



Skole-NM



worldskills
Norway

Oppgave Skole-NM 2026

Programområde:

Frisør, blomster, interiør og eksponeringsdesign

Fag: Interiørdesign

Innhold

Oppgaveinformasjon og kontaktinfo.....	3
Forord	4
1. Veiledning og instruks til deltakere.....	5
2. Forberedelse.....	5
3. Konkurransedagen 16.04.26 - tidskjema.....	6
4. Nødvendig utstyr og materiell	6
5. Oppgavebeskrivelse	7
6. Kunde og oppdragsbeskrivelse	9
7. Kundebehov.....	9
8. Kompetansemål.....	10
9. Vurderingskriterier og vurderingsskjema	11

Oppgaveinformasjon og kontaktinfo

Programområde: Frisør, blomster, interiør og eksponeringsdesign

Fag: Interiørdesignfaget

Arrangør: Årstad videregående skole

Adresse: Fjøsangerveien 38, 5054 Bergen

Dato: 15-16.april 2026.

Konkurransform: individuell

Læreplannivå: Vg2 – interiør og eksponeringsdesign

Generelle konkurranseregler for Skole-NM: [Reglement for Skole-NM](#)

Kontaktpersoner fra arrangør:

Rita Gjerde, Rita.gjerde@vlfk.no, 41234761

Prosjektleder WorldSkills Norway:

Anette Johansen, anette.johansen@worldskills.no, 48002325



Forord

Formålet med oppgaven er gi deg en realistisk og praktisk utfordring som speiler arbeidsoppgaver i interiørfaget. Oppgaven er utformet for å motivere til kreativitet, problemløsning og faglig refleksjon, samtidig som den gir trening i planlegging, estetiske vurderinger og teknisk utførelse. Gjennom arbeidet med oppgaven får elevene erfaring med helhetlig romdesign, bruk av digitale verktøy og dokumentasjon – ferdigheter som er sentrale til eksamen og deretter i yrkeslivet.

Vi ønsker at du skal kjenne stolthet over det du skaper, og vise et arbeid som inneholder godt håndverk, kreativitet og lidenskap for yrket.

1. Veiledning og instruks til deltakere

Skole-NM 2026 i interiørfaget arrangeres på Årstad videregående skole i Bergen.

Rita Gjerde er kontaktperson på skolen og spørsmål om oppgaven kan rettes til

henne på epost: rita.gjerde@vlfk.no eller telefon 412 34 761.

Det tas forbehold om at oppgaven kan justeres noe til skole-NM om det blir behov for det.

Rammer for konkurransen:

- Alle hjelpemidler til tillatt
- Bedømming og kommunikasjon med dommere:
 - Dommere går rundt og observerer og stiller spørsmål underveis i arbeidstiden.
 - Juryeringen skjer som kombinasjon ferdige utstilte bevarelser og observasjoner/ samtaler underveis.
- Veiledere/lærere kan i løpet av de 4 timene være behjelpelig med dataproblemer og utskrift. Veileder kan ikke veilede selve besvarelsen av oppgaven.

2. Forberedelse

I forberedelsesperioden kan deltagere gjøre seg kjent med tematikken. Vi anbefaler å arbeide med moodboard, finne egnede produkter og gjøre seg kjent med romtematikken.

Hent inn vareprøver på materialer, farger og evt. annet du tenker kan passe til et multifunksjonelt ungdomsrom.

På forberedelsesdagen 15.04.26 får du utlevert plantegning av rommet.

3. Konkurransedagen 16.04.26 - tidskjema

- 08.30 - Opprigg på oppsatt plass
- 09.00 - Oppstart
- 13.00 - Besvarelsen skal være ferdig opphengt på tildelt vegg. Personell på skolen er tilgjengelig for å hjelpe deg med utskrift.
- 13.10 - Starter juryeringen og dommerne vurderer det endelige arbeidet og bedømmer oppgaven.

4. Nødvendig utstyr og materiell

- Det forventes at du har med egen datamaskin med relevant programvare og annet utstyr som ønskes brukt til gjennomføring. Inkludert tegnepapir, blyanter, farger med videre.
- Skolen har noe materialer og fargeprøver tilgjengelig til bruk i produkt- og materialkart. Utvalget er imidlertid begrenset, og det anbefales derfor at du tar med egne material- og fargeprøver for å være sikker på å ha tilgang til de materialene du ønsker å benytte.

Materialene som er tilgjengelige ved skolen kan brukes som supplement ved behov, men vi kan ikke garantere at skolen har de materialene eleven ønsker å bruke.

