

Bæredygtigheden i et lokalområde



Bacheloruddannelsen i design
Hjemmeopgave 2023

Det Kongelige
Akademi

Arkitektur
Design
Konservering

Philip de Langes Allé 10
1435 København K

kgl.akademi.dk

Tema

Bæredygtigheden i et lokaleområde

Hvordan kan et lokalområde gentænkes så det bidrager til en mere bæredygtig måde at leve på?

I dette års hjemmeopgave inviterer vi dig til at udforske de ressourcer der findes i et lokalområde. Du vælger selv hvilket lokalområde du vil arbejde med og hvordan de ressourcer du vælger kan sættes i spil i forhold til en designløsning.

Ressourcer kan tage mange former. Alt fra genbrugspladser, råstoffer i jorden, naturlige og syntetiske materialer, affaldsprodukter fra industri, madvarer, sociale relationer, traditioner, data, arbejdskraft, energi, natur, viden, fællesskaber, ideer, mennesker, sol, vind, vand, etc.

Afhængig af lokalområdet du vælger, vil der være forskellige ressourcer til rådighed som du kan bruge til at udvikle nye designforslag i relation til det program og/eller den studieretning du søger ind på.

Årets hjemmeopgave består af tre dele:

- 1. Et designforslag*
- 2. En video, hvor du fortæller om dit designforslag*
- 3. Et udvalg af egne arbejder*

Del 1

Designforslag

Du kan for eksempel designe:

- Et artefakt eller en inddragelse af brugere der er baseret på lokale ressourcer
- Et digitalt eller fysisk univers som skaber nye fællesskaber blandt lokalbefolkningen i et nærområde
- En event eller service, der skaber forandring i et lokalområde
- En kampagne, en serie visualiseringer, et spil eller en visuel identitet, der skal få folk til at se og forstå mulighederne i et lokalområde
- En fysisk rumlig installation, et møbel eller et objekt (f.eks. keramik, træ, glas eller andre materialer) der inkorporerer brug af lokale affaldsmaterialer

Du kan for eksempel arbejde med opgaven på følgende måde:

Indledning:

Hvorfor er emnet vigtigt?

Kortlægning/registrering:

I en kortlægning kan f. eks. indgå interviews og, opmåling, undersøgelser af hvilke råstoffer der er i undergrunden, hvilke stemninger der i området, historiske aspekter og kulturelle værdier. Du kan f. eks. bruge fotografering, tegning, avisclip, historiske kilder, kollager og diagrammer

Undersøgelser/konceptudvikling:

Kan f.eks. betyde at du skitserer flere idéer, undersøger en målgruppe og gennemtegner forskellige løsningsforslag og koncepter før du vælger ét

Designforslag:

Kan f.eks. indeholde præsentation af illustrationer, tekniske tegninger, materialeprøver, designforslaget i kontekst, modelfoto, målgruppe beskrivelse, storyboard eller brugervejledning

Skriv en kort refleksion (max 200 ord)

Du har frit spil på fem sider; det vigtige er, at du viser os din evne til at udvikle dine idéer, dine designfaglige kompetencer og interesser inden for det designområde, du søger ind på samt at vi får indblik i din designproces.

Del 2

Præsentationsvideo

Du skal lave en 1–2 minutter lang video, hvor du præsenterer og gennemgår både din proces og dit designforslag. Vi må ikke kunne se dig på videoen, da hjemmeopgaven er anonym. Vi må kun høre dig – lydsiden er dig, der fortæller om dit arbejde.

Nedenfor har vi listet de ting, som du skal komme ind på i din fortælling:

- Hvad handler dit designforslag om?
- Hvad er hovedideen i dit forslag?
- Hvem henvender dit forslag sig til?
- Hvordan har du arbejdet dig frem i designprocessen?
- Hvad har motiveret dig i opgaven?
- Hvordan vurderer du resultatet (kritisk refleksion)?

Alt materiale til del 1 og 2 skal være nyt og lavet specifikt til årets hjemmeopgave.

Del 3

Egne arbejder

Du skal samle max. tre sider med eksempler på, hvad du tidligere har lavet som relaterer sig til det program og/eller den studieretning du søger ind på. Dine egne arbejder behøver ikke at relatere sig til temaet i del 1 og 2. Det skal være tydeligt hvad der er dine egne arbejder og hvad der er dit designforslag i forhold til årets tema.

Dine eksempler på egne arbejder skal vise, hvad du er optaget af, og hvad du kan lide at arbejde med. Det er op til dig at sætte siderne sammen på en måde, der viser dine evner og dine interesser. Du kan f.eks. bruge tegninger, kollager eller andet visuelt materiale. Det kan også være fotos af fysiske modeller/objekter eller eksempler på digitale løsninger du selv har lavet. Du skal indsætte titler og korte, forklarende tekster.

Hvordan løser jeg opgaven?

