GRAFIESE ONTWERP

1. VOORSKRIFTE

1.1 Algemene voorskrifte:

- 'n Deelnemer mag in **een of meer** kategorieë deelneem.
- 'n Deelnemer skryf in volgens **skoolgraad**, dit wil sê óf in graad 6-7, graad 8-9, graad 10-12, óf die ope afdeling (18-25 jaar; dui ouderdom aan).
- **NB!** Dieselfde inskrywings mag NIE meer as **een keer** (jaar na jaar) vir die Internasionale Afrikaans-Ekspo ingeskryf word NIE. Dit moet oorspronklike werk wees wat nog nie voorheen ingeskryf is nie.
- Alle inskrywings moet die **deelnemer se eie**, selfstandige, unieke en nuwe werk wees.
- **LET WEL!** Die beoordelaars is onafhanklik van die FAK en hulle beslissings vir die finaliste is finaal.
- Die finaliste sal aan ons uitnemende hoofbeoordelaars gestuur word. Hulle sal dan die finale wenner aanwys.

1.2 Voorskrifte vir die hantering van 'n inskrywing:

- Die rasionaal moet **getik** wees, met die volgende vereistes:
  - **Font: Calibri**
  - **Lettergrootte: 12**
  - **Spasiëring: 1½**
  - **Kantlyne: 20 mm rondom**
- Bo-aan jou werkstuk/inskrywing moet die volgende inligting aangebring word:
  - **Naam en van**
  - **Graad/ouderdom**
  - **Afrikaans eerste taal (huistaal) / Afrikaans tweede taal (addisionele taal)**
  - **Kategorie**
  - **Titel**
  - **Program waarop kunswerk ontwerp is.**
- Die inskrywings moet op **projekte.co.za** gelaai word.
- Indien meer as een inskrywing vir hierdie kategorie ingeskryf word (bv. een leerder wat twee ontwerpe inskryf), moet elke inskrywing **apart** ingedien word, elk met 'n **afsonderlike inskrywingsvorm**.

1.3 Spesifieke voorskrifte:

- Digitale ontwerp en manipulasie op **enige digitale kunsprogram** word toegelaat (Coreldraw, Adobe Creative Suite, Affinity of enige toepaslike App).
- Geen **Clipart of Stock images** mag gebruik word nie.
- Beide die konsep en die uitvoering moet **oorspronklik en nuutgeskep** wees.
- Geen **bestaande** digitale kunswerk of ontwerp mag bloot **gemanipuleer** word nie.
- Dit moet leerder se **eie werk** wees.
- Die finale ontwerp moet in 'n **hoë resolusie *pdf*-formaat** wees, met die letterwerk **"converted to curves"** in die geval van vektor grafika.
- Die finale ontwerp mag nie groter as 'n **A3** wees nie.

2. OPDRAG

- Skep 'n digitale **ontwerp** (plakkaat) rondom die oorhoofse tema van die jaar.
- Die ontwerp moet geskik wees om in 'n **klaskameromgewing** gebruik te word.
- Dit moet in **Afrikaans** wees.
- Dit kan 'n **kombinasie van beeld en teks** wees (jy kan bv. 'n gedig, frase, idioom, slagspreuk/"quote" of bloot 'n treffende woord gebruik as jou ontwerp).
- Dit moet treffend wees.
- Die boodskap/konsep moet **duidelik** wees.
- Neem die **kunselemente** (kleur, lyn, vorm, tekstuur) en die **kunsbeginsels** (proporsie, fokuspunt, ritme, kontras en balans) in ag wanneer jy ontwerp.
- Maak seker dat jou finale ontwerp aan die **korrekte digitale vereistes** voldoen.
- Gee 'n **Afrikaanse titel** vir jou ontwerp. Onthou: "Ontwerp" is nie 'n gepaste titel nie, skep iets unieks en relevant tot jou unieke projek.
- Vergesel jou inskrywing met 'n rasionaal van **100-120 woorde** om jou konsep te verduidelik. Wat was jou inspirasie? Waarom het jy die spesifieke ontwerp/styl/medium gekies? Waaraan laat dit jou dink? Watter gevoelens kweek dit?

3. BEOORDELING VIR DIE GRAFIESE ONTWERP SAL NA AANLEIDING VAN DIE VOLGENDE GEDOEN WORD:

Gebruik van ontwerpelemente en tegnieke ___/10	• Het die ontwerper verskillende elemente en tegnieke gebruik of bloot net van manipulasie gebruik gemaak? • Tegniese vaardigheid • Voldoen die inskrywing aan die tegniese kriteria om dit te kan reproduseer?
Ontwerpbeginsels ___/10	• Het die ontwerper die kunselemente en kunsbeginsels, soos lyn, vorm, kleur, tekstuur, ruimte, ritme, balans, harmonie, proporsie en komposisie in ag geneem en met sukses toegepas tydens die ontwerpproses?
Geheelindruk van werk – oorspronklikheid, kreatiwiteit, innovering ___/10	• Is die ontwerp uniek en oorspronklik? • Het die ontwerper vernuwende denke en probleemoplossing toegepas tydens die ontwerpproses? • Is die konsep verstaanbaar en toepaslik vir die teikenmark?
Interpretasie – 'n praktiese implementering van navorsing ___/10	• 'n Persoonlike interpretasie van die tema • Is daar bewyse van eksperimentering rondom die tema, gepaste teks en beeld? • Het die ontwerper nuwe uitdagings aangedurf tydens die ontwerpproses?
Voltooiing en aanbieding van ontwerp ___/10	• Voldoen die finale inskrywing aan alle kriteria gestel? • Is daar voldoende moeite gedoen met aanbieding en afronding? • Is die teks leesbaar (lettertipe en lettergrootte)? • Is die inligting uitgebeeld op die ontwerp feitlik korrek?
Totaal	..... uit 50