Skolen har primært: fliser, benkeplater til ulike møbler, tekstilprøver, gulvprøver (parkett, laminat og linoleum), enkelte tresorter, listverk og tapet

- Skolen stiller med arbeidsbord, stol og vegg for oppheng av svar på oppgaven.
- Dersom du ønsker digital visning, må du selv planlegge og ta med det du trenger av oppsett til dette.

5. Oppgavebeskrivelse

Mesterskapstema: Energi: bevegelse – blikkfang – balanse.

Energi i interiør er mer enn et visuelt uttrykk – det er den usynlige kraften som gir rommet liv, karakter og identitet. Når vi trer inn i et rom, merker vi det umiddelbart: stemningen, dynamikken, følelsen av balanse eller spenning. Denne energien skapes gjennom et samspill av farger, lys, materialer og møblering – elementer som sammen former opplevelsen av rommet.

Et rom med god energi er ikke tilfeldig. Det er resultatet av bevisste valg: kontraster som gir spenning, blikkfang som fanger oppmerksomheten, rytme i møbleringen som skaper harmoni, og en planløsning som gir flyt og funksjonalitet. Fargene spiller en avgjørende rolle – de kan tilføre energi, skape ro eller bygge opp en dynamikk som gir rommet personlighet. Når alt dette balanseres riktig, oppstår magien: rommet blir levende, inspirerende og minneverdig.

Energi handler ikke bare om estetikk, men om opplevelse. Det er følelsen som gjør at vi trives, at vi blir værende, og at rommet forteller en historie. Når energien er riktig komponert, blir rommet mer enn et sted – det blir en opplevelse som engasjerer og setter spor.

Din besvarelse må knyttes til dette temaet, hvordan du velger å gjøre det er opp til deg.

Beskrivelse:

Du skal utarbeide et løsningsforslag for et multifunksjonelt ungdomsrom i kjelleretasjen i en enebolig. Rommet er ikke et soverom.

Rommet skal fungere som:

- Sosialt samlingspunkt for venner
- Arbeidsplass for skolearbeid
- Sone for gaming og avslapping

Rommet er 14 m² og har én vindusvegg og én vegg med dør.

Du får plantegning av rommet på selve forberedelsesdagen 15. april.

Forslag til fremgangsmåte:

1. Les informasjonen om brukeren og deres ønsker og behov.
2. Utvikle ideen med et abstrakt moodboard som viser stemning/stil (ikke ferdige interiørbilder).
3. Planlegg en funksjonell løsning med plantegning/møbleringsplan
4. Produkt og materialkart
5. Lag visualiseringer (skisser eller 3-D) som viser helheten.

Innlevering:

Henges opp på tildelte vegger – Papirformat: liggende A3

- **Forklaring** på hvordan oppgavebeskrivelsen er knyttet til konkurransen tema "Energj"
- **Abstrakt moodboard** som viser stemning og stil
- **Plantegning** i målestokk 1:20 eller 1:50.
- **Material- og produktkart** med fargepalett
- **Visualisering** (skisse eller digital 3D) som viser helheten.
- **Kort begrunnelse** (maks 150 ord) for hvordan løsningen ivaretar funksjon, estetikk og temaet energi.

6. Kunde og oppdragsbeskrivelse

Innredning av et multifunksjonelt ungdomsrom.

Oppdragsgiver: Siv og John Sætre

Bolig: nyere enebolig

Rom: ungdomsrom i kjeller

Budsjett: Oppdraget har ikke et fastsatt budsjett, oppdragsgiver ønsker forslag til løsninger som vurderes som hensiktsmessige og kostnadseffektive

Primærbruker ungdomsrom: Martin (16 år)

Personlighet: Kreativ, sosial og energisk – men liker også å trekke seg tilbake.

Interesser: Musikk og gitarspilling, fotball og gaming.

7. Kundebehov

Gamingsone:

- Plass til gamingstol og skrivebord for PC-gaming
- Dempet belysning for komfort ved skjermbruk

Sone for skolearbeid:

- En arbeidsplass som ikke står i konflikt med gaming-området
- Oppbevaring til bøker, ladere, musikkutstyr mm.

