligtingsontwerp en/of Digitale Ontwerp-oplossing**, wat 'n korporatiewe identiteit kan insluit vir die opvoedkundige konsultante wat die taak het om die geletterdheidsprogram bekend te stel. Dit kan bestaan uit 'n logo, briefhoof, besigheidskaartjie, plakkaat en sosialemedia-advertensie. Jy kan ook promosiemateriaal vir die veldtog ontwerp, soos T-hemde, plakkaate, advertensieborde, strooibiljette, notaboeke, werkboeke en werkkaarte.

Skep 'n **Oppervlakontwerp of Tweedimensionele Kuns-vlytontwerp**, soos 'n oppervlakpatroonontwerp wat toon hoe om 'n pen/potlood reg vas te hou, of hoe om woorde uit te klank vir beter uitspraak en begrip. Jy kan ook tekstielstof vir kussings en stoele ontwerp wat met die klaskamer of werkswinkelruimte verband hou. Die alfabet of basiese woordeskat kan gebruik word om muurpapierontwerpe vir biblioteke of opwip('pop-up')-klaskamers te skep.

Skep 'n **Produkontwerp of Driedimensionele Kuns-vlytontwerp**, soos 'n leerderwerkboek, 'n elementêre leesboek, legkaarte, lessenaars of stoele wat in die geletterdheidsklasse gebruik sal word. Ander opsies kan alfabet-juweliersware, veselkuns-vlyt, wat woorde of die alfabet insluit, potloodhouers, ens. wees. Ontwerpers kan tradisionele kuns-vlyttegnieke of invloede daarvan gebruik om hierdie produkte te skep.

Skep 'n **Omgewingsontwerp**, soos opwip-leeshoekies, 'n biblioteek-interieur, leesbus/-skuilings of enige ander gemeenskaplike leeromgewing met leeshandelsware wat deur die deelnemers van die geletterdheidsveldtog gebruik kan word.

## WOORDELYS: ONTWERP VIR GELETTERDHEIDSVELDTOG

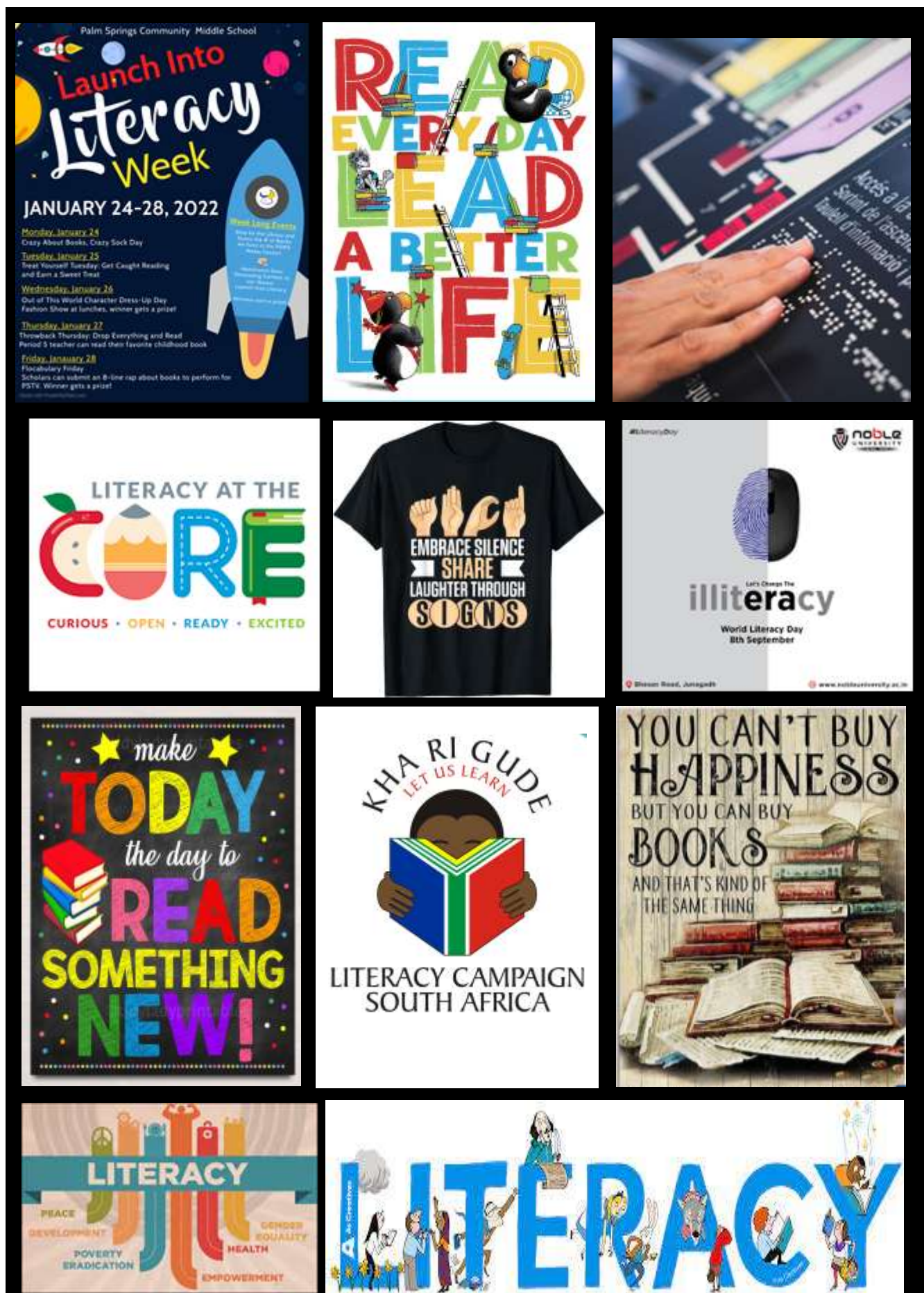
**Onderwyskundige:** 'n Onderwyskundige werk saam met fasiliteerders en administrateurs om onderrig-, kurrikulum- en assesseringsmetodes te ontwikkel. Onderwyskundiges werk dikwels saam met leesspesialiste wat fokus op die geletterdheidsprestasië van sukkelende lesers.

