

Weekendprøve BA optagelse 2022

OBS: Prøven foregik online

DAG 1

På DAG 1 skal du gennemføre en designopgave, der består af 5 dele.

Hver del bedømmes efter ét af 5 bedømmelseskriterier.

Beskrivelserne af, hvad du skal arbejde med i hver af de 5 dele, gøres løbende tilgængelige på opgavens hjemmeside.

Vi afslører opgavernes indhold løbende – så husk at tjekke ind på opgavesiden, når det er tid til at starte en ny del af opgaven. (Se tidspunkter herunder)

Fordyb dig i hver af opgavens 5 dele uden at tænke for meget på, hvad næste del handler om.

Del 1 - Din evne til at undersøge og registrere

Tilgængelig på opgavesiden fra kl. 09:00

Del 2 - Din evne til at tegne, formidle og kommunikere visuelt

Tilgængelig på opgavesiden fra kl. 10:00

Del 3 - Din evne til at frembringe, udvikle og kommunikere idéer

Tilgængelig på opgavesiden fra kl. 12:00

Del 4 - Din evne til at relatere dit løsningsforslag til andre mennesker (brugere)

Tilgængelig på opgavesiden fra kl. 13:30

Del 5 - Din evne til at behandle og udvikle form, funktion, materialer og medier

Tilgængelig på opgavesiden fra kl. 14:30

Del 1 - Din evne til at undersøge og registrere

09:00 – 10:00

Du skal finde det interessante ved det, der umiddelbart virker uinteressant.

- Vælg ét emne fra listen herunder.
- Find så meget viden du kan om dette emne.

1. Bananer
2. Støv
3. Brakvand
4. Sten
5. Elevator
6. Vodka
7. Skyer
8. Pingviner
9. Svamp
10. Vraggods

Det vil vi se:

Hvordan du indsamler og sorterer oplysninger.

Det giver vi point for:

Dybden og bredden af dine undersøgelser og iagttagelser, samt hvordan du skaber overblik og sammenhæng.

Del 2 - Din evne til at tegne, formidle og kommunikere visuelt

10:00 – 12:00

Du skal videreformidle 3 udvalgte interessante ting, du har opdaget om emnet.

- Du skal primært tegne eller på anden måde visualisere de udvalgte ting.
- Du skal bruge så lidt forklarende tekst som muligt.

Det vil vi se:

Hvordan du kommunikerer visuelt.

Det giver vi point for:

Hvor god du er til at formidle samt stil og udtryk i dine visualiseringer.

Del 3 – Din evne til at frembringe, udvikle og kommunikere idéer

12:00 – 13:30

Du skal udvikle dine egne idéer, på baggrund af det emne du har valgt.

- Skitsering er en vigtig del af denne opgave.
- Din endelige idé må gerne afvige fra det oprindelige emne, men del din idéudvikling og dine overvejelser med os.

Det vil vi se:

Hvordan du får idéer og arbejder videre med dem, så gør din arbejdsproces synlig.

Det giver vi point for:

Din evne til at tænke abstrakt, din kreativitet og kvaliteten af dine idéer.

Del 4 – Din evne til at relatere dit løsningsforslag til andre mennesker (brugere)

13:30 – 14:30

Du skal tilpasse dine idéer til en modtager, som du selv bestemmer, hvem er.

- Du skal vise, du kan sætte dig i modtagerens sted og belyse et behov, du har identificeret.
- Et behov kan være en praktisk løsning af et konkret problem, men det kan også være behovet for at skabe glæde, forundring, forståelse m.m.

Det vil vi se:

Hvordan du inkluderer en modtager i din designløsning.

Det giver vi point for:

Hvordan du identificerer og begrundet et behov, samt hvordan din idé henvender sig til modtageren.

Del 5 - Din evne til at behandle og udvikle form, funktion, materialer og medier

14:30 – 17:00

Du skal sætte en form på din idé.

