
Optagelsesprøve 2022

Bacheloruddannelsen i design - Dag 1

Lørdag den 7. maj kl. 9.00 – 17.00

09.00-09.30	Velkomst og introduktion til dagens opgaver
09.30-16.30	Opgave 1 - 4
16.30	Introduktion til søndagens tema og upload
17.00	Frist for upload af opgave 3 og 4 samt oprydning

Du skal igennem i alt fire opgaver i dag. Opgave 1 og 2 skal afleveres analogt, og opgave 3 og 4 skal afleveres digitalt. Vi anbefaler, at du tænker over dit forbrug af tid, så du sikrer dig, at du når alle fire opgaver igennem på en ordentlig måde. Vi anbefaler også, at du holder pauser undervejs.

Dagen slutter med, at vi introducerer til morgendagens opgave. Herefter har du ca. 20 min. til at uploade dine filer til opgaveportalen og gøre dit bord klar til i morgen.

FORMÅL med dagens opgaver

Dagens første to opgaver handler om at skabe og registrere form. I opgave 1 skal du eksperimentere med form, teknik og materiale og skabe en række papirfigurer. I opgave 2 skal du efterfølgende vise, hvordan du iagttager, registrerer og gengiver form gennem visualisering. Begge opgaver udføres og afleveres analogt.

I opgave 3 skal du med inspiration i dine tegninger og din komposition vise, hvordan du eksperimenterer, behandler og udvikler et design. Præsentationen af opgaven skal udarbejdes og afleveres digitalt, men du må gerne arbejde analogt undervejs i designprocessen. Dagens sidste opgave er kort og handler om at samle op på dine refleksioner over dagens arbejde. Du skal reflektere over din proces og resultatet. Opgaven skrives og afleveres digitalt.

BEDØMMELSESKRITERIER

I bedømmelsen lægger vi vægt på din evne til at iagttage, udvælge, udpege, konkretisere, abstrahere samt din forståelse for form og materialer. I opgaverne ser vi særligt på dine iagttagelser, dine formeksperimenter, dine kompositoriske evner og din grafiske formidling. Samlet ser vi også på din evne til at formidle og kommunikere visuelt og skriftligt. Vi ser både på det, du har afleveret analogt og digitalt.

MATERIALER OG REDSKABER

Med mindre andet er angivet i opgaveteksten må du bruge de redskaber, blyanter, farver, programmer og lignende, du selv har medbragt.

Ved hver opgave er angivet hvilke materialer, der må indgå i opgaveløsningen. Der er lagt materialer frem på et bord til hver studieretning, hvor du kan hente det. Tænk over dit forbrug, da materialerne skal række til i morgen også. Aller sidst i denne tekst finder du en oversigt over, hvilke materialer du har til rådighed,



Det
Kongelige
Akademi

Arkitektur
Design
Konservering



Det
Kongelige
Akademi

Arkitektur
Design
Konservering

OPGAVE 1: SKABE FORM

Vi anbefaler, at du afsætter 1½-2 timer til denne opgave.

MATERIALER

Almindeligt printerpapir 80 gram A4. Udleveres. Du kan få mere hos vagterne.

DER SKAL AFLEVERES:

10 figurer af papir. Se under nærmere efter opgave 2.

Formålet er at lave hurtige modelskitser i papir. Vi kigger på din evne til at undersøge og eksperimentere med form og ikke på den enkelte figur.

Du skal lave 10 papirfigurer. Du skal anvende et helt stykke A4-papir pr. figur. Du må manipulere papiret som du vil. Du kan f.eks. folde, krølle og rive i papiret, og du må også anvende lim, tape, saks. Du kan vælge at kombinere forskellige teknikker, men du kan også nøjes med at anvende kun én teknik.

I din formgivning kan du for eksempel undersøge følgende spørgsmål: hvor stabilt er papiret til at stå oprejst, når du folder det? Kan der opstå et mønster/ornament igennem gentagne foldninger i papiret? Hvordan opfører papiret sig, når du river eller klipper i det? Hvad lærer du om papiret som materiale, når du krøller det? Hvordan påvirkes formen af lys og skygge, når du manipulerer det? Hvilket formsprog kendetegner det revne og det foldede? Hvad kan du opnå ved at benytte lim eller tape? Er der egenskaber og muligheder, der bliver fremhævet ved kombinationer af teknikker?

