

brahegatan 10
114 37 stockholm / sweden

telefon 08 660 20 20
fax 08 665 00 87

info@beckmans.se
www.beckmans.se

Varför arbetsprover?

Utbildningen vilar på konstnärlig grund och arbetsprover är en del av ansökningsprocessen. Vi vill se studenter som tänker kreativt och som har potential och vilja att utvecklas. Arbetsproverna ger oss lärare en uppfattning om hur du tar dig an uppgifter, och ger en bild av din förmåga att utvecklas. Vi vill att du ska vara redo att förberedas för de olika uppgifter en formgivare kan ställas inför. Du ska uppvisa att du har intresse och förmåga att jobba engagerat och självständigt för att tillgodogöra dig utbildningen. När du tagit din examen vill vi att du ska ha kunskaper för att kunna bidra till att utveckla designområdet!

Uppgift 1. Personligt brev

Beskriv kort varför du vill studera på Form vid Beckmans Designhögskola!
Max en A4.

Uppgift 2. Den bortglömda platsen - en alternativ gemensam yta

Vårt moderna samhälle ska rymma många lösningar för en mängd människor som har olika behov och livsstil. Människor som har olika sätt att röra sig och använda de gemensamma uterummen. Platser som kan vara allmänna parker, torg och knutpunkter, men också mindre synliga och tillgängliga som fått förfalla och till synes är bortglömda. De kanske saknar bra belysning, sittmöjlighet, trivsel och därför passerar snabbt och ogärna av oss människor. Det kan bidra till otrygga miljöer och vittna om vilka områden och grupper samhället satsar mer eller mindre på.

Välj en plats som du tycker är bortglömd eller inte omhändertagen och som skulle kunna bli något annat än vad den är idag. Det är bara din egen fantasi som sätter begränsningar.

Dokumentera platsen och beskriv kortfattat varför du valt just den.

Fundera på vilken målgrupp, det vill säga vilka du tänker att platsen borde vara till för. Vilka behov har de?

Tänk på både helheten och detaljerna, dvs miljö och dess beståndsdelar (objekt, produkter och/eller möbler). Skissa dina idéer. Välj en av dessa och utveckla den genom att skissa upp den och dess delar från minst två håll. Om möjligt gör gärna modell i valfritt material och teknik.

1. Montera dina idéskisser på 1-2 st pannåer i A3-format
2. Montera det material som visar hur du utvecklat den utvalda idén och dess slutliga resultat genom skisser/teckningar/modeller på 2-3 pannåer i A3-format.
3. Fotografera eller scanna in alla dina pannåer och gör dessa filer till ett PDF-dokument.

Uppgift 3. Designuppdrag Belysning

Belysning handlar om ljus och möjliggör att vi kan arbeta, läsa, leka, umgås på platser och tider som annars kanske är för mörka. Ett företag som vill vara i framkant inom belysning vill att du ska designa två lampor i varsin storlek och/eller funktion som kompletterar varandra och som kan utmana idén om vad en lampa kan vara. Belysning som till form och funktion kan tillföra något viktigt och intressant i den miljön de placeras.

Skissa dina idéer. Välj ett spår av dessa och utveckla det genom att skissa vidare och undersök möjliga former och detaljer med hjälp av skissandet. Tänk på att visa från olika håll med hjälp av skissandet. Du kan också skissa med enkla skissmodeller. Jobba igenom idén ytterligare och presentera ett slutgiltigt förslag där du också kortfattat förklarar material- och teknikval samt var och hur du vill att din belysning ska användas .

1. Montera dina idéskisser på 1-2 st pannåer i A3-format
2. Montera det material som visar hur du utvecklat den utvalda idén och dess slutliga resultat genom skisser/teckningar/modeller på 2-3 pannåer i A3-format.
3. Fotografera eller scanna in alla dina pannåer och gör dessa filer till ett pdf-dokument.

