



Plak asseblief die  
staafkode-etiket hier

TOTALE  
PUNTE

--

NASIONALE SENIOR CERTIFIKAAT-EKSAMEN  
NOVEMBER 2022

**ONTWERP: VRAESTEL I**

**EKSAMENNUMMER**

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

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 dat jou vraestel volledig is.
- 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 dat jy **die instruksies** in die vrae lees.
- Beantwoord elke vraag in die ruimte wat voorsien is.
- Gebruik die puntetoekenning om die tyd te bepaal wat jy aan elke vraag kan spandeer. Een punt word vir elke **gestaafde feit** toegeken.
- Moet NIE** dieselfde feite en voorbeelde vir verskillende vrae **herhaal OF** voorbeelde wat in die vrae is, gebruik nie tensy spesifiek gevra word om dit te doen.
- Onderstreep** die name van ontwerpers en hul werke in **Afdeling 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 .1, .2 en .3 eindig, gebruik toepaslike ontwerpers van die Voorbereidende Taak. In vrae wat in .4 eindig, gebruik gefokusde ontwerpers van die GTA-taak.
- DRIE blanko bladsye (bladsy 30 tot 32) word aan die einde van die vraestel ingesluit. Indien jy te min spasie vir 'n vraag het, gebruik hierdie bladsye. Dui die vraagnommer van jou antwoord duidelik aan indien jy hierdie ekstra spasie gebruik.

<b>Datavaslegging</b>	<b>Nasiener</b>	<b>Moderator</b>	<b>Kontroleur</b>		
Vraag 1				/6	
Vraag 2				/8	
Vraag 3				/8	
Vraag 4				/8	
<b>TOTAAL AFDELING A (30)</b>				<b>/30</b>	
<b>AFDELING A nasiener se voorletters</b>					
Vraag 5				/30	
<b>TOTAAL AFDELING B (30)</b>				<b>/30</b>	
<b>AFDELING B nasiener se voorletters</b>					
Vraag 6				/20	
Vraag 7				/20	
Vraag 8				/20	
<b>TOTAAL AFDELING C (40)</b>				<b>/40</b>	
<b>AFDELING C nasiener se voorletters</b>					
<b>TOTAAL</b>				<b>/100</b>	

**AFDELING A      ONTWERPGELETTERDHEID – TAAL VAN ONTWERP****VRAAG 1      DIE ONTWERPPROSES**

- 1.1      Maak twee gestaafde stellings wat jou begrip van die tema Dissonansie, Rigting, Ontwerp aandui.

---

---

---

---

---

---

---

---

(2)

- 1.2      Verduidelik in watter fase van die ontwerpproses jy 'n aantal moontlike idees sal verwag wat tot 'n enkele idee verminder word. Gee 'n rede vir jou antwoord.

---

---

---

---

---

(2)

- 1.3      Gee twee redes hoekom jy dink 'n lineêre of sikliese ontwerpproses geskik is wanneer met die tema Dissonansie, Rigting, Ontwerp gewerk word.

---

---

---

---

---

---

---

---

(2)  
**[6]**

**VRAAG 2                    ONTWERPKOMMUNIKASIE****Verwys na Prente A en B in die Kleurbylaag.**

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

Oorfone wat geraas uitskakel, verwyder klanke om mens in staat te stel om te konsentreer of stres te verwyder wat deur harde geluide veroorsaak word. Dit is veral waar in openbare plekke soos reisterminale en op openbare vervoer.

- 2.1.1    Wat is 'n metafoor in die ontwerpkonteks?

---

---

---

---

(1)

- 2.1.2    Verduidelik twee metafore wat die ontwerper gebruik het om die boodskap oor te dra dat die oorfone wat in Prent A geadverteer word geraas sal verminder en 'n gevoel van privaatheid verhoog.

---

---

---

---

---

---

(2)

- 2.2 Beantwoord die volgende vrae deur na **Prent B** te verwys en die volgende stelling te lees.

Sommige adverteerders gebruik onrealistiese vrese om hul boodskap oor te dra. In hierdie prent word beoog dat gevaar humoristies word omdat dit baie onrealisties lyk. Die advertensie is vir oorfone wat geraas uitskakel. In die boonste regterkantse hoekie is die beklinkeël, "BOSE NOISE REDUCTION", maar die laaste woord is onleesbaar.

