

Weekendprøve BA optagelse 2023

OBS: Prøven foregik online

DAG 1

Opstart

Kl. 9:00 - 9:30

Gør dig bekendt med dagens opgaver.

Vær opmærksom på den tid, der er sat af til hver opgave.

Forsøg at overholde tiden, da tiden der er afsat også er udtryk for hvor meget arbejde vi forventer du lægger i den enkelte opgave.

På alt hvad du laver skal du skrive dit navn, dag og hvilken opgave det hører til.

Affotografer løbende dit materiale og brug noget tid til at sætte det hele sammen i én pdf med mange sider.

Du må gerne løse dele af opgaverne digitalt og redigere eller finpudse dit materiale med computeren.

Du må også meget gerne løse alle opgaver helt analogt og enten scanne eller affotografere det du gerne vil vise.

Husk at alt dit arbejde vurderer ud fra 5 bedømmelseskriterier som hver kan udløse fra 1 til 10 point.

Disse point tælles sammen med de point du har fået for dit portfolio.

Opvarming

Kl. 9:30 - 10:15

Tag et foto af dig selv ... det lyder simpelt nok - men det behøver det ikke være.

Temaet for dagens primære opgave er: LYS

Opgaven består af 3 dele. Der er ikke tale om 3 forskellige opgaver, men én sammenhængende opgave hvor du for hver af de 3 dele har særligt fokus på 3 bedømmelseskriterier.

Del 1 omhandler:

Evne til at undersøge og registrere

Del 2 omhandler:

Evne til at frembringe, udvikle og kommunikere idéer

(Nærmere beskrivelse af Del 2 åbnes kl. 12)

Del 3 omhandler:

Evne til at behandle og udvikle form, funktion, materialer og medier

(Nærmere beskrivelse af Del 3 åbnes kl. 14)

Del 1.

Kl. 10:15 - 12:00

Evne til at undersøge og registrere:

Kig på lyset omkring dig.

Gå på opdagelse.

Lav forsøg med lys og lysfænomener.

Stil spørgsmål.

Find mere viden.

Træf valg og begræns dit fokus og gentag.

Dokumenter løbende dit arbejde og dine undersøgelser.

Kan du konkludere noget på baggrund af dine undersøgelser?

Zoom ind på et område du gerne vil arbejde videre med.

Del 2 handler om at udvikle idéer på baggrund af dine undersøgelser.

Vær også opmærksom på dette punkt i din aflevering.

Evne til at tegne, formidle og kommunikere visuelt:

Vi kigger på dit visuelle udtryk - gennem alt hvad du foretager dig.

Vi læser ikke dine mange ord - vi forstår dig gennem dit visuelle sprog.

Vi ser på helheden af dit visuelle udtryk.

HUSK; vi forventer at du primært arbejder visuelt og vi vil ikke bruge tid på at læse lange forklaringer. Hvis du bruger ord når du præsenterer din opgave, bør de begrænses til overskrifter og ultrakorte forklaringer.

Du må selvfølgelig godt tage noter for din egen skyld og inkludere dem i din proces.

Men når du dokumenterer din arbejdsproces for os, er det stadig det visuelle vi kigger mest på.

Del 2.

Kl. 12:00 - 14:00

Evne til at frembringe, udvikle og kommunikere idéer:

Kig på dine undersøgelser fra Del 1 brug dem som inspiration.

Har du set noget, som har vækket din interesse/nysgerrighed?

Er du blevet lidt klogere på noget specifikt?

Kan du få en ny idé som er afledt af dine undersøgelser?

Kan du tænke abstrakt - bruge din fantasi - zoome ind på detaljer - se en overordnet helhed?

Du skal nu arbejde videre på din idé og udvikle den til et færdigt koncept.

Er din idé noget, der kan løse en konkret problematik?

Kan din idé gøre en forskel for andre?

Eller er din idé noget som er mere frit fabulerende, opfindsomt og tankevækkende?

Del 3 kommer til at omhandle udvikling af prototyper eller form- og materialeeksperimenter, der har relation til din foreløbige idé.

