



Plak asseblief die
strepieskode-etiket hier

TOTALE
PUNTE

--

NASIONALE SENIOR CERTIFIKAAT-EKSAMEN
NOVEMBER 2024

ONTWERP: VRAESTEL I

EKSAMENNOMMER

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tyd: 3 uur

100 punte

LEES ASSEBLIEF DIE VOLGENDE INSTRUKSIES NOUKEURIG DEUR

- Hierdie vraestel bestaan uit 32 bladsye en 'n Kleurbylaag van 3 bladsye (i–iii). Maak asseblief seker jou vraestel is volledig.
- Hierdie vraestel bestaan uit drie afdelings:
AFDELING A Ontwerpgeletterdheid – Taal van Ontwerp 30 punte
AFDELING B Ontwerp in konteks – Histories 30 punte
AFDELING C Ontwerp in konteks – Kontemporêr 40 punte
- Lees die vraestel noukeurig deur voordat enige vrae beantwoord word.
- Daar is keuses in sommige vrae in hierdie vraestel.
- Maak seker jy **volg die instruksies** wat in die vrae voorkom.
- Beantwoord AL die vrae in hierdie vraestel en dien dit aan die einde van die eksamen in. Onthou om jou eksamennommer in die ruimte wat hierbo voorsien is, te skryf.**
- Gebruik die puntetoekenning om die tyd wat aan elke vraag spandeer moet word, te bepaal. Een punt word vir elke **gestaafde feit** toegeken.
- Moet nie** dieselfde feite en voorbeelde vir verskillende vrae **herhaal nie OF** voorbeelde wat in die vrae voorkom as deel van jou antwoord gebruik nie, tensy jy gevra word om dit te doen.
- Onderstreep** die name van ontwerpers en hul werke in **Afdelings B en C**.
- Dit is in jou eie belang om leesbaar te skryf en jou werk netjies aan te bied.
- In Afdeling C in Vrae wat met .1, .2 en .3 eindig, gebruik toepaslike Voorbereidende Taak-ontwerpers. In Vrae wat met .4 eindig, gebruik gefokusde ontwerpers van die GTA-taak.
- Vier skoon bladsye (bladsy 29 tot 32) is aan die einde van die vraestel ingesluit. Indien jy nie meer plek vir 'n antwoord het nie, gebruik hierdie bladsye. Dui duidelik die vraagnommer van jou antwoord aan indien jy hierdie ekstra ruimte gebruik.

VASVANG VAN DATA	Nasiener	Moderator	Kontroleerder		
Vraag 1				/6	
Vraag 2				/8	
Vraag 3				/8	
Vraag 4				/8	
TOTAAL AFDELING A (30)				/30	
AFDELING A Nasiener se voorletters					
Vraag 5				/30	
TOTAAL AFDELING B (30)				/30	
AFDELING B Nasiener se voorletters					
Vraag 6				/20	
Vraag 7				/20	
Vraag 8				/20	
TOTAAL AFDELING C (40)				/40	
AFDELING C Nasiener se voorletters					
TOTAAL				/100	

AFDELING A ONTWERPGELETERDHEID – TAAL VAN ONTWERP**VRAAG 1 DIE PROSES VAN ONTWERP**

- 1.1 Beskryf hoekom jy dink 'n sikliese of 'n lineêre proses sal beter pas om met die tema, Pragmatiese Utopie, te werk.

(2)

- 1.2 In watter fase van die ontwerp praktiese eksamen sal van jou verwag word om 'n tydlyn te maak en wat moet jy by 'n tydlyn insluit?

(2)

- 1.3 Kontrasteer die doel van goeie sketse in die konsepfase met goeie sintesetekeninge vanaf die einde van die ontwikkelingsfase.

(2)
[6]

VRAAG 2 ONTWERPKOMMUNIKASIE

Verwys na **PRENT A** op die Kleurbylaagblad en lees die uittreksel oor hierdie beelde.