**Takalani Sesame:** 'n Suid-Afrikaanse televisie-medeproduksie deur Sesame Workshop en Suid-Afrikaanse vennote. *Takalani Sesame* is 'n kinderopvoedkundige program soortgelyk aan *Sesame Street*, maar gebruik die Suid-Afrikaanse konteks en amptelike tale om kinders woorde, sosiale en veiligheidsvaardighede te leer, soos hande was en om die pad oor te steek. Die televisieprogram leer kinders ook tel en hoe om syferberekeninge te doen deur te speel.

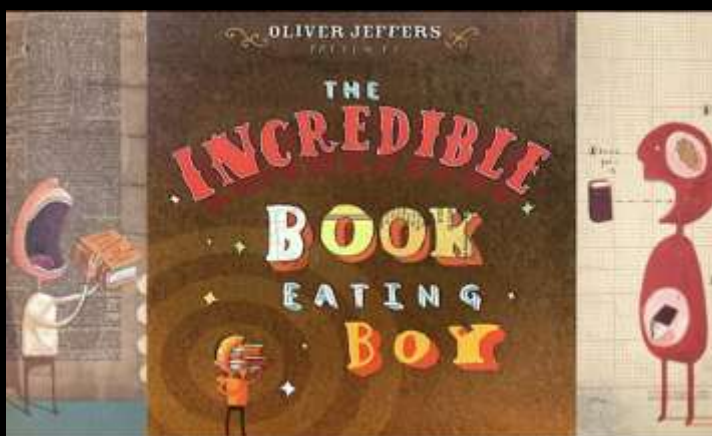
**Die visuele beelde/prentjies wat volg, is voorbeelde wat ontwerpe toon wat in die verskillende ontwerp-kategorieë vir geletterdheidsveldtogte gebruik word.**

