

brahegatan 10
11437 stockholm / sweden

telefon 08 660 2020
fax 08 665 0087

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.
 - Vi vill att du gör dina prover på det sätt som bäst uppvisar dina förmågor.
- Se till att det du vill visa att du kan, faktiskt går att se i dina lösningar.

När vi bedömer arbetsprover på VK tittar vi på:

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

Så här går urvalet på VK till:

I första urvalsomgången bedöms dina arbetsprover av en grupp bestående av lärare i Visuell kommunikation, Konstnärlig gestaltning och HTK (historia, teori, kontext), en extern sakkunnig, samt två studentrepresentanter.

Om du går vidare till intervju, blir du kallad cirka en vecka i förväg. På intervjun möter du 2-3 av skolans lärare på programmet Visuell kommunikation. I samband med kallelsen kan vi be dig att till intervjun ta med en dokumentation av din designprocess för någon av uppgifterna. 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.

UPPGIFT 1: RÖRLIG GRAFIK OCH BILD. Instruktionsfilm.

Som formgivare behöver man ofta både lära sig nya saker och lära ut saker. I denna uppgift ska du skapa en instruktionsfilm, om ett valfritt ämne. Innehållet ska vara något som intresserar dig att lära ut, eller något du vill lära dig själv. Din instruktionsfilm ska innehålla bild och text och du får använda vilken teknik du vill. Filmen ska vara max 1 minut lång och innehålla instruktioner i 5 steg. Skriv ner dina tankar kring val av form, innehåll och ljud (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.

Här behöver du sätta ihop flera delar till en helhet: teknik, idé, form, berättande. Denna uppgift innebär också för många att man måste lära sig något för att lösa uppgiften, t.ex programvara för rörlig bild. För oss är det intressant att se hur man förhåller sig till något man inte redan är "expert" på.

UPPGIFT 2: GRAFISK DESIGN. Kalender.

Uppfattningen om tid har gestaltats på olika sätt genom historien och av olika kulturer. Som samhälle förhåller vi oss till en kollektiv överenskommelse om tid, och som individer har vi olika sätt att förstå och visualisera tid. Skapa en alternativ kalender där du skapar ett eget system för att överblicka tid. Du får själv välja vilken tidsindelning den visar och hur den ska användas. Valfri teknik och format.

Här vill vi också se en sammansättning av olika delar: struktur, idé, typografi, gestaltning. Vi kommer att titta på hur de samspelar till en helhet.

Ladda upp som JPEG eller PDF max 10 MB.

UPPGIFT 3: DIGITAL PUBLICERING. Wikipedia.

Gå in på Wikipedia. Välj valfri artikel eller slumpa fram en artikel. Använd den artikel du får fram till att skapa en ensides-hemsida baserad på artikelns information. Du är fri att tolka och gestalta artikelns ämne så fritt du vill, men texten du använder ska vara hämtad från Wikipedia-artikeln. Du kan antingen presentera skisser i form av stillbilder, programmera gränssnittet själv, eller använda befintliga verktyg (t.ex. Marvel).

Tanken med den här uppgiften är att visa att medveten design för digitala publiceringsformer är minst lika viktigt som för tryckt media. Här 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?

Ladda upp som JPEG eller PDF max 10 MB.

UPPGIFT 4: TYPOGRAFI. Bokstäver och siffror.

Skapa bokstäver och siffror. Bokstäverna ska skapas för hand, alltså ej i en dators programvara. Du får använda valfri teknik. Visa upp ditt resultat på tre sätt: siffrorna 1–10, ordet Typografi och ditt förnamn skrivet i ditt typsnitt.

Kommentar: Att göra ett typsnitt handlar om att hitta en idé och tillämpa den på ett konsekvent sätt på ett alfabet. Här tittar vi på idérikedom och originalitet, och förmågan att vara uppmärksam på bokstävernas olika karaktär och egenheter.

Ladda upp som JPEG eller PDF max 10 MB.

UPPGIFT 5: 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 initierat. Visa max 2 projekt du har genomfört, eller håller på med just nu. Berätta kort (max 500 tecken) om hur projektet uppstod och vilka delar du har gjort.

Ladda upp som JPEG eller PDF max 10 MB.

UPPGIFT 6: TEXT

I samspel med de ämnesspecifika delarna i utbildningen, kommer du också att öva dig på att sätta ditt arbete i relation till omvärlden genom ämnet Historia, teori och kontext. I denna uppgift ska du i textform berätta om:

Alt 1: Den senaste utställning, affisch, bokomslag, fotografi eller musikvideo som du tyckte var bra eller viktig. Varför var den det?

Alt 2: Beskriv något du hatar och varför.

Välj ett alternativ. Max 2000 tecken inkl blanksteg.

Ladda upp som PDF.

Ansöker du både till högskolan och kvällsskolan* behöver du endast göra arbetsproverna för högskolan. Du måste dock ansöka till båda utbildningarna senast 24 maj 2019 på beckmans.se. Ett första urval av behöriga sökande kallas till intervju under vecka 23-25.

* Kvällsskolan är en ettårig förberedande utbildning inom Visuell kommunikation. Kursen bedrivs 2 kvällar per vecka och är avgiftsbelagd.