



Det Kongelige Danske Kunstakademiske Skoler
for Arkitektur, Design og Konservering

Optagelsesprøve 2019

Bacheloruddannelsen i design

Lørdag den 11. maj kl. 9.00 – 17.00

9.00-09.15	Velkomst og introduktion
09.15-12.30	Opgave 1A
12.30-13.15	Pause
13.15-16.00	Opgave 1B
16.00-16.30	Opgave 2
16.30-17.00	Introduktion til søndag og oprydning

OPGAVE 1: FORM

FORMÅL

Denne opgave handler om at iagttage og eksperimentere med form. Opgaven består af 2 delopgaver. I opgave 1A skal du eksperimentere med form og skabe en komposition og vise, hvordan du iagttager, registrerer og gengiver form gennem visualisering. I opgave 1B skal du med inspiration i dine tegninger og din komposition vise, hvordan du eksperimenterer, behandler og udvikler et design.

OPGAVE 1A: IAGTTAGE OG SKABE FORM

09.15-12.30

Opgave 1A tager udgangspunkt i den udleverede pære, som du skal iagttage, bearbejde, arrangere og tegne.

Du skal tegne pæren i tre stadier. Overvej inden du starter, hvordan du vil bearbejde pæren, så din serie af tegninger bedst muligt formidler det, som du synes er karakteristisk ved hvert af forandringens tre stadier. Du må undervejs dele, skrælle, bide og skære i pæren.

Du kan vælge at tegne pæren i dens tre forskellige stadier enten samlet på ét A3-ark, så de tilsammen danner en komposition, *eller* hver for sig på hvert sit A3 ark.

Du må frit vælge tegningsredskaber og tegneteknik.

Undersøg i skitser på skitsepapiret, hvordan du bedst udtrykker pærens karakter i de tre stadier. Tegn det, der er nødvendigt for at eksempelvis form, snit/brudflade, overfladestruktur, vigtige detaljer mv. kan aflæses i tegningen. Undersøg også i skitser, om du vil komponere ét ark med de tre stadier, eller tre ark med hvert sit stadie.

Udarbejd herefter tegninger, som du gør dig ekstra umage med, udført på det udleverede A3 tegnepapir.

MATERIALER

Én pære

3 stk. A3 tegnepapir (115 g)

A3 skitsepapir (80 g) - Du kan få udleveret skitsepapir hos vagterne.

PAUSE

12.30-13.15

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

OPGAVE 1B: OMSÆTTE FORM

13.15-16.00

I denne opgave skal du tage udgangspunkt i din komposition og dine visualiseringer fra opgave 1A. Det kan være hele kompositionen eller et udsnit fra dine tegninger. Du skal udvikle et designforslag, relateret til den studieretning du søger ind på. Det kan være et særligt formudtryk, processen i forløbet, stofligheden, farverne, pærens udvikling i de tre stadier eller noget helt andet som giver mening for dig. Det kan fx være en idé til en app, et produkt, en service, en kampagne, noget indenfor mode eller rummelig indretning.

Du kan frit ændre størrelse, form, materiale, skala, proportioner osv. i udviklingen af dit designforslag. Du kan vise forslaget ved hjælp af en model, collage, tegninger, et storyboard, scenografi eller andet.

MATERIALER

Du kan anvende de materialer, vi udleverer, samt egne farver og tegneredskaber.

Vær opmærksom på at de materialer du får til opgave 1B også er til opgave 3 i morgen.

AFSLUTNING AF OPGAVE 1A og 1B

Skriv deltagernummer og opgavens nummer på alt dit materiale, henholdsvis ”Opgave 1A” og ”Opgave 1B”. Saml dine visualiseringer i to bunker, en for hver delopgave, og anbring dine udvalgte tegninger øverst i hver bunke. Læg det til side på dit bord. Du er velkommen til at skrive stikord eller korte vejledende tekster til afleveringen. Husk at tage din pære med hjem, give den til en anden eller spise den.

BEDØMMELSESKRITERIER

Du bliver bedømt på din evne til at iagttage, udvælge, udpege, konkretisere, abstrahere samt din forståelse for form, farve og materialer. I denne opgave ser vi særligt på dine iagttagelser, dine formeksperimenter, dine kompositoriske evner og din grafiske formidling.

OPGAVE 2: REFLEKSION OVER DAGEN

Lørdag den 11. 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. Refleksionen må fylde 1 A4 side og er en hjælp for os, når vi skal bedømme din opgavebesvarelse.

MATERIALER

Et stykke hvidt A4-papir

AFSLUTNING AF OPGAVE 2

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

OPRYDNING OG INTRODUKTION TIL SØNDAG

Lørdag den 11. maj fra kl. 16.30–17.00

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, det sker først når hele optagelsesprøven er afsluttet.