**MOENIE die voorbeelde wat gegee word, kopieer NIE.**

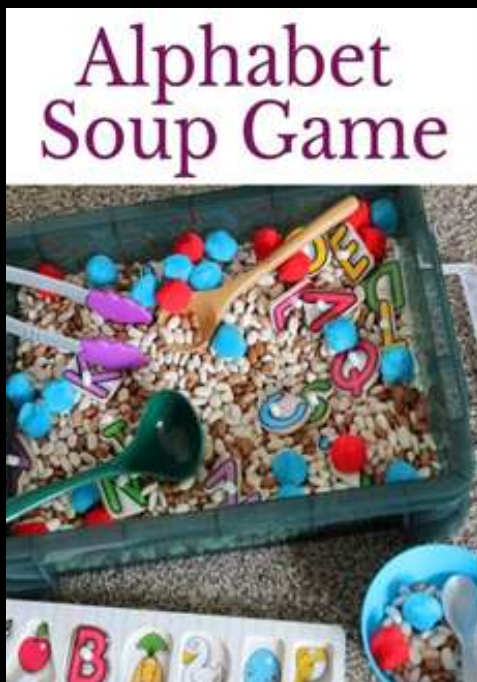
## VISUELE KOMMUNIKASIE/INLICHTINGSONTWERP EN/OF DIGITALE ONTWERP



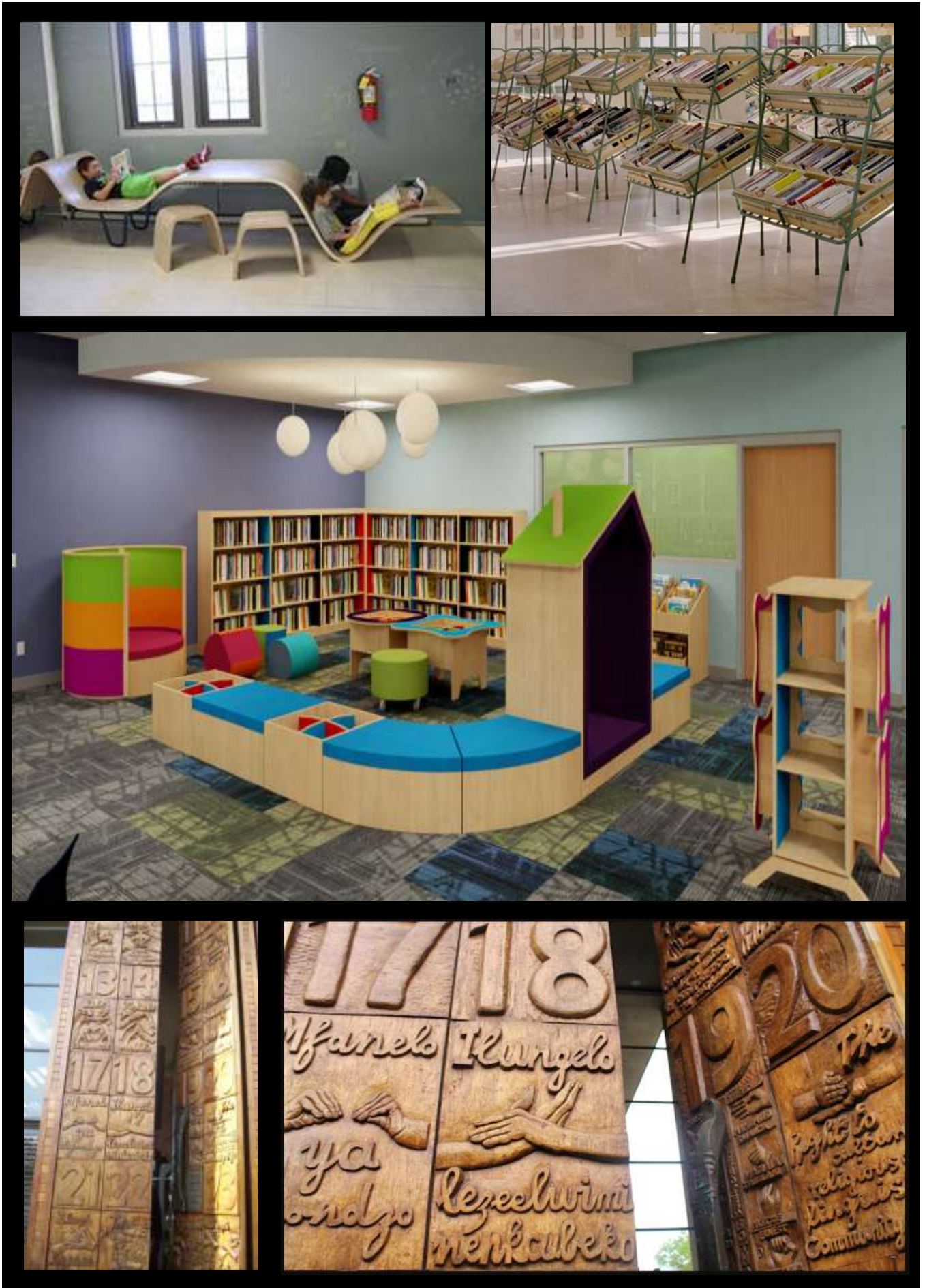
## OPPERVLAKONTWERP EN TWEEDIMENSIELE KUNSVLYTONTWERP



## PRODUKONTWERP EN DRIEDIMENSIONELE KUNSVLYTONTWERP



**OMGEWINGSONTWERP**



**OPDRAG/TEMA 2: ONTWERP VIR 'N GEMEENSKAPSMARK****DIE OPDRAG:**

'n Gemeenskapsmark is 'n ruimte waar gemeenskapslede produkte kan verkoop wat hulle self gemaak of gekweek het. 'n Mens kan oor die algemeen verskeie produkte vind, dikwels organiese gekweekte, handgemaakte meubels, keramiekprodukte en juweliersware, asook kos wat handgemaak is, plante, kruie en tradisionele kookkuns.

Markte bied geleentheid vir plaaslike ekonomiese ontwikkeling en indiensneming. Baie plaaslike markte ondersteun omgewingsvriendelike boerderymetodes wat biodiversiteit bewaar. Vervoerkoste word verminder omdat die produkte wat verkoop word, plaaslik gemaak word. Die verkoop van verskeie, plaaslike produkte bevorder ook gesonder eetgewoontes.

Gemeenskapsmarkte bied die ideale geleentheid om met jou bure kontak te maak, 'n gemeenskapsgees te bou en 'n verskeidenheid tuisgemaakte produkte te geniet terwyl jy plaaslike besighede ondersteun. Mense van alle ouderdomme en kulture kan saamkom en 'n gevoel van gemeenskap in 'n positiewe, vreedsame en veilige omgewing geniet. Dit is waarheen 'n gemeenskap kan gaan om die talente en skeppings van Suid-Afrikaanse entrepreneurs, vakmanne en maat('bespoke')-ontwerpers te vier en te ondersteun. By hierdie markte besef mense die belangrikheid daarvan om plaaslik vervaardigde items te koop.

