



Tema *KADK har lavet en treårig strategisk satsning på FN's verdensmål for en bæredygtig global udvikling. Satsningen betyder at studerende og medarbejdere i udvalgte indsatser vil fokusere på FN-målene. KADK ønsker hermed at bidrage til at udvikle nye produkter, løsninger og strategier, der kan understøtte FN's ambition om en sundere, grønnere og mere lige verden.*

Temaet for årets hjemmeopgave til optagelse på Kunstakademiets Designskole er FN's verdensmål nummer 12, som hedder *Ansvarligt forbrug og produktion*. Målet fokuserer på vores (for)brug af forskellige produkter i hverdagen og den måde som de produceres på.

Ansvarligt forbrug og produktion kan fortolkes meget bredt. Du skal udvælge et delområde og komme med et forslag til en designløsning. Som inspiration har vi taget nogle af eksemplerne om verdensmål nummer 12 fra Hauschild og Pedersen (2016) og formuleret disse som 'hvad nu hvis' spørgsmål da det ofte er sådan designere arbejder. Der er ingen prioriteret rækkefølge så vælg ud fra dine interesser og i forhold til den studieretning som du vil søge ind på.

- Hvad nu hvis vi skal sikre bæredygtig og effektiv brug af naturens ressourcer indenfor... ?
- Hvad nu hvis vi skal halvere det globale madspild per person, både i forretninger og hos forbrugerne? Hvad nu hvis vi skal reducere madspild i produktionen og i leverandørkæderne?
- Hvad nu hvis vi skal reducere mængden af affald væsentligt gennem affaldsforebyggelse, reduktion af affald og genanvendelse?
- Hvad nu hvis vi skal finde produktionsformer, der minimerer spild? Hvad gør det f.eks. ved dine egne produktionsformer i forhold til at udvikle et objekt?
- Hvad nu hvis vi skal støtte udviklingslandene i retning af mere bæredygtigt forbrug og produktion?
- Hvad nu hvis vi skal udvikle og indføre redskaber til at få overblik over effekterne af bæredygtig turisme, der fremmer lokal kultur og produkter?
- Hvad nu hvis vi skal sikre, at mennesker har den relevante viden og oplysning for at fremme bæredygtig udvikling og leve deres liv i harmoni med naturen?
- Hvad nu hvis vi skal påvirke forbrugsmønstre mod en mere ansvarlig og bæredygtig levevis?

Med temaet *Ansvarligt forbrug og produktion* som udgangspunkt skal du udarbejde et bud på en designløsning. Du kan tage udgangspunkt i nogle af undertemaerne ovenfor, men det er ikke et krav. Du er helt fri til at fortolke temaet eller forholde dig kritisk til det, så det stemmer overens med dine designinteresser.

Målet er at give dig mulighed for at vise, hvordan du håndterer en designopgave. Vis os hvad du vil og hvad du kan. Om løsningen går i retning af et objekt, en kampagne, et stofligt udtryk, et computerspil, en film, en billedfortælling eller noget helt andet blander vi os ikke i.

Valget er dit, men du skal rette din opgave mod den studieretning du søger ind på: Beklædningsdesign og tekstil, Møbel, rum og materialer, Visuel Kommunikation eller Spil- og interaktionsdesign. Læs mere i afsnittet *Vejledning til opgaven*.

Reference:

Hauschild, Michael Zwicky og Pedersen, Claus Stig (2016). Sikre opfyldelse af menneskers behov med markant mindre belastning af miljø og ressourcer. I Steen Hildebrandt (red) Bæredygtig Global Udvikling: FN's 17 verdensmål i et dansk perspektiv. Jurist- og Økonomiforbundets forlag. Side 292-315

- Fremstilling** Du kan frit vælge din måde at visualisere på eksempelvis: Tegning, kollage, 2D/3D, fotografi, modelarbejde, film eller andet. 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 dog sendes digitalt, som en samlet pdf-fil. Hvis du bruger analoge visualiseringsteknikker, skal du fotografere eller indscanne siderne, så de kan indgå i din digitale besvarelse.
- Tekst** Udover den visuelle fremstilling af din designløsning og proces skal hjemmeopgaven også indeholde en sammenhængende tekst. I teksten skal du beskrive, hvad det er for en tematik inden for emnet *Ansvarligt forbrug og produktion* som du har arbejdet med og komme med eksempler på eksisterende design inden for området (evt. illustreret med billeder). Beskriv hvad du vil opnå med dit designforslag og argumentér for, hvordan forslaget realiserer dette. Teksten skal have et omfang på 1 A4-side (2500 - 3000 anslag). Tekstsiden skal indgå i din 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.
- Omfang og formalia** Din samlede besvarelse skal fylde mellem 7 og 9 A3-sider inklusiv visualiseringer, forklarende tekster og din sammenhængende tekst.
- Materialet som indsendes skal være nyt og lavet specifikt i forhold til årets hjemmeopgave. Vi ønsker ikke at modtage eksempler på arbejder du har lavet tidligere.
- Du skal besvare hjemmeopgaven på dansk, norsk eller svensk.