Vær også opmærksom på dette punkt i din aflevering.

Evne til at relatere dit løsningsforslag til andre mennesker (brugere):

Hvem skal have gavn af dit koncept, og på hvilken måde?
Kan du forestille dig andre menneskers behov, og tage udgangspunkt i deres situation?
Vi kigger på hvordan du indtænker en slutbruger i dit arbejde.
Når vi designer er vi opmærksomme på at vi laver NOGET til NOGEN.
Men du behøver ikke redde hele verden med dit design i dag.
Kig også på hvilken situation og kontekst du designer ind i.
Vi kigger på hvordan du strukturerer og formidler alt hvad du har lavet.
Og så forventer vi et element af brugervenlighed i præsentationen af alt dit materiale.

Del 3.

Kl. 14:00 - 16:00

Evne til at behandle og udvikle form, funktion, materialer og medier
Du skal også vise os at du også kan håndtere prototyper, form- og materialeeksperimenter.
Formudvikling er relevant for alle fagretninger i forskellig grad.
Kan du lave noget, der løfter sig fra fladen og ikke kun eksisterer i det 2-dimensionelle plan?
Kan du understøtte din færdige idé med en model, eller videreudvikle din idé med materialeeksperimenter eller prototyper?
Du kan vælge at arbejde praktisk og produktorienteret eller mere abstrakt, hvor dit arbejde med materialet kan være med til at fortælle en historie eller forstærke en bestemt følelse.
Du bestemmer selv hvilket materiale du vil arbejde med.
Vi er interesserede i at se dig udvikle dit eget udtryk - og ikke gengive noget eksisterende.

Opsamling

Kl. 16:00 - 17:00

Få sorteret og samlet dit materiale. Scan eller tag billeder af det du har lavet i hånden.
Husk at sætte tydeligt navn på alt dit materiale.
Sæt det hele sammen til én PDF som du navngiver Dag 1, og efterfølgende uploader til Wiseflow.
Oplever du tekniske problemer skal du ikke gå i panik.
Der er ikke nogen, der kommer til at dumpe optagelsesprøven på grund af tekniske problemer.
Brug tjeklisten nederst på siden til at sikre dig at du har lavet det du skal.

DAG 2

Opstart

Kl. 9:00 - 9:15

Gør dig bekendt med dagens opgaver.
Vær opmærksom på den tid, der er sat af til hver opgave. Forsøg at overholde tiden, da tiden der er afsat også er udtryk for hvor meget arbejde vi forventer du lægger i den enkelte opgave.

Opvarming

Kl. 9:15 - 10:45

Lav et "selvportræt".

Medie, materiale og fremgangsmåde er helt op til dig selv.

Temaet for dagens primære opgave er: GENERATIONER

Opgaven består af 2 dele.

Begge dele af opgave er synlig hele dagen, så du har større frihed til at planlægge hvornår du gør hvad.

Det kan være gavnligt at lave en tidsplan og forsøge at holde dig til den, så du når at blive færdig til tiden.

Del 1 omhandler:

Evne til at undersøge og registrere

Del 2 omhandler:

Evne til at frembringe, udvikle og kommunikere idéer

Evne til at relatere dit løsningsforslag til andre mennesker (brugere)

Evne til at behandle og udvikle form, funktion, materialer og medier

HUSK; vi kigger gennemgående på dette i alt dit arbejde:

Evne til at tegne, formidle og kommunikere visuelt

Del 1.

Kl. 10:45 - 12:45

Evne til at undersøge og registrere

Se filmen vi har lavet over temaet GENERATIONER. <https://www.youtube.com/watch?v=zftw-wBQZ6M>

Lad dig inspirere af situationer eller egne erfaringer og dyk dybere ned i et emne du finder interessant.

Lad dine undersøgelser være drevet af forsøg og eksperimenter.

Du må gerne henvende dig til andre, der måske kan give dig brugbare indsigter.

Om det er samtaler, telefoniskinterview eller kontakt via sociale medier er op til dig.

