

Soek jy 'n fantastiese tutor?

www.teachme2.com/matriek





basic education

Department:
Basic Education
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

NASIONALE SENIOR SERTIFIKAAT

GRAAD 12

ONTWERP V2

(PRAKTIES)

17 JULIE–23 OKTOBER 2020

PUNTE: 100

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

ONDERWERP 2: Finale praktiese produk onder gekontroleerde omstandighede SLEGS by die skool gedoen: 'n maksimum van 24 uur gedurende die 4^{de} kwartaal [50]

Hierdie vraestel bestaan uit 21 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 praktiese eksamenproduk (50 punte)

TOTAAL: 100 punte

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

OPDRAG/TEMA 1: SUID-AFRIKAANSE MUSIEKFEES**DIE OPDRAG:**

Die koms van die digitale era het 'n afname in menslike interaksie teweeggebring. Dit het gelei tot 'n afname in die aantal mense wat in gemeenskaplike byeenkomste, soos musiekfeeste, belangstel. Die Departement van Kuns en Kultuur het 'n kompetisie geskep om die jeug uit te nooi om musiekfeeste regoor Suid-Afrika te bevorder in 'n poging om deelname aan, en 'n bewustheid van, Suid-Afrikaanse musiekfeeste te laat toeneem.

Musiekfeeste is vieringe van gebeurtenisse/vermaak wat op verskillende tye van die jaar regdeur Suid-Afrika gehou word. Hierdie vieringe is 'n bron van groot vreugde en versterk die gevoel van gemeensaamheid onder mense wat 'n spesifieke musiekgenre geniet (blues, hip-hop, folk, jazz, klassiek, kwaito, 'house', Afro-pop, gqom, reggae, gospel/gewyde musiek, ens.). Hierdie feeste behels altyd lewende optredes, soos konserte en teaterproduksies.

Musiekfeeste, soos die Afropunk, Standard Bank Joy of Jazz, Rocking the Daisies, Bafentse, Splashy Fen, Wakkerstroom, Ebubeleni, Diamond and Dorings en Cape Town Joy of Jazz dra tot die ryk kulturele erfenis van Suid-Afrika by.

Skep 'n ontwerp-oplossing om 'n musiekfees in jou gemeenskap/naburige gebied(e) te bevorder. Jy kan jou eie musiekfees skep of 'n bestaande fees as inspirasie gebruik om jou ontwerp-oplossing/produk te skep.

Skep 'n **Visuele Kommunikasie/Inligtingsontwerp en/of Digitale Ontwerp**-oplossing wat die fees deur die volgende voorbeelde bevorder: 'n korporatiewe handelsmerkidentiteit wat 'n logo, briefhoof, besigheidskaartjie, toegangskaartjie en 'n BBP('VIP')-/media-toegangskaart insluit. Ander voorbeelde kan plakkaat, koerant- en tydskrifadvertensies, baniere, advertensieborde, skedules, armbandjies, brosjures, verpakking, venue-kaarte, programme en kort animasies of digitale toepassings insluit wat jou musiekfees bevorder.

Skep 'n **Oppervlakontwerp en Tweedimensionele Kunshandvlyt-ontwerp**-oplossing wat die fees bevorder, bv. 'n tekstielstof, 'n muurpapierontwerp of 'n ander oppervlakpatroonoplossing.

Skep 'n **Produkontwerp en Driedimensionele Kunshandvlyt-ontwerp**-oplossing wat gekoop kan word om die fees te bevorder of aan weldoeners as promosiegeskenke gegee kan word, bv. penne, rugsakke, waterbottels, T-hemde, oortrektrui. Ander voorbeelde kan industriële produkte en meubelontwerpe insluit. Tradisionele handvlyttegnieke wat in 'n kontemporêre rigting vir die skep van promosie-items/-produkte gebruik word, kan ook vir die bevordering van die musiekfees gebruik word.

Skep 'n **Omgewingsontwerp**-oplossing wat in voorbeelde soos kontemporêre naamborde, navigasie ('wayfinding'), gemeenskaplike publieke ruimtes en bushaltes gesien kan word.