Uppgift 4. Historia, Teori och Kontext

I Forms utbildning ingår även ämnesområdet Historia, Teori, Kontext, där det bland annat handlar om att diskutera egna och andras arbeten ur historiska och kulturella perspektiv samt utveckla hållbara förhållningssätt till det egna arbetet och yrkesrollen.

Hitta ett formgivet objekt/produkt som du finner intressant. Beskriv hur denna ser ut, vem du tror den är formgiven för och hur du tror att den är tänkt att användas. Vad tycker du själv är intressant med objektet? Hur kan det inspirera eller påverka ditt eget arbete?

Ta med en bild och information om formgivaren såsom namn, tid och plats när hen var verksam. Bild och text på max en A4.

Uppgift 5. Egna arbeten

Visa ett urval av dina egna arbeten som du tycker representerar dig och ditt arbete. Det kan vara teckning, kroki, måleri, skulptur, hantverk, formgivning, m.m.

1. Montera dina arbeten eller bilder på arbeten på max 5 pannåer i A3-format.
2. Fotografera eller scanna in alla dina pannåer och gör dessa filer till ett pdf-dokument.

Söker du både till högskolan och kvällsskolan* behöver du endast göra arbetsproverna för högskolan. Du måste dock ansöka till båda utbildningarna senast 18 maj 2020 på beckmans.se.

* Kvällsskolan är en ettårig förberedande utbildning inom Form. Kursen bedrivs 2 kvällar per vecka och är avgiftsbelagd. Ett stipendium finns att söka. Erhåller du stipendiet så täcker det hela kursavgiften. Du söker stipendiet här: www.designstipendiet.se

Så här går antagningsarbetet till:

I första urvalsomgången bedömer vi dina arbetsprover genom en grupp bestående av lärare på Form, KG (konstnärlig gestaltning) och HTK (historia, teori, kontext) samt 2 studentrepresentanter.

I andra urvalsomgången kallar vi ungefär dubbelt antal till intervju mot hur många vi tar in. Intervjun sker online pga Covid-19 med lärare på programmet Form. I samband med kallelsen kommer vi ge dig mer instruktioner och be dig förbereda dig på att visa dina pannåer av din designprocess för någon av uppgifterna, dvs att du visar via skärmen, antingen genom att dela eller visa i kameran.

När vi bedömer arbetsprover tittar vi på:

- **Idéhöjd:** Den bakomliggande styrkan i dina idéer, tankar, lösningar och eventuella budskap. Din kreativa förmåga.
- **Gestaltning:** Känsla för två- och tredimensionell form. Känsla för perspektiv och volym. Konstnärlig förmåga och uttryck.
- **Presentation:** Hur arbetet kommuniceras med hjälp av exempelvis skisser, teckningar, modeller.

Ett första urval av behöriga sökande kallas till intervju under vecka 25-26.

Om utbildningen.

180 högskolepoäng innebär att utbildningen är 3-årig. Högskolan är kostnadsfri och CSN-berättigad. Du betalar alltså ingen terminsavgift, men bekostar själv det material som behövs i utbildningen. Medborgare utanför EU och EES måste betala studieavgift för studier på grundnivå. För info/kontakt se: beckmans.se

brahegatan 10
11437 stockholm / sweden

telefon 08 660 20 20
fax 08 665 00 87

info@beckmans.se
www.beckmans.se

Kandidatprogrammet Mode 180 hp vilar på konstnärlig grund och arbetsprover är en del av ansökningsprocessen. Vi vill se sökande med ett kreativt tänkande, stor motivation och som har ett djupt intresse för modedesign. Arbetsproverna ger oss lärare en uppfattning om hur du tar dig an uppgifter och en bild av din förmåga att utvecklas. Vårt mål under utbildningen är att du ska förberedas för de olika uppgifter som en modedesigner kan ställas inför.

Så här levererar du dina arbetsprover pga Covid-19

Alla arbetsprover behöver laddas upp digitalt. Det betyder att om du utfört uppgifterna för hand måste du omvandla dem så att du kan lägga in dem i PDF-filer genom att fotografera av dina arbeten. Följ anvisningarna under respektive uppgift. Arbetsprover inlämnade på annat sätt än beskrivet ovan behandlas ej.