Avslapningssone:

- Gode sitte/liggemuligheter
- Sosial sone for venner
- Sitteplasser til 3–4 personer
- Mulighet for brettspill, småsnacks, musikkavspilling

8. Kompetansemål

Design, teknologi og produksjon (IED 2002)

- planlegge, gjennomføre, dokumentere og vurdere eget praktisk arbeid
- utforske og bruke ulike produkter, inventar og materialer tilpasset oppdragets egenart
- anvende ulike håndverksteknikker og arbeidsmetoder i praktisk arbeid
- anvende aktuelle fargesystemer, metoder, teknikker og 2D- og 3D-programvare for å visualisere ideer og løsninger
- anvende aktuell programvare for produksjon med raster- og vektorgrafikk
- gjøre rede for stilhistorie og trender og anvende kunnskap om dette i eget arbeid med design og produktutvikling
- gjøre rede for belysningens påvirkning av rom og flater og anvende kunnskap om dette i utformingen av egne løsninger
- utforske og anvende form, farge og komposisjon for å skape estetiske og funksjonelle løsninger
- anvende målestokk og måle opp rom og produkter for å lage funksjonelle løsninger
- vedlikeholde maskiner og utstyr, holde orden i verksted og på egen arbeidsplass og følge gjeldende regler for helse, miljø og sikkerhet

Kunde og kommunikasjon (IED 2002)

- planlegge, gjennomføre, dokumentere og vurdere eget arbeid
- analysere og vurdere oppdrag ut fra kundens bestillinger og behov
- bruke og tilpasse ulike kommunikasjonsformer i dialog med andre og reflektere over egen rolle i samspillet
- bruke kildehenvisning og vurdere kildebruk med tanke på opphavsrettigheter og personvern hensyn
- presentere og gjøre rede for løsningsforslag i dialog med kunder og samarbeidspartnere
- bruke skisser i dialog med kunder og samarbeidspartnere
- utforske og bruke typografi i eget arbeid

9. Vurderingskriterier og vurderingsskjema

I hvilken grad er det:

- Vist forståelse for brukerens behov og ønsker.
- Utformet et moodboard som formidler rommets stemning/stil.
- Valgt farger, materialer og produkter med fokus på konkurransens overordnede tema
- En løsning som oppleves funksjonell og helhetlig.
- Vist teknisk kompetanse i visualiseringene
- Helhet i innlevert materiale.
- Total poengsum: 110 poeng

Kriterium	Vekt	Lavt måloppnåelse	Middels måloppnåelse	Høy måloppnåelse
Tema-Energi	20	Interiørløsning en er i noe grad knyttet til tema. (0–6 poeng)	Interiørløsningen er knyttet til tema og beskrevet i begrunnelsen. (7–14 poeng)	Interiørløsningen avært tydelig knyttet til tema og godt beskrevet i begrunnelsen. (15–20 poeng)
Funksjon og romopplevelse (stemning-atmosfære)	30	Interiørløsning innehar de fleste funksjonene kunden ønsker Farge, materialer, møblering og innredning bidrar i noe grad til en helhetlig atmosfære og stemning (0–14 poeng)	Interiørløsningen innehar alle funksjonene kunden ønsker Rommet har soneinndeling og funksjonell bruk av sonene Farge, materialer, møblering og innredning gir en helhetlig og atmosfære og stemning (15-24 poeng)	Interiørløsningen innehar alle funksjonene kunden ønsker. Rommet har god soneinndeling og svært funksjonell bruk av sonene. Farger, materialvalg, møblering og innredning er nøye komponert for å skape en stemningsfull, harmonisk og helhetlig atmosfære som oppleves både innbydende og passende. (25–30 poeng)

Kundeforståelse	30	Interiørløsning en viser I noe grad et multifunksjonel t ungdomsrom (0–14 poeng)	Interiørløsningen viser et multifunksjonelt ungdomsrom med god tilpasning til den spesifikke kunden (15–24 poeng)	Interiørløsningen viser et multifunksjonelt ungdomsrom med svært god tilpasning til den spesifikke kunden (25–30 poeng)
Teknikk og håndverk visualisering	30	Innlevert materiell viser en interiørløsning. Besvarelsen fremstår noe tilfeldig eller uferdig. Mangler I innlevert materiell (0–14 poeng)	Innlevert materiale fremstår planlagt og godt utført. Besvarelsen er godt visualisert og nøye utført. Eleven viser god faglig kompetanse. Besvarelsen er helhetlig og visuelt tiltalende (15–24 poeng)	Innlevert materiale er svært ryddig presentert. Bevarelsen fremstår som svært godt visualisert og gjennomført med stor nøyaktighet. Eleven demonstrerer solid faglig kompetanse og høy profesjonalitet.» Besvarelsen er helhetlig og visuelt tiltalende og svært overbevisende. (25–30 poeng)
Totalsum: _____/110				
Dommerkommentar:				