- Du må anvende de byggematerialer, du har lyst til.
- Du skal dokumentere din proces løbende, så vi kan se, hvordan du har arbejdet med materialerne.

Det vil vi se:

Hvordan du arbejder med fysisk formgivning. Vi er ikke så interesserede i at se dig genskabe eksisterende former eller produkter.

Det giver vi point for:

Udtryk og finish i din færdige form. Vi har fokus på formen og ikke på dekoration og farvelægning.

DAG 2

Opgaven til DAG 2 er en fri designopgave. Du skal arbejde inden for et bestemt tema, og du skal være opmærksom på, hvordan vi bedømmer din arbejdsproces og dit endelige design (se de 5 bedømmelseskriterier).

I din opgave forventer vi at se følgende:

- Selvstændige undersøgelser af temaet og din beslutningsproces, med tydelige visualiseringer af dine idéer og tanker om hvem du designer til, og ikke mindst hvorfor du designer det, du gør.
- Et færdigt design, der opsummerer din idéudvikling og henvender sig til en modtager med et tydeligt formål.

Temaet, du skal tage udgangspunkt i, er FEJL. Til dette tema har vi lavet en lille inspirationsfilm, som du skal se, inden du går i gang. <https://www.youtube.com/watch?v=vGFITVtjfoE>

Du kan lade dig inspirere af emnerne i filmen eller tage udgangspunkt i dine egne oplevelser.

Du kan vælge at arbejde fagrettet mod den linje, du søger ind på, eller du kan arbejde mere tværfagligt.

Du kan vælge at arbejde løsningsorienteret eller mere drømmende og fantasifuldt med dit design.

Du behøver ikke være bange for at lave noget, som er fx humoristisk eller eksisterer i et opdigtet fremtidsscenario – bare så længe det er tydeligt for os, hvad du vil, med det du designer.

Vær opmærksom på listen over hvad du skal aflevere. Husk at arbejde visuelt og vær opmærksom på ikke kun at forklare, hvad du har lavet med ord alene.

Dit færdige resultat skal være en planche, et objekt, en film eller en installation, der tydeligt forklarer din designløsning.

Du skal selv finde den rette balance mellem:

- Undersøgelser
- Idéudvikling
- Færdiggørelse af din designløsning

Del gerne dagen op og sæt afgrænset tid af til hvert led i din proces frem mod dit færdige design. Pas på ikke at gå for hurtigt frem til en konklusion og sørg for også at afsætte den nødvendige tid til færdiggørelsen.

HUSK at tage højde for de 5 bedømmelseskriterier i dit design. Gør dig bekendt med hvad vi giver point for, inden du går i gang med opgaven.

Her er de 5 bedømmelseskriterier, samt en beskrivelse af hvad vi kigger på i denne opgave.

1 - Din evne til at undersøge og registrere

Det kigger vi efter:

Et overblik over din indsamlede data og hvordan du anvender den.

Det giver vi point for:

Kvaliteten af dine undersøgelser samt hvordan du vurderer og udvælger emner.

2 - Din evne til at tegne, formidle og kommunikere visuelt

Det kigger vi efter:

Alt hvad du har tegnet og skitseret.

Det giver vi point for:

Hvordan du anvender tegning i din formidling af idéer og koncepter.

3 - Din evne til at frembringe, udvikle og kommunikere idéer

Det kigger vi efter:

Hele din idéudviklingsproces.

Det giver vi point for:

Din originalitet og kreativitet samt kvaliteten af dine idéer.

4 - Din evne til at relatere dit løsningsforslag til andre mennesker (brugere)

Det kigger vi efter:

Hvordan du identificerer et behov.

Det giver vi point for:

Hvordan dit design har relevans for andre mennesker.

5 - Din evne til at behandle og udvikle form, funktion, materialer og medier

Det kigger vi efter:

Alt det, der løfter sig fra det 2D visuelle.

Det giver vi point for:

Hvordan du har anvendt formudvikling, undersøgt funktionalitet eller udforsket materialer.