Een voorbeeld van 'n bekende Suid-Afrikaanse mark is die Greenmarket Square Vlooiemark, wat een van Kaapstad se oudste markte is. Dit is bekend as een van die beste plekke om Afrika-aandenkings en handwerk in Kaapstad te vind. Jy kan verwag om enigiets van kralewerk, beeldhouwerk, pragtig vervaardigde bakke, kunswerke, juweliersware en klere daar te kry. Die vrolike atmosfeer en lewendige vermaak, wat wissel van straatmusikante, tromspelers, tradisionele Afrika-dansers en mimiekkunstenaars, maak dit 'n ware plesier om te verken. Ander bekende Suid-Afrikaanse markte is die Wild Oats-mark in Sedgefield, die Elgin Railway-mark in Elgin, die Victoria Yards-mark in Johannesburg, die Oranjezicht City-mark in Kaapstad, die Boeremark en Busstop7 Open Air-mark in Tshwane, Lavender Blue Organic-boeremark in Morgansbaai (Oos-Kaap), die Tembisa Kota-fees aan die Oos-Rand (Gauteng) en die Made in Chatsworth-mark in Durban.

**Skep 'n innoverende ontwerp/ontwerpproduk om vir 'n bestaande gemeenskapsmark in jou omgewing huidige ontwerpe te verbeter, alternatiewe daarvoor te bied of dit 'n nuwe handelsnaam te gee. Jy kan ook 'n nuwe ontwerpproduk skep om by hierdie gemeenskapsmark verkoop te word.**

Daar word van jou verwag om navorsing te doen oor gemeenskapsmarkte in Suid-Afrika. Besoek gemeenskapsmarkte en neem foto's, kyk na hulle webwerwe, sosialemedia-bladsye en aanlyn bemarkingsmetodes, brosjures, advertensies, stalletjie-ontwerpe, logo's en naamborde. Ondersoek ook die tipes verskeie produkte en produkte wat daar verkoop word en hoe dit bemark word. Kyk na die gebruik van etikette en verpakking. Kyk na die ontwerp van opwip('pop-up')-restaurante en kosstalletjies. Kyk na die tipe sitplek wat vir besoekers gebruik word. Het die mark 'n algemene styl of tema? Kies 'n mark en ontwerp 'n produk wat daar verkoop kan word of bied alternatiewe ontwerpe aan om die ontwerpe wat tans gebruik word, te verbeter. Hierdie navorsing moet as deel van jou bronboek/werkboek van ONDERWERP 1 aangebied word.

