



Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler  
for Arkitektur, Design og Konservering

# Optagelsesprøve 2020

## Bacheloruddannelsen i design

Lørdag den 16. maj kl. 9.00 – 17.00

9.00-09.30 Velkomst og introduktion til dagens opgaver. Spørgsmål i chat.  
12.30 Frist for upload af opgave 1: 12.30.  
17.00 Frist for upload af opgave 2: 17.00  
17.00-19.00 Introduktion til søndag. Du kan se en optagelse i opgaverummet.

Dagens opgaver introduceres på Zoom, og I får mulighed for at stille spørgsmål i chatten efter introduktionen. I kan også finde en video med introduktion af opgaven på opgaveportalen,

Dagens opgave består af to opgaver, én som skal løses i formiddag og én der skal løses i eftermiddag.

Temaet for opgave i morgen søndag bliver offentliggjort i en video på opgaveportalen fra kl. 17.00 i aften. Selve opgaveteksten til opgave 3 offentliggøres i morgen søndag kl. 9.00.

### FORMÅL MED DAGENS OPGAVER

I formiddagens opgave, Opgave 1, skal du eksperimentere med form og skabe en komposition og vise, hvordan du iagttager, registrerer og gengiver form gennem visualisering.

I eftermiddagens opgave, Opgave 2, skal du med inspiration i dine tegninger og din komposition fra opgave 1 vise, hvordan du eksperimenterer, behandler og udvikler et design.

### OPGAVE 1: IAGTTAGE OG SKABE FORM

Frist for upload: kl. 12.30 på KADKs opgaveportal. 1 pdf-fil afleveres.

Opgaven består af to faser:

Fase 1 – vi anbefaler at du afsætter halvanden time til denne fase

Du skal lave din egen unikke form af det ark med papir med grid-mønster, som du har modtaget på mail sammen med materialelisten. Hvis du ikke har haft adgang til en printer, må du tegne mønstret på papir. Det er vigtigt, at det tegnede mønster så vidt muligt er identisk med det tilsendte grid-mønster.

Du må anvende folder og snit, men du må ikke anvende lim, tape eller lignende, og der skal være så lidt materialespild som muligt.

Fase 2 – vi anbefaler at du afsætter halvanden time til denne fase. Frist for upload af opgave 1: kl. 12.30  
Du skal iagttage og visualisere din form og producere en tegning, der visualiserer den. Overvej hvordan din tegning bedst muligt formidler det, som du synes er karakteristisk ved din form.

Undersøg i skitser på skitsepapir hvordan du bedst udtrykker din form. Tegn det, der er nødvendigt for at eksempelvis form, snit/brudflade, overfladestruktur, vigtige detaljer mv. kan aflæses i tegningen.

Du må frit vælge tegneredskaber og tegneteknik.

Udarbejd til slut en endelig tegning, som du gør dig ekstra umage med. En tegning kan godt bestå af flere elementer, men din endelige tegning må kun bestå af én side.

#### MATERIALER

A3 eller A4-papir med printet eller påtegnet grid-mønster.

Papir til skitser

AFLEVERING kl. 12.30 på KADKs opgaveportal

Opgave 1 skal du besvare ved at aflevere 1 endelig tegning og et udvalg af skitser.

Din besvarelse skal afleveres i pdf-format.

Du må aflevere max 4 sider i alt i denne opgave, som skal opsættes i lavformat. Siderne skal samles til 1 pdf-fil. Max. 100 MB.

Din endelige tegning skal være indsat som side 1 i din fil. De øvrige sider i filen er til dine skitser. Skitser kan optræde som tegninger, fotos eller hvad der passer dig bedst. Der må godt være flere elementer på hver side.

Hvis du anvender fotos, anbefaler vi:

Du skal fotografere i et neutralt lys og gerne i en god opløsning. Affotografer dit materiale på en neutral baggrund, således at det kun er det relevante element, der affotograferes.

