



Økosystemer - hvordan kan design?



Tema Årets hjemmeopgave til designuddannelsen på KADK handler om, hvordan design kan gøre en forskel. Opgaven består af én stor opgave og to mindre opgaver. Vi vil gerne have dig til både at tænke, udvikle et koncept og formgive. Derfor er både din arbejdsproces og dit produkt vigtigt, når vi bedømmer. Du har en måned til at arbejde med opgaven, og vi håber, at du får en god og interessant arbejdsproces.

Opgave 1 **Designforslag**

Temaet for årets hjemmeopgave er "økosystemer". Vi ønsker med temaet at få dig til at reflektere over og arbejde med, hvordan design kan bidrage til at forbedre den økologiske balance på kloden. Hvordan kan man eksempelvis gennem designløsninger sikre at de produkter vi omgiver os med i hverdagen har en lang brugstid? Hvordan kan man anvende bæredygtige materialer i design? Hvordan kan man igennem design ændre folks adfærd? Eller hvordan kan man designe systemer, virksomheder eller fællesskaber der varetager eller optimerer de ressourcer vi har til rådighed? Kort sagt er udgangspunktet for opgaven, at design aldrig står alene men altid er påvirket af, og påvirker, sine omgivelser og sine brugere.

Vi vil gerne se, hvordan du håndterer en designopgave. Vis os hvad du vil, og hvad du kan. Vi vil gerne se, hvordan du evt. eksperimenterer og arbejder dig frem til dit endelige forslag. Dit forslag kan være alt fra et konkret produkt til en service, der påvirker relationer mellem mennesker eller et system, der udnytter en ressource bedre. Du kan f.eks. designe en kampagne, en identitet, et produkt, et rum, et spil, en billedfortælling, et interaktionsdesign, en service, en undersøgelse, et eksperiment, en

Det er vigtigt, at dit designforslag retter sig mod det program og den studieretning, du søger ind på.

Niveauer Du skal arbejde med din opgave på ét af de nedenstående niveauer. Du må gerne kombinere niveauerne. Der er ingen prioriteret rækkefølge mellem niveauerne. Dit valg af niveau har altså ingen betydning for, hvordan vi bedømmer dit forslag.

Du skal vælge en problemstilling for dit arbejde som du syntes er vigtig. Den skal være helt kort og formuleres som et "Hvordan kan design ...? -spørgsmål. Se eksemplerne nedenfor. Det er kun eksempler, og du må også gerne finde på noget, der går i en helt anden retning.

Materialeniveau:

Vi definerer et materialeøkosystem som den sammenhæng, der er skabt af de tilstedeværende materialer i et udvalgt område. Tilsammen former materialerne den fysiske verden, der udgør den lokale natur. I vores tid er lokale materialer både naturskabte og menneskeskabte, og de findes som råmaterialer i naturen eller som affald eller ressourcer, der er blevet tilovers. Find et materiale i dit lokale miljø. Det kan være naturligt forekommende eller være efterladenskaber fra lokale beboere, organisationer eller virksomheder. Undersøg/registrer materialets kvaliteter og lav et designforslag hvor du anvender eller finder inspiration i det fundne materiale.

Eksempler på problemstillinger:

"Hvordan kan design udnytte potentialet i et lokalt forekommende materiale?"

"Hvordan kan design være med til at reducere materialespild fra en eksisterende produktion?"

"Hvordan kan design sikre genanvendelse eller ny brug af et materiale?"

"Hvordan kan design være med til at ændre vores overforbrug af materialer?"

Produktniveau:

Mange designprodukter i dag er tænkt til engangsbrug eller brug i en kort periode for at stimulere forbrugere til at købe nyt. Men vores ressourcer er knappe, og vi har behov for designere, der tænker på en anden måde. Måske skal vi i fremtiden have fokus på at skabe design, der kan bruges længe, og muligvis af flere brugere på flere måder.

Find et produkt med begrænset levetid. Lav et designforslag der forlænger dette produkts levetid. Det kan være ved at reparere, at gentænke funktionen, at dele produktet, at lave produktet om til nye produkter. Du kan også designe en platform eller et rum for gensalg, udlejning eller genbrug eller noget helt tredje.

Eksempler på problemstillinger:

"Hvordan kan design hjælpe med at udnytte vores ressourcer bedre?"

"Hvordan kan design skabe balance i ressourcudnyttelse inden for et bestemt område?"