Daar word van jou verwag om **navorsing te doen** oor musiekfeeste en die ontwerpe wat dit behels, in jou gemeenskap rond te kyk, koerantartikels en tydskrifte te lees, ens. Hierdie navorsing moet as deel van jou bronboek/werkboek van Onderwerp 1 aangebied word. Raadpleeg die kriteria vir die ontwerpproses en finale produk saam met die assesseringsriglyne op bladsy 20 en 21 van hierdie vraestel.

WOORDELYS: SUID-AFRIKAANSE MUSIEKFEES

Menslike interaksie: vind plaas wanneer mense kommunikeer en met mekaar kontak maak deur aktiwiteite, soos praat, dans en speletjies speel

Gemeenskaplike byeenkoms: groep mense of gesinne wat saamkom vir 'n gemeenskaplike doel. Gemeenskapsbyeenkomste kan verhoudings en begrip vir 'n gemeenskaplike doel versterk.

Musiekgenre: konvensionele kategorie van musikale komposisie wat deur ooreenkomste in vorm, styl of onderwerp gekenmerk word

Navigasie ('Wayfinding'): bestaan uit ontwerpprodukte wat handel oor die proses en ervaring van die opspoor, volg en/of ontdekking van 'n roete deur 'n gegewe ruimte

Die volgende visuele beelde is voorbeelde van produkte wat gebruik word om musiekfeeste in verskillende ontwerpkatégorieë te bevorder.

MOENIE die voorbeelde wat verskaf word, kopieer NIE.

VISUELE KOMMUNIKASIE/INLICHTINGSONTWERP EN/OF DIGITALE ONTWERP





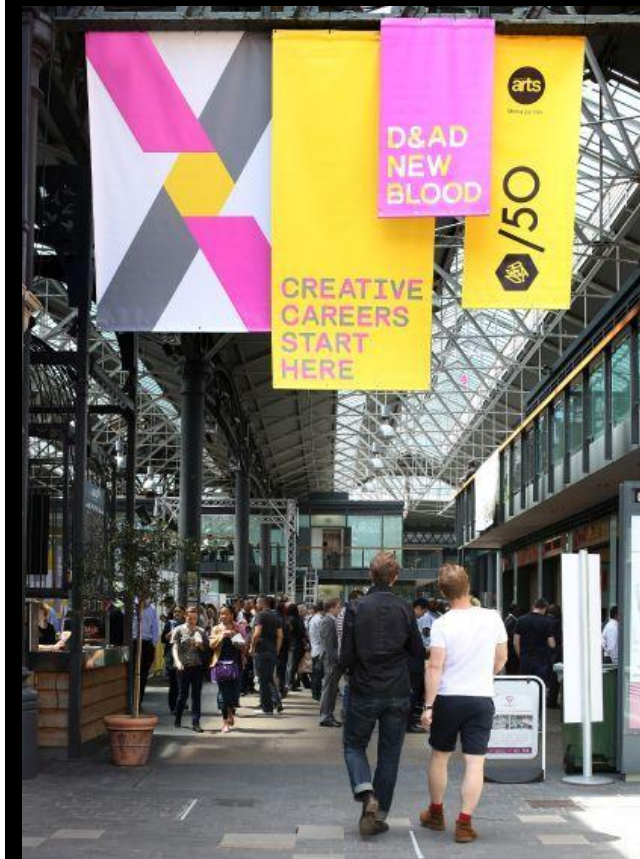
OPPERVLAKONTWERP EN TWEEDIMENSIONELE KUNSHANDVLYTONTWERP



PRODUKONTWERP EN DRIEDIMENSIONELE KUNSHANDVLYTONTWERP



OMGEWINGSONTWERP



OPDRAG/TEMA 2: STEDELIKE HERLEWING**DIE OPDRAG:**

Stedelike herlewing (vernuwing van 'n stad) is 'n direkte reaksie op stedelike verval en agteruitgang. Stedelike verval is 'n proses waardeur 'n stad, of 'n gedeelte daarvan, wat voorheen gefunksioneer het, agteruitgaan. Dit gebeur as gevolg van ekonomiese herstrukturering, hoë vlakke van misdaad en werkloosheid wat tot verlate geboue en die verswakking van die infrastruktuur bydra. In 'n poging om stedelike agteruitgang om te keer deur die fisieke voorkoms en struktuur van die gebiede wat geraak word, te verbeter, het baie munisipaliteite begin terugkeer na voormalige sentrale sakegebiede om die infrastruktuur en ekonomie te verbeter. Hierdie gebiede word dikwels hernoem of daar word daarna as wyke/buurte ('precincts'), as deel van stedelike herlewing, verwys.