Inden du uploader din opgave til Opgaveportalen, skal du:

- navngive din pdf-fil: **OPG1**
- sikre dig, at din fil ikke fylder mere end 100 MB
- sikre dig, at din fil kan åbnes
- sikre dig, at siderne er sat ind i den rækkefølge, de skal ses

NB: Du kan kun uploade 1 pdf-fil.

#### 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: OMSÆTTE FORM**

Frist for upload: kl. 17.00 på KADKs opgaveportal. Der kan afleveres 3 filer i forskellige formater.

I denne opgave skal du tage udgangspunkt i din unikke form og din visualisering fra opgave 1 i formiddags, og omsætte dem i fagspecifik form. Du må aflevere flere filer.

Du skal til slut også reflektere over din arbejdsdag.

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 eller noget inden for mode eller rumlig indretning.

Du kan frit vælge størrelse, form, materiale, skala, proportioner osv. i udviklingen af dit design. Du kan vise dit forslag i en model, collage, tegninger, et storyboard, en iscenesættelse eller andet.

Du har frit valg af arbejdsredskaber, analoge såvel som digitale.

## MATERIALER

Du skal til opgaven anvende de materialer, der knytter sig specifikt til den studieretning, du søger ind på. Vi har tidligere sendt jer alle en liste med materialer, som skulle anskaffes.

Brug kun de af materialerne, der giver mening for din besvarelse af opgave 2, og husk at du skal have materiale tilbage til opgave 3 i morgen.

Ansøgere til Produkt+, Beklædningsdesign og tekstil:

- A4 Kalkepapir eller tilsvarende semigennemsigtigt eller gennemsigtigt papir. Erstatningsmuligheder kan være: smørrebrødspapir eller manifold-papir.
- Hvid bomuldssnor, gerne en smule kraftigt, f.eks. knytttegarn.
- Hvidt stout eller andet hvidt stof.
- Sikkerhedsnåle og knappenåle
- Ståltråd.
- Nål og tråde i sort og hvid.
- Div. garn eller tråd.

Ansøgere til Produkt+, Møbeldesign, rum og materialer:

- A4 Kalkepapir eller tilsvarende semigennemsigtigt eller gennemsigtigt papir. Erstatningsmuligheder kan være: smørrebrødspapir eller manifold-papir.
- Hvid bomuldssnor, gerne en smule kraftigt, f.eks. knytttegarn.
- Træpinde. F.eks. pinde der bruges som grill-spyd.
- 1 kg hvidt ler. Erstatningsmulighed: almindeligt ler eller trylledej.
- Ståltråd.
- Plade eller klods i styropor. Erstatningsmulighed: gammel flamingo-kasser som sættes sammen.
- Hvidt pap. Kraftigt f.eks. 2 mm. Standard-størrelse.

Ansøgere til Visuelt design, begge studieretninger:

- Kalkepapir eller tilsvarende semigennemsigtigt eller gennemsigtigt papir. Erstatningsmuligheder kan være: smørrebrødspapir eller manifold-papir.
- 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.

## REFLEKSION over dagen

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 besvar følgende:

1. Hvad synes du er lykkedes godt? Hvorfor?
2. Hvad kunne du have gjort anderledes? Hvorfor?

Dine refleksioner over dagen kan du aflevere på flere måder: du kan inkorporere den i en af dine andre filer, eller du kan aflevere i en separat fil. Hvis du afleverer separat fil, skal det være pdf, og filen må max. fylde 1 A4-side, og der må ikke være håndskrift.

## 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.

## AFLEVERING AF OPGAVE 2

Frist for upload på opgaveportalen: kl. 17.00.

Du må aflevere 3 filer i alt, hvis du afleverer dine refleksioner som separat fil.

Du må aflevere 2 filer, hvis du indarbejder dine refleksioner i en af dine andre filer.

Du skal min. aflevere 1 fil.

Pdf skal opsættes i lavformat.

Film max. 2. min.

Hver fil må fylde 100 MB.

Vi har oplyst en række mulige digitale afleveringsformater:

.pdf, .jpg, .png, .svg, .gif, .eps, .tiff, .ai, .ppt, mov, .mp4, mpg, .mp3, .html, .php, .txt.

