

---

# Optagelsesprøve 2023

## Bacheloruddannelsen i design – Dag 1

---

### Lørdag d. 13. maj

- 09.00 Velkomst og introduktion til dagens opgaver
- 09.15 Opgave 1 – 4
- 16.30 Introduktion til søndagens tema
- 17.00 Afslutning på dagen: Aflevering og oprydning.  
Du skal forlade salen senest kl. 17.00

Du skal igennem i alt fire opgaver i dag. Opgave 1 og 2 afleveres analogt og opgave 3 og 4 afleveres digitalt.

Vi anbefaler, at du disponerer din tid, så du når alle fire opgaver. Vi anbefaler også at du holder pauser undervejs. Du bestemmer selv hvornår.

### FORMÅL MED DAGENS OPGAVER

Dagens første to opgaver handler om at tegne og gengive, transformere og fortolke og skabe ny form. I opgave 1 skal du iagttage, registrere og gengive form gennem visualisering ved brug af dine tegneevner. I opgave 2 skal du efterfølgende abstrahere og transformere form gennem visualisering og modellering. Begge opgaver udføres og afleveres analogt.

I opgave 3 skal du kommunikere form ved hjælp af fotografi og lys. I dagens sidste opgave, opgave 4, skal du med inspiration i dine tegninger og modeller fra opgave 2 og din visualisering fra opgave 3 vise, hvordan du eksperimenterer, behandler og udvikler et design. Du må gerne arbejde analogt undervejs i din designproces men besvarelsen af opgave 3 og 4 skal udarbejdes og afleveres digitalt.

### BEDØMMELSESKRITERIER

I bedømmelsen lægger vi vægt på din evne til at iagttage, gengive, udvælge, transformere og fortolke, konkretisere, samt din forståelse for form og materialer. I opgaverne ser vi særligt på dine iagttagelser, dine formeksperimenter, dine kompositoriske evner og din grafiske formidling. Vi ser også på din evne til at formidle og kommunikere visuelt og skriftligt.

Vi ser på relevant brug af både digitale og analoge værktøjer. Alt hvad du afleverer vil blive bedømt samlet ud fra de fem kriterier.



Det  
Kongelige  
Akademi

Arkitektur  
Design  
Konservering



Bedømmelseskriterierne er:

- 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

### MATERIALER OG REDSKABER

Ved hver opgave er det angivet hvilke materialer og redskaber du må bruge i opgaveløsningen. Der er lagt materialer frem på et bord, hvor du kan hente det du må bruge.

### OPGAVE 1: Registrere form

Du skal iagttage og tegne de tre objekter på dit bord med særlig fokus på gengivelse og derved kommunikere objekternes form. Sørg for en bevidst komposition i opstillingen og på papiret. Du skal producere 5 forskellige tegninger. Dernæst skal du udvælge den tegning du bedst kan lide.

Vi anbefaler, at du afsætter **ca. 1 time** til denne opgave

MATERIALER OG REDSKABER:

Du skal anvende almindeligt printerpapir samt dine medbragte tegneredskaber.

AFLEVERING:

Alle fem tegninger skal afleveres. Læg dem på bordet med din udvalgte tegning øverst. Skriv opgave 1 og dit deltagernummer på alle tegninger.

### OPGAVE 2: Bearbejde form

Du skal nu bearbejde og udvikle form. Vælg tre af de følgende ord og brug dem som inspiration til at bearbejde de objekter du har registreret i opgave 1:

- Kompleks
- Reduceret
- Prangende
- Rolig
- Voldsom
- Langstrakt
- Hurtig
- Enkel
- Luftig
- Åben

Start med at undersøge og transformere formen gennem skitser på papir. Dernæst konstruerer du formen tredimensionelt med materialerne der er til rådighed. Du kan arbejde med udtryk, konstruktion, stoflighed, overflade, farve mv.



Udvælg og brug tre ud af de fem materialer der ligger på materialebordet. Vær opmærksom på formens karakteristik, tydelighed, genkendelighed og sørg for, at de materialer du bruger understøtter din intention.

