

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 idériakedom och utförande, och förmågan att vara uppmärksam på bokstävernans 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

Den 7 april 2020 har du möjlighet att träffa studenter på Beckmans designhögskola för att få tips om hur du fullföljer din ansökan. Håll utkik på instagram och facebook för vidare info.

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. På intervjun möter du 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.

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