

agavägen 54  
181 55 Lidingö  
08 660 2020

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 och skapar 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 lära dig mer om de olika uppgifter en formgivare kan ställas inför. Vi vill att du är redo för att ta ett självständigt ansvar för dina studier, din arbetsmiljö och den grupp du ska dela utbildningen med. Du ska uppvisa att du har intresse och förmåga att jobba engagerat och självständigt för att kunna tillgodogöra dig utbildningen. När du tagit din examen vill vi att du ska ha relevanta kunskaper för att kunna bidra till att utveckla designområdet. De arbetsprover som du bifogar till din ansökan ska vara skapade av dig!

## 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. Formulera dig tydligt och kortfattat. 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 VK tittar vi på:

- Idéarbete
- Konstnärligt uttryck
- Hantverk och utförande
- Förmåga att ställa ditt arbete i relation till omvärlden

## Obligatorisk 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. Skapa en grafisk identitet till ett nytt band i en musikstil du själv bestämmer. Din lösning ska innehålla ett namn du valt för bandet, en ordbild (logotyp), ett omslag till ett album och en konsertaffisch.

### Teknisk specifikation

- Ladda upp Uppgift 1 som en PDF (liggande A3) på max 10MB/5 sidor
- Namnge PDF:en "Uppgift 1\_Ditt Namn"

## Obligatorisk uppgift 2: Egna arbeten och 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 håller jag på med?

Vi vill gärna veta mer om vad du är intresserad av att göra. Kanske har du gjort ett samarbete med någon, ett uppdrag eller ett projekt du själv initierat. Berätta kort om hur projektet uppstod, vilka delar du har gjort och varför det ser ut som det gör. Här är några frågor du kan, men inte måste, använda: Vilka idéer tycker du att du förmedlade med din lösning? Vilka var förutsättningarna för ditt arbete? Obs! Vi vill se bilder från ditt projekt. Presentera det lika utförligt och pedagogiskt som dina övriga inlämningar.

### Teknisk specifikation

- Ladda upp Uppgift 1 som en PDF (liggande A3) på max 10MB/5 sidor
- Namnge PDF:en "Uppgift 2\_Ditt Namn"

### Obligatorisk uppgift 3: Hemsida

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?

#### Skor

Gör en hemsida som handlar om skohistoria. Du bestämmer själv om det är ett specifikt pars historia eller mer allmänt. Din hemsida ska innehålla informationstext och bild och vara gestaltad på ett sätt som passar den historia du vill berätta om skorna. Din lösning ska innehålla en förstasida och minst två undersidor. Hemsidan ska vara anpassad för både dator eller smartphone. Du kan antingen programmera sidan själv eller använda befintliga verktyg för att bygga webbsidor, eller presentera skisser i form av stillbilder.

#### Teknisk specifikation

- PDF (upp till 10MB) eller video, max 1 min (upp till 250MB).
- Du kan också ladda upp en länk från Youtube eller Vimeo (ej lösenordsskyddad). Max 1 min.
- Namnge filen till "Uppgift 2\_Ditt Namn"

### Obligatorisk 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.

#### Instrumentet

Skapa rörlig grafik till ett valfritt musikinstrument. Du kan arbeta i valfri teknik. Videon ska inte vara längre än 30 sekunder. Din film ska vara ljudsatt, men du väljer själv om det är musik eller annat ljud.

#### Teknisk specifikation

- Längd: Max 30 sekunder
- Video (upp till 250MB).
- Du kan också ladda upp en länk från Youtube eller Vimeo (ej lösenordsskyddad).
- Namnge filen till "Uppgift 3\_Ditt Namn"

### **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. Vid intervjun möter du 2 av skolans lärare på programmet Visuell kommunikation.

I samband med kallelsen kan vi be dig att ta med en dokumentation av din designprocess för någon av uppgifterna, och/eller arbetsfiler. När vi ber dig visa din process så menar vi att vi vill se ett urval av idéarbete, skisser, research och problemlösning som lett fram till ditt inlämnade arbetsprov. Det du visar kan vara en blandning av digitalt och fysiskt material.

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 skulle bli kallad till intervju men inte bli antagen den här gången, har du möjlighet att boka en mötestid för respons. Vi har inte möjlighet att ge respons på andra tider än den erbjudna tiden.

### **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: [www.beckmans.se](http://www.beckmans.se)

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 15 maj 2024.

\*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)