- 2.2.1 Evalueer die humoristiese oogmerk van die Bose advertensie. Gee 'n rede vir jou evaluasie.

---

---

---

---

---

---

---

---

(2)

- 2.2.2 Beskryf die uitwerking van die ontwerper se gebruik van koel groen/blou kleurskakerings in hierdie advertensie.

---

---

---

---

(1)

- 2.2.3 Evalueer die uitwerking van die ontwerper se gebruik van visuele hiërargie in die advertensie in Prent B. Gee 'n rede vir jou evaluasie.

---

---

---

---

---

---

---

(2)  
**[8]**

**VRAAG 3 VISUELE ONTLEDING**

Verwys na **PRENTE C en D** in die Kleurbylaag. Wanneer die volgende vrae beantwoord word, maak seker jy verwys na die ontwerp op sigself en nie die foto nie.

- 3.1 Voltooi die tabel wat volg. Identifiseer en ontleed DRIE ontwerpbeginsele wat met elk van die gegewe ontwerpelemente in PRENTE C werk. Jy mag 'n ontwerpbeginsele net een keer gebruik. Jy mag nie na EENHEID as 'n ontwerpbeginsele verwys nie. Jy mag nie enige Gestalt-beginsels in jou antwoord gebruik nie. Jy mag nie enige ontwerpelemente as 'n ontwerpbeginsele in jou antwoord gebruik nie.

Ontwerpelemente:	Identifiseer en ontleed DRIE ontwerpbeginsele.	
<b>Voorbeeld:</b> <b>Element: Kleur</b> Die warmte van die rooi steenwerk van die konvekse gewelf word in die neutrale grys van afsluiterbeton en die effens weerkaatsende vloerteëls weerspieël.	<b>Voorbeeld:</b> <b>Beginsele: Eenheid</b> <b>Ontleding:</b> Die kleurskema is grotendeels monochromaties, met variasies afkomstig van die weerkaatsende oppervlakke, wat die ontwerp tot 'n verenigde geheel bind.	
<b>Element: Lyn</b>  Die lyne van die gewelfde plafon is gladde, voorspelbare kurwes. Die lyne bo die ingangsoopening is skerp, vertikaal en geometries.	3.1.1 Beginsele:	(1)
	Ontleding:	
		(1)

<b>Element: Ruimte</b>  Die ruimte onder die oorhang is groter en nie duidelik gedefinieer nie. Die ruimte in elke ingang is streng gedefinieer.	3.1.2 Beginsel:	(1)
	Ontleding:	
		(1)
<b>Element: Tekstuur</b>  Die tekstuur van die vloer is glad en koel. Die tekstuur van die mure en die oorhang is dof en warm.	3.1.3 Beginsel:	(1)
	Ontleding:	
		(1)

3.2 Evalueer die uitwerking van die reël van prägnanz (as 'n Gestalt-beginsel) op die logo vir die digitale advertensieagentskap, Yellophant, in PRENT D.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

(2)  
[8]



## VRAAG 4      ONTWERP IN 'N BESIGHEIDSKONTEKS

Verwys na **PRENT E** asook die gevallestudie oor Living Wine Labels in die Kleurbylae en beantwoord die vrae wat volg.

- 4.1 Definieer die term *ervaringseconomie*. Gee 'n voorbeeld van die *ervaringseconomie* uit die gevallestudie.

---

---

---

---

---

---

---

---

(2)

- 4.2 Definieer die term *tendensvoorspelling*. Verduidelik een voorbeeld van *tendensvoorspelling* uit die gevallestudie.

(2)

- ### 4.3 Definieer de term *visuele handelsware*.