Beantwoord die volgende vrae deur na **Prent A** te verwys en die toepaslike stelling te lees.

Stelling (van toepassing op Prent A): Die advertensie van BMW doen niks om die funksie of estetika van enige van sy produkte te bevorder nie, maar pak eerder die weerspieëling van wêreldwye vooroordeel en stereotipes deur sagte ware van kunsmatige intelligensie aan.

- 2.1 Verduidelik wat met vooroordeel bedoel word. Watter vooroordeel word in hierdie advertensie uitgedaag?

(2)

- 2.2 Evalueer of hierdie advertensie 'n parodie is of nie deur 'n rede vir jou evaluering te gee.

(2)

2.3 Bepaal die impak van die handgeskrewe handtekening van Ayelet Zurer regs onder op die advertensie. Maak twee gestaaftde stellings.

(2)

2.4 Beskryf die BMW-logo deur die korrekte ontwerptaal vir vorm, kleur en tipografie te gebruik. Skryf minstens twee sinne.

(2)

[8]

VRAAG 3 VISUELE ONTLEDING

Verwys na **PRENT B EN C** op die Kleurbylaagblad en beantwoord die vrae wat volg. Ontleed die ontwerp en maak seker jy bespreek die werklike ontwerp en nie die foto as 'n prent nie.

- 3.1 Vul die volgende tabel in. Identifiseer en ontleed **DRIE** ontwerpbeginsels wat met elkeen van die gegewe ontwerpelemente in **PRENT B** werk. Jy kan 'n ontwerpbeginsels net een keer gebruik. Jy mag nie na **eenheid** as 'n ontwerpbeginsel verwys nie. Jy mag nie enige Gestalt-beginsels in jou antwoord gebruik nie. Jy mag nie enige ontwerpelemente as 'n ontwerpbeginsel in jou antwoord gebruik nie.

Ontwerp-elemente:	Identifiseer en ontleed DRIE ontwerpbeginsels.	
Voorbeeld: Element: Kleur Die binnekant van die opskietwinkel vir die ontmoetingstoepassing, Bumble, is 'n warm heuningkleurige geel in die ontmoetingsarea en koeler wit in die wagsone.	Voorbeeld: Beginsel: Eenheid Die kleur is deurgaans rondom die buiterand van die ruimte toegepas wat 'n algehele indruk skep dat die ruimte die gedeelde doel het om nuwe mense te ontmoet. Hierdie konsekwentheid van kleur skep eenheid wat die komposisie saamtrek.	
Element: Vorm Reëlmatige vyfhoekige vorms is deurlopend horisontaal en vertikaal in die binnekant gerangskik.	3.1.1 Beginsel:	(1)
	Ontleding:	
		(1)

Element: Lyn Die lyne is reguit, geometries presies en voorspelbaar.	3.1.2 Beginsel:	(1)
	Ontleding:	(1)
		(1)
Element: Tekstuur Die teksture van die binnekant is glad, maar nie glansend en koud nie.	3.1.3 Beginsel:	(1)
	Ontleding:	(1)
		(1)
		(6)

3.2 Evalueer die impak van goeie voortsetting (as 'n Gestalt-beginsel) op die herontwerp van die Nokia-logo in **Prent C**.

(2)
[8]

VRAAG 4 ONTWERP IN 'n SAKEKONTEKS

Verwys na **Prent D** en ook die uittreksel op die Kleurbylaagblad en beantwoord die vrae wat volg.

- 4.1 Pas die term *entrepreneuries* op die gevallestudie toe. Toon jou begrip van die term met 'n voorbeeld uit die gevallestudie. Skryf minstens twee sinne.

(2)

- 4.2 Hoe het Carbsmart aan die *kreatiewe ekonomie* van Suid-Afrika deelgeneem? Skryf twee sinne wat die terme *kreatiewe ekonomie* en *reklameveldtog* gebruik.

(2)

- 4.3 Hoe weet ons Carbsmart is bekommerd oor *skynbewaringsbewustheid*. Die definisie van *skynbewaringsbewustheid* moet in jou antwoord verduidelik word.

