
Optagelsesprøve 2021

Bacheloruddannelsen i design - Dag 1



Lørdag den 8. maj kl. 9.00 – 17.00

9.00 Velkomst og introduktion. Spørgsmål i chat.
13.00 Sidste frist for upload af opgave 1 og 2
17.00 Sidste frist for upload af opgave 3 og 4

Vi anbefaler, at du tænker over dit forbrug af tid, så du sikrer dig, at du når alle opgaver igennem på en ordentlig måde.

Vi anbefaler også, at du holder pauser undervejs.

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.

I opgave 3 skal du med inspiration i dine tegninger og din komposition vise, hvordan du eksperimenterer, behandler og udvikler et design.

Dagens sidste opgave er kort og handler om refleksion over dagens arbejde. Du skal beskrive, hvad der lykkedes for dig, og hvad der ikke gik så godt.

BEDØMMESEKRITERIER

Du bliver bedømt 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.

Alle dele af dine opgaver skal være udarbejdet i løbet af de to prøvedage og af dig selv.

OPGAVE 1: SKABE FORM

Vi anbefaler, at du afsætter ca. halvanden time til denne opgave.

Formålet er at lave hurtige skitser 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, men papiret skal være intakt. Du kan f.eks. folde, krølle og rive i papiret, og du må yderligere 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? Fremhæver kombinationen af teknikker egenskaber og muligheder?

MATERIALER:

Du skal anvende almindeligt printerpapir eller kopipapir 80 gram A4.

Fotografer alle ti papirfigurer. Et billede pr. figur. Upload siderne som beskrevet i afsnittet: AFLEVERING nedenfor. Navn på fil: OPG1.

OPGAVE 2: REGISTRERE FORM

Vi anbefaler, at du afsætter ca. halvanden time til denne opgave.

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 gruppen af figurer. Overvej hvordan din tegning bedst muligt formidler det, som du synes er karakteristisk ved din(e) figur/figurer. Du må frit vælge tegneredskaber og tegneteknik, herunder digitale tegneredskaber. 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.

Upload din endelige tegning og dine to bedste skitser på tre sider. Fysiske skitser og tegninger fotograferes eller scannes. Upload siderne som beskrevet i afsnittet: AFLEVERING nedenfor. Navn på fil: OPG2.

MATERIALE

Du må bruge det papir, du har lyst til og i den kvalitet og det format, du ønsker.

UPLOAD af opgave 1 og 2

Opgave 1 og 2 skal være uploadet senest kl. 13.

Vi anbefaler, at du tager en pause, inden du starter på eftermiddagens sidste opgaver.

OPGAVE 3: OMSÆTTE FORM

Vi anbefaler, at du afsætter ca. tre timer til denne opgave

I denne opgave skal du tage udgangspunkt i din(e) udvalgte papirfigur(er) og din 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.

MATERIALER til opgave 3

Du skal til opgaven anvende de materialer, der knytter sig specifikt til den studieretning, du søger ind på. Vi har tidligere mailet alle en liste med materialer, som skulle anskaffes. Brug kun de af materialerne, der giver mening for din besvarelse, og husk at du skal have materiale tilbage til opgaven i morgen.

Dokumentér din proces og dit resultat på fem sider. Upload siderne som beskrevet i afsnittet: AFLEVERING nedenfor. Navn på fil: OPG3



Det
Kongelige
Akademi

Arkitektur
Design
Konservering



OPGAVE 4: REFLEKSION OVER DAGEN

Vi anbefaler, at du afsætter ca. en halv time til denne opgave.

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 synes, at det er gået. Reflektér over både din designproces og løsningen af de forskellige opgaver og svar kort på følgende:

1. Hvad synes du er lykkedes godt? Hvorfor?
2. Hvad kunne du have gjort anderledes? Hvorfor?
3. Hvilke perspektiver ser du dit forslag har, hvis det blev yderligere udviklet?

Refleksionen må max. fylde en halv A4-side (1100 tegn inkl. mellemrum) og er en hjælp for os, når vi skal bedømme din opgavebesvarelse.