"Hvordan kan design gøre produktet velegnet til at der er flere brugere over lang tid?"

Systemniveau:

Vores omverden består af en række systemer, der tilsammen skaber og definerer vores samfund, vores oplevelser og vores relationer. Et system kan være både meget konkret og meget abstrakt. Et konkret eksempel på et system er returpantsystemet i Danmark. Et mere abstrakt system er vores færdselslov og et offentligt system er f.eks. vores folkebiblioteker.

I systemer indgår en række elementer. Det kan både være mennesker, aktører og/eller brugere og materialer/ressourcer.

Design et system der evner at reorganisere produkter og materialer, menneskebårne kompetencer eller relationer, så de kommer i bedre balance med hinanden. Dit designforslag skal realiseres gennem et produkt (også digitale produkter), en service, et rum eller en platform.

Eksempler på problemstillinger:

"Hvordan kan design af et system forøge et produkts levetid?"

"Hvordan kan design af et system bidrage til at mennesker opnår en større ressourcebevidsthed?"

"Hvordan kan design af et system opfylde menneskers behov for at få nye ting uden at det belaster økosystemet?"

Opgave 2

Argumentation for dit designforslag

Du skal argumentere for dit designforslag og fortælle, hvordan du er nået frem til det. Din tekst – og det må kun være tekst – må være på max. 2400 anslag (det svarer til en normal side) og du skal beskrive:

- En selvformuleret, kort problemstilling som starter med *"Hvordan kan design...?"*
- Hvilke niveauer fra hjemmeopgaven du har arbejdet med og hvorfor.
- De overvejelser og valg du har foretaget undervejs
- Opsummerende begrundelse for designforslagets endelige udførelse.

Din skriftlige argumentation skal hjælpe bedømmerne med at forstå dit forslag og din proces.

Opgave 3

Visuel præsentation

For at give os et bedre indblik i hvem du er, eller gerne vil være, som designer, skal du lave en præsentation af dig selv. Præsentationen skal være visuel, men det er op til dig selv at vælge hvilke typer af visualiseringer, du vil arbejde med og hvordan du vil præsentere dig selv.

Du kan f.eks. vise os et eller flere af dine projekter, som repræsenterer din tilgang til design, eller du kan lave et mood board. Det kan også være noget helt tredje. Vi vil gerne have indblik i dine drømme om at blive designer.

Din hjemmeopgavebesvarelsen skal forholde sig til det program og den studieretning du har søgt ind på. Nedenfor er der et link til de to programmer, hvor du læse om deres vision, indhold mv. Hvert program har nogle specifikke anbefalinger, som du skal have fokus på.

Du må selv vælge, hvordan du eksperimenterer, arbejder og visualiserer, f.eks. tegning, collage, to- eller tredimensionelt, modelarbejde, materialer, fotografi og film. Vi ser gerne, at du anvender flere forskellige teknikker, og at det tydeligt fremgår, hvordan du skitserer dig frem til et designforslag. Vi ser også gerne, at du både arbejder 'analogt' med hænderne og digitalt med brug af f.eks. computer og kamera.

Hvis du også arbejder med analoge visualiseringsteknikker, skal du fotografere modeller, eksperimenter m.m. eller indscanne siderne, så de kan sættes sammen digitalt. Færdighed inden for digital fremstilling af præsentationsmateriale er en forudsætning.

Produkt+

<https://kadm.dk/program/produkt>

Bachelorprogrammet Produkt+ tager udgangspunkt i de grundlæggende færdigheder inden for design af produkter. Programmet repræsenterer et bredt fagligt felt, der spænder over områderne møbeldesign, rumdesign, tekstildesign til rum, beklædningsdesign og tekstildesign til beklædning samt områderne imellem disse.

På Produkt+ ønsker vi at uddanne designere, der kan være med til at forme fagene aktivt og skabe nye veje gennem innovative og bæredygtige løsninger på fremtidens udfordringer.

Programmet består af to studieretninger:

Beklædningsdesign og tekstil og Møbeldesign, rum og materialer

Programmet anbefaler, at det tydeligt i din opgave fremgår, hvordan du udfolder dine forskellige idéer. Vi forventer, at du viser en eksperimenterende og undersøgende proces, hvor en eller flere skitser er lavet i hånden - både på papir og i materiale/form.

Vis gerne - hvor det er relevant - 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 vise os både analoge og digitale skitseringsmetoder, og at du kan arbejde både todimensionalt og i tre dimensioner.