Suksesvolle voorbeelde van stedelike herlewing is die Maboneng Precinct, die Hillbrow Ikhaya-projek, 44 Stanley Avenue, die Jewel City Precinct en die Victoria Yards-projek, almal in Johannesburg geleë. The Old Biscuit Mill en die Cape Quarter-inkopiesentrum is in Kaapstad geleë. Donkin Reserve is in Port Elizabeth geleë, 012 (Nul Een Twee/'Zero One Two') is in Tshwane geleë en die Rivertown Precinct is in Morrisonstraat 8, Durban, geleë.

Skep 'n ontwerp oplossing gebaseer op stedelike vernuwing vir 'n spesifieke gebied in jou stad wat deur stedelike verval geraak is.

Jou ontwerp oplossing kan in die volgende kategorieë ontwikkel word:

Skep 'n **Visuele Kommunikasie/Inligtingsontwerp en/of Digitale Ontwerp**-oplossing wat die wyk/buurt bevorder, bv. 'n korporatiewe handelsmerkidentiteit wat 'n logo, briefhoof en besigheidskaartjie vir die handelsmerk van 'n wyk/buurt insluit. Ander voorbeelde kan plakkaat, koerant- en tydskrifadvertensies, baniere, advertensieborde, brosjures, verpakking en buurtpadkaarte insluit.

Skep 'n **Oppervlakontwerp en Tweedimensionele Kunshandvlyt-ontwerp**-oplossing wat die wyk/buurt bevorder, bv. tekstielstowwe, muurpapierontwerpe en oppervlakpatrone.

Skep 'n **Produkontwerp en Driedimensionele Kunshandvlytontwerp**-oplossing wat gekoop kan word om die gebied te bevorder of aan weldoeners as promosiegeskenke gegee kan word, bv. penne, rugsakke, waterbottels, T-hemde, oortrektruië. Ander voorbeelde kan industriële produkte en meubelontwerpe insluit. Tradisionele handvlyttegnieke wat in 'n kontemporêre rigting gebruik word vir die skep van stoele, tafels, lampskermes en kandelare om in restaurante in die stad te gebruik, kan aangebied word.

Skep 'n **Omgewingsontwerp**-oplossing wat in voorbeelde soos kontemporêre naamborde, navigasie ('wayfinding'), binne-, buite- en/of landskap-ontwerpoplossings gesien kan word.

Daar word van jou verwag om **navorsing te doen** oor stedelike herlewing en die doel en voordele daarvan deur in jou gemeenskap rond te kyk, koerante te lees, YouTube-video's te kyk en tydskrifte te lees, ens. Hierdie navorsing moet as deel van jou bronboek/werkboek van Onderwerp 1 aangebied word. Raadpleeg die kriteria vir die ontwerpproses en finale produk saam met die assesseringsriglyne op bladsy 20 en 21 van hierdie vraestel.

WOORDELYS: STEDELIKE HERLEWING

Herlewing: die daad of proses van hernuwing, herlewing of herstel

Agteruitgang: swak toestand van 'n gebou of struktuur as gevolg van verwaarlosing

Ekonomiese herstrukturering: verwys na 'n verskuiwing tussen twee soorte ekonomieë, bv. verskuiwing van 'n vervaardigings- na 'n diensekonomie of 'n landbou- na 'n vervaardigingsekonomie

Infrastruktuur: die basiese fisiese en organisatoriese strukture en fasiliteite/geriewe (paaie, geboue, kragtoevoer en watervoorsiening) wat nodig is vir die bedryf van 'n samelewing of organisasie

Buurte: 'n deel van 'n stad of 'n dorp wat vir 'n spesiale doel afgebaken is, soos inkopies. Hierdie wyke/buurte het dikwels baie verskillende spesialiswinkels vir 'n spesiale doel.