OPGAVE 2: REGISTRERE FORM

Vi anbefaler, at du afsætter 1½-2 timer til denne opgave.

MATERIALER

Almindeligt printerpapir 80 g A3. Udleveres. Du kan få mere hos vagterne.

DER SKAL AFLEVERES:

Endelig tegning og skitser. Den endelige tegning skal ligge øverst.

Du skal iagttage og visualisere en eller flere af dine figurer. Kig på dine 10 figurer og reflekter over deres kvaliteter. Du kan udvælge en, som du finder særligt interessant eller flere figurer, som fungerer sammen. Lav en opsætning af den udvalgte figur eller gruppe af figurer. Overvej hvordan din tegning bedst muligt formidler det, som du synes er karakteristisk ved din(e) figur/figurer – tænk på, hvordan du sætter rammen, beskærer billedet, evt. skaber dybde og perspektiv. Du må frit vælge tegneredskaber og tegneteknik.

Undersøg i skitser hvordan du bedst udtrykker kvaliteterne i din opsætning. Tegn det, der er nødvendigt for at eksempelvis form, riv/brudflade, overfladestruktur, vigtige detaljer mv. kan aflæses i tegningen.

Udarbejd til slut en endelig tegning, som du gør dig ekstra umage med.

AFLEVERING AF OPGAVE 1 og 2

Skriv opgavenummer og deltagernummer på alt dit materiale, henholdsvis ”Opgave 1” og



”Opgave 2”. Organiser dine papirfigurer og visualiseringer på bordet. Din endelige tegning skal ligge øverst. Sæt det til side på dit bord.

Refleksion: Tænk tilbage på de to opgaver, som du netop har gennemført og skriv nogle få noter, som du kan bruge i din refleksion sidst på dagen. Hvordan fungerer de to opgaver ift. hvordan du foretrækker at arbejde i en designproces? Var der noget, der var helt nyt for dig? Var der overraskelser undervejs? Hvad tænker du, når du ser på resultatet?

OPGAVE 3: OMSÆTTE FORM

Vi anbefaler, at du afsætter 2½-3 timer til denne opgave

MATERIALER

Opgaven skal afleveres digitalt. Du må selv bestemme, om du undervejs arbejder analogt eller digitalt. Hvis du arbejder analogt, må du anvende de materialer, der er lagt frem til den studieretning, du har søgt.

DER SKAL AFLEVERES:

På 5 sider skal du dokumentere din proces og dit resultat i en pdf-fil.

Se nærmere efter i afsnittet: AFLEVERING – FORMATER OG UPLOAD.

Du må gerne aflevere fysiske skitser på dit bord også.

I denne opgave skal du tage udgangspunkt i din(e) udvalgte papirfigur(er) og din bedste visualisering fra opgave 2 og omsætte dem i fagspecifik form.

Du skal udvikle et design, der skal være relateret til det program og den studieretning, du søger ind på. Det kan være et særligt formudtryk, processen i forløbet, stofligheden, eller noget helt andet som giver mening for dig. Det kan f.eks. være en idé til en app, et produkt, en service, en kampagne, noget inden for mode eller rumlig indretning. Du kan frit ændre størrelse, form, materiale, skala, proportioner osv. i udviklingen af dit design. Du kan vise dit forslag i en model, collage, tegninger, et storyboard, scenografi eller andet.

OPGAVE 4: REFLEKSION OVER DAGEN

Vi anbefaler, at du afsætter ½ time til denne opgave.

MATERIALER

Ingen

DER SKAL AFLEVERES:

Opgaven skal afleveres digitalt. ½ A4 -side skriftlig refleksion over dagens arbejder. se nærmere nedenfor.

Det kan være svært at løse opgaver, som man ikke kender på forhånd og udfordrende at være til en optagelsesprøve. Vi vil derfor bede dig om at reflektere over dagens opgaver og fortælle os, hvordan du har oplevet processen og vurderer resultatet. Reflektér over både din designproces og løsningen af de forskellige opgaver og svar kort på følgende:

1. Hvad er en designproces for dig? Hvad genkender du fra din sædvanlige designproces i dagens proces?
2. Hvad fungerede godt i din proces i dag – hvad fungerede mindre godt?
3. Hvis du havde mulighed for at arbejde videre med opgaverne, hvad ville du gøre?
4. Hvilket potentiale ser du i din løsning i opgave 3?