Upload siden som beskrevet i afsnittet: AFLEVERING nedenfor. Navn på fil: OPG4

UPLOAD af opgave 3 og 4

Opgave 3 og 4 skal være uploadet senest kl. 17.00.

Når du er færdig, kan du læse den korte introduktion til morgendagens opgave, som ligger på opgaveportalen.

MATERIALER

Du kan i arbejdet med opgaverne anvende de materialer, der knytter sig specifikt til den studieretning, du søger ind på.

Brug kun de af materialerne, der giver mening for dine besvarelser i dag, og husk at du skal have materiale tilbage til opgaven i morgen.

Ansøgere til Produkt+, Beklædningsdesign og tekstil:

- Almindeligt printerpapir/kopipapir 80 g. A4
- Papir du kan lide at tegne på A3 eller A4
- Hvid bomuldssnor, gerne en smule kraftigt, f.eks. knyttégarn
- Hvidt stout eller andet hvidt stof
- Sikkerhedsnåle og knappenåle
- Ståltråd
- Nåle og tråde i alle kvaliteter og farver
- Div. garn eller tråd i alle kvaliteter og farver
- Vat, bomuldsfyld, kapok mm.
- Hvidt pap. Kraftigt f.eks. 2 mm. Standard-størrelse
- Træpinde. F.eks. pinde der bruges som grill-spyd eller blomsterpinde

Ansøgere til Produkt+, Møbeldesign, rum og materialer:

- Almindeligt printerpapir/kopipapir 80 g. A4
- Papir du kan lide at tegne på A3 eller A4
- Hvid bomuldssnor, gerne en smule kraftigt, f.eks. knyttégarn
- Træpinde. F.eks. pinde der bruges som grill-spyd eller blomsterpinde
- 1 kg hvidt ler. Erstatningsmulighed: almindeligt ler eller trylledej
- Ståltråd
- Plade eller klods i styropor. Erstatningsmulighed: flamingo-kasser som sættes sammen
- Hvidt pap. Kraftigt f.eks. 2 mm. Standard-størrelse
- Vat, bomuldsfyld, kapok mm.
- Div. garn eller tråd i alle kvaliteter og farver



Ansøgere til Visuelt design, begge studieretninger:

- Almindeligt printerpapir/kopipapir 80 g. A4
- Papir du kan lide at tegne på. A3 eller A4
- Farvet papir af forskellig slags. Noget du kan lide at arbejde med. Farver og kvalitet underordnet
- Hvidt papir og skitsepapir af eget valg
- Pap eller karton til evt. model-byggeri. Farver og kvalitet underordnet

AFLEVERING - formater og upload

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

Vi anbefaler, at du allerede fra start ser kritisk på opløsning af dine fotos. Det er ikke nødvendigt at have højeste opløsning, når man skal lave filer, der skal vises på en skærm.

Du må selv bestemme, om du arbejder analogt eller digitalt.

Inden du uploader til Opgaveportalen, skal du:

- navngive din fil efter opgave: OPG1, OPG2, OPG3, OPG4
- 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

Særligt for ansøger til Spil- og Interaktionsdesign:

Du kan aflevere 2 filer, den ene skal dog være en pdf som øvrige ansøgere. Den anden fil må du vælge mellem følgende formater: pdf, .jpg, .png, .svg, .gif, .eps, .tiff, .ai, .ppt, mov, .mp4, mpg, .mp3, .html, .php, .txt.

Du skal vælge et format, der passer til det, du har lavet. Husk at navngive filerne som be-
skrevet i opgaveportalen.

Orientering om i morgen:

- i opgaverummet på portalen ligger en introduktion til temaet for opgaven i morgen fra kl. 16.30 - vi ses i morgen kl. 9.00 på Zoom til optagelsesprøvens sidste dag.

Optagelsesprøve 2021

Bacheloruddannelsen i design – Dag 2

Søndag den 9. maj kl. 9.00 – 17.00

9.00 Velkomst og introduktion. Spørgsmål i chat.
17.00 Frist for upload af opgave 5

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. Læg en tidsplan og husk at du skal have tid til at færdiggøre din fil og uploade den inden fristen.

Vi anbefaler også, at du holder pauser undervejs.

