



Papirklip, A1 af Stinne Bo



Tema

Med temaet **Identitet** som udgangspunkt skal du udarbejde et bud på en designløsning. Målet er at give dig mulighed for at vise, hvordan du håndterer en designopgave. Om løsningen går i retning af et objekt, en kampagne, et stoffigt udtryk, et computerspil, en film, en billedfortælling eller noget helt andet blander vi os ikke i. Valget er dit, men vi ser gerne at dit løsningsforslag retter sig mod det program du søger ind på: Beklædningsdesign, Industriel design og Keramisk form, Kunsthåndværk: Glas og Keramik (Bornholm), Møbeldesign, Rumdesign, Tekstildesign, Game og Production Design eller Visuel kommunikation. Se flere detaljer om dette under **Vejledning til opgaven**.

Identitet er et begreb som vi ikke kan komme udenom – hverken som menneske eller som designer. I hverdagen bruger vi begrebet til at afgrænse og opdele verden, og til at positionere og forstå os selv og andre i forhold til omgivelserne.

Parametrene vi anvender til at kategorisere verden kan være vidt forskellige, eksempelvis:

- Kønsidentitet
- National identitet
- Social identitet
- Kollektiv identitet
- Religiøs identitet
- Politisk identitet
- Sproglig identitet
- Visuel identitet

Som designer skal du kunne identificere, undersøge og udfolde en problemstilling i forhold til den omkringliggende verden. Du skal kunne frembringe og udvikle ideer, behandle og udvikle form på en måde så resultatet har en identitet – set i forhold til de løsninger, der allerede findes. Det er vigtigt at have evnen til at tænke abstrakt, men også at kunne relatere og reflektere over eget design i forhold til andres.

Med udgangspunkt i det overordnede begreb **identitet** skal du beslutte dig for en tematik, som du gennem hjemmeopgaven udfolder og udarbejder en designløsning til. Du kan frit vælge at lade dig inspirere af nogle af emnerne ovenfor eller finde dit eget fokus.

Vejledning til opgaven

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. Du kan frit vælge at besvare opgaven analogt (via forskellige visualiseringsteknikker udført i hånden) eller digitalt (via brug af forskellige computerprogrammer, video eller andet). En analog opgaveaflevering kan godt indeholde digitale fremstillinger hvis de printes og sættes ind i opgaven. Tilsvarende kan en digital aflevering godt indeholde analoge fremstillinger hvis de scannes og sættes ind i opgaven.
Tekst	Udover den visuelle fremstilling skal hjemmeopgaven indeholde en sammenhængende tekst, hvor du beskriver, hvad det er for en tematik inden for identitet som du vil arbejde med og kommer med eksempler på eksisterende design inden for området. Beskriv hvad du vil opnå med din opgaveløsning, argumentér for at løsningen realiserer det og forklar hvordan. Teksten skal være 1-2 A4-sider (2500 - 5000 anslag). Tekstsiderne skal indgå i opgaven og må ikke vedlægges opgaven som en separat del. Udover den sammenhængende tekst må du også gerne lave korte forklarende tekster undervejs i opgaven. Disse forklarende tekster er ikke en del af den sammenhængende tekst.
Omfang og formalia	Den samlede besvarelse skal fylde mellem 15 og 25 A3-sider inklusiv visualiseringer og tekst. Længden af din opgave er ikke afgørende for bedømmelsen. En kort og præcis opgavebesvarelse på 15 sider kan være lige så god som en lang opgavebeskrivelse på 25 sider. 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. For at sikre anonym behandling af hjemmeopgaven skal alle sider uanset afleveringsform være forsynet med deltagernummer og ikke navn/CPR-nummer . Det er vigtigt at du tydeligt markerer, hvilket program som du søger ind på. Nedenfor er der et link til de enkelte programmer så du kan orientere dig i forhold til programmets vision, indhold mv. Desuden finder du nogle specifikke ønsker fra de enkelte programmer som du bedes tage højde for i forhold til løsning og afleveringen af hjemmeopgaven. Vi besvarer ikke uddybende spørgsmål til det faglige indhold af opgaven. Har du spørgsmål om formalia, skal du kontakte Studenterservice.