Stedelik: streek rondom 'n stad wat gekenmerk word deur 'n massa strukture, soos huise, kommersiële geboue, paaie en brûe, bv. 'n dorp of voorstad

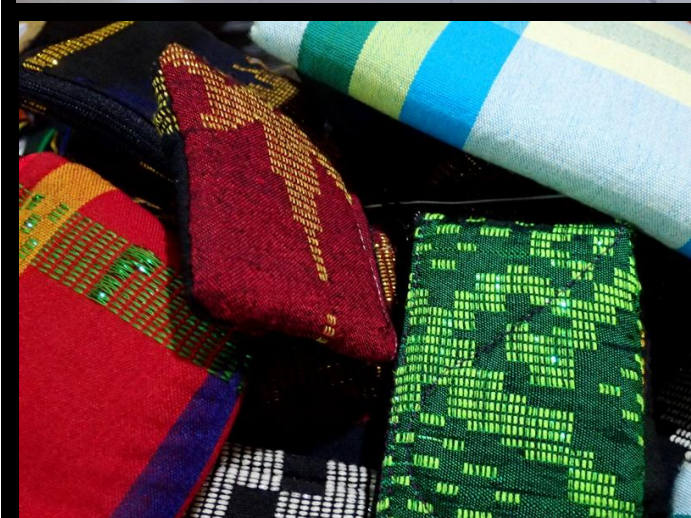
Die volgende visuele beelde is voorbeelde van stedelike herlewing in verskillende ontwerpkatgorieë.

MOENIE die voorbeelde wat verskaf word, kopieer NIE.

