



Tema *KADK har dedikeret tre år til udvikling af arkitektur og design, der undersøger FN's verdensmål for en bæredygtig global udvikling. Satsningen afspejler sig i KADK's forskning, undervisning, afgangsprojekter og optagelsesprøver. Vi ønsker hermed at bidrage til at udvikle nye produkter, løsninger og strategier, der kan føre til en sundere, grønnere og mere lige verden.*

Temaet for årets hjemmeopgave til optagelse på bacheloruddannelsen i design er FN's verdensmål nummer 3: Sundhed og trivsel. Målet fokuserer på at sikre et sundt liv for alle og fremme trivsel for alle aldersgrupper. Sundhed og trivsel er både et globalt og et lokalt anliggende og hænger tæt sammen med social, økonomisk og miljømæssig udvikling og har dermed indflydelse på verdensmålene generelt. Der er mange faktorer, der påvirker folkesundheden i et land eller en verdensdel, bl.a. adgang til vand og vandkvalitet, sanitet, hygiejne, alderssammensætning, under- og fejlernæring, uddannelse, katastrofer, konflikter, seksuel praksis og flygtninge.

Dermed er der også mange undertemaer at tage fat på i denne opgave. Som inspiration formulerer vi nedenfor en række 'hvordan kan design...?'-spørgsmål, som du kan vælge at tage udgangspunkt i. Der er ingen prioriteret rækkefølge så vælg ud fra dine interesser og i forhold til den studieretning, som du vil søge ind på.

- **Sunde vaner.** Det skal være sundt at lære og være i folkeskolen. Hvordan kan design bidrage med nye tiltag til, at børn og unge udvikler sunde vaner i folkeskolen?
- **Overvægt.** Ifølge Sundhedsstyrelsen er 47 % af den danske, voksne befolkning overvægtig. Hvordan kan design hjælpe overvægtige, der ønsker at tabe sig?
- **Mobning.** Mange mennesker bliver chikaneret eller mobbet af årsager relateret til deres køn, krop og seksualitet. Hvordan kan design være med til at ændre vores adfærd og komme mobning til livs?
- **Universel adgang.** Ældre (+60) er en voksende befolkningsgruppe. Hvordan kan design skabe løsninger, der hjælper ældre, f.eks. beklædning, boformer, boliger, hjælpemidler eller inventar?
- **Mental sundhed.** Angst, depression, stress og søvnproblemer rammer en ud af fem arbejdstagere i Danmark. Hvordan kan design bidrage med løsninger til, at nye unge arbejdstagere bliver klædt på til et mentalt sundt arbejdsliv?
- **Selvformuleret problemstilling.** Du er velkommen til selv at formulere en problemstilling inden for det overordnede tema Sundhed og trivsel, som du besvarer i opgaven. Start med: Hvordan kan design ?

Du er fri til at fortolke temaet og forholde dig kritisk til det. Målet er at give dig mulighed for at vise, hvordan du håndterer en designopgave. Vis os hvad du vil og hvad du kan. Vi vil gerne se, hvordan du eksperimenterer dig frem til den endelige designløsning. Designløsningen kan være et produkt, en kampagne, et stoffigt udtryk, et computerspil, interaktionsdesign, en billedfortælling, en film eller noget andet. Det er dog vigtigt, at din opgave retter sig mod den studieretning du søger ind på: Beklædningsdesign og tekstil; Møbel, rum og materialer; Visuel kommunikation eller Spil- og interaktionsdesign.

Referencer:

FN's verdensmål for bæredygtig udvikling: www.verdensmaalene.dk samt www.verdensmaal.org

Flemming Konradsen og Dan Wolf Meyrowitsch: Ingen bæredygtig udvikling uden sundhed. I Steen Hildebrandt (red), 2016, Bæredygtig Global Udvikling: FN's 17 verdensmål i et dansk perspektiv. Jurist- og Økonomiforbundets forlag. Side 143 –165.

Sundhedsstyrelsens hjemmeside: www.sst.dk

Det nationale forskningscenter for arbejdsmiljø: <http://nfa.dk/da/nyt/nyheder/2018/behov-for-nyt-fokus-for-at-fremme-mental-sundhed-paa-arbejdspladsen>

Hjemmeopgavebesvarelsen skal forholde sig til den studieretning du har søgt ind på. Nedenfor er der et link til de to programmer, hvor du læse om deres vision, indhold mv. Hver studieretning har nogle specifikke anbefalinger, som du skal tage højde for i besvarelsen.

Produkt+

<https://kadm.dk/program/produkt>

Bachelorprogrammet Produkt+ tager udgangspunkt i de grundlæggende færdigheder inden for design af produkter. Programmet repræsenterer et bredt fagligt felt, der spænder over områderne møbeldesign, rumdesign, tekstildesign til rum, beklædningsdesign og tekstildesign til beklædning samt områderne imellem disse.