(2)

- 4.4 Pas die terme *etiese verbruikerswese en tendensvoorspelling* op die gevallestudie toe. Maak twee gemotiveerde stellings.

(2)
[8]

30 punte

AFDELING B ONTWERP IN KONTEKS – HISTORIES**VRAAG 5**

Beantwoord Vraag 5 in opstelformaat. Drie en 'n half bladsye is die voorgestelde lengte van jou opstel, afhangende van jou handskrif. Stel jou standpunt in die inleiding en gaan voort om die vraag direk in die hele opstel te bespreek. Onderstreep die name van ontwerpers en ontwerpe.

AFDELING B								
Vraag 5: Ontwerp in 'n Historiese Konteks								
Struktuur (S)	Logiese vloei van inleiding, hoofdeel en gevolgtrekking							
	Inleiding/Gevolgtrekking		Lengte				2	
	0	1	0	1				
Konteks (C)	Gepaste kontekstuele relevansie vir die antwoord. 7 punte maks.: Kontekstuele kenmerke van beweging (3 punte maks) Tematiese konteks wat met die vraag verband hou (4 punte maks)							
	Anti-ontwerp / Hoë tegnologie / Memphis / Postmodernisme / Dekonstruksie						7	
	Beweging (1)		Beweging (2)		Beweging (3)			
	Kontekstueel	0	1	0	1	0		1
Tematies	2	3/maks.	2	3/maks.	2	3/maks.		
Inhoud/ Feite (F)	Name van ontwerpers en ontwerpe: 3 punte maks.: Name van die ontwerpers (korrek gespel) 6 punte maks.: 2 name van werke/ontwerpe (korrek gespel en onderstreep)							
	Beweging (1)		Beweging (2)		Beweging (3)		9	
Ontwerper	0	1	0	1	0	1		
Ontwerpe	1	2	1	2	1	2		
Ontleding (A)	Breedvoerige bespreking van strategiese werke rakende invloede en kenmerke toegepas op ontwerpvoorbeelde. Spesifieke visuele geletterdheidswaarneming en toepassing van kenmerke van die beweging / stelling / konteks van ontwerpe. 3 punte maks. per ontwerp: Minstens een werk per ontwerper (2 ontwerpe per ontwerper) breedvoerig bespreek. Maks. 9 punte.							
	Beweging (1)		Beweging (2)		Beweging (3)		9	
	0	1	0	1	0	1		
	2	3	2	3	2	3		
Terminologie (T)	Toepaslike gebruik van hoofterme onderstreep met 'n demonstrasie dat die term korrek in die korrekte gebruik daarvan verstaan is of met definisie tussen hakies.							
	1		2		3		3	
TOTAAL							30	

Tema: Ontwerp en leefstijl

STELLING

Volmaaktheid word bereik, nie wanneer daar niks meer is om by te voeg nie, maar wanneer daar niks meer is om weg te vat nie.

– Antoine de Saint-Exupéry

[Bron: <<https://www.goodreads.com/quotes/19905-perfection-is-achieved-not-when-there-is-nothing-more>>]

Bespreek die rol wat ontwerp in leefstylveranderings sedert 1970 en verder gespeel het toe die wêreld met pragmatisme en utopiese denke geworstel het. Bespreek in jou opstel die werk van minstens DRIE ontwerpers (van verskillende bewegings) en TWEE werke deur elk van die gekose ontwerpers.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

30 punte

AFDELING C ONTWERP IN KONTEKS – KONTEMPORÊR

Beantwoord TWEE vrae in hierdie afdeling.

Moet nie dieselfde inligting in verskillende vrae herhaal nie.

Formateer alle antwoorde in paragraafvorm.

Antwoorde vir 6.1, 6.2, 6.3/7.1, 7.2, 7.3/8.1, 8.2, 8.3 MOET op die Voorbereidende Taak gegrond wees, en gebruik net voorbeelde uit die Voorbereidende Taak.