Skep 'n **Visuele Kommunikasie-/Inligtingsontwerp- en/of Digitale Ontwerp-**oplossing wat deur 'n gemeenskapsmark gebruik kan word of 'n gemeenskapsmark in jou omgewing kan bevorder. Skep of oorweeg byvoorbeeld 'n pasgemaakte korporatiewe identiteit wat 'n logo, briefhoof, besigheidskaartjie, verpakking, brosjure, plakkaat of 'n kort video-advertensie kan insluit, wat die gemeenskapsmark bevorder.

Skep 'n **Oppervlakontwerp of Tweedimensionele Kuns-vlytontwerp-**oplossing wat die ideale van jou gemeenskapsmark bevorder. Anders kan jy ook produkte skep wat by die mark gebruik of verkoop kan word, bv. 'n muurpapierontwerp of ontwerpe wat op gemeenskapsmarktemas of op 'n tema van jou keuse gebaseer is.

Skep 'n **Produkontwerp of Driedimensionele Kuns-vlytontwerp-**oplossing wat óf die ideale van die mark bevorder óf by die mark verkoop kan word, bv. 'n krale- of geweefde inkopie-skouersak. Skep 'n produk wat by jou plaaslike gemeenskapsmark verkoop kan word en wat die tema of styl van daardie mark weerspieël, bv. 'n stuk juweliersware, keramiek of meubelstuk.

Skep 'n **Omgewingsontwerp-**oplossing wat in 'n gemeenskapsmark geïntegreer kan word, wat die aandag van verbruikers of klante sal trek, bv. 'n stalletjie wat verband hou met die tema van die mark of 'n restaurantomgewing waar kos handgemaak word.

**Verwys na die kriteria vir die ontwerpproses en finale produk saam met die assesseringsriglyne.**

#### WOORDELYS: ONTWERP VIR GEMEENSKAPSMARKTE

**Handgemaak:** Produkte wat individueel deur vaardige mense met die hand gemaak word, wat gewoonlik tradisionele handvaardighede vereis

**Maat ('Bespoke'):** Hierdie term het geskiedkundig na pasgemaakte pakke klere en skoene verwys. Met verloop van tyd is die woord gebruik om alle pasgemaakte voorwerpe of produkte vir 'n spesifieke klandisie te beskryf.

**Die visuele beelde/prentjies wat volg, is voorbeelde wat produkte toon wat vir gemeenskapsmarkte in die verskillende ontwerpkatégorieë ontwerp is.**

**MOENIE die voorbeelde wat gegee word, kopieer NIE.**

## VISUELE KOMMUNIKASIE/INLICHTINGSONTWERP EN/OF DIGITALE ONTWERP



**OPPERVLAKONTWERP EN TWEEDIMENSIONELE KUNSVLYTONTWERP**

## PRODUKONTWERP EN DRIEDIMENSIONELE KUNSVLYTONTWERP



## OMGEWINGSONTWERP



**VEREISTES****AFDELING A****ONDERWERP 1: DIE ONTWERPPROSES [50]**

1. Alle proses-/voorbereidingswerk vir jou ontwerp moet in 'n bronboek/werkboek getoon word.
2. Dit sal die prosesse vanaf konseptualisering tot realisering behels.
3. Deeglike ondersoek van probleme wat deur die ontwerpdrag gestel word, moet getoon word.
4. Die bronboek/werkboek moet in die vorm van 'n album aangebied word (d.w.s. in boekvorm).
5. Dit moet maklik kan oopmaak en moet bladsye hê wat maklik omblaai.
6. Die bronboek/werkboek moet van ligte materiaal gemaak word sodat dit maklik vervoer kan word na 'n sentrale plek waar werk gemodereer word.
7. Maak seker dat die bronboek/werkboek professioneel aangebied word.

**LET WEL:**

- Aangesien ONDERWERP 1 (proses/voorbereiding) dieselfde punttoekenning as ONDERWERP 2 (die finale produk) het, moet genoeg tyd daarvoor toegelaat word om die belangrikheid daarvan te erken.
- Jou onderwyser mag by hierdie voorafgaande voorbereidingsessie betrokke wees (slegs ONDERWERP 1).
- Jy mag tuis werk (slegs ONDERWERP 1).