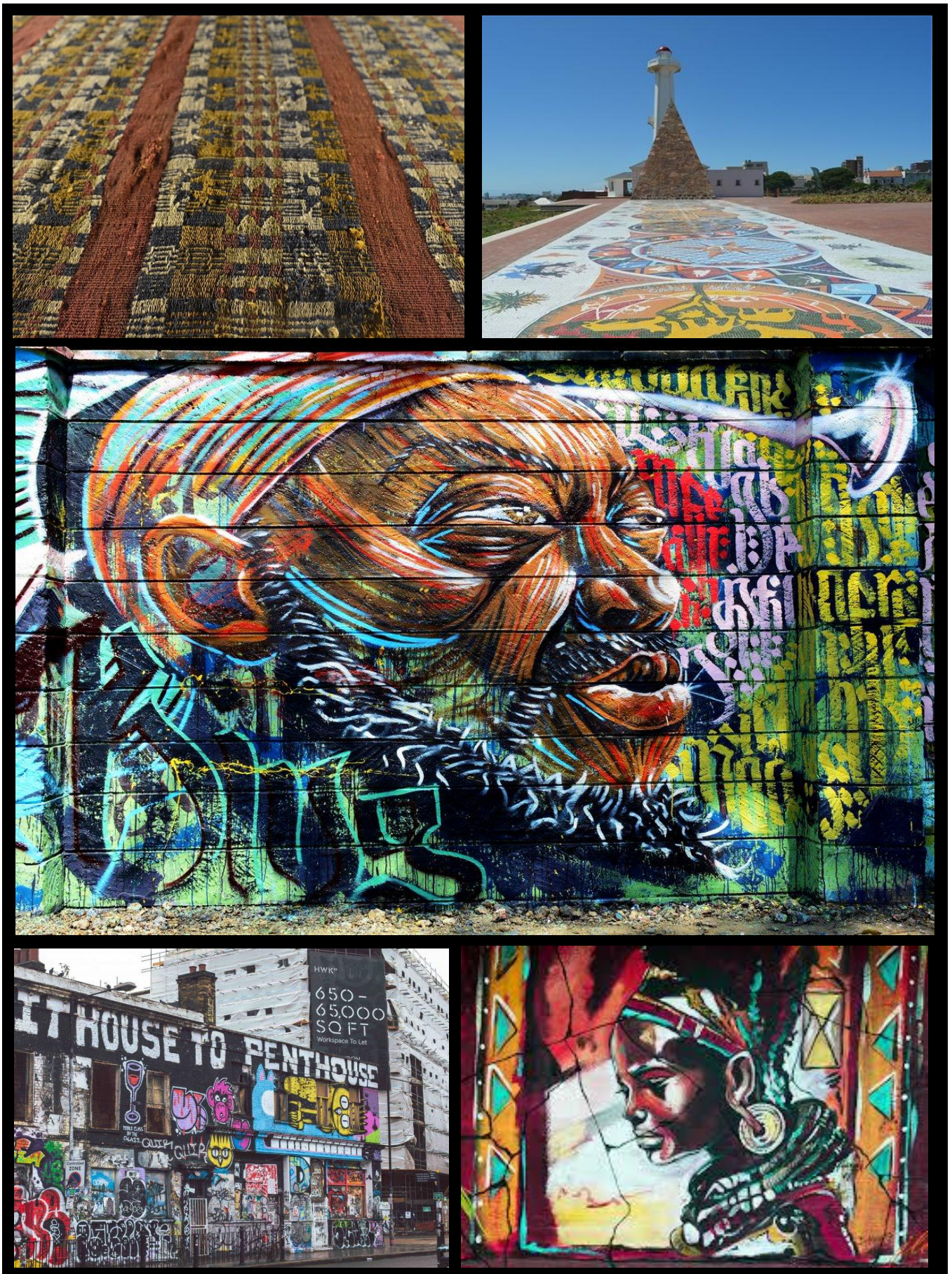
VISUELE KOMMUNIKASIE/INLICHTINGSONTWERP EN/OF DIGITALE ONTWERP



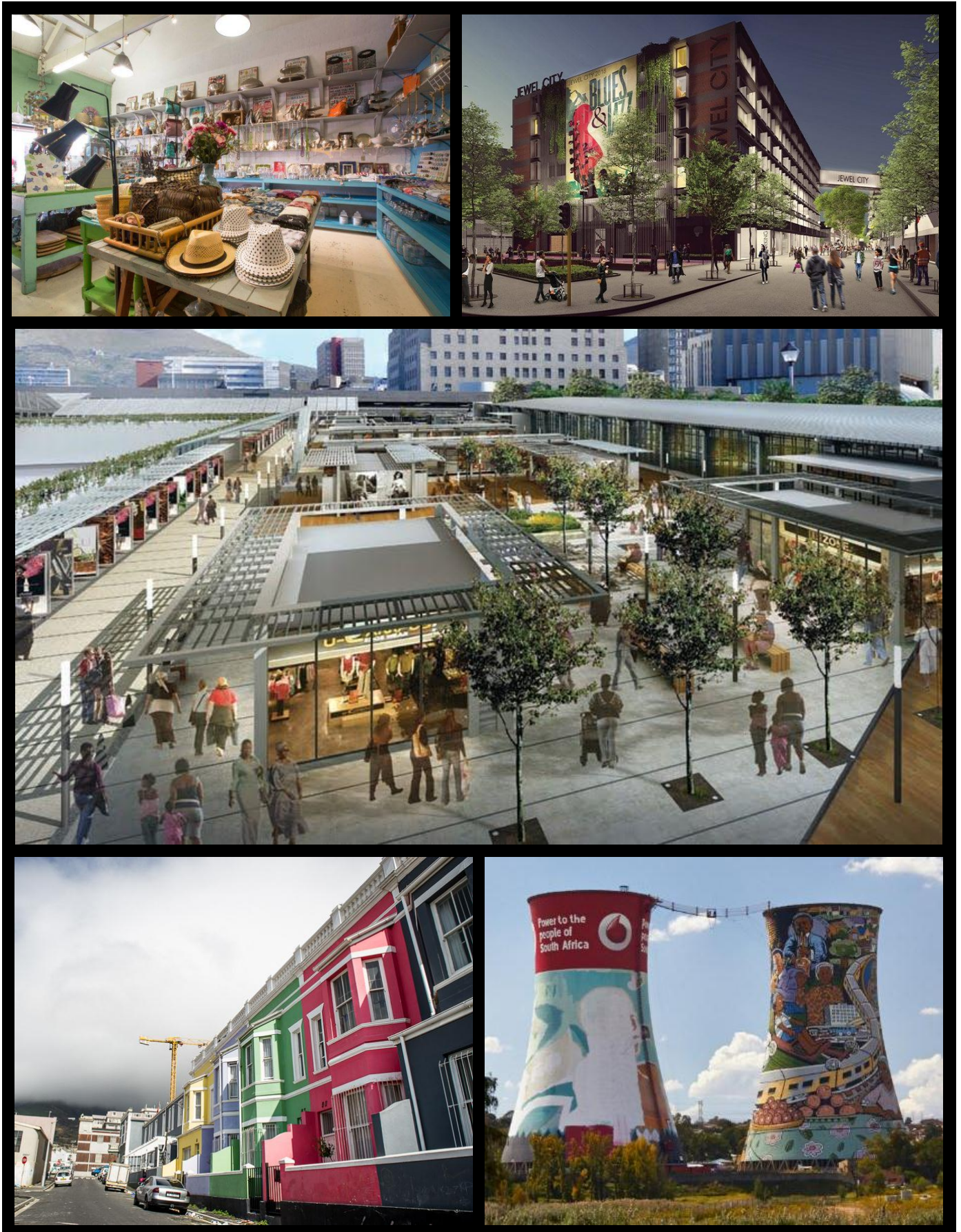
PRODUKONTWERP EN DRIEDIMENSIONELE KUNSHANDVLYTONTWERP



OPPERVLAKONTWERP



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 (dit wil sê in boekvorm).
5. Dit moet maklik kan oopmaak en moet bladsye hê wat maklik kan omblaai.
6. Die bronboek/werkboek moet van 'n 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 slegs by hierdie voorafgaande voorbereidingsessie (ONDERWERP 1) betrokke wees.
- 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 moet word, en jy moet dus aan moontlike probleme tydens vervoer dink.

LET WEL:

- Jou onderwyser mag jou glad NIE 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 **kopiëring/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. oor drie agtereenvolgende 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 EEN vraestel. Die vraestel bestaan uit TWEE dele: ONDERWERP 1 (die eksamenbronboek/-werkboek) en ONDERWERP 2 (die finale praktiese eksamenproduk).
2. Hierdie praktiese vraestel moet op **Vrydag 17 Julie 2020** aan die kandidate gegee word. **Vrydag 23 Oktober 2020** sal die finale inleweringdatum wees.
3. ONDERWERP 1 (ontwerpproses) het dieselfde gewigswaarde as ONDERWERP 2 (die finale produk) en daarom moet genoeg tyd daaraan bestee word om die belangrikheid daarvan te erken.