Antwoorde vir 6.4, 7.4, 8.4 MAG NIE voorbeelde van die Voorbereidende Taak gebruik nie, maar net Gefokusde Ontwerpers van die GTA.

Rubriek van toepassing op Vraag 6.4, 7.4 en 8.4.

		Definisie	Plaaslik		Internasionaal		Totaal
N	4.1	Naam van ontwerpers	–	1	1		2
F	4.2	Titels en kort beskrywing van werke	–	1	1		2
A	4.3	Kontekstuele ontleding van ontwerp	–				4
R	4.4	Tematiese ontleding van definisie van term	1	1 maks.	2 maks.	1 maks.	4

VRAAG 6 ONTWERP IN 'n OMGEWINGSKONTEKS

6.1 Pas die term *universele ontwerp* op een ontwerper se werk toe wat met die tema Pragmatiese Utopie in die omgewingskonteks verband hou. Omskryf in jou antwoord wat met *universele ontwerp* bedoel word. Dui duidelik die naam van die ontwerper en ontwerp waarna jy verwys aan.

(2)

- 6.2 Evalueer die rol wat *groen ruimte* in *hedonistiese volhoubaarheid* kan speel. Gee 'n voorbeeld van 'n ontwerper en 'n ontwerp wat jou evaluasie ondersteun en jou begrip van albei konsepte in jou voorbeeld demonstreer.

(3)

- 6.3 Verduidelik hoe *wieg-tot-graf-ontleding* tot die *kringlooekeonomie* kan bydra. Omskryf albei terme en ondersteun jou verduideliking met behulp van 'n gepaste ontwerper en ontwerp.

(3)

6.4 *Herskeppende ontwerp* help gebruikers om hul omgewingsimpak te verminder en na 'n Pragmatiese Utopie te werk.

6.4.1 Noem TWEE ontwerpers (EEN plaaslik en EEN internasionaal) wat *herskeppende ontwerp* in hul ontwerpproses gebruik het.

(2)

6.4.2 Noem EN beskryf EEN ontwerp deur elke gekose ontwerper om jou antwoord op Vraag 6.4.1 te ondersteun.

(2)

6.4.3 Skryf 'n **kontekstuele ontleding** van EEN van die ontwerpers wat jy vir Vraag 6.4.2 gekies het. Verduidelik hoe hierdie ontwerpe met die omgewingskonteks verband hou. Dui aan watter ontwerp jy gekies het.

(4)

- 6.4.4 Skryf 'n **tematiese ontleding** van hoe albei die ontwerpe wat jy vir Vraag 6.4.2 gekies het die *herskeppende ontwerp* met die tema van Pragmatiese Utopie in verband bring. Maak minstens twee gemotiveerde stellings vir elk van die ontwerpe wat jy gekies het. Skryf minstens vier sinne. Geen krediet sal vir 'n definisie van *herskeppende ontwerp* gegee word nie.

(4)
[20]

EN/OF

VRAAG 7 ONTWERP IN 'n SOSIALE KONTEKS

- 7.1 Pas die term *transformerende onderwys* toe op een ontwerper se werk wat met die tema, Pragmatiese Utopie, in die sosiale konteks verband hou. Omskryf in jou antwoord wat met *transformerende onderwys* bedoel word. Dui duidelik die ontwerper en ontwerp waarna jy verwys aan.

(2)

- 7.2 Evalueer die rol wat *uitdaging van stereotipes* in ontwerp vir *menseregte: die reg op gelyke behandeling* kan speel. Gee 'n voorbeeld van 'n ontwerp wat jou evaluasie ondersteun en jou begrip van albei konsepte in jou voorbeeld demonstreer.

(3)

7.3 Verduidelik hoe 'n *ontwerp vir gedragsverandering* ontwerp met 'n fokus op *stedelike akupunktuur* kan beïnvloed. Omskryf albei terme en bespreek 'n toepaslike ontwerpvoorbeeld, wat ontwerper en ook ontwerp noem.