AFLEVERING AF OPGAVE 3 OG 4 – FORMATER OG UPLOAD

Opgave 3 og 4 skal uploades til Akademiets Opgaveportal.

Du skal aflevere i pdf-format. Liggende format. Hver fil må max. være på 100 MB.

Fysisk skitsemateriale lægges i en bunke på bordet. Skriv opgavenummer og dit deltager-nummer på alle dele af din besvarelse.

Inden du uploader til Opgaveportalen, skal du:

- Navngive din fil efter opgave: OPG03, OPG04
- Sikre dig, at hver af dine filer ikke fylder mere end 100 MB
- Sikre dig, at dine filer kan åbnes
- Sikre dig, at dit materiale optræder i den rækkefølge, det skal ses

Opgaveportalen åbnes for upload kl. 16.00. Hvis du har problemer med din digitale aflevering, så skriv en mail til: optag@kglakademi.dk. Skriv dit deltagernummer og beskriv hvad problemet er.

AFSLUTNING:

Inden du går i dag, skal du rydde op ved dit bord, så du har plads og er klar til arbejdet i morgen. Vi bedømmer ikke dit materiale i aften, det sker først når hele optagelsesprøven er afsluttet. Dagen i morgen består af én lang opgave og dit interview. Vi introducerer te-maet for søndagens opgave allerede i dag, så du kan tænke over opgaven.

Vi ser frem til at se dig til resten af prøven og interview i morgen kl. 9.00. Dørene åbner kl. 8.45. Tak for i dag – vi ses i morgen.



Det
Kongelige
Akademi

Arkitektur
Design
Konservering



MATERIALER:

Beklædningsdesign og tekstil	pr. deltager
A4 kopipapir	uden begrænsning
A3 kopipapir	uden begrænsning
A4 blankt papir	6 ark
A4 transparent papir	6 ark
Elefantsnot	1 stribe
halvgine uden arme	1
tyndt stout	1 meter

Møbeldesign, rum og materialer	pr. deltager
A4 kopipapir	uden begrænsning
A3 kopipapir	uden begrænsning
A4 blankt papir	6 ark
A4 transparent papir	6 ark
Elefantsnot	1 stribe
Pinde , 50 cm	6 stk
Hvidt ler	1 kg
Ståltråd	2 m
Non-woven	1 m

Visuelt Design og Interaktion	pr. deltager
A4 kopipapir	uden begrænsning
A3 kopipapir	uden begrænsning
A4 blankt papir	6 ark
A4 transparent papir	6 ark
Elefantsnot	1 stribe
A3 farvet papir i 5 farver	1 sæt (er sorteret)
kardus 50 x 70 cm	1 ark

Vi har lagt 10 ark A4-papir og 3 ark A3 papir frem til dig, så du kan starte på de første opgaver. Herefter henter du selv materialer ved dit materialebord. Vagterne hjælper med at klippe stof af og veje ler af. Husk at dine materialer også skal række til søndagens opgave.

Optagelsesprøve 2022

Bacheloruddannelsen i design – Dag 2

Søndag den 8. maj kl. 9.00 – 17.00

09.00-09.20	Velkommen og introduktion af opgaven
09.20-09.50	30 minutters gruppesamtale om temaet
09.50-17.00	Opgave 5
17.00	Frist for upload af evt. digitalt materiale samt klargøring af bord.

Du skal kun arbejde med en opgave i dag. Herudover skal du også til et kort et interview.

Vi anbefaler, at du tænker over dit forbrug af tid, så du sikrer dig, at du når alle faser af din opgave igennem på en ordentlig måde. Tidspunktet for dit interview, står på dit bord. Vi anbefaler også, at du holder pauser undervejs.

OPGAVE 5: 'Det gode liv'

FORMÅL med dagens opgave

Du har frem til kl. 17.00 til at løse dagens opgave indenfor det overordnede tema. Du må frit afgrænse og definere din intention med en designopgave og bestemme, hvordan du vil arbejde med den. Som du vil se i opgavebeskrivelsen, er der enkelte elementer, som skal indgå i opgaven, men ellers er det op til dig, hvordan du vil gribe designprocessen an, herunder hvordan du vil formgive og formidle dit design med de materialer, der er til rådighed. Du må selv bestemme, om du arbejder analogt, digitalt eller en kombination af analogt og digitalt.