Ansøgere til programmet Produkt+ skal aflevere én pdf-fil som besvarelse af hjemmeopgaven.

Visuelt Design

<https://kadm.dk/program/visuelt-design>

Bachelorprogrammet Visuelt Design tager udgangspunkt i de grundlæggende færdigheder inden for grafisk kommunikationsdesign, spil, fortælling og interaktion, og peger frem mod nyskabende designløsninger inden for digitalt-, print-, spil-, web-, app og oplevelsesdesign samt co-design.

Det overordnede formål er at uddanne designere der kan være med til at forme faget aktivt og skabe nye veje gennem det at artikulere sig visuelt med grundig forståelse for teknikker, metoder og historie.

Programmet består af to studieretninger:

Visuel kommunikation og Spil- og interaktionsdesign

Programmet anbefaler, at det tydeligt i din opgave fremgår, hvordan du udfolder dine forskellige idéer. Vi ser gerne at du, alt efter vinklen på din designløsning, benytter mere end ét medie i din løsning, og at du udfolder din ide på tværs af en række medier.

Vis os de redskaber og programmer, du kan lide at arbejde med; det gælder både det analoge og det digitale.

Til Visuel kommunikation kan du eksempelvis vise din designløsning udfoldet i en række medier som f.eks. tryk, web, app, i rum eller et femte medie.

Til Spil og interaktionsdesign kan du eksempelvis aflevere skitser, design til eller eksempler på prototypeskitser af websites, applikationer eller interaktive digitale produkter eller services, digitale eller analoge spil.

Ansøgere til programmet Visuelt Design må aflevere en ekstra fil til hjemmeopgaven. Ud over en pdf-fil har de mulighed for at aflevere en fil i et af de formater, der er beskrevet under afsnittet: Afleveringsformater.

Krav til aflevering

Formatkrav	<p>Din aflevering skal indeholde besvarelse af alle de tre stillede opgaver:</p> <ol style="list-style-type: none">1. en visuel fremstilling af din designforslag og din arbejdsproces. Max. 8 sider. Der må godt indsættes meget korte, forklarende tekster eller ord, der hjælper bedømmerne til at forstå dit forslag eller din proces, hvis det er nødvendigt. Ingen håndskrift.2. en skriftlig argumentation for dit designforslag som første side i din pdf-fil. Max. 350 ord/2400 anslag på 1 side. Det skal for bedømmerne være tydeligt hvilke af de tre niveauer, du har arbejdet med, og hvilken problemstilling du har valgt: "hvordan kan design?"3. en visuel præsentation af dig selv. Sidste side i din pdf-fil. Max. 1 side. Ingen tekst.
Navngivning	Du skal navngiv din fil på følgende måde: "Design 2020".
Opsætning	<p>Alt materiale skal være nyt og lavet specifikt i forhold til årets opgave. Tekst må være på dansk, svensk eller norsk.</p> <p>Din pdf-fil må max. fylde 10 sider og være på 100 MB. Opgave 2 skal optræde som første side og opgave 3 skal optræde som sidste side i din fil.</p> <p>Din fil skal opsættes i A3-format. Du må ikke indsætte forside, og dit navn må ikke optræde.</p>
Ansøgere til Visuelt Design	<p><i>Studieretningerne Visuel Kommunikation og Spil- og Interaktionsdesign:</i></p> <p>KADK har i 2020 – som led i et forsøg – besluttet at ansøgere til designuddannelsens studieretninger: Visuel Kommunikation og Spil- og Interaktionsdesign udover at aflevere en obligatorisk pdf-fil tilbydes mulighed for også at aflevere en fil i andet format end pdf. Tilbuddet er en mulighed – ikke et krav. Formålet med dette er at give mulighed for at arbejde med og vise digitale kompetencer, der ikke er mulige at inkorporere i pdf-formatet.</p> <p>Du kan aflevere din besvarelse af årets hjemmeopgave i én eller to filer: en obligatorisk pdf-fil og en valgfri fil i et af nedenstående formater. Hver fil må fylde 100 MB. Du må ikke aflevere to pdf-filer.</p> <ul style="list-style-type: none">• Obligatorisk pdf-fil: Besvarelsen skal fylde mellem 2 og 10 opslag. Opgave 2 skal optræde som første side og opgave 3 som sidste side i din fil.• Valgfri fil: du kan vælge at aflevere eller supplere opgave 1 (designforslag) i et andet format end pdf, hvis du har behov for at vise bedømmerne noget særligt ved dit designforslag eller vise nogle særlige kompetencer. <p>Vi accepterer kun følgende fil-formater: .jpg, .png, .svg, .gif, .eps, .tiff, .psd, .ai, .ppt, .key, .mov, .mp4, .mpg, .mp3, .obj, .3ds, .html, .php, eller .txt til codesnippets.</p>
Spørgsmål	Har du spørgsmål om formalia, aflevering eller til optagelsesforløbet, kan du kontakte os pr. mail til Ba-optagelse@kadm.dk . Vi besvarer ikke spørgsmål om indholdet af hjemmeopgaven efter 15. marts 2020.