Giv den gas! Brug din fantasi!

Vi anbefaler, at du afsætter. **1½-2 timer** til denne opgave

#### MATERIALER OG REDSKABER:

Du skal bruge almindeligt printerpapir samt dine medbragte tegneredskaber. Du skal bruge 3 ud af de 5 materialer vi har stillet til rådighed på materialebordene. Du vælger selv hvilke 3 materialer du vil bruge.

#### AFLEVERING:

Alle dine tegninger og modeller skal afleveres. Læg dem på bordet. Skriv opgave 2 og dit deltagernummer på alle tegninger og modeller.

### OPGAVE 3: Kommuniker form

Kig på dine figurer fra opgave 2 og reflekter over deres kvaliteter. Du kan udvælge én, som du finder særligt interessant eller flere figurer, som fungerer sammen. Lav en opsætning af den eller de udvalgte figur(er). Visualisér opsætningen ved hjælp af fotografi. Brug din mobiltelefon eller et digitalt kamera. Overvej hvordan dine billeder bedst muligt formidler det som du synes er karakteristisk ved din(e) opsætning(er) – tænk på, hvordan du sætter rammen, beskærer billedet, evt. skaber dybde og perspektiv.

Giv hver opsætning en titel, og udvælg én du vil aflevere.

Vi anbefaler, at du afsætter **ca. 1 time** til denne opgave

#### MATERIALER OG REDSKABER:

Mobiltelefon eller digitalt kamera

#### AFLEVERING:

Upload fotografiet af den opsætning du har udvalgt til Opgaveportalen. Se mere om afleveringsformater i afsnittet længere nede.

### OPGAVE 4: Omsætte form

I denne opgave skal du tage udgangspunkt i dine tegninger og modeller fra opgave 2 og din udvalgte visualisering fra opgave 3 og omsætte dem i fagspecifik form.

Du skal udvikle en idé til et design der skal være relateret til det program eller den studieretning, du søger ind på. Det kan være et særligt formudtryk, funktionen, processen i forløbet, stofligheden, eller noget helt andet som giver me-



ning 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 noget andet.

Vi anbefaler, at du afsætter **2½-3 timer** til denne opgave

#### MATERIALER OG REDSKABER

Opgaven skal afleveres digitalt. Du bestemmer selv om du undervejs i processen vil arbejde analogt eller digitalt eller begge dele. Hvis du arbejder analogt, kan du anvende de materialer, der er lagt frem på materialebordene.

#### AFLEVERING:

Opgaven skal afleveres digitalt. Du skal aflevere én pdf på fem sider indeholdende din proces og dit resultat.

#### AFLEVERING AF OPGAVE 3 OG 4 – FORMATER OG UPLOAD

Opgave 3 og 4 skal uploades til Akademiets Opgaveportal. Du skal aflevere én pdf i liggende format til hver opgave. Hver fil må max. være på 250 MB.

Skriv opgavenummer og dit deltagernummer på alle siderne.

- navngive din fil efter opgave: OPG3 og OPG4
- sikre dig, at hver af dine filer ikke fylder mere end 250 MB
- sikre dig, at dine filer kan åbnes
- sikre dig, at dit materiale optræder i den rækkefølge, det skal ses

#### AFSLUTNING:

Inden du går i dag, skal du rydde op ved dit bord, så du har plads og er klar til arbejdet i morgen. Vi bedømmer ikke dit materiale i aften. De gør vi først når hele optagelsesprøven er afsluttet. Dagen i morgen består af én lang opgave og dit interview. Vi introducerer temaet for søndagens opgave allerede i dag, så du kan tænke over opgaven.

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

Tak for i dag – vi ses i morgen.

---

# Optagelsesprøve 2023

## Bacheloruddannelsen i design – Dag 2

---



Det  
Kongelige  
Akademi

Arkitektur  
Design  
Konservering

### Søndag d. 14. maj

09.00	Velkommen og introduktion af opgaven
09.20	20 minutters gruppesamtale om temaet
09.40	Opgave 5 og samtale
17.00	Afslutning på dagen: Aflevering og oprydning Du skal forlade salen senest kl. 17.00.