BEDØMMELSESKRITERIER

I bedømmelsen lægger vi vægt på din evne til at afgrænse og definere en designopgave og fremkomme med et designforslag. Vi ser på, hvordan du griber designprocessen an, og hvordan du formidler intentionen og designforslaget samt, hvordan du relaterer forslaget til den studieretning og det program, som du søger ind på.

MATERIALER OG REDSKABER

Du må bruge de redskaber, blyanter, farver, programmer og lignende, du selv har medbragt. Du må også bruge de materialer, du har til overs fra i går. Ekstra papir kan du få udleveret hos vagterne.



Det
Kongelige
Akademi

Arkitektur
Design
Konservering



DER SKAL AFLEVERES:

Et designforslag inden for temaet "Det gode liv". Dit designforslag skal løse et problem, forbedre en eksisterende situation eller tilfredsstille et behov hos nogen, der ikke er dig selv. Kort sagt, bane vej for det gode liv på nye måder.

Dit designforslag kan være et produkt, en serie af ting eller oplevelser, et håndværk, en vision, en skitse til en film, et eksperiment eller andet du finder relevant. Designforslaget skal afspejle den specifikke studieretning du søger ind på. Nedenfor er der for hver studieretning en uddybet beskrivelse af, hvad de særligt gerne vil have fra dig.

Du må frit bestemme antal af sider og modeller (både de analoge og de digitale). I din endelige aflevering skal dog indgå et eller flere storyboards (en tegneserie med billeder og tekst), hvor vi får indsigt i, hvordan du researcher og udvikler ideer på skitseplan, og som viser din intention med dit designforslag.

OPGAVEN

Opgaven tager udgangspunkt i et citat, som du skal bruge som inspiration og afsæt for at udvikle et designforslag, der rækker ud til det omgivende samfund.

"Midt i en tid, hvor vores individuelt frihedssøgende, kollektive overforbrug og bekymringer for fremtiden har sat en altoverskyggende dagsorden, giver det håb, når man ser, at omhyggelighed, langsomhed, ja, måske ligefrem askese er på vej til at åbenbare og overbevise os om, hvad kvalitativ livsførelse er" (Ole Jensen, 2022, s. 135).

Citat fra: Jensen, Ole, (2022). Tavs viden, som ikke længere er tavs. I C. Jul redaktør, *'Værdi, vækst, virkelighed: Hvad kunsthåndværk og design gør for mennesker og samfund – nu og i fremtiden* (1. udgave, 175 s.) Statens Kunstfond

Du har frihed til at fortolke citatet og udpege det, som for dig er afgørende for at skabe rammerne for det gode liv i en utryk verden ude af balance. Dermed bliver din intention styrende for designforslagets retning. En intention kan for eksempel være at bidrage til at begrænse ressourceforbruget, genanvende materialer og værne om naturen, sænke menneskers hastighed og understøtte ro, øge kvalitet, brugbarhed og holdbarhed eller inspirere mennesker til at ændre deres adfærd i bestemte situationer. Hvordan kan du – i det store eller i det små – designe en løsning, der understøtter kvalitativ livsførelse?

Du må gerne tænke vildt, men du kan også gå ind i detaljer, du synes er interessante at arbejde med. Vi foreslår, at du strukturerer din tid, så du har mulighed for at lave research, skitsere, skrive og eksperimentere dig vejen frem til din endelige præsentation og designforslag. Du skal fortælle, hvordan du fortolker temaet, hvem det er du designer til og din intention med designforslaget. Tænk i den skala som passer til den studieretning eller program du søger ind på.

30 MINUTTERS SAMTALE OM TEMAET

For at komme i gang med temaet starter vi dagen med 30 minutters brainstorm i grupper. I skal brainstorme over temaet 'Det gode liv'. Skriv og tegn gerne jeres tanker og idéer undervejs.



- Hvilke udfordringer er I særligt optagede af og har mod på at bidrage til løsningen af i vores samfund?
- Hvilke potentialer ser I for at skabe forandring, indenfor de studieretninger / programmer, som I søger ind på?
- Tag en runde, hvor I fortæller om eksempler fra jeres eget liv, hvor I selv eller nogen i jeres omgangskreds har ændret deres måde at leve på, for at opleve større kvalitet (1-2 min. til hver – tag tid)
- Hvilken målgruppe kunne I tænke jer at arbejde med?
- Brug jeres forskellige perspektiver som afsæt til at tale om, hvilke muligheder I ser for designopgaver.