På Produkt+ ønsker vi at uddanne designere, der kan være med til at forme fagene aktivt og skabe nye veje gennem innovative og bæredygtige løsninger på fremtidens udfordringer. Programmet består af to studieretninger:

Beklædningsdesign og tekstil

Vi anbefaler, at det tydeligt i din opgave fremgår, hvordan du udfolder dine forskellige idéer. Vi forventer, at du viser en eksperimenterende og undersøgende proces, hvor du anvender skitsering både på papir og i materiale / form. Vi anbefaler, at du benytter både analoge og digitale skitseringsmetoder. Vis både to-dimensionelle skitser (tegning, collage mm) og tre-dimensional form og silhuet (skitser på/til kroppen f.eks. på en tegnedukke/gine). Vis hvordan du vil arbejde med farver og materialer i forhold til dit design. Find og vis de tekstile materialer du har tænkt dig at benytte til dit designforslag.

Møbeldesign, rum og materialer

Vi anbefaler, at det tydeligt i din opgave fremgår, hvordan du udfolder dine forskellige idéer. Vi forventer, at du viser en eksperimenterende og undersøgende proces, hvor en eller flere skitser er lavet i hånden - både på papir og i materiale/ form. Visualiser gerne idéer/koncepter eller tanker i en form for rumlig afbildning. Hvad enten du arbejder med design af rum, møbler, tekstiler - eller en kombination - vis eksempler på din formmæssige og konstruktive forståelse. Vis at du har forståelse for tre-dimensionel form, lys og skygge. Du kan evt. give eksempler på, hvordan du vil arbejde med farver i din proces / løsningsforslag. Kom med eksempler på forskellige materialer, der kan understøtte dit designforslag.

Visuelt design

<https://kadm.dk/program/visuelt-design>

Bachelorprogrammet Visuelt design tager udgangspunkt i de grundlæggende færdigheder inden for grafisk kommunikationsdesign, spil, fortælling og interaktion, og peger frem mod nyskabende designløsninger inden for digitalt-, print-, spil-, web-, app og oplevelsesdesign samt co-design.

Det overordnede formål er at uddanne designere der kan være med til at forme faget aktivt og skabe nye veje gennem det at artikulere sig visuelt med grundig forståelse for teknikker, metoder og historie. Programmet består af to studieretninger:

Spil- og interaktionsdesign

Vi anbefaler, at du afleverer en opgave, der er relevant for spil, spilproduktion og/ eller interaktionsdesign. Det kunne f.eks. være et spildesign til underholdning eller læring, et storyboard til et spil, karakterer til et spil, et interfacedesign eller koncepttegninger til et spil. Eller det kan være skitser, design til eller eksempler på prototyper/skitser af websites, applikationer eller interaktive digitale produkter eller services. Vi anbefaler ligeledes, alt efter vinklen på din designløsning, at du benytter mere end ét medie i din løsning, og vi ser gerne at du udfolder din ide på tværs af en række medier.

Visuel kommunikation

Vi anbefaler, alt efter vinklen på din besvarelse, at du benytter mere end ét medie i din opgave. Vi anbefaler, at du i din formgivning viser os, at du kan arbejde med såvel analoge som digitale redskaber. Det vil sige, at du kan formgive såvel i hånden som i f.eks. Illustrator, InDesign og eller andre grafisk visuelle programmer. I din designløsning ser vi gerne, hvordan du forestiller dig din ide udfoldet på tværs af en række medier som f.eks. tryk, web, app, i rum, eller et femte medie, således at den ønskede effekt af din designløsning, som kan være wayfinding, identitet eller en brandingkampagne, understøttes bedst muligt.

- Fremstilling** Du kan selv vælge din måde at eksperimentere og visualisere på, f.eks. tegning, collage, 2- eller 3 dimensionelt, modelarbejde, materialer, fotografi og film. Vi ser gerne, at du anvender flere forskellige teknikker, og at det tydeligt fremgår, hvordan du skitserer dig frem til et designforslag. Vi ser også gerne, at du både arbejder 'analogt' med hænderne og digitalt med brug af f.eks. computer og kamera.
- Hele opgaven skal samles til én pdf-fil. Hvis du også arbejder med analoge visualiserings-tekniker, skal du fotografere modeller, eksperimenter mm. eller indscanne siderne, så de kan indgå i din digitale bevarelse. Færdigheder indenfor digital fremstilling af præsentationsmateriale er en forudsætning.
- Tekst** Din hjemmeopgave skal indeholde en visuel fremstilling af din designløsning og –proces samt en sammenhængende tekst. Teksten skal beskrive hvilken tematik inden for emnet: 'Sundhed og trivsel', du har arbejdet med, og komme med eksempler på eksisterende design inden for området (evt. illustreret). Beskriv hvad du vil opnå med dit designforslag og argumentér for, hvordan forslaget realiserer dette. Din tekst skal have et omfang på ca. 2400 anslag. Tekstsiden skal indgå i den samlede besvarelse.
- Udover den sammenhængende tekst må du gerne lave korte forklarende tekster i din besvarelse. De forklarende tekster er ikke en del af den sammenhængende tekst men kan hjælpe bedømmerne til at bedre at forstå din designproces.
- Personlig præsentation** For at give os et bedre indblik i hvem du er, eller gerne vil være, som designer, skal du inkludere en A3-side med en personlig præsentation. Du kan frit bestemme formen for din præsentation. Du kan f.eks. vise et eller flere af dine projekter, som repræsenterer din tilgang til design, eller du kan skrive om dine overordnede tanker om design, en slags manifest. Din tekst må dog maksimalt bestå af 1000 anslag. Ingen håndskrift. Præsentationen skal optræde som sidste side i det samlede dokument.
- Omfang og formalia** Din samlede besvarelse skal fylde mellem 7 og 9 A3-sider inklusive visualiseringer, forklarende tekster, den sammenhængende tekst og den personlige præsentation.
- Dit materiale skal være nyt og lavet specifikt i forhold til dette års hjemmeopgave.
- Du skal besvare hjemmeopgaven på dansk, norsk eller svensk.

