



Det Kongelige Danske Kunstakademiske Skoler
for Arkitektur, Design og Konservering

Optagelsesprøve 2018

Bacheloruddannelsen i design

Lørdag den 5. maj kl. 9.00 – 17.00

9.00-12.30	Opgave 1A og 1B
12.30-13.15	Pause
13.15-16.00	Opgave 1C
16.00-16.30	Opgave 2
16.30-17.00	Introduktion til søndag og oprydning

OPGAVE 1: FORM

Lørdag den 5. maj kl. 9.00 – 16.00

FORMÅL

Denne opgave handler om at eksperimentere med form. Opgaven består af 3 delopgaver. I opgave 1A skal du eksperimentere med form og skabe en komposition. I opgave 1B skal du vise, hvordan du iagttager, registrerer og gengiver form gennem tegning. I opgave 1C skal du med inspiration i dine tegninger og din komposition vise, hvordan du eksperimenterer, behandler og udvikler et design. Vi ser på din forståelse for form, farve og materiale, dine formeksperimenter og din evne til visuelt at formidle et designforslag.

MATERIALER

Du må bruge de materialer vi har placeret på dit bord.

OPGAVE 1A: SKABE FORM.

9.30-10.30

- Eksperimentér frit med form ved at klippe, skære, rive, perforere eller folde i det kraftige, hvide papir.
- Skab en række 3D papirmodeller og undersøg hvornår, der opstår interessante former, foldninger og skygger.
- Udvalg de former, som du synes er mest interessante. Lav en komposition af formerne og stil dem på et stykke papir.

OPGAVE 1B: IAGTTAGE FORM.

10.30-12.30

- Tegn din komposition.
- Vis gennem tegningen hvordan formerne agerer med hinanden, f.eks. de forskellige papirkvaliteter, størrelser, lys og skygge, farve etc.
- Registrer din komposition fra forskellige vinkler: oppefra og fra forskellige sider.

Du kan frit bruge dine egne farver og tegneredskaber mv.

PAUSE

12.30-13.15

Vær klar igen kl. 13.15 til eftermiddagens sidste opgave og refleksion.

OPGAVE 1C: OMSÆTTE FORM.

13.15 -16.00

I denne opgave skal du tage udgangspunkt i dine tegninger og din komposition. Du skal udvikle en designløsning der retter sig mod den studieretning du søger ind på.

Med inspiration i din komposition og tegninger fra opgave 1A og 1B skal du udvikle et designforslag relateret til den studieretning du søger ind på. Du kan frit ændre størrelse, form, materiale, skala, proportioner osv. i udviklingen af din designløsning. Du kan illustrere designløsningen ved hjælp af en model, collage, tegninger, et storyboard, scenografi eller andet. Du kan anvende de materialer vi har udleveret samt egne farver og tegneredskaber mv.

AFSLUTNING AF OPGAVE 1

Skriv dit deltagernummer og opgavens nummer på alt dit materiale. Det vil sige " Opgave 1A", "Opgave 1B" og "Opgave 1C". Læg det til side på dit bord. Du er velkommen til at skrive stikord eller korte vejledende tekster til afleveringen.

PAUSER

Du er velkommen til at holde pauser under opgaven.

OPGAVE 2: REFLEKSION OVER DAGEN

Lørdag den 5. maj fra kl. 16.00– 16.30.

FORMÅL/OPGAVE

Det kan være svært at løse opgaver som man ikke kender på forhånd og udfordrende at være til en optagelsesprøve. Vi vil derfor give dig mulighed for at reflektere over dagens opgaver og fortælle os, hvordan du synes, at det er gået. Reflekter over både din designproces og løsningen af de forskellige opgaver og besvar følgende:

- Hvad synes du er lykkedes godt? Hvorfor?
- Hvad kunne du have gjort anderledes? Hvorfor?

Husk at skrive tydeligt så det kan læses.

MATERIALER

Hvidt A3 papir.

AFSLUTNING AF OPGAVE 2

Skriv dit deltagernummer og opgave 2 på papiret. Læg det til side på dit bord.

Du er nu færdig med første dag af optagelsesprøven.

Vi ser frem til at se dig til resten af prøven og samtalen i morgen kl. 9.00. Dørene åbner kl. 8.45.

Tak for i dag!