Du skal kun arbejde med én opgave i dag. Herudover skal du også til dit interview med undervisere fra uddannelsen.

### OPGAVE 5: 'Fællesskab og Nærhed'

#### 20 MINUTTERS SAMTALE OM TEMAET

For at komme i gang med temaet starter vi dagen med 20 minutters brainstorm i grupper. I skal brainstorme over temaet 'Fællesskab og Nærhed'.  
Skriv og tegn gerne jeres tanker og idéer undervejs.

- Tag en runde, hvor I fortæller om eksempler på hvordan fællesskaber og nærvær kan skabe betydning (1-2 min. til hver – tag tid)
- Brug de forskellige perspektiver som afsæt til at tale om, hvilke muligheder I ser for designopgaver

#### OPGAVEBESKRIVELSE

Opgaven tager udgangspunkt i nedenstående citat af Søren Kierkegaard som du skal bruge som inspiration og afsæt for at udvikle et designforslag, der rækker ud til det omgivende samfund og adresserer temaet 'Fællesskab og Nærhed'.

***At man, naar det i Sandhed skal lykkes En at føre et Menneske hen til et bestemt Sted, først og fremmest maa passe paa at finde ham der, hvor han er, og begynde der.***  
(Søren Kierkegaard, 1859)

Du skal forholde dig til andre menneskers behov og tænke på hvordan du kan arbejde med disse behov i forhold til design. Hvordan skaber man fællesskaber? Hvordan faciliterer man fysisk nærhed mellem mennesker? Hvordan designer man rammer for tryghed og sikkerhed? Hvordan kan man skabe en følelse af samhørighed, fælles forståelse og mening blandt forskellige mennesker? Hvordan kan man skabe interaktioner mellem mennesker?



Det  
Kongelige  
Akademi

Arkitektur  
Design  
Konservering

Dit design skal henvende sig til andre end dig selv. Du har frihed til at fortolke citatet og udpege det, som for dig er afgørende for at skabe rammerne for fællesskab og nærhed. Dermed bliver din intention styrende for designforslagets retning. En intention kan for eksempel være at bidrage til at begrænse ensomhed, begrænse adskillelsen mellem mennesker og natur, knytte mennesker sammen og understøtte hjælpsomhed, øge nærvær, fællesskaber og udveksling eller inspirere mennesker til at ændre deres adfærd i bestemte situationer. Hvordan kan du – i det store eller i det små – designe en løsning, der understøtter temaet: Fællesskab og Nærhed?

Du må gerne tænke vildt, men du kan også gå ind i detaljer, du synes er interessante at arbejde med. Vi foreslår, at du strukturerer din tid, så du har mulighed for at lave research, skitsere, skrive og eksperimentere dig frem til din endelige præsentation og designforslag. Du skal fortælle, hvordan du fortolker temaet, hvem det er du designer til og din intention med designforslaget. Tænk i en skala som passer til den studieretning eller det program du søger ind på.

## MATERIALER OG REDSKABER

Du kan bruge de redskaber og IT-programmer du har medbragt. Du kan frit vælge blandt materialer og papir på materialebordene.

## RAMMESÆTNING FOR DIN LØSNING

Du må frit afgrænse og definere din intention med din designopgave og bestemme, hvordan du vil arbejde med den. Som du har set i opgavebeskrivelsen, er der enkelte elementer, som skal indgå i opgaven, 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. Du må selv bestemme, om du arbejder analogt, digitalt eller en kombination af analogt og digitalt.

Dit designforslag kan være et produkt, en serie af ting eller oplevelser, et håndværk, en vision, en skitse til en film, et eksperiment eller andet du finder relevant. Designforslaget skal afspejle den specifikke studieretning du søger ind på. Nedenfor er der for hver studieretning en uddybet beskrivelse af, hvad vi særligt gerne vil have fra dig.

Du må frit bestemme antal af sider og modeller (både de analoge og de digitale). I din endelige aflevering skal dog indgå et eller flere storyboards (en tegneserie med billeder og tekst), hvor vi får indsigt i, hvordan du researcher og udvikler ideer på skitseplan, og som viser din intention med dit designforslag.