Uppgift 1. Modekollektion på temat "Musik"

Musik och mode har alltid gått hand i hand; tänk exempelvis på vad den engelska modedesignern Vivienne Westwood gjort för punken eller vad sportkläder betyder för hiphopen. I den här uppgiften ska du skapa en modekollektion inspirerad av musikens värld.

Inspirationen kan t ex komma genom musik ifrån andra länder; tonerna av en säckpipa kan bli en kollektion där olika klanrutor möts och tibetansk munksång får dig kanske att rita plagg med enkelt snitt i starka färger. Hur skulle din kollektion se ut ifall du utgick från ett musikstycke av Mozart? Och vilka idéer får du om du vänder blickarna mot musikalernas värld?

Det sägs att det engelska syntbandet Human League hävdade att det var viktigare hur de såg ut än hur de lät. Andra artister som inspirerar med sin klädstil är till exempel politiskt engagerade Seinabo Sey och rockens egen kameleont David Bowie. Din egen inspirationskälla behöver förstås inte vara en superstjärna utan kan lika gärna vara någon som står dig nära eller ett lokalt garageband. Det viktigaste är att du hittar något på temat "Musik" som du tycker är inspirerande.

- Gör research. Samla bilder från tidningar, böcker och nätet. Besök bibliotek och museer. Se film och lyssna på musik. Skissa ned och vidareutveckla tankar och idéer.
- Tänk ut ett modekoncept på temat "Musik" utifrån den research du har gjort.
- Skriv en text där du redogör dina idéer och tankar kring ditt arbete på temat "Musik". Vad har du låtit dig inspireras av? Hur tänker du kring valet av inspirationskälla? Texten ska vara på max 600 tecken inklusive blanksteg. Denna ska också ingå i den samlade PDF:en för hela uppgiften.

- Gör en moodboard, dvs ett inspirationskollage som illustrerar din text. Använd det material som du samlat in i din research.
- Formge en modekollektion med minst 10 plagg med betoning på mode. Kollektionen ska kännas samtida (den skall inte vara dräkthistoriskt eller för scen och teater). Denna punkt presenterar du via:
 - Rita en line-up, dvs illustrera samtliga plagg i plaggkombinationer på figur. Illustrationerna ska vara färglagda.
 - Rita svart/vita plaggsskisser på plaggens fram och baksidor.
 - Gör en färgkarta som innehåller de färger som ingår i din kollektion.
 - Visa med tygklipp dina materialval för kollektionen. Klippen kan sitta vid respektive skiss eller presenteras som en materialkarta.

Så här lämnar du in uppgift 1:

Samla alla uppgifterna i en PDF på max 10 MB och ladda upp. Döp PDF:en med ditt namn och uppgift 1.

Uppgift 2. Toile

Konstruera och sy en toile (prototyp i bomullsväv eller annat lämpligt material) i full skala utifrån ett valfritt plagg från Uppgift 1. Dokumentera din arbetsprocess med fotografier. Redovisa processen med bilderna du tagit. Ett av fotona måste visa den färdiga toilen. Tänk på att fota med bra ljus och neutral bakgrund.

Så här lämnar du in uppgift 2:

Ladda upp som en PDF, max 10 MB per fil. Döp PDF:en med ditt namn och uppgift 2.

Uppgift 3. Mönster på temat "Under ytan"

Utifrån temat "Under ytan" skall du formge två mönster för modedesign (inte för inredning). För att skapa innovativa mönster för mode är det viktigt att kombinera inspirationskällor på ett spännande och fantasifullt sätt. Temat "Under ytan" kan tolkas på många vis. Det kan handla om att inspireras av havet och vad som döljer sig i djupet eller t.ex. om vad som ligger dolt i minnet.

Under arbetets gång utvecklar du dina idéer genom teckning, kollage eller andra materialmöten. Du kanske testar varianter med färg, form, skala. Visa stegen i din process och samla materialet i en skissbok. Skissboken är en del av uppgiften. Vi vill där se hur du har tänkt och hur du har experimenterat dig fram till slutresultatet

av dina mönster. Nämn gärna vilken teknik som du tänker dig att mönstren ska tryckas i, t ex ifall det ska vara med digital- eller screentryck.