---

---

---

---

(1)

4.4 Definieer die term *massapasmaak*.

---

---

---

---

(1)

4.5 Definieer die term *guerrillabemarking*.

---

---

---

---

(1)

4.6 Verduidelik wat met 'n *maatontwerp* bedoel word.

---

---

---

---

(1)  
[8]

<b>30 punte</b>
-----------------

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

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

AFDELING B							
Vraag 5: Ontwerp in 'n Historiese Konteks							
Struktuur (S)	Logiese vloei van inleiding, liggaam, gevolgtrekking						
	Inleiding / Gevolgtrekking		Lengte			2	
	0	1	0	1			
Konteks (K)	Toepaslike kontekstuele relevansie vir die antwoord 7 punte maks.: Kontekstuele kenmerke van <i>Beweging</i> (3 punte maks.) Tematiese konteks rakende die vraag (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 werk/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 (O)	Uitvoerige bespreking van strategiese werke met betrekking tot invloede en kenmerke toegepas op ontwerpvoorbeelde Spesifieke visuele geletterdheidswaarnemings en toepassing van kenmerke van die beweging/stelling/konteks op ontwerpe 3 punte maks. per ontwerp: Minstens een werk per ontwerper uitvoerig bespreek (2 ontwerpe per ontwerper) 9 punte maks.						
	Beweging (1)		Beweging (2)		Beweging (3)		9
	0	1	0	1	0	1	
	2	3	2	3	2	3	
Terminologie (T)	Relevante gebruik van hoofterme wat onderstreep is met 'n demonstrasie dat die term verstaan is in sy korrekte gebruik of deur definisie tussen hakies						
	1		2		3		3
TOTAAL							30

Tema: *Ontwerpe en Mense: Weerspieël Samelewingswaardes/die Rebelse Houding*

## Stelling

Die publiek is bekender met swak ontwerp as goeie ontwerp. Hulle is eintlik gekondisioneer om swak ontwerp te verkies, want dit is waarmee hulle lewe. Die nuwe word bedreiging, die oue gerusstellend.

– Paul Rand

Bespreek die rol van ontwerp wat samelewingswaardes weerspieël / die rebelse houding en hoe dit sedert 1970 'n uitwerking op mense gehad het. Bespreek in jou opstel die werk van DRIE ontwerpers (uit verskillende bewegings). Verwys na TWEE werke deur elke ontwerper om jou bespreking te ondersteun en met die oog op ontleding.

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.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

**30 punte**



**AFDELING C      ONTWERP IN KONTEKS – KONTEMPORÊR**

Beantwoord **TWEE VRAE** uit hierdie afdeling.

Moet nie dieselfde inligting in verskillende antwoorde herhaal nie.

Formateer elke antwoorde in paragraafformaat.

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 slegs voorbeelde uit die Voorbereidende Taak.

Antwoorde vir 6.4, 7.4, 8.4 MAG NIE voorbeelde uit 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
<b>N</b>	4.1	Naam van ontwerpers	–	1	1		2
<b>F</b>	4.2	Titels en kort beskrywing van werke	–	1	1		2
<b>A</b>	4.3	Kontekstuele ontleding van ontwerp	–				4
<b>R</b>	4.4	Tematiese ontleding en definisie van term	1	1 maks.	2 maks.	1 maks.	4

**VRAAG 6      ONTWERP IN 'N OMGEWINGSKONTEKS**

6.1 Bespreek hoe EEN ontwerper se werk bygedra het tot *Ontwerp vir Lang Lewensduur (D4L)* in die konteks van Dissonansie, Rigting, Ontwerp. Definieer wat bedoel word met *Ontwerp vir Lang Lewensduur (D4L)*. Noem die ontwerper en die ontwerp in jou bespreking.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

(2)

6.2 Evalueer die rol wat *bio-nabootsing* in ontwerpe van *groen ruimte* kan speel. Gee 'n voorbeeld van 'n ontwerper en 'n ontwerp wat jou evaluasie ondersteun. Demonstreer jou begrip van albei konsepte.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

6.3 Verduidelik hoe *naakte verpakking* kan bydra tot *hedonistiese volhoubaarheid*. Definieer albei terme en ondersteun jou verduideliking met behulp van 'n toepaslike ontwerper en ontwerp.

[illegible]

6.4 Dissonansie, Rigting, Ontwerp as 'n tema suggereer dat ons dinge met 'n doel anders moet doen. Dit is in ooreenstemming met *Ontwerp vir Volhoubaarheid (D4S)*.

6.4.1 Noem TWEE ontwerpers (EEN plaaslik en EEN internasionaal) wat *Ontwerp vir Volhoubaarheid (D4S)* in hul ontwerpproses gebruik het om dinge ten goede te verander.

---

---

(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 ontwerpe wat jy vir Vraag 6.4.2 gekies het. Verduidelik hoe hierdie ontwerp met die omgewingskonteks verband hou.