Kriterier	<p>Din besvarelse af hjemmeopgaven bruger vi til at bedømme din evne til at:</p> <ul style="list-style-type: none">• Undersøge og registrere• Frembringe og udvikle idéer• Behandle og udvikle form, materiale og funktion• Formidle og kommunikere skriftligt og visuelt med brug af digitale værktøjer• Derudover ser vi på originalitet i din opgavebesvarelse <p><u>Undersøge og registrere</u> betyder, at du skal vise din evne til at forstå og udfolde en designfaglig problemstilling visuelt og skriftligt. Du skal også vise, at du kan registrere eller fremvise det du har undersøgt og fundet ud af gennem dialoger med andre, søgning på nettet, litteraturstudier m.v.</p> <p><u>Frembringe og udvikle ideer</u> betyder, at du skal kunne få mange ideer og udvikle nogle af dem frem mod et konkret forslag. Det betyder også, at du skal kunne analysere og vise, hvordan du vælger og fravælger ideer.</p> <p><u>Behandle og udvikle form, materiale og funktion</u> betyder, at du skal kunne formgive konkret og originalt ved hjælp af forskellige teknikker, værktøjer og medier.</p> <p><u>Formidle og kommunikere visuelt og skriftligt</u> betyder, at du skal kunne vise, hvordan du har arbejdet, og hvad du er kommet frem til. Du må meget gerne vise, hvorfor din idé er god, hvorfor du har valgt at udforme den som du har – og hvorfor du har valgt/fravalgt form, farve, materiale, størrelse m.m.</p> <p>Med <u>originalitet i opgavebesvarelse</u> mener vi, at du skal vise os, at du kan arbejde selvstændigt og innovativt med koncept og udvikling.</p>
Bedømmelse	Din opgavebesvarelse bliver bedømt af to undervisere fra designuddannelsen.
Opgaveportal	Du skal uploade din besvarelse af årets hjemmeopgave til en opgaveportal, som du får et link til fra KADK. Det forudsætter, at du har ansøgt om optagelse på ansøgningsportalen www.optagelse.dk inden den 15. marts kl. 12. Ansøgere, der har søgt uden NemID, skal desuden have mailet underskriftssiden til ba-optagelse@kadm.dk inden samme frist. Opgaver, der er afleveret på andre måder, vil ikke blive bedømt.
Frist	Du kan uploade din opgave mellem den 18. marts kl. 12.00 og den 20. marts kl. 12.00 . I portalen er det beskrevet, hvordan du skal gøre trin for trin. Du får en kvittering, når din fil er uploadet korrekt.
Vi anbefaler	<ul style="list-style-type: none">• at du læser vores opgavetekst grundigt flere gange.• at du laver dig et overblik over den tidsramme, du har til rådighed. Disponer din tid.• at du opretter din ansøgning på optagelse.dk i god tid. Husk at det er en forudsætning for at få adgang til KADKs opgaveportal, at du har ansøgt inden fristen den 15. marts kl. 12.• at du sikrer dig, at dine filer kan åbnes og ser ud, som du ønsker, og at krav er overholdt.• at du uploader din fil til KADKs opgaveportal i god tid inden fristen. Hvis din fil er stor, skal du forvente, at upload-tiden stiger betragteligt.• at du tjekker din mail dagligt i hele ansøgningsperioden. Husk også dit spamfilter.
Svar	Senest den 24. april 2020 får du pr. mail besked om dine point og svar på, om du er gået videre i optagelsesforløbet. Er du gået videre, bliver du inviteret til optagelsesprøve, der finder sted lørdag den 16. og søndag den 17. maj 2020 fra kl. 9 – 17 begge dage. Se mere om optagelsesforløbet på hjemmesiden her: https://kadm.dk/om-optagelsesforloebet-design