- Skapa två stycken modemönster; gör originalskisser i full skala och ge exempel på rapport (upprepning).
- Skapa ett placerat mönstertryck i skala 1:1, gör originalskiss.
Med placerat mönstertryck menas ett mönstermotiv som placeras någonstans på ett plagg. Placerat mönstertryck kan vara en del av ditt upprepade mönster, eller helt fristående från originalskissen.
- Placera dina mönster i en liten kollektion om tre stycken outfits. Presentera plaggen som en färglagd line-up med både fram- och baksidor.
- Dokumentera din research, idéer och process i en skissbok. Välj ut 20 sidor som du fotograferar och laddar upp.

Så här lämnar du in uppgift 3:

Samla alla uppgifterna i en PDF på max 10 MB och ladda upp. Döp PDF:en med ditt namn och uppgift 3.

Uppgift 4. Text

Mode kan definieras på flera sätt. Skriv en text om vad mode är för dig (max 1000 tecken inkl blanksteg). Illustrera texten med en bild (kan t ex vara från en tidning, film eller modevisning).

Så här lämnar du in uppgift 4:

Ladda upp texten som en PDF på max 10 MB. Döp PDF:en med ditt namn och uppgift 4.

Uppgift 5. Krokier

3-5 stycken krokier (ange hur lång tid du haft på dig för varje skiss).

Så här lämnar du in uppgift 5:

Samla alla krokier i en PDF på max 10 MB och ladda upp. Döp PDF:en med ditt namn och uppgift 5.

Uppgift 6. Fria illustrationer

2-5 stycken fria illustrationer i original. Här har du möjlighet att visa exakt vad du vill.

Så här lämnar du in uppgift 6:

Samla alla illustrationer i en PDF på max 10 MB och ladda upp. Döp PDF:en med ditt namn och uppgift 6.

Tips!

När vi tittar på dina arbetsprover vill vi i första hand se din förmåga att gestalta och utveckla dina idéer till färdiga lösningar. Ta tillfället att i arbetsproverna visa vad du kan. Tänk på att läsa igenom instruktionerna ordentligt.

Söker du både till högskolan och kvällsskolan* behöver du endast göra arbetsproverna för högskolan. Du måste dock ansöka till båda utbildningarna senast 18 maj 2020 på beckmans.se.

* Kvällsskolan är en ettårig förberedande utbildning inom Mode. Kursen bedrivs 2 kvällar per vecka och är avgiftsbelagd. Ett stipendium finns att söka. Erhåller du stipendiet så täcker det hela kursavgiften. Du söker stipendiet här: www.designstipendiet.se

Så här går antagningsarbetet till:

Urvalet av vilka sökande som skall antas till utbildningen sker i två omgångar. I första omgången bedömer en grupp dina arbetsprover. Gruppen består av lärare vid Mode, Konstnärlig gestaltning och HTK (historia, teori och kontext) samt två studentrepresentanter.

När vi bedömer arbetsprover tittar vi på:

- Idéarbete
- Konstnärlighet
- Research
- Hantverksskicklighet
- Materialitet
- Förmåga att tolka mode i samtiden
- Förmåga att ta till sig uppgifter

Det är viktigt för oss att vi kan se ett personligt uttryck (din stil) i dina arbetsprover.

I andra urvalsomgången kallar vi ungefär dubbelt antal till intervju mot hur många vi tar in. Omgång två sker i form av en intervju online pga Covid-19 med lärare på programmet Mode. I samband med kallelsen kommer vi ge dig mer instruktioner.

Ett första urval av behöriga sökande kallas till intervju under vecka 25-26.

Om utbildningen.