4. Kandidate behoort dus genoeg tyd te hê om hulle ONDERWERP 1 (voorbereiding/ontwerpproses) te doen. Die onderwyser mag slegs by hierdie voorafgaande voorbereidingsessie betrokke wees en NIE by ONDERWERP 2 NIE. As gevolg van die voorbereidende aard van ONDERWERP 1 word kandidate toegelaat om by die huis te werk.
5. 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 ingedien word.
6. Die onderwyser mag glad NIE die kandidaat op enige wyse tydens die finale vervaardiging van die ontwerpproduk (ONDERWERP 2) help NIE.
7. Enige vorm van direkte **kopiëring/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. in drie agtereenvolgende dae onder gekontroleerde omstandighede.
9. ONDERWERP 2 moet by die kandidaat se eksamensentrum onder toesig van die onderwyser/toesighouer gedoen word. ONDERWERP 2-werk moet NIE tuis gedoen word NIE.
10. ONDERWERP 2 mag onder GEEN omstandighede uit die eksamenlokaal verwyder word NIE.
11. Elke provinsie sal die nasienproses vir ONDERWERP 1 (bronboek/werkboek) en ONDERWERP 2 (finale produk) bepaal. Skole sal, waar van toepassing, deur die provinsies van die datum, tyd en plek vir die inlewering 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. BYLAE A moet volledig voltooi word en die skoolstempel moet in die toepaslike ruimte verskyn. Heg BYLAE A stewig aan die finale eksamenwerk (bronboek/werkboek en finale produk).