Dagen i morgen består af én lang opgave og din samtale. Vi introducerer temaet for søndagens opgave allerede i dag, så du kan tænke over opgaven.

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 – vi ses i morgen.*



Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler
for Arkitektur, Design og Konservering

Optagelsesprøve 2019

Bacheloruddannelsen i design

Søndag den 12. maj kl. 9.00 – 17.00

09.00-09.15	Velkommen
09.15-09.45	30 minutters gruppesamtale om temaet
09.30-16.30	Opgave 3
16.30-17.00	Oprydning og organisering af bord til bedømmelse.

OPGAVE 3: FREMTIDENS FERIE

Søndag den 12. maj kl. 9.00 – 16.30

FORMÅL

Du har frem til kl. 16.30 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, som du har tilbage fra i går og dine egne farver, tegneredskaber mv. Du kan få ekstra hvidt A3 skitsepapir hos vagterne.

OPGAVEN

Det overordnede tema er "Fremtidens ferie". Du skal finde frem til en udfordring og/eller en mulighed inden for temaet. Du skal designe et bud på noget, der kan være med til at forbedre ferien for nogen eller måske en helt ny måde at rejse eller holde ferie på. Du skal definere en målgruppe og beskrive hvordan dit design skaber værdi for målgruppen.

30 MINUTTERS SAMTALE OM TEMAET

For at komme i gang med temaet skal du starte dagen med 30 minutters brainstorm sammen med 3 andre over temaet 'Fremtidens ferie'.

Hvilke nuværende udfordringer ser I, i forbindelse med ferie og det at rejse? Hvilke potentialer? Er der noget i eksisterende ferieformer, der kan forbedres? I kan f. eks tale om: Hvem er vi, når vi holder ferie og hvad er det for oplevelser og følelser, som vi søger – måske set i forhold til vores hverdag?

Hvilke typer af ferier findes der og hvad giver de den ferierende – f.eks. 'eventyr', 'oplevelse', 'samvær', 'afslapning', 'frihed', 'velvære', 'sundhed' osv. Hvilke negative bivirkninger har ferier – for feriestedet, for verden, for den ferierende? Hvilke steder kan man holde ferie, på hvilke måder, med hvem – og hvornår på året? Kan man f.eks. få lige så store oplevelser ved at rejse lokalt eller blive hjemme som til at rejse til den anden side af jorden – hvordan? Hvilke målgrupper kan det være interessant at arbejde med, f.eks. børn, teenagere, singler, familier med børn, voksne, ældre osv.

Del jeres ideer med hinanden – så får I flere.

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

Specifikt for ”Produkt+ Beklædningsdesign og tekstil”

Du skal lave 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. Du kan bruge ginen som skitseringsværktøj, til at tegne efter eller som del af den færdige designløsning. Vi ser gerne at dit færdige designforslag både indeholder undersøgelse af form og undersøgelse af farve/ materiale.

Specifikt for ”Produkt+ Møbeldesign, rum og materialer”

Du skal lave 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. Du kan bruge de udleverede materialer enten som en del af en skitseringsproces eller som en del af den færdige designløsning. Vi ser gerne af dit færdige designforslag både indeholder undersøgelser af form i de udleverede materialer og skitsering af form eller rum på papir.

Specifikt for ”Visuelt design; Spil- og interaktionsdesign”

Vi er interesserede i at se, hvordan dit designforslag kan være med til at bane vej for nye ferieformer, forbedre eksisterende ferieformer eller ændre menneskers oplevelse af hvad en ferie kan være. Dit designforslag kan være et spil, et interaktivt design 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 eller en app. Du må gerne lave fysiske elementer, figurer, levels, skitser til skærbilleder og beskrivelser af, hvordan en bruger spiller eller interagerer med og skal opleve dit design.

Specifikt for ”Visuelt design; Visuel kommunikation”

Vi er interesserede i at se, hvordan dit designforslag kan være med til at bane vej for nye ferieformer, forbedre eksisterende ferieformer eller ændre menneskers oplevelse af hvad en ferie kan være. Vi vil 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 wayfinding, et service-design gennem et website, en app eller et interaktionsdesign.

BEDØMMELSESKRITERIER

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 og på din formgivning i forhold til den studieretning, som du søger ind på.

OPRYDNING OG ORGANISERING AF BORD TIL BEDØMMELSE

Søndag den 12. maj kl. 16.30–17.00

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.

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. 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 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.

Du er nu færdig med optagelsesprøven.

Tak for i dag!