180 högskolepoäng innebär att utbildningen är 3-årig. Högskolan är kostnadsfri och CSN-berättigad. Du betalar alltså ingen terminsavgift, men bekostar själv det material som behövs i utbildningen. Medborgare utanför EU och EES måste betala studieavgift för studier på grundnivå. För info/kontakt se: beckmans.se

brahegatan 10
11437 stockholm / sweden

telefon 08 660 20 20
fax 08 665 00 87

info@beckmans.se
www.beckmans.se

Varför arbetsprover?

Kandidatprogrammet Visuell kommunikation 180 hp vilar på konstnärlig grund och arbetsprover är en del av ansökningsprocessen. Vi vill se studenter som tänker kreativt och som har potential och vilja att utvecklas. Arbetsproverna ger oss lärare en uppfattning om hur du tar dig an uppgifter, och ger en bild av din förmåga att utvecklas. Vi vill att du ska vara redo att förberedas för de olika uppgifter en formgivare kan ställas inför. Du ska uppvisa att du har intresse och förmåga att jobba engagerat och självständigt för att tillgodogöra dig utbildningen. När du tagit din examen vill vi att du ska ha kunskaper för att kunna bidra till att utveckla designområdet!

Att tänka på!

- Läs igenom instruktionerna noggrant innan du börjar.
- Dokumentera din process (se nedan om urval och intervju).
- Vi vill se din förmåga att gestalta och utveckla dina idéer till färdiga lösningar.
- I de fall du ska lämna in text tillsammans med din lösning, är det ett komplement och en hjälp att förstå hur du har tänkt. I de fall vi inte efterfrågar text, ska du inte komplettera med en text.
- Se till att det du vill visa att du kan, faktiskt går att se i dina lösningar.

Uppgift 1: Typografi

Typografi är en bred term för konsten och hantverket att utforma texter. I den här uppgiften tittar vi på idériedom och utförande, och förmågan att vara uppmärksam på bokstävernas olika karaktär och egenheter.

ABC-bok.

En ABC-bok är många människors första medvetna möte med bokstavsformer. Skapa en ABC-bok – för barn eller andra. Boken ska ha en kort text för varje bokstav. Boken ska inte innehålla illustrationer, utan vara helt typografisk. Utforma omslag och 3 uppslag, det vill säga 6 sidor med en bokstav på varje. Du väljer själv vilken sekvens bokstäver i alfabetet du har med. Du kan välja hur du vill att din bok ska publiceras, tryckt, digitalt eller annat.

Ladda upp som JPEG eller PDF max 10 MB.

Uppgift 2: Grafisk design

Grafisk design är en sammansättning av olika delar: struktur, idé, typografi, gestaltning. Under dina tre år på Beckmans kommer du att få öva på detta i många olika kurser. I den här uppgiften kommer vi att titta på hur de delar du har valt att ha med samspelar till en helhet.

Kortlek

Lek och spel är en viktig del av människans utveckling och finns i olika former i alla tider och kulturer. I den här uppgiften vill vi att du ska skapa en kortlek. Din kortlek ska utgå från den fransk-engelska sorten som har 52 kort uppdelade i fyra färger (klöver, ruter, spader och hjärter). Vi vill utöver de 52 korten se kortens baksida och förpackning. Denna uppgift ska du kommentera i text i det angivna textutrymmet. Där ska dina tankar kring dina designval framgå (max 500 tecken).

Ladda upp som JPEG eller PDF max 10 MB.

Uppgift 3: Rörlig grafik och bild

Rörlig grafik och bild är ett ämne som innehåller flera delar: teknik, idé, gestaltning, berättande. I den här uppgiften tittar vi på hur du sätter ihop de olika delarna till en helhet.

Teaser

En teaser är en kort trailer som ska väcka intresse för en film. Gör en teaser till en tänkt film om ett valfritt år i ditt liv. Året kan vara dåtid eller framtid. Resultatet ska vara max 1 minut lång. Denna uppgift ska du kommentera i text i det angivna textutrymmet. Där ska dina tankar kring dina designval framgå (max 500 tecken).

Film ska laddas upp på Vimeo eller Youtube (vi tar ej emot filmfiler). Välj att göra filmen publik.