Når de 30 minutter er gået, skal du arbejde videre individuelt med at finde frem til en afgrænset intention og designopgave, som du har lyst til at arbejde med.

Specifikt for ”Beklædningsdesign og tekstil”

Du kan bruge ginen som skitseringsværktøj, til at tegne efter eller som del af den færdige designløsning. Vi ser gerne at dit færdige designforslag både indeholder undersøgelse af form, proportioner, overflader og undersøgelse af farve/ materiale.

Specifikt for ” Møbeldesign, rum og materialer”

Vi ser gerne af dit færdige designforslag både indeholder undersøgelser af form, proportioner og evt. overflader og struktur og at dit færdige designforslag både indeholder undersøgelser af form i de udleverede materialer og skitsering af form eller rum.

Specifikt for ”Visuelt design og interaktion”

Dit designforslag kan bestå af forskellige områder og medier inden for visuelt design og interaktion. Vi ser gerne, at dit designforslag indeholder undersøgelser af for eksempel, visuelle fortællinger, brugerrejser, servicedesigns, interaktive installationer eller spilformater. Det kunne være en visuel fortælling gennem billeder, illustrationer, film, animation, plakater eller en udgivelse; det kunne være et koncept til et produkt-design, en udstilling, en kampagne eller wayfinding; eller det kunne være et mock-up af et spilbart analogt eller digitalt spil, et interaktionsdesign eller et service design gennem et website eller en app. Du må gerne lave fysiske elementer, figurer, levels, skitser til skærmbil- leder og beskrivelser af, hvordan en bruger spiller eller interagerer med og skal opleve dit design.

ANALOG AFLEVERING AF OPGAVE 5

Skriv opgavenummer og dit deltagernummer på alle dele af din besvarelse. Lav et skilt hvor du skriver ”Opgave 5” som du lægger ved opgaven.

DIGITAL ELLER DELVIS DIGITAL AFLEVERING AF OPGAVE 5

Analogt materiale: Skriv opgavenummer og dit deltagernummer på alle dele af din besvarelse. Lav et skilt hvor du skriver ”Opgave 5” som du lægger ved opgaven.



Digitalt materiale: Digitale dele af opgaven skal uploades til Akademiets Opgaveportal inden kl. 17.

Du kan uploade to filer. Hvis du kun afleverer digitalt, skal den ene fil være en pdf med storyboards.

Du skal vælge et format, der passer til det, du har lavet. Husk at navngive filerne som beskrevet nedenfor.

Du kan vælge mellem følgende formater: pdf, .jpg, .png, .svg, .gif, .eps, .tiff, .ai, .ppt, mov, .mp4, mpg, .mp3, .html, .php, .txt. Video max. 2 min og max. 720p.

Inden du uploader til Opgaveportalen, skal du:

- navngive din fil efter opgave: OPG5.
- Hvis du afleverer to filer: OPG51 og OPG 52
- sikre dig, at hver af dine filer ikke fylder mere end 100 MB/720p
- sikre dig, at dine filer kan åbnes
- sikre dig, at dit materiale optræder i den rækkefølge, det skal ses

Opgaveportalen åbnes for upload kl. 16.00. Hvis du har problemer med din digitale aflevering, så skriv en mail til: optag@kglakademi.dk. Skriv dit deltagernummer og beskriv hvad problemet er.

OPRYDNING OG ORGANISERING AF BORD TIL BEDØMMELSE

Nu skal du arrangere dine opgavebesvarelser på dit bord. Det gør du ved at samle alt materiale til hver opgave for sig. Det skal fremgå tydeligt, hvilken opgave materialet hører til. Dit deltagernummer skal også fremgå.

Læg så vidt muligt materialet i den rækkefølge, du ønsker at præsentere det. Markér eventuelt rækkefølgen, så vi ikke er i tvivl. Du er velkommen til at skrive stikord eller korte vejledende tekster på det, du afleverer. Du skal være færdig med dagens opgave og med at arrangere dit materiale kl. 17.00.

Tak for din deltagelse.