GESTANDAARDISEERDE ASSESSERINGSRUBRIEK

	UITKOMSTE	VEREISTES	GEWIGSWAARDE %	PUNTE
BRONBOEK/WERKBOEK	ONDERWERP 1 ONTWERPPROSES	Uitdrukking van bedoeling en beredenering: Hou 'n dinksrum of maak 'n ideekaart van idees om die tema van die opdrag te ondersoek. Ontwikkel 'n konsep. 'n Beredenering moet verskaf word om die oplossing wat gevind is, te regverdig.	10	50
		Bewyse van navorsing, eksperimentering: Vors die opdrag na en vind relevante bronmateriaal (visuele verwysings). Gee bewyse van navorsing deur klein duimnaelsketsies van idees te teken. Ontwerp 'n paar verskillende oplossings wat die opdrag ondersoek. Bewyse van eksperimentering, bv. 'n stemmingsbord, moet sigbaar wees.	10	
		Gedetailleerde beplanning: Beplanningsketse moet 'n verskeidenheid oplossings vir die opdrag (verskillende tegnieke en materiaal) ondersoek. Ontwikkeling van tekenvaardighede moet sigbaar wees.	10	
		Bewyse van ontwikkeling en nadenke/besinning: Toon bewyse van die finale ontwerpopslossing 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	
		Aanbieding: Gee sorgvuldig aandag aan die aanbieding van die bronboek. Hierdie proses moet kreatief aangebied word.	10	
DIE FINALE PRODUK	ONDERWERP 2 ONTWERPPRODUKSIE	Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Vertolking ten opsigte van die konsep en oplossings wat met die opdrag verband hou: Is die werk uniek, oorspronklik en van toepassing op die opdrag? Los die produk die probleem op?	10	50
		Bewyse van ontwerpbetrokkenheid: die gepaste gebruik van ontwerpelemente en -beginsels: Algemene indruk. Hoe is die elemente en beginsels gebruik om 'n unieke ontwerpopslossing te skep?	10	
		Tegniek/Vakmanskap/Metode: Hoe tegnies vaardig is die finale produk? Hoe toereikend en professioneel is die vakmanskap?	10	
		Bewyse van 24 uur se werk: Bewyse van en gebruik van beskikbare tyd om die produk te voltooi. Toon die ontwerpopslossing geldige betrokkenheid by die maak van die ontwerpproduk?	10	
		Professionele aanbieding en funksionaliteit van die ontwerpopslossing: Vervul die produk sy funksie? Word die produk professioneel en netjies aangebied? Werk die produk in ooreenstemming met die opdrag?	10	
				100

LET WEL: Onderwysers en nasieners moet na die **NSS Ontwerp-eksamenriglyne** en die **PAT-riglyne** vir gedetailleerde assesseringskriteria verwys.

Die taksonomie hieronder moet saam met die assesseringskriteria vir hierdie eksamen gebruik word.