Når du skal udarbejde din hjemmeopgavebesvarelse, skal du forholde dig til den studieretning du har søgt ind på. Nedenfor er der et link til de to programmer, hvor du kan læse om deres vision, indhold mv. Hver studieretning har nogle specifikke anbefalinger som du skal tage højde når du laver din besvarelse.

Produkt+

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

Programmet består af to studieretninger:

Beklædningsdesign og tekstil

Vi anbefaler at du benytter både analoge og digitale skitseringsmetoder. Vis både 2D skitser (tegning, collage m.m.) og 3D form/silhuete 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 materiale

Vi anbefaler at en eller flere skitse er lavet i hånden. Visualiser gerne idéer/koncepter eller tanker i en form for rumlig afbildning. Vis eksempler på din formmæssige og konstruktive forståelse af designfaget. Vis at du har forståelse for 3D 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>

Programmet består af to studieretninger:

Visuel Kommunikation

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 et andet program.

Vi anbefaler ligeledes, alt efter vinklen på din besvarelse, at du benytter mere end et medie i din løsning. Hvis du eksempelvis laver en kampagne, så ser vi gerne hvordan du forestiller dig løsningen udfoldes på tryk, web, i rum, eller et fjerde medie, således at kampagnens ønskede effekt understøttes bedst muligt.

Spil- og interaktionsdesign

Vi anbefaler at du afleverer en opgave, der er relevant for spil-produktion. 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. Du må gerne vise at du kender til både nyere og ældre eksisterende spil og til hvordan spil indgår som interaktion med brugeren.

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 visuelt og skriftligt.

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 2017 kl. 12.00.**
Husk at du også skal søge om optagelse på www.optagelse.dk inden den 15. marts kl. 12.00.

Din besvarelse af hjemmeopgaven skal indsendes digitalt.

Bagerst i din besvarelse skal du tilføje en oplysningsside. Du finder oplysningssiden bagerst i denne opgave. Du kan også finde den på vores hjemmeside som en selvstændig pdf-fil. Siden skal udfyldes med dit navn, din fødselsdato og måned og hvilken studieretning du har søgt til. Siden tæller ikke med i de 7 til 9 sider som din besvarelse af hjemmeopgaven må fylde.

Du skal sende din hjemmeopgavebesvarelse pr. mail som én samlet pdf-fil til følgende adresse:
design-hjemmeopgave2017@kadk.dk

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

Du skal navngive pdf-filen på følgende måde:
KD + første fornavn + efternavn + fødselsdato (dag og måned, du må ikke skrive årstal)
For eksempel: KDAnneNielsen1503

I mailens emnefelt skal du også skrive filnavnet.

Du må *ikke* skrive dit CPR-nummer i filen, som filnavn eller i emnefeltet.

Når du har sendt en mail med din besvarelse til os, modtager du et autosvar som kvittering på at vi har modtaget din mail.

Spørgsmål Har du spørgsmål om formalia, aflevering eller til optagelsesforløbet kan du kontakte Studenterservice pr. mail til Ba-optagelse@kadk.dk

OBS! De ovenfor beskrevne krav til hjemmeopgavens form, format og aflevering skal overholdes. 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 ordner den formelle del af din ansøgning på optagelse.dk så tidligt som muligt, så du kan koncentrere dig om opgaven den sidste tid.
- At du mailer din opgave i god tid. Hvis du mailer i sidste øjeblik, kan du risikere, at din fil ikke når frem rettidigt.
- At du – inden du mailer - sikrer dig, at din pdf-fil kan åbnes, og at den overholder max.-grænsen på 20 MB.
- At du tjekker din mail dagligt i ansøgningsperioden. Husk også spamfiltret.

Svar Senest den 25. april 2017 får du pr. mail svar på, om du er gået videre i optagelsesforløbet.

Er du gået videre, bliver du inviteret til optagelsesprøve og samtale, der finder sted lørdag den 6. og søndag den 7. maj 2017 fra kl. 9 – 17 begge dage.



Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler
for Arkitektur, Design og Konservering

Oplysningsside til hjemmeopgavebesvarelse

Hjemmeopgaven 2017 – Bacheloruddannelsen i design

Denne side skal du sætte ind i din opgavebesvarelse, som den sidste side. Vi skal bruge oplysningerne til at sikre vi kan registrere din besvarelse og koble den med din KOT-ansøgning fra www.optagelse.dk.

Det er meget vigtig, at du oplyser det samme som på din KOT-ansøgning.

Du må ikke oplyse dit CPR-nummer:

Denne side indgår ikke i de 7 til 9 A3 sider som din besvarelse må fylde.

Fornavn(e): _____
Har du flere fornavne, skriv dem alle.

Efternavn: _____
Skriv kun dit efternavn

Fødselsdato: *Oplys kun dag og måned, ikke år.*

Dag: _____

Måned: _____

Uddannelse: _____
Hvilken uddannelse er hjemmeopgaven til?

Studieretning: _____
Hvilken studieretning har du søgt?