[illegible]

(4)

6.4.4 Skryf 'n **tematiese ontleding** van hoe albei die ontwerpe wat jy vir Vraag 6.4.2 gekies het, *Ontwerp vir Volhoubaarheid (D4S)* met die tema van Dissonansie, Rigting, Ontwerp in verband bring. Toon jou begrip van *Ontwerp vir Volhoubaarheid (D4S)* deur 'n definisie van die term te gee.

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 7                      ONTWERP IN 'N SOSIALE KONTEKS**

- 7.1      Bespreek hoe EEN ontwerper se werk 'n uitwerking gehad het op die *infodemie* in die konteks van Dissonansie, Rigting, Ontwerp. Definieer wat met *infodemie* bedoel word. Noem die ontwerper en die ontwerp in jou bespreking.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

(2)

- 7.2      Evalueer die rol wat *ontwerp vir gemengde gebruik* kan speel om *sosiale konnektiwiteit* te bereik. Gee 'n voorbeeld van 'n ontwerper en 'n ontwerp wat jou evaluasie ondersteun. Demonstreer jou begrip van albei konsepte.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

(3)

7.3 Verduidelik hoe *billike toegang* belangrik vir *stedelike akupunktuur* is. Definieer albei terme en ondersteun jou verduideliking met behulp van 'n relevante ontwerper en ontwerp.

[illegible]

7.4 Dissonansie, Rigting, Ontwerp as 'n tema tree positief in wisselwerking met *mensgesentreerde ontwerp* as 'n konsep.

7.4.1 Noem TWEE ontwerpers (EEN plaaslik en EEN internasionaal) wat met *mensgesentreerde ontwerp* in die konteks van Dissonansie, Rigting, Ontwerp in wisselwerking getree het.

---

---

(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 in verband gebring kan word.

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 ontwerpe wat jy vir Vraag 7.4.2 gekies het, *mensgesentreerde ontwerp* met die tema Dissonansie, Rigting, Ontwerp in verband bring. Toon jou begrip van *mensgesentreerde ontwerp* deur 'n definisie van die term te gee.

[illegible]

(4)  
[20]

**EN/OF**

## VRAAG 8      ONTWERP IN 'N KULTURELE KONTEKS

8.1 Bespreek hoe EEN ontwerper se werk *inheemse ontwerp* in die konteks van Dissonansie, Rigting, Ontwerp gebruik het. Definieer wat met *inheemse ontwerp* bedoel word. Noem die ontwerper en die ontwerp in jou bespreking.

---

---

---

---

---

---

---

---

(2)

8.2 Evalueer die rol wat *geokultuur* in *plekmaak* kan speel. Gee 'n voorbeeld van 'n ontwerper en 'n ontwerp wat jou evaluasie ondersteun. Demonstreer jou begrip van albei konsepte.

[illegible]

8.3 Verduidelik hoe *revisionisme* by *saamgestelde identiteit* aansluit. Definieer albei terme en ondersteun jou verduideliking met behulp van 'n toepaslike ontwerper en ontwerp.

[illegible]

8.4 Stelling: Ontwerpers wat gemoeid is met *kruiskulturele ontwerp* kan tot Dissonansie, Rigting, Ontwerp bydra.

8.4.1 Noem TWEE ontwerpers (EEN plaaslik en EEN internasionaal) wat *kruiskulturele ontwerp*praktyke het.

(2)

8.4.2 Noem EN beskryf EEN ontwerp deur elke gekose ontwerper om jou antwoord op 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 ontwerpe wat jy vir Vraag 8.4.2 gekies het, *kruiskulturele ontwerp* met die tema Dissonansie, Rigting, Ontwerp in verband bring. Toon jou begrip van *kruiskulturele ontwerp* deur 'n definisie van die term te gee.

[illegible]

(4)  
[20]

**40** **punte**

**Totaal: 100 punte**

## BYKOMENDE RUIMTE (ALLE VRAE)

**ONTHOU OM DUIDELIK BY DIE VRAAG AAN TE DUI DAT JY DIE BYKOMENDE RUIMTE GEBRUIK HET OM SEKER TE MAAK ALLE ANTWOORDE WORD NAGESIEN.**

[illegible]

[illegible]

[illegible]