DEN UTOPIISKE HJEMMEARBEJDSPLADS

FORMÅL med dagens opgave

Du har hele dagen til at løse en opgave inden for et overordnet tema. Formålet er at give dig frihed til at afgrænse og definere, hvad du vil arbejde med og hvordan. Som du vil se i beskrivelsen nedenfor, 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, du har til rådighed.

BEDØMMESESKRITERIER

Du bliver bedømt på din evne til at afgrænse og definere en problemstilling og fremkomme med et designforslag, der svarer på problemet. Vi ser på, hvordan du griber designprocessen an, og hvordan du formidler problemstillingen og designforslaget samt, hvordan du forholder forslaget til den studieretning, som du søger ind på.

MATERIALER

Du kan bruge de materialer, som du har tilbage fra i går og dine egne farver, tegneredskaber mv.

OPGAVEN

Det overordnede tema er ”Den utopiske hjemmearbejdsplads”. Med utopi mener vi, at du ikke er bundet af, hvad der kan lade sig gøre lige i dag - eller de næste 50 år. En utopi er ikke nødvendigvis noget, der kan ske i virkeligheden. Det er drømmen om, hvordan ver-



Det
Kongelige
Akademi

Arkitektur
Design
Konservering



Det
Kongelige
Akademi

Arkitektur
Design
Konservering

den ideelt kan være – en slags pejlemærke. Spørg dig selv hvordan DU synes den utopiske hjemmearbejdsplads skal være, hvis der ikke var nogle begrænsninger, og du kunne forme den fuldstændigt, som du ville.

Det kan være en arbejdsplads, som du tænker dig den i en fjern fremtid, men det kan også være noget, du kan ændre i morgen. Det kan være en kontorplads, men det kan også være det bedste værksted i verden – tænk at der er mange former for arbejdspladser – virtuelle eller fysiske – som alle kan være inden for rammerne af et hjem.

Start opgaven med at tage udgangspunkt i det sted du sidder og udvælg et eller flere elementer (fysiske, visuelle eller digitale), som du gerne vil undersøge og registrere. Noget der påvirker dig på forskellige måder. Eller noget du har tænkt på, kunne virke meget bedre med nogle forbedringer eller en helt ny løsning. Hvad har du lyst til? Hvad har du brug for? Hvordan styrer du din tid og dit arbejde? Sidder du godt? Hvad har du på, kunne man finde på noget bedre at have på til at arbejde hjemme? Hvordan er interfacet til dine telefoner, computer, mm? Hvordan er udsigten fra der, hvor du sidder? Hvordan har din krop det? Hvordan er din kontakt med dine venner og din omverden? Udvælg og registrer 1-3 elementer og beskriv i stikord hvad det er du finder interessant ved dem. Husk at administrere din tid så denne proces ikke tager alt for længe. Du skal have tid til at lave din design-idé!

Herefter arbejder du på dit forslag til design, der kan være med til at skabe den helt utopiske hjemmearbejdsplads. Du må gerne tænke vildt, men du kan også gå ind i detaljer, du synes er interessante at arbejde med. Du må meget gerne overveje, hvem det er du designer til – det kan være dig selv, eller andre. Tænk i den skala som passer til den designretning du gerne vil søge ind på; hvordan skal det føles, hvad er tæt på kroppen, hvad for nogle objekter kan være gode arbejdsredskaber, eller hvad mangler du til den perfekte pause med tid til ro og refleksion? Er der nogle sanser, du gerne vil vække gennem farver, teksturer eller former som kan gøre hjemmearbejdspladsen helt ideel? Er der nogle digitale værktøjer, oplevelser, eller brugerrejser som kan skabe det, du ønsker for den nære eller fjerne fremtid? Husk at kun fantasien sætter grænser.

Specifikt for "Produkt"; studieretningerne: Beklædningsdesign- og tekstil og Møbeldesign, rum og materialer

Du skal dokumentere 1-3 elementer på din egen hjemmearbejdsplads, som du finder særligt interessante. Meget gerne med detaljer der markerer interesser i forhold til materiale og form, eller hvordan dine elementer fungerer i en sammenhæng. Med afsæt i dine undersøgelser og dokumentationer laver du dit designforslag, som vi gerne ser indeholde undersøgelser af form igennem et valgt materiale.