Din besvarelse på hjemmeopgaven skal forholde sig til det program og den studieretning som du vil søge ind på. Nedenfor er der et link til de to programmer, hvor du kan læse om deres vision, indhold mv.

Produkt+ <https://kglakademi.dk/program/produkt>

Visuelt Design og Interaktion <https://kglakademi.dk/program/visuelt-design>

Anbefalinger

Vi anbefaler, at det tydeligt fremgår af dit materiale, hvordan du udfolder dine forskellige idéer.

Du er fri til at fortolke eller være kritisk over for temaet. Du må gerne, alt efter vinklen på din designløsning, benytte flere medier i dit forslag.

Vis os de teknikker, redskaber og programmer, du kan lide at arbejde med; det gælder både det analoge og det digitale og samspillet mellem det fysiske og det digitale i arbejdsprocessen. Det kan f.eks. være at teste, hvordan et fysisk objekt fungerer i en fysisk kontekst via et digitalt program at undersøge virkningen af en fysisk overflade gennem at indføre den digitalt som element i en større skala, at skitsere i hånden og overføre skitsen til et digitalt medie for viderebearbejdning eller at registrere form, struktur, farver igennem kameraet i den fysiske verden og bearbejde disse digitalt til brug i en fysisk eller virtuel kontekst.

Vis gerne at du har forståelse for form, konstruktion, lys og skygge, farver, materialer m.v., og hvordan det har indflydelse på dit designforslag. Du må gerne indsætte korte, forklarende tekster eller ord, som hjælper bedømmerne til at forstå dit forslag eller dine arbejder.

Vi anbefaler, at du allerede fra start er opmærksom på opløsningen af de filer, du arbejder med, bl.a. til foto. Det er oftest ikke nødvendigt at have højeste opløsning, når man skal lave filer, der skal vises på en skærm.

Husk at løbende at disponere din tid, så du også har tid til at gøre dine filer klar til aflevering og kan uploade dem inden for afleveringsfristen.

Tidsplan	<p>Se hele tidsplanen på hjemmesiden: https://kglakademi.dk/ba-tidsplan-design</p> <p>15. marts kl. 12.00: Kvote 2 ansøgningsfrist</p> <p>20. marts: Du modtager en e-mail med link til opgaveportalen – tjek dit spamfilter</p> <p>22. marts kl. 12.00: Frist for upload af din hjemmeopgavebesvarelse</p> <p>27. april: Du får på e-mail besked om hvor mange point du har fået for din besvarelse og du får en oversigt over pointfordelingen for alle afleverede opgaver.</p> <p>Vi inviterer de cirka 110 ansøgere med de bedste resultater fra hjemmeopgaven til at deltage i optagelsesprøven på campus i København. Invitationerne sendes også den 27. april.</p>
Aflevering, formater og opsætning	<p>Du skal uploade din besvarelse af hjemmeopgaven til Akademiets opgaveportal.</p> <p>På portalen er det beskrevet, hvordan du skal uploade trin for trin. Du får en kvittering for hver fil du har uploadet. Du kan læse mere på portalen når du modtager linket.</p> <p>Du skal uploade to filer: en pdf-fil og en video</p> <ol style="list-style-type: none">1. Din pdf-fil skal bestå af hjemmeopgavens del 1 og 3: Dit designforslag (5 sider) og eksempler på egne arbejder (max. 3 sider). Din fil skal opsættes i bredformat og må max. fylde 100 MB. Dit designforslag skal indsættes som de første sider og egne arbejder som de sidste sider. Alle sider tæller med. Din fil skal navngives: Design2023OPG2. Din video skal være en præsentation af dit designforslag. Den skal vare 1-2 minutter, og opløsning skal være på 720p. Du vælger selv om videoen er lavformat eller højformat. Din fil skal navngives: Design2023VIDEO
Generelle krav	<p>Skrift og tale i din besvarelse skal være på dansk, norsk eller svensk.</p> <p>Du må ikke skrive eller sige dit navn eller indsætte billeder/video af dig selv i besvarelsen. Du må ikke kunne ses i din video men du skal selv indtale lydsiden hvor du fortæller om dit arbejde.</p>
Kriterier	<p>Dit materiale bliver bedømt ud fra følgende kriterier:</p> <ul style="list-style-type: none">• Undersøge og registrere• Frembringe og udvikle ideer• Udvikle et originalt og nytænkende forslag• Behandle og udvikle form, materiale og funktion• Formidle og kommunikere skriftligt og visuelt <p>Vi ser på relevant brug af både digitale og analoge værktøjer og du skal benytte begge dele i din opgaveløsning.</p> <p>læs mere om kriterierne på hjemmesiden her: https://kglakademi.dk/ba-kvote2-design</p> <p>Se beskrivelse af kvote 2 på designuddannelsen: https://kglakademi.dk/ba-kvote2-design</p>