Dine filer skal vise dit endelige designforslag og din skitseproces samt din refleksioner over dagen.

Du skal vælge et format, der passer til det, du har lavet. Hvis du har lavet noget, der er todimensionelt, anbefaler vi, at du afleverer i pdf-format. Hvis du har lavet noget tredimensionelt, kan du overveje andre formater f.eks. film.

Hvis du arbejder med fotos eller renderinger, kan du stadig bruge pdf som endeligt afleveringsformat.

Hvis du har lavet noget tredimensionelt, f.eks. et objekt, og arbejder med fotos vil vi gerne have, at du viser det fra flere vinkler. Det gælder også, hvis du arbejder med renderinger.

Inden du uploader din opgave til Opgaveportalen, skal du:

- navngive dine filer: **OPG2.1, OPG2.2, OPG2.3**
- 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

*Orientering om i morgen:*

- i opgaverummet på KADKs opgaveportal ligger en kort introduktion til temaet for opgave 3.

- vi ses i morgen kl. 9.00 på Zoom til optagelsesprøvens sidste dag.





Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler  
for Arkitektur, Design og Konservering

# Optagelsesprøve 2020

## Bacheloruddannelsen i design

Søndag den 17. maj kl. 9.00 – 17.00

09.00-09.30  
17.00

Velkomst og introduktion af dagens opgave. Spørgsmål i chat.  
Frist for upload af opgave 3.

### OPGAVE 3: EN OPLEVELSE I NATUREN

Frist for upload: kl. 17.00 på KADKs opgaverportal. Der kan afleveres 1 fil i valgfrit format.

#### FORMÅL

Du har dagen til at løse det, vi kalder en problemløsningsopgave inden for et overordnet tema. I opgaven har du frihed til selv at bestemme, hvordan du vil afgrænse og definere en problemstilling og, 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.

#### OPGAVEN

Det overordnede tema er "En oplevelse i naturen". Du skal finde frem til en udfordring og/eller en mulighed inden for temaet, og en specifik modtager- eller modtagergruppe du ønsker at designe til. Du skal designe et bud på noget, der kan være med til at forbedre naturoplevelsen, eller måske en helt ny måde at opholde sig i naturen på.

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 materialerne enten som en del af en skitseringsproces eller som en del af den færdige designløsning.

Herudover skal du definere og beskrive, hvordan dit design skaber værdi for dem, du har valgt at designe din løsning til.

Du skal producere skitseringer af din idé, og designet skal have en fysisk/taktil eller digital form, afhængigt af det program og den studieretning du søger ind på; se specificeringer neden for til hvert program.

#### Specifikt for ansøgere til **Produkt+**:

(studieretningerne: Beklædning og tekstil samt Møbeldesign, rum og materialer)

Vi ser gerne, at dit færdige designforslag både indeholder undersøgelser af form i de materialer, vi har bedt dig anskaffe, og skitsering af form eller rum på papir.

For at vise din idé/dit koncept skal du aflevere dit storyboard indeholdende en (kort) beskrivelse af, hvad din designløsning går ud på. Herudover skal du aflevere en fysisk mock-up, det vil sige et stykke tredimensionelt design skabt med de materialer, der er til rådighed, og som retter sig mod den specifikke designretning, du vil søge ind på.

#### Specifikt for ansøgere til **Visuelt Design**:

(studieretningerne: Spil-og interaktionsdesign samt Visuel Kommunikation)

Vi ser gerne, at dit færdige designforslag både indeholder undersøgelser af eksempelvis spilformater, visueller fortællinger, en interaktiv installation, en brugerrejse eller en service-funktion (til app eller website).

For at vise din idé/dit koncept skal du aflevere dit storyboard samt en (kort) beskrivelse af, hvad din designløsning går ud på. Herudover skal du lave en digital aflevering, der illustrerer din designløsning.