Specifikt for "Visuelt design"

Du skal dokumentere 1-3 elementer på din egen hjemmearbejdsplads, som du finder særligt interessante. Meget gerne med detaljer der markerer, hvordan dine elementer fungerer i en sammenhæng.



Det
Kongelige
Akademi

Arkitektur
Design
Konservering

Studieretning: Spil-og interaktionsdesign

Med afsæt i dine undersøgelser og dokumentationer laver du dit designforslag, som kan være et fremtids-interface, en måde at strukturere arbejde på, et spil, et brætspil, et interaktivt design, en app eller en visuel fortælling. Vi vil gerne se storyboards, hvor igennem vi får indsigt i, hvordan konkrete situationer udfolder sig i dag, og som indeholder den problemstilling, som du arbejder med i dit designforslag. Dit design kan være et mock-up af et spilbart analogt eller digitalt spil, et interaktionsdesign, en interaktiv installation eller en app. Du må gerne lave fysiske elementer, 3d eller 2d figurer, levels, skitser til skærm-billeder og beskrivelser af, hvordan en bruger spiller eller interagerer med og skal opleve dit design.

Studieretning: Visuel kommunikation

Med afsæt i det vil vi gerne se dit designforslag udfoldet så meget som muligt f.eks. gennem et storyboard eller en brugerrejse, hvor igennem vi får indsigt i, hvordan konkrete situationer udfolder sig, og som indeholder den problemstilling, som du arbejder med i dit designforslag. Dit design kan bestå af forskellige områder og medier inden for visuel kommunikation, som for eksempel illustrationer eller en visuel fortælling gennem billeder, skitse til film, animation, plakater eller en udgivelse. Det kunne være et produkt-design, et design af en udstilling, et kampagnekoncept. Det kunne også være way-finding, et service-design gennem et website, en app eller et interaktionsdesign.

AFLEVERING

I alt 10 sider i alt, max. 3 sider registrering (den første fase i opgaven).

Det er vigtigt, at vi kan se din undersøgelse, men det behøver ikke at være sat meget flot op. Du skal selvfølgelig være opmærksom på, at indholdet tydeligt skal kunne aflæses. Hvis du har meget materiale, må du gerne fremhæve noget materiale frem for andet, men det er vigtigt, at vi får et overblik over det, du har lavet. Tænk over rækkefølgen i din præsentation.

Hvis du arbejder med fotos eller renderinger, skal du stadig bruge pdf som endeligt afleveringsformat. Hvis du har lavet noget tredimensionelt, f.eks. et objekt, vil vi gerne have, at du viser det fra flere vinkler. Det gælder også, hvis du arbejder med renderinger.

Formater og upload

Frist for upload på opgaveportalen: kl. 17.00.

Du må aflevere 1 fil i pdf. Liggende format max. være på 100 MB. Navn: OPG5

Vi anbefaler, at du allerede fra start ser kritisk på opløsning af dine fotos. Det er ikke nødvendigt at have højeste opløsning, når man skal lave filer, der skal vises på en skærm.

Du må selv bestemme, om du arbejder analogt eller digitalt.

Inden du uploader til Opgaveportalen, skal du:

- navngive din fil efter opgave: OPG5
- 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

Særligt for ansøgere til Spil- og Interaktionsdesign:

Du kan aflevere 2 filer, den ene skal dog være en pdf som øvrige ansøgere. Den anden fil må du vælge mellem følgende formater: pdf, .jpg, .png, .svg, .gif, .eps, .tiff, .ai, .ppt, mov, .mp4, mpg, .mp3, .html, .php, .txt.

Du skal vælge et format, der passer til det, du har lavet. Film max. 2 min. Husk at navngive filerne som beskevet i opgaveportalen.

Du skal være færdig med din opgave og have uploadet din besvarelse senest kl. 17.

Vi håber, du har haft et par gode prøvedage, også selv om det ikke kan foregå fysisk på Det Kongelige Akademi – tak for nu!



Det
Kongelige
Akademi

Arkitektur
Design
Konservering