### Specifikt for “Produkt+ Beklædningsdesign og tekstil”

Dit designforslag skal indeholde undersøgelser af koncept, form, proportioner, overflader og undersøgelse af farve/ materiale. Forslaget skal forholde sig til en kontekst f.eks i form af et sted eller en situation. Du kan bruge ginen som

skitseringsværktøj, til at tegne eller formgive efter eller som del af den færdige designløsning.

### **Specifikt for “Produkt+ Møbeldesign, rum og materialer”**

Dit designforslag skal indeholde undersøgelser af koncept, form, funktion, proportioner, farver, materialer og evt. overflader og struktur. Dit færdige designforslag skal både indeholde skitsering i 2d og 3d og forholde sig til en kontekst f.eks i form af et sted eller en situation.

### **Specifikt for “Visuelt design og interaktion”**

Dit designforslag skal indeholde visuelle undersøgelser af koncept, form og funktion, samt en stillingtagen til f.eks. målgruppe, kommunikationskontekst, brugerrejse eller adfærd. Dit færdige designforslag kan f.eks. være en visuel identitet, en visuel fortælling, en interaktiv oplevelse eller et spilunivers mv.

## **REFLEKSION**

Beskriv din proces og det færdige resultat og afslut med en kritisk refleksion over din designløsning på ca. en halv A4 side.

## **BEDØMMELSESKRITERIER**

I bedømmelsen lægger vi vægt på din evne til at afgrænse og definere en designopgave og fremkomme med et designforslag. Vi ser på, hvordan du griber designprocessen an, og hvordan du formidler intentionen og designforslaget samt, hvordan du relaterer forslaget til den studieretning og det program, som du søger ind på.

Vi ser på relevant brug af digitale og analoge værktøjer. Alt du aflerer, hvad enten det er analogt, digitalt eller en kombination bliver bedømt samlet ud fra de fem kriterier.

Bedømmelseskriterierne er:

- 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

## **AFLEVERING**

### **ANALOG AFLEVERING AF OPGAVE 5**

Skriv opgavenummer og dit deltagernummer på alle dele/elementer af din besvarelse. Lav et skilt hvor du skriver “Opgave 5” som du stiller ved opgaven.





## DIGITAL ELLER DELVIS DIGITAL AFLEVERING AF OPGAVE 5

### **Analogt materiale:**

Skriv opgavenummer og dit deltagernummer på alle dele af din besvarelse. Lav et skilt hvor du skriver "Opgave 5" som du lægger ved opgaven.

### **Digitalt materiale:**

Digitale dele af opgaven skal uploades til Akademiets Opgaveportal.

Du kan uploade én eller to filer. Hvis du kun afleverer digitalt, skal den ene fil være en pdf med storyboards.

Du skal vælge et format, der passer til det, du har lavet. Husk at navngive filerne som beskevet nedenfor.

Du kan vælge mellem følgende formater: pdf, .jpg, .png, .svg, .gif, .eps, .tiff, .ai, .ppt, mov, .mp4, mpg, .mp3, .html, .php, .txt.

Video må maksimalt vare 2 min, have opløsning i 720p og fylde 250 mb.

Inden du uploader til Opgaveportalen, skal du:

- navngive din fil: OPG5  
[hvis du afleverer to filer: OPG5.1 og OPG5.2]
- sikre dig, at hver af dine filer ikke fylder mere end 250 MB/720p
- sikre dig, at dine filer kan åbnes
- sikre dig, at dit materiale optræder i den rækkefølge, det skal ses

## **OPRYDNING OG ORGANISERING AF BORD TIL BEDØMMELSE**

Du skal arrangere dine opgavebesvarelser fra i går og i dag 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. Dit deltagernummer skal også fremgå.

Læg så vidt muligt materialet i den rækkefølge, du ønsker at præsentere det. Markér 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 dit materiale kl. 17.00. Du skal forlade salen senest kl. 17.00.

Tak for din deltagelse!