#### INSPIRATION TIL DIN OPGAVE

For at finde frem til en problemstilling inden for temaet "En oplevelse i naturen" kan du eventuelt starte med at overveje følgende spørgsmål:

- Hvilke muligheder og perspektiver ser du i forbindelse med natur og det at opleve den?
- Er der nogle af de måder, vi normalt oplever naturen på, der kunne gøres helt anderledes, og hvad er det egentligt naturen kan lære os eller berige os med – og hvordan kan du formidle det i dit design?
- Hvem er vi, når vi er i naturen, og hvad er det for oplevelser og følelser, som vi søger – måske set i forhold til vores hverdag?
- Hvilke typer af naturoplevelser findes der og hvad giver de den enkelte – f.eks. 'eventyr', 'oplevelse', 'samvær', 'afslapning', 'frihed', 'velvære', 'sundhed' osv.
- Findes den perfekte naturoplevelse på den anden side af jorden, eller kan den findes ved at sidde i et træ i baghaven og stirre?
- Skal man være aktiv i naturen – eller skal man netop lave ingenting?
- Vil du i dit design helst tage udgangspunkt i konkrete planter eller landskaber som inspiration, eller vil du eksempelvis hellere arbejde med den stemning man er i, når man er i naturen?

#### MATERIALER

Du skal i dagens opgave anvende de materialer, vi tidligere har bedt dig anskaffe og som du har til overs fra i går. Du behøver ikke anvende alle materialerne eller materialetyperne. Brug kun de af materialerne der giver mening for din besvarelse af opgaven. Du kan også bruge egne farver og tegneredskaber som du er blevet bedt om at have klar.

#### BEDØMMELSESKRITERIER

Du bliver bedømt på din evne til at afgrænse og definere en problemstilling og fremkomme med en designløsning, der formidler temaet for opgaven. Vi ser på, hvordan du griber designprocessen an, og hvordan du formidler problemstillingen og designforslaget og på din formgivning eller digitale løsning i forhold til den studieretning, som du søger ind på.

#### ARBEJDSPROCES

Du skal aflevere digitalt, og der er meget materiale i denne opgave. Vi er både interesseret i det færdige produkt og i din arbejdsproces. Vi anbefaler, at du løbende tager fotos eller filmer, så du har noget at vende tilbage til, hvis der opstår problemer. Det samme gælder skitser. Læg dem til side. Hvis du arbejder digitalt, så tænk over din organisering og din navngivning, så du hurtigt kan finde noget frem igen, når du skal til at overveje, hvordan du vil præsentere dit materiale.

#### AFLEVERING AF OPGAVE 3

Frist for upload på opgaveportalen: kl. 17.00.

Du må aflevere 1 fil. Format er efter eget valg.

Din fil må max. fylde 100 MB.

Pdf skal opsættes i lavformat.

Film max. 2. min.

Din fil må fylde 100 MB.

Vi har oplistet en række mulige digitale afleveringsformater som du kan se i opgaveteksten:

.pdf, .jpg, .png, .svg, .gif, .eps, .tiff, .ai, .ppt, .mov, .mp4, .mpg, .mp3, .html, .php, .txt, .

Din fil skal vise dit endelige designforslag og din skitseproces samt redegørelse for din målgruppe.

Det er vigtigt, at vi kan se din undersøgelse, men det behøver ikke at være sat meget flot op. Du bliver bedømt på indhold, ikke på præsentation. 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.

Du skal vælge et format, der passer til det, du har lavet. Hvis du har lavet noget, der er todimensionelt, anbefaler vi, at du afleverer i pdf-format. Hvis du har lavet noget tredimensionelt, kan du overveje andre formater f.eks. film.

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

Inden du uploader din opgave til Opgaveportalen, skal du:

- navngive din fil: **OPG3**
- sikre dig, at din fil ikke fylder mere end 100 MB
- sikre dig, at din fil kan åbnes
- sikre dig, at siderne er sat ind i den rækkefølge, de skal ses

Du skal være færdig med dagens opgave og have uploadet din fil senest kl. 17.00.

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