**KRITERIA VIR DIE ONTWERPPROSES (ONDERWERP 1)**

Jy moet die volgende aanbied (verwys na die **NSS Ontwerp-eksamenriglyne**):

- Uitdrukking van intensie/bedoeling en beredenering (10)
  - Bewyse van navorsing, eksperimentering (10)
  - Bewyse van gedetailleerde beplanning (10)
  - Bewyse van ontwikkeling en besinning/nadenke (10)
  - Aanbieding wat met die finale konsep verband hou (10)
- [50]**

**AFDELING B****ONDERWERP 2: DIE FINALE PRODUK [50]**

Alhoewel daar aanbeveel word dat 'n tweedimensionele ontwerp NIE groter as A2-grootte moet wees NIE, word kandidate se werk **nie ten opsigte van grootte beperk nie**.

Die grootte van 'n driedimensionele ontwerp sal afhang van die funksie van die voorwerp wat gemaak word. Hou in gedagte dat die finale produk moontlik na 'n sentrale nasiensentrum vervoer sal moet word, en jy moet dus aan moontlike probleme dink wat tydens die vervoer daarvan kan opduik.

**LET WEL:**

- Jou onderwyser mag jou op GEEN manier gedurende die finale vervaardiging van die ontwerp help NIE.
- ALLE werk moet onder toesig van die onderwyser en/of aangestelde toesighouer by jou skool gedoen word.
- Enige vorm van direkte **nabootsing/plagiaat** of werk wat nie jou oorspronklike werk is nie, sal streng gepeenaliseer word.
- 'n Verklaring van egtheid (BYLAE A) moet deur jou en die hooftoesighouer/onderwyser voltooi word.
- Werk moet op 'n deurlopende basis gedoen word, bv. op drie opeenvolgende dae onder gekontroleerde omstandighede.

**KRITERIA VIR DIE ONTWERPPRODUK (ONDERWERP 2)**

Jy moet die volgende kriteria gebruik (verwys na die **NSS Ontwerp-eksamenriglyne**):

- Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Vertolking ten opsigte van die konsep en oplossings wat op die opdrag van toepassing is (10)
  - Bewyse van ontwerpbetrokkenheid: die gepaste gebruik van ontwerpelemente en -beginsels (10)
  - Tegniek/Vakmanskap/Metode (10)
  - Die ontwerpoplossing met bewyse van **'n maksimum van 24 uur se werk**, onder gekontroleerde omstandighede (10)
  - Professionele aanbieding en funksionaliteit van die ontwerpoplossing (10)
- [50]**

**TOTAAL: ONDERWERP 1 (50) + ONDERWERP 2 (50) 100**

**INSTRUKSIES AAN DIE ONDERWYSER****PRAKTIESE EKSAMEN: ONDERWERP 1 (50 PUNTE) EN ONDERWERP 2 (50 PUNTE) – TAAK 7**

1. Hierdie praktiese eksamen bestaan uit TWEE dele: ONDERWERP 1 (bronboek/werkboek) en ONDERWERP 2 (finale produk).
2. Hierdie praktiese vraestel moet op **Vrydag 12 Julie 2024** aan die kandidate gegee word. Die finale inleweringsdatum sal **Maandag 14 Oktober 2024** wees.
3. ONDERWERP 1 (ontwerpproses) het dieselfde gewigstoekenning as ONDERWERP 2 (die finale produk) en daarom moet genoeg tyd daaraan spandeer word om die belangrikheid daarvan te erken.
4. Kandidate moet daarom genoeg tyd hê om hulle ONDERWERP 1 (voorbereiding-/ontwerpproses) te doen. As gevolg van die voorbereidende aard van ONDERWERP 1 word kandidate toegelaat om by die huis te werk. Die onderwyser mag slegs by die voorafgaande voorbereidingsessie vir ONDERWERP 1 betrokke wees. Die voorbereidingswerk vir ONDERWERP 1 moet in Kwartaal 3 begin.
5. Die onderwyser mag NIE die kandidaat op enige wyse tydens die finale vervaardiging van die ontwerpproduk (ONDERWERP 2) help NIE.
6. Kandidate moet die ONDERWERP 1-bronboek/-werkboek as verwysingspunt gedurende hulle ONDERWERP 2-eksamen gebruik. Beide ONDERWERP 1- en ONDERWERP 2-eksamenwerk moet onmiddellik na voltooiing van die ONDERWERP 2-eksamen by die onderwyser/toesighouer ingelewer word.
7. Enige vorm van direkte **nabootsing/plagiaat** of werk wat nie die kandidaat se oorspronklike werk is nie, sal streng gepeenaliseer word.
8. ONDERWERP 2 moet op 'n deurlopende basis tydens kontaktyd gedoen word, bv. op drie opeenvolgende dae onder gekontroleerde omstandighede.
9. ONDERWERP 2 moet by die kandidaat se eksamensentrum onder toesig van die onderwyser/toesighouer gedoen word. ONDERWERP 2 mag NIE tuis gedoen word NIE.
10. ONDERWERP 2 mag onder GEEN omstandighede tydens die eksamen uit die eksamensentrum verwyder word NIE.
11. Elke provinsie sal die nasienproses van ONDERWERP 1 (bronboek/werkboek) en ONDERWERP 2 (finale produk) bepaal. Skole sal, waar van toepassing, deur die provinsies oor die datum, tyd en plek vir die indiening van werk by die eksamensentrums in kennis gestel word.
12. Die eksamen-ONDERWERP 1 moet professioneel in 'n bronboek/werkboek in albumformaat aangebied word.
13. Die bronboek/werkboek en finale produk moet netjies en duidelik benoem wees.

