

Vurderingskriterier

KDA2011 Design og arkitektur 2

Kjerneelementer/ tema:	Lav kompetanse karakter 1–2	Middels kompetanse karakter 3–4	Høy kompetanse karakter 5–6
Bruke designtenking for å utvikle bærekraftige løsninger for produkt, tjenester eller fysiske miljø	Bruker noe designmetodikk i utviklingen av løsningsforslaget.	Bruker designmetodikk i utviklingen av løsningsforslaget.	Utnytter designmetodikk på en relevant og reflektert måte i utviklingen av løsningsforslaget.
Analysere brukergrupper, utarbeide kravspesifikasjoner og bruke fagomgrep i presentasjon, diskusjon og vurdering av sitt eget arbeid og arbeidet til andre	Viser noe forståelse for ulike brukergrupper og utarbeider kravspesifikasjoner som kan fungere. Kan ordlegge seg om eget og andres arbeid.	Viser noe analytisk forståelse for ulike brukergrupper og utarbeider funksjonelle kravspesifikasjoner. Bruker faguttrykk om eget og andres arbeid.	Viser analytisk forståelse for ulike brukergrupper og utarbeider hensiktsmessige kravspesifikasjoner. Har en reflektert bruk av faguttrykk om eget og andres arbeid.
Visualisere ideer ved å bruke skisser, aksonometri, perspektiv og digitale verktøy	Visualiserer ideer med noen av de aktuelle visualiseringsformene.	Visualiserer ideer på en måte som viser forståelse for egenskapene til de ulike visualiseringsformene.	Visualiserer ideer på en måte som viser inngående forståelse for egenskapene til de ulike visualiseringsformene.
Reflektere over hvilken virkning og symbolverdi farger har, og synliggjøre hvordan fargebruk kan uttrykke følelser og markere identitet og tilhørighet	Viser noe om de ulike fargenes virkninger og symbolverdi. Viser også noe om hvordan farger kan uttrykke følelser og markere identitet og tilhørighet.	Viser forståelse for de ulike fargenes virkninger og symbolverdi. Viser også hvordan farger kan uttrykke følelser og markere identitet og tilhørighet.	Viser en faglig forståelse for de ulike fargenes virkninger og symbolverdi. Viser også tydelig hvordan farger kan uttrykke følelser og markere identitet og tilhørighet.
Eksperimentere med konstruksjoner, sammenføyninger og volum gjennom arbeid med modeller og prototyper	3D-visualiseringene i designprosessen viser noe utvikling.	3D-visualiseringene i designprosessen viser utforskning.	3D-visualiseringene i designprosessen viser både variasjon og refleksjon i utforskningen.

Kjerneelementer/ tema:	Lav kompetanse karakter 1–2	Middels kompetanse karakter 3–4	Høy kompetanse karakter 5–6
Arbeide med og ta hensyn til menneskelige behov og ny teknologi i design- og arkitekturløsninger	Viser til noen menneskelige behov og ny teknologi i løsningene.	Viser menneskelige behov og implementerer ny teknologi i løsningene.	Viser og reflekterer rundt menneskelige behov og implementerer ny teknologi på relevante vis i løsningene.
Undersøke og vurdere gjenbruk av materiale og drøfte hvordan bærekraft og miljø påvirker design og arkitektur	Viser noe forståelse for livsløpet til materiale, inkludert gjenbruk. Viser også til noe sammenheng mellom miljø, bærekraft og arkitektur og design.	Viser forståelse for livsløpet til materiale, inkludert gjenbruk. Viser også til samspillet mellom miljø, bærekraft og arkitektur og design.	Viser god forståelse for livsløpet til materiale, inkludert gjenbruk. Viser også innsikt for samspillet mellom miljø, bærekraft og arkitektur og design.
Utforske og bruke visuelle virkemidler i arbeid med grafiske og digitale produkter	Bruker noen visuelle virkemidler i arbeidet med grafiske og digitale produkter.	Viser utvikling av visuelle virkemidler i arbeidet med grafiske og digitale produkter.	Viser kunnskap praktisk og teoretisk i bruk av visuelle virkemidler i arbeidet med grafiske og digitale produkter.
Utforske og skildre funksjonelle egenskaper og sanselige opplevelser ved design og arkitektur	Viser til hvordan design og arkitektur kan oppleves, sanselig og funksjonelt.	Viser forståelse for hvordan design og arkitektur kan oppleves, både sanselig og funksjonelt.	Viser inngående forståelse for hvordan design og arkitektur kan oppleves, både sanselig og funksjonelt.
Gjøre greie for stilarter, håndverks-tradisjoner, byggeskikk og byplanlegging innen ulike kulturer, mellom 1600- og 1900-tallet som inspirasjon til eget arbeid	Forsøker å sette de historiske utgangspunktene i sammenheng med eget arbeid.	Viser de historiske utgangspunktene som inspirasjon for eget arbeid.	Viser innsikt i de historiske utgangspunktene, og bruker dem som relevant inspirasjon for eget arbeid.