OBS! Om du inte vill att filmen ska vara publik kan du ge filmen ett lösenord, var isåfall mycket noga med att ange lösenordet i uppgiftens brödtext.

Uppgift 4: Digital publicering

På Beckmans är visuell kommunikation lika självklar i digitala och tryckta medier. Här lär du dig förutsättningarna för design i digitala medier; webbutveckling och interaktiv formgivning. Under utbildningen kommer du få möjlighet att lära dig olika sätt att arbeta med digital visuell kommunikation. I den här uppgiften vill vi se att du har intresse och förmåga att tänka kring gestaltning för digitala plattformar. Hur kan teknik påverka form? Hur kan form påverka teknik?

Fanzine

Gör en digital publicering för en fanclub. Du får själv välja vilken sorts fanclub, och inom vilket område. Din lösning ska innehålla flera sidor. Du kan antingen programmera webbsidan själv eller använda befintliga verktyg för att bygga webbsidor, eller presentera skisser i form av stillbilder.

Ladda upp som JPEG eller PDF max 10 MB.

Uppgift 5: Reflektion

I utbildningen ingår även ämnesområdet Historia, Teori, Kontext, där det bland annat handlar om att diskutera egna och andras arbeten ur historiska och kulturella perspektiv samt utveckla hållbara förhållningssätt till det egna arbetet och yrkesrollen.

Brev till ...

Välj ett vykort med design- eller konstmotiv i till exempel en museishop. Skriv ett brev till upphovspersonen där du berättar om dina tankar om bilden och/eller ställer frågor. Inkludera en länk till motivet i din text.

Använd textrutan. Max 2000 tecken inkl blanksteg.

Uppgift 6: Valfria projekt

Vi vill gärna se mer av vad du är intresserad av att göra. Kanske ett samarbete med någon, ett uppdrag eller något du själv tagit initiativet till. Visa två projekt du har genomfört, eller håller på med just nu. Berätta kort i textrutan nedanför om hur projektet uppstod och vilka delar du har gjort.

Använd textrutan. Max 500 tecken inkl blanksteg.

Söker du både till högskolan och kvällsskolan* behöver du endast göra arbetsproverna för högskolan. Du måste dock ansöka till båda utbildningarna senast 18 maj 2020 på beckmans.se.

* Kvällsskolan är en ettårig förberedande utbildning inom Visuell kommunikation. Kursen bedrivs 2 kvällar per vecka och är avgiftsbelagd. Ett stipendium finns att söka. Erhåller du stipendiet så täcker det hela kursavgiften. Du söker stipendiet här: www.designstipendiet.se

Så här går antagningsarbetet till:

I första urvalsomgången bedöms dina arbetsprover av en grupp bestående av lärare, en extern sakkunnig, samt två studentrepresentanter.

Om du går vidare till intervju, blir du kallad cirka en vecka i förväg. Intervjun sker online pga Covid-19 med lärare på programmet Visuellt kommunikation. I samband med kallelsen kan vi be dig förbereda dig på att visa dokumentation av din designprocess för någon av uppgifterna, dvs att du visar via skärmen, antingen genom att dela eller visa i kameran. När vi ber dig visa din process så menar vi att vi vill se ett urval av idéarbete, skisser, research och problemlösning. Vi kommer inte att bedöma hur det ser ut, utan använda det som ett underlag för en diskussion om din process. Se därför till att dokumentera det du gör när du arbetar med arbetsproverna.

När vi bedömer arbetsprover på VK tittar vi på:

- Idéarbete
- Konstnärligt uttryck
- Hantverk
- Förmåga att bedriva research

Ett första urval av behöriga sökande kallas till intervju under vecka 25-26.

Om utbildningen

180 högskolepoäng innebär att utbildningen är 3-årig. Högskolan är kostnadsfri och CSN-berättigad. Du betalar alltså ingen terminsavgift, men bekostar själv det material som behövs i utbildningen. Medborgare utanför EU och EES måste betala studieavgift för studier på grundnivå. För info/kontakt se: beckmans.se