## 14. Instruksies vir digitale-media-ontwerpprodukte:

- Bewyse van die handgetekende konsep-ontwikkelingsproses (duimnaelsketse, konseptekeninge en stemmingsborde ('storyboards')) moet as deel van die bronboek/werkboek ingedien word. Vir animasiekarakters moet JY al die tekeninge op papier voltooi voor die skandering ('scanning') en uitvoering ('rendering') daarvan in Photoshop of enige ander digitale ontwerpsagteware.
- ENIGE visuele beelde wat op tablette geteken word, moet gedokumenteer word deur die gebruik van skermkopieë ('screenshots') op verskillende stadiums van die proses, wat die sagtewareprogram toon wat gebruik is. In sommige gevalle kan JY 'n tydverloop-MP4-lêer maak, wat die ontwikkeling van stadiums van die begin tot einde toon.
- Moenie KI('AI')-programme gebruik wat outomaties 3D-modellering uitvoer of wat beeldfilter-effekte toepas nie.
- Alle ontwerpprosesse moet voltooi word met gebruik van bedryfstandaard-sagtewarepakkette, soos die Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Premiere) of Coral Draw. **GEEN toepassing(toep/'apps')-gebaseerde KI('AI')-programme, soos Canva, word toegelaat NIE.**
- Vir eksterne assessering kan ALLE digitale ontwerpprodukte vir indiening gedruk word. Die digitale weergawe moet ook ingedien word in die lêeruitbreiding van die sagtewareprogram wat gebruik is om die ontwerpproduk te skep. In die geval van 'n animasie/video moet die tydlyn duidelik sigbaar wees.
- **LET WEL:** Daar word van ALLE kandidate verwag om 'n digitale lêer met oorspronklike geskandeerde tekeninge en die gelaagde ('layered') weergawe, sowel as 'n plat ('flattened') weergawe (JPEG of MP4), van die produk in te dien. Hierdie lêer moet op 'n CD/USB/WeTransfer-oplaai, Dropbox-lêergids ('folder') of Google Drive-skakel opgelaaai word, wat vir indiening beskikbaar gemaak word.

## 15. BYLAE A moet volledig ingevul word en die skoolstempel moet in die toepaslike ruimte verskyn. Heg BYLAE A stewig aan die finale eksamenwerk (bronboek/werkboek en/of finale produk) vas.

## ASSESSERINGSRUBRIEK

Puntestaat/Registernr.:

Kandidaat se eksamen nr.

Sentrum nr.

