

Arbetsprovsuppgifter

VISUELL KOMMUNIKATION 180 hp

Beckmans Designhögskola 2026

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!

Om du i någon del av ditt inskickade material har tagit hjälp av någon annan eller använt dig av AI måste du uppge det. Vid intervjutillfälle kommer vi att be dig redogöra hur du har skapat ditt arbete.

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 till 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.

En rörelse

Det är valår 2026. Skapa grafisk design till en verklig eller påhittad rörelse som ska skapa engagemang! Beskriv kortfattat (1–2 meningar) vad din rörelse vill förmedla eller förändra. Din lösning ska innehålla: ett namn på

Arbetsprovsuppgifter

VISUELL KOMMUNIKATION 180 hp

Beckmans Designhögskola 2026

rörelsen, en logotyp, en affisch, en banner för digitala medier, en framsida till en folder och en tillämpning som du väljer själv.

Teknisk specifikation

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

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"

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?

Arbetsprovsuppgifter

VISUELL KOMMUNIKATION 180 hp

Beckmans Designhögskola 2026

Hemsida om en vän eller en familjemedlem

I internets barndom var den personliga hemsidan en central del av den kultur som formade World Wide Web. Den fungerade som en plats där man presenterade sig själv, sina intressen och sin identitet för omvärlden. Men hur skulle en personlig hemsida kunna se ut i dag — år 2026 — om den i stället handlade om någon annan än dig själv?

Skapa en ny hemsida om en vän eller en familjemedlem. Din lösning ska innehålla en förstasida samt minst två undersidor, och visualiseras för både dator och smartphone. Du kan antingen programmera webbsidan 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 3_Ditt Namn"

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.

Ett misstag

Skapa rörlig grafik på temat ett misstag. Använd någon av följande tekniker: stop motion, datoranimerat, filmat med kamera eller telefon. 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).

Arbetsprovsuppgifter

VISUELL KOMMUNIKATION 180 hp

Beckmans Designhögskola 2026

- Du kan också ladda upp en länk från Youtube eller Vimeo (ej lösenordsskyddad).
- Namnge filen till "Uppgift 4_Ditt Namn"

Allmänna tips om arbetsprover!

- 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

Så här går antagningsarbetet till

I första urvalsomgången bedömer vi dina arbetsprover genom en grupp bestående av lärare, yrkeslivsrepresentant och studentrepresentanter.

I andra urvalsomgången kallar vi ungefär dubbelt antal till intervju mot hur många vi tar in. När du blir kallad till intervju kommer du att möta 2–3 av skolans lärare.

Ett första urval av behöriga sökande kallas till intervju under vecka 24 eller 25.

Om utbildningen

180 högskolepoäng innebär att utbildningen är 3-årig och leder till en konstnärlig kandidatexamen. Högskolan är kostnadsfri och CSN-berättigad.

Arbetsprovsuppgifter

VISUELL KOMMUNIKATION 180 hp

Beckmans Designhögskola 2026

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

Ansökan till flera utbildningar

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 2026.

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