

# Overgange mellem det fysiske og det digitale rum



## Bacheloruddannelsen i design Hjemmeopgave 2022

# Det Kongelige Akademi



Foto: Jesper Juul.  
Foto fra workshop.



Foto: Jakob Ion Wille. Foto af projektet "I SHOP THEREFORE I AM",  
designet af kandidatstuderende Lukas Keysell og Rotem Soaye.

Arkitektur  
Design  
Konservering

Philip de Langes Allé 10  
1435 København K

[kglakademi.dk](http://kglakademi.dk)

Tema

## Overgange mellem det fysiske og digitale rum

*Grænserne mellem det fysiske og det digitale flytter sig og sammenflettes på stadig nye måder. Mange processer og ydelser, der tidligere var fysiske, som f.eks. breve og rejser bliver digitale eller virtuelle, og det betyder, at det er let at kontakte hinanden og rejse til nye steder. Her bliver vi befriet for fysiske begrænsninger og fantasien kan få frit spil, for eksempel i design af digital beklædning, digital overførsel af et modelleret objekt til en større skala og kontekst eller afholdelse af koncerter med kunstnere i digitale rum eller spiluniverser.*

*Den virtuelle verden kan frisætte os fra begrænsninger i den fysiske verden og forstærke og åbne op for nye oplevelser. Den fysiske verden kan (stadig) give os sanseoplevelser, som den digitale eller virtuelle verden ikke kan.*

I dette års hjemmeopgave inviterer vi dig til at udforske samspillet mellem den fysiske og virtuelle verden inden for det fagområde og program, som du søger ind på, og skabe et designforslag, der henvender sig til begge verdener i et fremtidigt scenarie.

Årets hjemmeopgave består af 3 dele:

Et designforslag, en video, hvor du fortæller om dit designforslag samt egne arbejder.

Del 1

### Designforslag

Dette års hjemmeopgave ligger i grænselandet mellem det fysiske og det digitale. Vi inviterer dig til at udforske mulighederne inden for det fagområde og program, som du søger ind på, og fremelske et designforslag, der inkluderer det fysiske og det digitale i et fremtidigt scenarie.

Der er frit slag for, hvad du vil arbejde med at lave – forslagene nedenfor er til inspiration.

Du kan f.eks. designe :

- et artefakt, der både findes og fungerer i den fysiske og virtuelle verden
- en virtuel løsning, f.eks. en event eller service, der skaber forandring i den fysiske verden
- en kampagne, et spil eller en identitet, hvor samspillet mellem det fysiske og digitale tilføjer oplevelsen nye kvaliteter
- en fysisk rumlig installation eller et objekt (f.eks. keramik, træ, glas eller andre materialer) der inkorporerer digitale elementer
- et metavers, der bringer nye, sanselige kvaliteter ind i den virtuelle oplevelse
- .....?

Du har frit spil på fem sider; det vigtige er, at du viser os din idé og dine designfaglige kompetencer og interesser inden for det område, du søger ind på, og at vi får indblik i din designproces.

Del 2

### Præsentationsvideo

Vi vil bede dig lave en 1-2 minutter lang video, hvor du præsenterer dit designforslag. Billedsiden skal vise og gennemgå dit designforslag og din designproces.

Vi må ikke kunne se dig selv på videoen, da hjemmeopgaven er anonym. Vi må kun høre dig – lydsiden er dig, der fortæller om dit arbejde.

Nedenfor har vi listet de ting, som du skal komme ind på i din fortælling:

- Hvad tænker du om temaet for dette års hjemmeopgave (kritisk refleksion)?
- Hvad handler dit designforslag om?
- Hvad er hovedideen i dit forslag?
- Hvem henvender dit forslag sig til?
- Hvordan har du arbejdet dig frem i designprocessen?
- Hvad har motiveret dig i opgaven?
- Hvordan vurderer du resultatet (kritisk refleksion)?

Del 3

**Egne arbejder**

Du skal samle **max. tre** sider med eksempler på, hvad du tidligere har lavet.

Dine eksempler skal vise, hvad du er optaget af, og hvad du kan lide at arbejde med. Det er op til dig at sætte siderne sammen på en måde, der viser dine evner og dine interesser. Du kan f.eks. bruge tegninger, kollager, undersøgelser eller andet visuelt materiale. Det kan også være fotos af fysiske modeller/objekter, du har lavet eller eksempler på programmering. Du kan indsætte titler og korte, forklarende tekster.

Hvordan løser jeg opgaven?

Din besvarelse på hjemmeopgaven skal forholde sig til det program og den studieretning som du vil søge ind på. Nedenfor er der et link til de to programmer, hvor du kan læse om deres vision, indhold mv.