Provinsiale Onderwysdepartement: \_\_\_\_\_

	UITKOMSTE	VEREISTES	GEWIGS-TOEKENING %	NASIENER/ PANEEL	HOOFNASIENER	GEMODEREERDE PUNT	TOTALE PUNTE
BRONBOEK/WERKBOEK	ONDERWERP 1 ONTWERPPROSES	<b>Uitdrukking van bedoeling en beredenering:</b> Hou 'n dinkskrum of maak 'n ideekaart om die tema van die opdrag te ondersoek. Ontwikkel 'n konsepplan deur 'n rasionaal te verskaf om die oplossing wat beplan/gevind is, te regverdig/verduidelik.	10				50
		<b>Bewyse van navorsing:</b> Doen navorsing oor die opdrag en vind relevante bronmateriaal (visuele verwysings/inspirasie). Toon bewyse van navorsing deur 'n stemmingsbord te skep en klein duimnaelsketse van verskillende idees te voltooi.	10				
		<b>Gedetailleerde beplanning en eksperimentering:</b> Beplanningsidees en/of tekeninge moet 'n verskeidenheid konsep-oplossings vir die opdrag (verskillende tegnieke en materiaal) ondersoek. Tekenvaardigheidsontwikkeling moet duidelik wees. Ontwerp 'n paar konsep-oplossings wat die opdrag ondersoek en bewyse van eksperimentering toon.	10				
		<b>Bewyse van ontwikkeling en besinning:</b> Toon bewyse van die finale ontwerp oplossing in die vorm van 'n gedetailleerde, benoemde tekening/collage/maket/prototipe, ens. Ondersoek van verskillende materiale en tegnieke moet aangemoedig word. Besinning oor proses moet duidelik wees.	10				
		<b>Aanbieding:</b> Sorgvuldige aandag is gegee aan die aanbieding van die bronboek. Hierdie proses moet kreatief aangebied word en 'n persoonlike benadering toon.	10				
		<b>BRONBOEK/WERKBOEK TOTAAL</b>	50				
DIE FINALE PRODUK	ONDERWERP 2 ONTWERPPRODUKSIE	<b>Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Interpretasie ten opsigte van die konsep en oplossings wat met die opdrag verband hou:</b> Is die werk uniek, oorspronklik en op die opdrag van toepassing? Los die produk die probleem van die opdrag op?	10				50
		<b>Bewyse van ontwerp-betrokkenheid – die gepaste gebruik van ontwerpelemente en -beginsels:</b> Algehele indruk. Hoe word die elemente en beginsels gebruik om 'n unieke ontwerp oplossing te skep?	10				
		<b>Tegniek/Vakmanskap/Metode:</b> Hoe tegnies vaardig is die finale produk? Hoe bevredigend en professioneel is die vakmanskap?	10				
		<b>Bewyse van 24 uur se werk:</b> Bewyse van die gebruik van beskikbare tyd om die produk te voltooi. Toon die ontwerp oplossing enige aanvaarbare betrokkenheid by die maak van die ontwerp produk? Is daar aandag gegee aan besonderhede/detail?	10				
		<b>Professionele aanbieding, funksionaliteit en nadenke/besinning oor die ontwerp oplossing:</b> Word die produk netjies en professioneel aangebied? Vervul die produk sy funksie? Bewyse van nadenke/besinning oor die produk ten opsigte van die probleem wat in die opdrag gestel word.	10				
		<b>FINALE PRODUK TOTAAL</b>	50				
		<b>GROOTTOTAAL</b>	100				

Naam:

Handtekening:

DATUM: \_\_\_\_\_ HN: \_\_\_\_\_

IM: \_\_\_\_\_

**BYLAE A**

Hierdie bylae moet losgemaak, gekopieer, ingevul, geteken en aan die finale eksamenwerk (bronboek/werkboek en/of finale produk) vasgeheg word.

**AMPTELIKE ETIKET: NOVEMBER 2024 BRONBOEK/WERKBOEK**

1.	Naam van vak	ONTWERP
2.	Kode van vak	DSGN

<b>VERKLARING VAN EGTHEID</b>												Register NR. _____		
Hiermee word gesertifiseer dat alle werk wat ingelewer is, oorspronklik en die kandidaat se eie werk is.														
Sentrumnommer														
Eksamennommer														
Distrik/Kring														
	Handtekeninge en datum							Skoolstempel						
Kandidaat														
Skoolhoof														
Hooftoesighouer/Onderwyser														

**AMPTELIKE ETIKET: NOVEMBER 2024 FINALE PRODUK**

1.	Naam van vak	ONTWERP
2.	Kode van vak	DSGN

<b>VERKLARING VAN EGTHEID</b>												Register NR. _____		
Hierdie werk is onder toesig en sonder enige hulp gedoen. Hiermee word gesertifiseer dat alle werk wat ingelewer is, oorspronklik en die kandidaat se eie werk is.														
Sentrumnommer														
Eksamennommer														
Distrik/Kringgroep														
	Handtekeninge en datum							Skoolstempel						
Kandidaat														
Skoolhoof														
Hooftoesighouer/Onderwyser														