KOGNITIEWE VLAKBESKRYWERS VIR PRAKTIESE PROJEKTE

WILLIAMS SE TAKSONOMIE: KOGNITIEF (DENKE)				WILLIAMS SE TAKSONOMIE: AFFEKTIEF (GEVOEL)			
Vlotheid (die generering van idees, antwoorde, reaksies, moontlikhede op 'n gegewe situasie/ probleem)	Buigsaamheid (die generering van alternatiewe en variasies, aanpassings, verskillende idees/ oplossings/ opsies)	Oorspronklikheid (die generering van nuwe en unieke antwoorde/ oplossings)	Uitbreiding (die uitbreiding, vergroting, verryking of versiering van idees om dit vir ander makliker te maak om dit te verstaan of om dit interessanter te maak)	Neem van risiko's (eksperimenteer, probeer nuwe uitdagings)	Ingewikkeldheid (die vermoë om struktuur uit chaos te skep, om logiese orde in 'n gegewe situasie te bring en/of om die ontbrekende dele te sien)	Nuuskierigheid (die vermoë om te wonder, te besin, na te dink of uit te werk)	Verbeelding (die vermoë om geestesprentjies te bou, moontlikhede en nuwe dinge te visualiseer of om buite praktiese grense te reik)
Die leerder het baie idees en baie moontlike oplossings vir die probleem/ opdrag gegenerer.	Die leerder kon aanpas en alternatiewe oplossings of opsies oorweeg.	Die leerder het kreatiewe oplossings gegenerer.	Die leerder het die idee(s) baie verder geneem en genoeg besonderhede bygevoeg sodat ander dit kan verstaan.	Die leerder het deur middel van riskante eksperimentering nuwe idees beproef.	Die leerder kon die ontbrekende dele invul om 'n volledige oplossing te skep.	Die leerder het verskillende opsies ondersoek en baie daaroor nagedink.	Die leerder kon moontlike oplossings visualiseer, selfs al is dit nie prakties uitvoerbaar nie.

Beskrywers vir die assesseringsrubriek vir ONDERWERP 1 en 2

Uitstaande	90–100	Uitsonderlike vermoë; ryk; vol insig; vlot; hoë vaardigheid; waarneming en kennis kragtig uitgedruk; ondersteun deur 'n oorspronklike of ongewone proses- en ontwerp oplossing. Uitstaande en oorspronklike aanbieding van die proses en die produk.
Uitstekend	80–89	Treffende impak; die meeste van bostaande; gedetailleerd; goed georganiseerd en samehangend; gepoleerd; vaardigheid sigbaar; ondersteun deur 'n oorspronklike/ ongewone/relevante ontwerp proses en -oplossing; aanbieding oorspronklik en deurdag. Enkele klein gebreke is duidelik.
Baie goed	70–79	Goed georganiseerd, soos hierbo, maar het nie die impak nie; goeie vaardigheidsvlak en keuse van inhoud; ondersteun deur 'n toepaslike ontwerp proses en -oplossing; duidelike sorg en moeite gedoen met oorspronklike aanbieding. Enkele duidelike teenstrydighede/gebreke is sigbaar.
Goed	60–69	Interessante aanbieding; duidelike bedoeling; oortuigend; eenvoudige en direkte gebruik van gekose medium; toon begrip, maar is soms geneig tot die gewone en stereotipiese reaksie; voldoende ontwerp proses en -oplossing; redelike moeite met aanbieding gedoen. Verwarrende/Duidelike teenstrydighede.
Gemiddeld	50–59	Voldoende; voel meganies; afgelei of gekopieer; min insig; verbeeldingloos; ontwerp proses en -oplossing nie altyd duidelik geïdentifiseer nie; billike aanbieding. Baie verwarrende teenstrydighede.
Onder-gemiddeld	40–49	Genoeg werk om te slaag; nie logies gekonstrueer nie: enkele flitse van insig; beperkte seleksie van inligting; swak tegniese vaardighede kan 'n bydraende faktor wees; geen werklike ontwerp proses en -oplossing nie; lomp of slordige aanbieding. Ondersteuning/Motivering is nodig om te slaag.
Swak	30–39	Visueel oninteressant; onkreatief; beperkte/swak tegniese vaardighede gebruik; klein poging om inligting op 'n aanvaarbare manier aan te bied; min of geen ontwerp proses en -oplossing nie; algemene gebrek aan toewyding. Ondersteuning/Motivering is nodig om te slaag.
Baie swak Druip	20–29	Baie min inligting of irrelevante werk/ontwerp proses en -oplossing . Geen poging aangewend om werk op 'n aanvaarbare manier aan te bied nie. Algemene gebrek aan toewyding en tegniese vaardigheid.
Onaanvaarbaar Druip	0–19	Onsamehangend; irrelevant; baie min of geen werk nie ; gebrek aan selfs beperkte vaardighede wat toegepas word. Geen toewyding en tegniese vaardigheid nie.