Kriterier

Din besvarelse af hjemmeopgaven bruger vi til at bedømme din evne til at:

- Undersøge og registrere
- Frembringe og udvikle idéer
- Behandle og udvikle form, materiale og funktion
- Formidle og kommunikere skriftligt og visuelt med brug af digitale værktøjer

Undersøge og registrere betyder, at du skal vise din evne til at forstå og udfolde en designfaglig problemstilling visuelt og skriftligt. Du skal også vise, at du kan registrere eller fremvise det du har undersøgt og fundet ud af gennem dialoger med andre, søgning på nettet, litteraturstudier m.v.

Frembringe og udvikle ideer betyder, at du skal kunne få mange ideer og udvikle nogen af dem frem mod et konkret forslag. Det betyder også, at du skal kunne analysere og vise, hvordan du vælger og fravælger ideer.

Behandle og udvikle form, materiale og funktion betyder at du skal kunne formgive konkret og originalt ved hjælp af forskellige teknikker, værktøjer og medier.

Formidle og kommunikere visuelt og skriftligt betyder at du skal kunne vise, hvordan du har arbejdet, og hvad du er kommet frem til. Du må meget gerne vise, hvorfor din idé er god, hvorfor du har valgt at udforme den som du har – og hvorfor du har valgt/fravalgt form, farve, materiale, størrelse m.m.

Bedømmelse

Din opgavebesvarelse bliver bedømt af to undervisere fra designuddannelsen.

Afleveringsform og –frist **Afleveringsfristen for hjemmeopgaven er 15. marts 2019 kl. 12.00.**

Din hjemmeopgavebesvarelse skal uploades digitalt som én samlet pdf-fil til din ansøgning på optagelse.dk inden den 15. marts kl. 12.00.

Din pdf-fil må max. fylde 20 MB (men gerne mindre).

Du skal navngive pdf-filen på følgende måde: "design-ditnavn-hjopg"

Hvis ikke hele dit navn kan stå der, så skriv en forkortet version.

Din besvarelse skal uploades til din ansøgning. Vi accepterer ikke aflevering på mail, fildelingsservices, papirudgaver eller andet.

Spørgsmål Har du spørgsmål om formalia, aflevering eller til optagelsesforløbet, kan du kontakte vores Studenterservice pr. mail til Ba-optagelse@kadm.dk. Vi besvarer ikke spørgsmål om hjemmeopgaven efter afleveringsfristen.

OBS! Du skal overholde de krav, vi har beskrevet til hjemmeopgavens form, format og aflevering ovenfor. Overholder din besvarelse ikke kravene, bliver den afvist og ikke bedømt. Du vil få en begrundelse pr. mail, hvis din opgave afvises.

Vi anbefaler

- At du læser opgaveteksten grundigt. Det er ofte en fordel at læse opgaven flere gange inden du begynder.
- At du laver dig et overblik over den tidsramme, du har til rådighed. Disponer din tid.
- At du opretter din ansøgning på optagelse.dk i god tid og senere uploader din hjemmeopgave, men husk at gøre det inden fristen.
- At du – inden du uploader filen- sikrer dig, at din pdf-fil kan åbnes, ser ud som du ønsker, og at den overholder max-grænsen på 20 MB.
- At du tjekker din mail dagligt i ansøgningsperioden. Husk også spamfiltret.

Svar Senest den 12. april 2019 får du pr. mail svar på, om du er gået videre i optagelsesforløbet. Er du gået videre, bliver du inviteret til optagelsesprøve, der finder sted lørdag den 11. og søndag den 12. maj 2019 fra kl. 9 – 17 begge dage.

Se mere om optagelsesforløbet på hjemmesiden her:
<https://kadm.dk/uddannelse/optagelse-bachelor>