

Ennakkotehtävät 2018

Muotoilu

Tehtävä 1. UUSI IDEA

Muotoilijan työkenttänä on koko maailma. Vaikka maailma on tilastojenkin valossa koko ajan aiempaa parempi paikka elää, varjostaa nykypäivää myös joukko vaikeita ja laaja-alaisia ongelmia, kuten esimerkiksi ilmaston lämpeneminen, hyvinvoinnin epätasainen jakaantuminen ja ikääntyvän väestön terveydenhoito. Tehtävänäsi on ideoida ja esittää tuote, teos tai palvelu, joka ratkaisee tai tuo esiin jonkin ajankohtaisen ongelman tai osan siitä.

TOTEUTUSTAPA

Etsi päivän sanomalehdestä lehtijuttu, joka käsittelee jotakin nykyajan laaja-alaista ongelmaa. Ideoi tuote, palvelu tai taiteellinen teos, joka tarjoaa ongelmaan ratkaisun, osan ratkaisua tai kommentoi sitä. Esitä tehtävä kolmella A3-kokoisella tukevalla paperilla tai kartongilla seuraavasti:

1. Esitä yhdellä kartongilla ongelma. Liimaa sivulle ongelmaasi käsittelevä lehtijuttu tai sen kopio sekä 200-400 sanan perusteluteksti, miksi tartuit juuri tähän ongelmaan. Voit esimerkiksi kertoa, miksi ongelma on merkittävä.
2. Esitä toisella kartongilla prosessi. Esittele ideointiprosessisi vaiheet visualisoimalla ja avainsanoilla. Kerro, miten etenit ongelmasta tuote-, teos- tai palveluideaasi. Kuvaa myös, miten tuotetta, teosta tai palvelua käytetään.
3. Esitä kolmannella kartongilla ratkaisu. Kuvaa tuote, teos tai palvelu piirtämällä, maalaamalla, tekstinä tai kuvakollaasina siten, että tuotteesta, palvelusta tai teoksesta saa kokonaiskuvan sekä käsityksen, miten se vastaa lehtijutusta poimimaasi ongelmaan.

Kirjoita nimesi ja tehtävän numero jokaisen kartongin kääntöpuolelle.

ARVIOINTIPERUSTEET

Idean omaperäisyys, visuaalisen ja kirjallisen ilmaisun selkeys, esityksen johdonmukaisuus.

Tehtävä 2. TAITTUVA LELU

Elämän digitalisoitumisen vastapainoksi fyysiset lelut ovat jälleen suosittuja. Tehtävänäsi on rakentaa kokoontaittuva, avattava tai avautuva lelu.

TOTEUTUSTAPA

Leikkaa, liimaa ja taittele tukevasta paperista tai muusta tukevasta levymäisestä materiaalista lelu, joka pysyy avattuna omin voimin. Lelun kokoa avattuna ei ole rajattu. Kokoon taitettuna lelun tulee mahtua housujen taskuun. Anna lelulle nimi sekä kerro lyhyesti, millaiseen leikkiin lelu on tarkoitettu.

Kirjoita lelun nimi, lelun käytön kuvaus sekä oma nimesi ja tehtävännumero A5-kokoiselle paperille. Lähetä paperi samassa kuoressa tehtävien kanssa.

ARVIOINTIPERUSTEET

Lelun kekseliäisyys, rakenteen toimivuus, toteutuksen huolellisuus, yleisilme.

Förhandsuppgifter 2018 Design

Uppgift 1. EN NY LÖSNING

En designers arbetsfält utgörs av hela världen. Även om världen i ljuset av statistiken hela tiden blir en bättre plats att leva på än tidigare, skuggas nutiden också av många svåra och omfattande problem, såsom till exempel uppvärmningen av klimatet, den ojämlika fördelningen av välfärden och hälsovården för den åldrande befolkningen. Din uppgift är att tänka ut en idé och presentera en produkt, ett verk eller en tjänst som löser eller synliggör något aktuellt problem eller en del av det.

UTFÖRANDE

Välj en artikel i en dagstidning som behandlar ett nutida problem som du finner viktigt. Tänk ut en idé, en tjänst eller ett konstnärligt verk som erbjuder en lösning på problemet, en del av en lösning eller kommenterar problemet. Presentera uppgiften på tre stadiga A3-papper eller kartonger på följande sätt:

1. Presentera problemet på en kartong. Klistra in den tidningsartikel som behandlar ditt problem eller en kopia av artikeln samt en motivering på 200–400 ord i vilken du förklarar varför du finner fastande för just detta problemet. Du kan till exempel berätta varför du finner problemet betydande.
2. Redovisa processen på en annan kartong. Presentera de olika faserna i din skaparprocess genom visualisering och nyckelord. Berätta hur du framskred från problemet till din produkt-, verk- eller tjänsteidé. Beskriv även hur produkten, verket eller tjänsten skall används eller visas.
3. Presentera lösningen på den tredje kartongen. Beskriv produkten, verket eller tjänsten genom att teckna, måla, som text eller bildcollage så att den ger en helhetsbild av produkten, verket eller tjänsten samt ger en uppfattning av hur den eller det motsvarar problemet du valde att synliggöra från tidningen.

Skriv ditt namn och numret på uppgiften på baksidan av varje kartong.

BEDÖMNINGSGRUNDER

Originaliteten i idén, tydligheten av den visuella och skriftliga framställningen, konsekvensen och tydligheten i framställningen.

Uppgift 2. HOPVIKBAR LEKSAK

Som motvikt till digitaliseringen av livet har fysiska leksaker blivit populära igen. Din uppgift är att bygga en hopvikbar leksak som går att öppna/öppnar sig.

UTFÖRANDE

Klipp, klistra och vik av stadigt papper eller något annat stadigt skivliknande material en leksak som viks ut till en större form eller struktur och hålls i öppet läge av sig själv. Storleken av leksaken i öppet läge är inte begränsad. I hopvikligt läge ska leksaken rymmas i en byxficka. Ge leksaken ett namn och berätta kort för vilken typ av leksaken är avsedd för.

Skriv namnet på leksaken, en beskrivning av hur leksaken används samt ditt eget namn och numret på uppgiften på ett papper i storlek A5. Skicka in papperet i samma kuvert som uppgifterna.

BEDÖMNINGSGRUNDER

Uppfinningsrikedomen, funktionaliteten hos konstruktionen, omsorgsfullheten av utförandet, kvalitén i det allmänna intrycket.