Programspecifikke anbefalinger

Industrielt design og Keramisk form

<https://kadk.dk/program/industrielt-design-og-keramisk-form>

Vi anbefaler klar visuel og skriftlig kommunikation, der er præget af godt håndværk i tegning, billede og tekst. Vis originalitet og bredde i idéudviklingen. Vis en tydelig interesse for den type objekter, vi arbejder med på henholdsvis Industriel Design og Keramisk Form. **I din besvarelse skal du angive om du ønsker at specialisere dig inden for Industriel Design eller Keramisk Form.**

Rumdesign

<https://kadk.dk/program/rumdesign>

Vi anbefaler at minimum en skitse er lavet i hånden (analog). Visualiser gerne idéer/koncepter eller tanker i en form for rumlig afbildning. Vis eksempler på at du har forståelse for lys og skygge (en opgave med lys og skygge vil kræve både en rumlig forståelse og en forståelse for form). Denne skitse må gerne være analog.

Tekstildesign

<https://kadk.dk/program/tekstildesign>

Vi anbefaler at du benytter både analoge og digitale skitseringsmetoder. Vis at du kan skitsere i hånden i både 2D og 3D. Giv eksempler på, hvordan du vil arbejde med farver i din proces / løsningsforslag. Kom med eksempler på forskellige materialer, der kan understøtte dit designforslag.

Game and Production Design

<https://kadk.dk/program/game-og-production-design>

Vi anbefaler at du afleverer en opgave, der er relevant for Production Design eller Spil-produktion. Det kunne f.eks. være en model eller skitse til et scenografisk rum, et storyboard, et forløb, et spildesign eller koncepttegninger til et spil eller en film. **I din besvarelse skal du angive om du ønsker at specialisere dig inden for Game eller Production Design.**

Beklædningsdesign

<https://kadk.dk/program/beklaedningsdesign>

Vi anbefaler at du benytter både analoge og digitale skitseringsmetoder. Vis både 2D skitser (tegning, collage mm) og 3D form/silhuet skitser på kroppen (f.eks. på en tegnedukke/gine). Vis hvordan du vil arbejde med farver i forhold til dit design. Find og vis de tekstile materialer du har tænkt dig at benytte til dit designforslag. Vi anbefaler at du afleverer din opgaveløsning analogt.

Visuel kommunikation

<https://kadk.dk/program/visuel-kommunikation>

Vi anbefaler at du retter din besvarelse mod et eller flere specifikke kommunikations medier. Hvis du eksempelvis laver en kampagne, vil vi gerne se, hvordan du forestiller dig at din designløsning udfoldes på print, web eller noget tredje, således at din idé kommunikeres bedst muligt.

Møbeldesign

<https://kadk.dk/program/moebeldesign>

Vi anbefaler at du i din opgave viser dine evner til at visualisere både digitalt og analogt. Gerne med forslag, hvor du sætter din formmæssige og konstruktive forståelse af designfaget i spil. Vi lægger vægt på et individuelt udtryk og på at du kan udvikle koncepter både selvstændigt og i samarbejde med andre.

Kunsthåndværk: Glas og Keramik (Bornholm)

<https://kadk.dk/bornholm>

Vi anbefaler at det tydeligt fremgår, hvordan du udfolder forskellige idéer. Dette ses tit i skitse materialet som produceres undervejs i processen - gennem tegninger og andet. Vis forståelse for materialet glas eller keramik, herunder deres materialekvaliteter set gennem anvendelse. Vis rummelige gengivelser af artefakter. Vis samtidig forståelse for feltet kunsthåndværk set gennem valg af emner/vinkler. **I din besvarelse skal du angive om du ønsker at specialisere dig inden for Glas eller Keramik.**

Bedømmelseskriterier

Generelle retningslinjer

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 design-faglig problemstilling visuelt og skriftligt. Du skal også vise, at du kan registrere eller fremvise det, du har undersøgt og fundet ud af gennem studier i litteratur, praksis mv.