Programmer:

Produkt+

<https://kglakademi.dk/program/produkt>

Visuelt Design og Interaktion

<https://kglakademi.dk/program/visuelt-design>

Anbefalinger

Vi anbefaler, at det tydeligt fremgår af dit materiale, hvordan du udfolder dine forskellige idéer. Du er fri til at fortolke eller være kritisk over for temaet. Du må gerne, alt efter vinklen på din designløsning, benytte flere medier i dit forslag. Vis os de teknikker, redskaber og programmer, du kan lide at arbejde med; det gælder både det analoge og det digitale og samspillet mellem det fysiske og det digitale i arbejdsprocessen.

Det kan f.eks. være at teste, hvordan et fysisk objekt fungerer i en fysisk kontekst via et digitalt program, at undersøge virkningen af en fysisk overflade gennem at indføre den digitalt som element i en større skala, at skitsere i hånden og overføre skitsen til et digitalt medie for viderebearbejdning eller at registrere form, struktur, farver igennem kameraet i den fysiske verden og bearbejde disse digitalt til brug i en fysisk eller virtuel kontekst. Vis gerne - hvor det er relevant - at du har forståelse for form, konstruktion, lys og skygge, farver, materialer m.v., og hvordan det har indflydelse på dit designforslag.

Du må godt indsætte meget korte, forklarende tekster eller ord, som hjælper bedømmerne til at forstå dit forslag eller dine arbejder. Alt materiale skal være nyt og lavet specifikt til årets opgave. Egne arbejder må gerne være fra tidligere men skal udvælges og sættes op specifikt til årets opgave. De korte tekster må være på dansk, svensk eller norsk.

Vi anbefaler, at du allerede fra start er opmærksom på opløsningen af de filer, du arbejder med, bl.a. fotos. Det er oftest ikke nødvendigt at have højeste opløsning, når man skal lave filer, der skal vises på en skærm.

Aflevering, formater og opsætning

Du skal uploade to filer: en pdf-fil og en video. De to filer skal uploades til Akademiets opgaveportal.

1. Din pdf-fil skal bestå af hjemmeopgavens to dele: Dit designforslag (5 sider) og eksempler på egne arbejder (max. 3 sider).  
Din fil skal opsættes i A3-landskabsformat og må max. fylde 100 MB.  
Du skal ikke indsætte forside og dit navn må ikke optræde i filen.  
Din fil skal navngives: Design2022OPG.  
Dit designforslag skal indsættes som de første sider og egne arbejder som de sidste sider.
2. Din video skal være en præsentation af dit designforslag.  
Den må vare 1-2 minutter, og opløsning skal være på 720p.  
Hverken du selv eller dit navn må optræde i videoen.  
Din fil skal navngives: Design2022VIDEO.

Kriterier	<p>Dit materiale bliver bedømt af to undervisere ud fra følgende kriterier:</p> <p>Ansøgerens evne til at:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Undersøge og registrere</li><li>• Frembringe og udvikle ideer</li><li>• Udvikle et originalt og nytænkende forslag</li><li>• Behandle og udvikle form, materiale og funktion</li><li>• Formidle og kommunikere skriftligt og visuelt med brug af analoge og digitale værktøjer</li></ul>
Frister og upload	<p>Du kan kun aflevere din hjemmeopgave ved at uploade til Akademiets opgaveportal.</p> <p><b>15. marts kl. 12:</b> Din ansøgningsfrist til kvote 2 på optagelse.dk.</p> <p><b>18. marts:</b> Du får en e-mail med et link til opgaveportalen, hvis du har ansøgt rettidigt på optagelse.dk.</p> <p><b>21. marts kl. 12:</b> Din frist for upload af din hjemmeopgave på opgaveportalen.</p> <p>På portalen er det beskrevet, hvordan du skal uploade trin for trin. Du får en kvittering, når din fil er uploadet korrekt.</p>
Vi anbefaler	<ul style="list-style-type: none"><li>• At du læser opgaveteksten grundigt igennem flere gange</li><li>• At du disponerer din tid og indregner tid til uforudsete problemer f.eks. af teknisk art</li><li>• At du starter upload i god tid. Hvis din fil er stor, må du forvente at upload tager tid</li><li>• At du ansøger på optagelse.dk tidligt, så det ikke tager tid fra dit arbejde med opgaven</li><li>• At du tjekker din mail-boks dagligt i hele ansøgningsperioden. Husk dit spamfilter</li></ul>
Svar	<p>Den 22. april planlægger vi at sende mails med oplysning om point til alle, der har afleveret en opgave. De cirka 110 ansøgere med de højeste point vil samtidig få en invitation til optagelsesprøven på campus.</p> <p>Se hele tidsplanen på hjemmesiden: <a href="https://kglakademi.dk/ba-tidsplan-design">https://kglakademi.dk/ba-tidsplan-design</a></p> <p>Se beskrivelse af kvote 2 på designuddannelsen: <a href="https://kglakademi.dk/ba-kvote2-design">https://kglakademi.dk/ba-kvote2-design</a></p>