En simpel tekstbesked kan også bruges.

Ræk ud til andre i det omfang det er muligt for dig. Men afsæt også en begrænset mængde tid til samtalen, inden du kontakter andre.

Brug gerne din familie, dine venner, dit netværk.

De skal ikke forsøge at løse opgaven for dig, men give dig viden som kan give dig en god idé.

Dvs. du skal FÅ en idé på baggrund af dine undersøgelser.

Del 2.

Kl. 12:45 - 15:30

Evne til at frembringe, udvikle og kommunikere idéer:

Nu skal du igang med at idéudvikle.

Lav skitser, eksperimenter, prototyper.

Når din færdige idé begynder at tage form, kan du evt. følge op og få kommentarer fra dem du spurgte ind til. Men husk; det er DIN optagelsesprøve og DIN idé i sidste ende.

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, men du skal heller ikke være bange for at arbejde mere fabulerende og fantasifuldt med dit design.

Du må gerne arbejde med noget humoristisk udvikle noget, der eksisterer i et opdigtet fremtidsscenario – bare så længe det er tydeligt for os, hvad du vil, med det du designer.

Kort sagt; giv den gas - og lad ikke ord som “realistisk”, “praktisk” og “gavnligt” holde dig tilbage.

Evne til at relatere dit løsningsforslag til andre mennesker (brugere):

Gør dig klart hvem du skaber værdi for, med dit endelige design.

Husk at du selv skal få en idé på baggrund af det de indsigter du har fundet frem til.

Husk også, at hvis du har en samtale med nogen, handler det IKKE om at modtage en konkret bestilling på noget de ønsker. Det handler i langt højere grad om at du skal OPDAGE noget de måske ikke selv var klar over de havde brug for.

Evne til at behandle og udvikle form, funktion, materialer og medier:

Husk også at vi stadig giver dig point for det, som ikke blot er tegnede skitser, collager og billeder.

Det er vigtigt at du i denne opgaver også viser os at du kan eksperimentere med fx formudvikling og materialer. Du behøver ikke tænke det som noget strengt funktionelt. Men vis os at du kan sætter form på dine tanker.

Afslutning

15:30 - 17:00

Få sorteret og samlet dit materiale. Scan eller tag billeder af det du har lavet i hånden.

Husk at sætte tydeligt navn på alt dit materiale.

Sæt det hele sammen til én PDF som du navngiver Dag 2, og efterfølgende uploader til Wiseflow.

Oplever du tekniske problemer skal du skrive til Upload teamet på denne mail:

Brug tjeklisten nederst på siden til at sikre dig at du har lavet det du skal.

TJEKLISTE - Dag 1

Din PDF for Dag 1 bør indholde flg.:

Dit foto af dig selv fra opvarmningsopgaven.

Billeder, skitser og ultrakorte forklaringer, der dokumenterer dine undersøgelser.

Skitser med din idéudvikling.

Skitser, der forklarer hvem du skaber værdi for med dit design.

Fotos af dine form- og materialeeksperimenter.

HUSK navn på ALLE sider.

TJEKLISTE - Dag 2

Din PDF for Dag 2 bør indholde flg.:

Dit "selvportræt" fra opvarmningsopgaven.

Billeder, skitser og ultrakorte forklaringer, der dokumenterer dine undersøgelser og dit valg af emne.

Skitser, der forklarer hvem du har været i dialog med og hvordan du kan skabe værdi for dem (eller andre) med dit endelige designforslag.

Skitser med din idéudvikling.

Fotos eller renderinger af dine form- og materialeeksperimenter.

Én hel side eller planche, der opsummerer og forklarer dit endelige designforslag.

Dit endelige designforslag kan også være:

- Et objekt (frit materialevalg)
- En installation (arbejde med lys, rum, interiør, scenografi)
- En film (maks. 3 minutters varighed, uploades separat i Wiseflow - navngivet Dag 2)
- Eller en kombination af ovenstående (planche, objekt, installation og film)

HUSK navn på ALLE sider.