Optagelsesprøve 2018

Bacheloruddannelsen i design

Søndag den 6. maj fra kl. 9.00 – 17.00

OPGAVE 3: LIVET I BYEN

Søndag den 6. maj fra kl. 9.00 – 17.00

FORMÅL

Du har frem til kl. 17.00 til at løse det vi kalder en problemløsningsopgave inden for et overordnet tema. Formålet er at give dig frihed til at afgrænse og definere en problemstilling og bestemme hvordan du vil arbejde med den. Som du vil se i opgavebeskrivelsen er der enkelte elementer som skal indgå i opgaven (afhængigt af den studieretning som du søger ind på), 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.

MATERIALER

Du kan bruge de materialer du har tilbage fra i går og dine egen farver og tegneredskaber. Du kan få ekstra hvidt A3 papir.

OPGAVEN

Forestil dig at du har fået en opgave. Det kan f.eks. være fra en gruppe borgere, en virksomhed, en offentlig organisation, en NGO, et museum, et galleri, et teater eller andet.

Det overordnede tema er "Livet i byen". Du skal finde frem til en udfordring og/eller en mulighed i byen. Du skal designe noget, der kan forbedre livet i byen for nogen i dag – og/eller i fremtiden.

30 MINUTTERS SAMTALE OM TEMAET

For at komme i gang med temaet får du mulighed for at starte dagen med 30 minutters brainstorm / pitch sammen med 3 andre over temaet 'Livet i byen'. Hvilke udfordringer oplever I, at byen har? Hvilke potentialer? Er der noget, der kan forbedres? Måske I kan bruge følgende overskrifter til at inspirere jeres brainstorm: 'Den digitale by', 'Naturen i byen', 'Byens trafik', 'Byens hastighed', 'Byens sociale rum' Hvordan lever vi i byen, eller 'Hvordan interagerer vi med hinanden i byen?', 'Hvilke kulturer opstår i byen?' osv. I tråd med dette kan I overveje udfordringer og muligheder, der relaterer sig til forskellige perioder i livet (nyfødt, barn, teenager, voksen, ældre), køn, tid på døgnet (morgen, dag, aften, nat), årstid, noget vi gør alene/individuet eller sammen med andre. Del jeres ideer med hinanden – så får I flere.

Når de 30 minutter er gået, arbejder du videre individuelt med at finde frem til en afgrænset problemstilling, som du har lyst til at arbejde med.

Specifikt for "Beklædningsdesign og tekstil" og "Møbeldesign, rum og materialer"

På begge studieretninger skal der laves et eller flere storyboards (en tegneserie med billeder og tekst), der har en start, midte og slutning, hvor vi får indsigt i hvordan konkrete situationer udfolder sig i dag, og som indeholder en eller flere problemstillinger som du vil arbejde med. Det færdige forslag skal rette sig mod den studieretning du søger ind på.

Specifikt for "Spil- og interaktionsdesign"

Ud fra det overordnede tema skal du designe et spil, herunder gerne spillets grafisk udtryk. Det kan være et spilbart analogt spil, en analog prototype af et digitalt spil, et design af et digitalt spil eller en app. Du må gerne lave fysiske spilbrikker, figurer, levels, mockups af skærmbilleder eller beskrivelser af, hvordan en bruger kunne bruge dit spil.

Specifikt for "Visuel kommunikation"

Vi er interesserede i at se hvordan dit forslag har en effekt på menneskers ageren i byrummet, i deres egen oplevelse af byrummet, i deres interaktion med andre mennesker, med fysiske objekter eller/og med kulturelle sammenhænge. Du kan bevæge dig helt frit inden for de forskellige områder inden for visuel kommunikation, som for eksempel illustration, layout, wayfinding eller interaktion.

AFSLUTNING AF OPGAVE 3

Skriv dit deltagernummer og opgave 3 på alle dele af din besvarelse. Lav et skilt hvor du skriver "Opgave 3" som du lægger ved opgaven. Skriv også her, hvad det er for en virksomhed, organisation eller andet som du forestiller dig har givet dig opgaven.

AFSLUTNING AF OPTAGELSESPRØVEN

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. Læg så vidt muligt materialet i den rækkefølge du ønsker at præsentere det. Marker 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 det materiale, som du afleverer kl. 17.00. Er du til samtale indtil kl. 17.00. skal du være færdig med din opgave og med at arrangere din aflevering inden du går til samtalen.

Tak for i dag!