Frembringe og udvikle ideer betyder, at du skal kunne få ideer og udvikle 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 ide 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. Der vil altid være minimum én bedømmer fra det program du har søgt ind på.

Bedømmelsesskalaen går fra 1 til 7, hvor 7 er bedst. Du får et pointtal for hvert af de fire-bedømmelseskriterier. De fire pointtal lægges sammen til én samlet pointsum mellem 4 og 28. For at kunne gå videre til næste trin i optagelsen skal du have en samlet pointsum på minimum 12, med maksimalt ét enkelt 1-tal.

Får du 12 point eller mere for hjemmeopgaven, er du kvalificeret til samtale, men du skal være opmærksom på at vi har et begrænset antal pladser til samtalerne og det er kun de allerbedste som har søgt til programmet som bliver inviteret til samtale.

Aflevering / indsendelse af hjemmeopgaven

Afleveringsform og -frist	Hjemmeopgaven kan sendes med posten, afleveres personligt eller sendes på mail. Du skal vælge om du afleverer analogt eller digitalt. Du må ikke gøre begge dele. Uanset afleveringsform skal den være KADK i hænde senest onsdag den 27. april 2016 kl. 12.00 . Modtager vi opgaven efter afleveringsfristen, vil den ikke blive bedømt, og du går ikke videre i optagelsesforløbet.
Analog aflevering	<p>Din besvarelse af hjemmeopgaven skal være i A3-format. Din samlede aflevering må ikke være mere end 5 cm. tyk inklusiv indpakning i konvolut, mappe eller lignende. Opgaven skal sendes eller afleveres personligt til:</p> <p>Kunstakademiets Designskole Philip De Langes Alle 10 1435 København K. Att: Studieadministrationen Mrk: Hjemmeopgave</p> <p>Husk at skrive dit deltagernummer på alle A3-ark samt uden på brevet/mappen.</p>
Digital aflevering	<p>Sender du hjemmeopgaven på mail skal besvarelsen vedhæftes som én samlet pdf-fil og sendes til følgende adresse: designhjemmeopgave16@kadm.dk. Filstørrelsen må max. være på 20 MB (meget gerne mindre). Består besvarelsen også af levende billeder, må du desuden aflevere én ekstra fil i MPEG-4 format, som Quicktime MOV eller Microsoft AVI videotyper. Max. størrelsen på 20 MB er inklusiv en evt. ekstra fil med levende billeder.</p> <p>Husk at skrive dit deltagernummer på alle sider i opgaven, som titel på den/de vedhæftede fil(er) og i mailens emnefelt.</p> <p>Hvis du indleverer en digital hjemmeopgave, skal den sendes via mail. Du må ikke aflevere din hjemmeopgave på en USB-nøgle eller på en CD/DVD.</p> <p>Du får autosvar når vi har modtaget din mail.</p>
Spørgsmål	Du kan henvende dig til Studenterservice, hvis du har spørgsmål til formalia omkring opgaven. Vi svarer ikke på spørgsmål i forhold til opgavens indhold.
OBS!	<p>De ovenfor beskrevne krav til hjemmeopgavens form, format og aflevering skal opfyldes. Opfylder din besvarelse ikke kravene, vil den blive afvist og ikke blive bedømt. Du vil få en begrundelse pr. mail, hvis din opgave afvises.</p> <p>Vær også opmærksom på at du ikke kan få din hjemmeopgave retur. Hvis du ønsker at gemme din opgave for eftertiden opfordres du til at lave en kopi eller på anden måde gemme en version til dig selv.</p>
Svar	Senest den 18. maj 2016 får du pr. mail svar på, om du er gået videre i optagelsesforløbet. Er du gået videre, bliver du inviteret til samtale på skolen. Samtalerne finder sted mellem den 26. – 31. maj 2016.