

brahegatan 10  
11437 stockholm/sweden

telefon 08 6602020  
fax 08 6650087

### 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.

### När vi bedömer arbetsprover på Visuell kommunikation (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 studentrepresentanter.

Om du går vidare till intervju, blir du kallad cirka en vecka i förväg. På intervjun som sker online möter du 2–3 av skolans lärare på programmet Visuell kommunikation. I samband med kallelsen kan vi be dig att till intervjun förbereda 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 hur du har löst uppgiften.

Se därför till att dokumentera det du gör när du arbetar med arbetsproverna.

Det är vanligt att söka flera gånger. Om du inte skulle komma in den här gången har du möjlighet att boka en tid för respons. Vi har inte möjlighet att ge respons på andra tider än den erbjudna tiden.

Söker du både till högskolan och kvällsskolan behöver du endast göra arbetsproverna för högskolan. Du måste dock ansöka och ladda upp arbetsprover till båda utbildningarna senast 14 maj 2021.

Kvällsskolan är en ettårig förberedande utbildning. 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](http://www.designstipendiet.se)

## Så här levererar du dina arbetsprover

Alla arbetsprover ska 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 scanna eller fotografera av dina arbeten. Följ anvisningarna under respektive uppgift. Arbetsprover inlämnade på annat sätt än beskrivet ovan behandlas inte.

### Uppgift 1: 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.

### Frimärke 2020

År 2020 fick ordet distans stor plats i våra liv. Människor har i alla tider och platser haft ett behov av varandra, av kontakt och kommunikation. Nya sätt att hålla kontakten med varandra trots stora avstånd har uppfunnits gång på gång. I år fick vi hitta uppfinningsrika sätt att hålla kontakten även med dem som fanns på ett geografiskt närmare avstånd. Skapa ett frimärke som visar en idé inspirerad av kommunikation och kontakt mellan människor. Vi vill att du har med året 2020 och namnet på en plats du själv väljer. I övrigt har du inga begränsningar i format eller tillvägagångssätt i hur ett frimärke skulle kunna formges eller användas. Visa frimärket a) som enskilt frimärke b) som en frimärskarta och c) hur den förhåller sig till den yta den sätts på (exempelvis vykort, kuvert).

Teknisk specifikation: PDF (upp till 10MB).

Döp PDF:en med ditt namn och uppgift 1.

### Uppgift 2: Digital yta

På Beckmans är visuell kommunikation lika självklar i digitala och tryckta medier. 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?

### Din digitala oas

Du är grundare av en resebyrå med virtuella resmål, dit resenären kan ta sig från vilken plats som helst med hjälp av digitala verktyg. Du ska snart lansera ett nytt resmål. Gör en prototyp av en mobilanpassad hemsida där besökaren besöker denna värld. Ditt resmål ska innehålla mer än en sida. Du kan antingen programmera webbsidan själv eller använda befintliga verktyg för att bygga webbsidor, eller presentera skisser i form av stillbilder. Om du vill visa en prototyp (en skiss som också visar hur hemsidan fungerar) kan du använda prototypverktyg (t ex Marvel, Figma, Webflow).

Teknisk specifikation: PDF (upp till 10MB) eller video (upp till 250MB).

Du kan också ladda upp en länk från Youtube eller Vimeo.

Döp PDF:en med ditt namn och uppgift 2.

### Uppgift 3: 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.

## Kaboom!

Onomatopoetiskt kallas ett ord som härmar ett ljud (exempelvis krasch, mjau, klirr). I den här uppgiften ska du skapa en typografisk affisch med 4 stycken ljudhärmande ord där sättet du formger orden på också gestaltar ljuden. Orden kan ha en koppling till varandra tematiskt eller visuellt, eller vara fyra fristående ord. Affischen ska endast bestå av de ord du valt, men orden och affischen som helhet kan formges i vilket manér, färg, format eller teknik du vill.

Teknisk specifikation: PDF (upp till 10MB).  
Döp PDF:en med ditt namn och uppgift 3.

#### **Uppgift 4: 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 nämnda delarna till en helhet.

#### **Kroppens många delar**

Gör ett rörligt material som berättar om en valfri del av kroppen. Du får välja själv hur du definierar ordet kroppsdel. Det du gör ska innehålla både text och bild. Du kan använda vilken teknik du vill, t.ex filma, animera, stop motion. Resultatet ska vara max 30s lång.

Teknisk specifikation: Video (upp till 250MB, max 30 sekunder).  
Du kan också ladda upp en länk från Youtube, Vimeo eller Soundcloud (max 30 sekunder).  
Döp filen med ditt namn och uppgift 4.

#### **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.

#### **Vad var det jag gjorde? Analys av ett eget projekt.**

Vi vill gärna veta mer av vad du är intresserad av att göra och höra dig reflektera kring ditt arbete. Kanske har du gjort ett samarbete med någon, ett uppdrag eller något du själv initierat. Det kan vara ett projekt du är nöjd med eller som du tvärtom tycker misslyckades. Visa oss ett projekt du har genomfört, eller håller på med just nu. Berätta väldigt kort om hur projektet uppstod och vilka delar du har gjort och fokusera sedan i din text på att reflektera över ditt projekt. Du kan utgå från följande frågor om du vill, men också välja egna: Vilka designval tycker du fungerar? Vilka idéer tycker du att du förmedlade med din lösning? Vilka var förutsättningarna för ditt arbete? Vad hade du gjort annorlunda om du hade gjort om det? Om du valt att visa ett misslyckat projekt, varför blev det misslyckat?

Välj en bild på ditt projekt. Max antal tecken för reflektionen: 2500 (inkl blanksteg). Teknisk specifikation: PDF (upp till 10MB).  
Döp PDF:en med ditt namn och uppgift 5.