[illegible]

7.4 Ontwerp vir *sosiale ontwikkeling* is belangrik vir Pragmatiese Utopieë.

7.4.1 Noem TWEE ontwerpers (EEN plaaslik en EEN internasionaal) wat betrokke is by ontwerp vir *sosiale ontwikkeling* wat na 'n Pragmatiese Utopie in sosiale konteks werk.

(2)

7.4.2 Noem EN beskryf EEN ontwerp deur elke gekose ontwerper om jou antwoord op Vraag 7.4.1 te ondersteun.

(2)

7.4.3 Skryf 'n **kontekstuele ontleding** van EEN van die ontwerpe wat jy vir Vraag 7.4.2 gekies het. Verduidelik hoe hierdie ontwerp met die sosiale konteks verband hou.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

(4)

7.4.4 Skryf 'n **tematiese ontleding** van hoe albei die ontwerpe wat jy vir Vraag 7.4.2 gekies het, ontwerp vir *sosiale ontwikkeling* met die tema Pragmatiese Utopie in verband bring. Maak minstens twee gestaafe stellings vir elkeen van die ontwerpe wat jy gekies het. Skryf minstens vier sinne. Geen krediet sal vir 'n definisie van die term *sosiale ontwikkeling* gegee word nie.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

(4)
[20]

EN/OF

VRAAG 8 ONTWERP IN 'n KULTURELE KONTEKS

- 8.1 Pas die term *kulturele volhoubaarheid* toe op een ontwerper se werk wat met die tema, Pragmatiese Utopie, in die kulturele konteks verband hou. Omskryf in jou antwoord wat met *kulturele volhoubaarheid* bedoel word. Dui duidelik die naam van die ontwerper en ontwerp waarna jy verwys aan.

(2)

- 8.2 Evalueer die rol wat *kulturele bevoegdheid* in *revisionisme* kan speel. Gee 'n voorbeeld van 'n ontwerper en ontwerp wat jou evaluasie ondersteun en jou begrip van albei konsepte in jou voorbeeld demonstreer.

(3)

- 8.3 Verduidelik hoe inheemse ontwerp tot *kulturele aanpassing* kan bydra. Omskryf albei terme en ondersteun jou verduideliking met 'n gepaste ontwerper en ontwerp.

(3)

- 8.4 **Stelling:** Ontwerpers wat krities by praktiese utopieë betrokke was, kan tot *saamgestelde identiteit* bydra.

- 8.4.1 Noem TWEE ontwerpers (EEN plaaslik en EEN internasionaal) wat op hierdie manier tot ontwerp vir *saamgestelde identiteit* bygedra het.

(2)

- 8.4.2 Noem EN beskryf EEN ontwerp deur elke gekose ontwerper om jou antwoord in Vraag 8.4.1 te ondersteun.

(2)

8.4.3 Skryf 'n **kontekstuele ontleding** van EEN van die ontwerpe wat jy vir Vraag 8.4.2 gekies het. Verduidelik hoe hierdie ontwerp met die kulturele konteks verband hou.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

(4)

8.4.4 Skryf 'n **tematiese ontleding** van hoe albei die ontwerpe wat vir Vraag 8.4.2 gekies het, ontwerp vir *saamgestelde identiteit* met die tema Pragmatiese Utopie in verband bring. Maak minstens twee gestaafe stellings vir elk van die ontwerpe wat jy gekies het. Skryf minstens vier sinne. Geen krediet sal vir 'n definisie van die term *saamgestelde identiteit* gegee word nie.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

(4)
[20]

40 punte

Totaal: 100 punte

ADDISIONELE SPASIE (ALLE VRAE)

ONTHOU OM DUIDELIK BY DIE VRAAG AAN TE DUI DAT JY DIE ADDISIONELE SPASIE GEBRUIK HET OM TE VERSEKER ALLE ANTWOORDE WORD NAGESIEN.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]