

Ennakkotehtävät 2026 / Förhandsuppgifter 2026

Dokumentaarinen elokuva	2
Elokuva- ja tv-käsikirjoitus	3
Elokuva- ja tv-lavastus	6
Elokuva- ja tv-tuotanto	7
Elokuvaleikkaus.....	8
Elokuvaohjaus.....	9
Elokuvaus	11
Elokuvaäänitys ja -äänisuunnittelu	12
Kuvataidekasvatus	14
Muoti	14
Muotoilu	16
Pukusuunnittelu: esittävät taiteet ja elokuva.....	18
Sisustusarkkitehtuuri	20
Visuaalisen viestinnän muotoilu	21
Bildkonstpedagogik.....	23
Design	24
Dokumentärfilm.....	25
Film- och tv-manuskript.....	27
Film- och tv-produktion	29
Film- och tv-scenografi	30
Filmklippning	32
Filmljudinspelning och -ljudplanering	33
Filmning	34
Filmregi	35
Inredningsarkitektur	37
Kostymdesign: scenkonst och film	38
Mode.....	41
Visuell kommunikation och design	42

Dokumentaarinen elokuva

TEHTÄVÄ 1. MOTIVAATIO JA ANSIOLUETTELO

A) Motivaatio

Kirjoita tietokoneella vapaamuotoinen korkeintaan yhden (1) sivun teksti, jossa kerrot, miksi haluat opiskella dokumentaarista elokuvaa. Fonttikoko 12.

Kerro tämä siten, että lukija saa käsityksen sinusta ihmisenä sekä asioista ja hetkistä, jotka ovat vaikuttaneet kiinnostukseesi dokumentaarista elokuvaa kohtaan. Kerro myös siitä, mitä olet aiemmin opiskellut.

Aloita motivaatiokirje lauseella, joka kertoo millaisia elokuvia haluaisit dokumentaarisen elokuvan ohjaajana tehdä.

Arviointiperusteet: Motivaatio ja kyky ilmaista haluaan nimenomaisesti dokumentaarisen elokuvan opiskeluun

B) Ansioluettelo x 2

Kirjoita valikoitu ansioluettelosi listan muodossa. Kirjoita sitten myös listan muodossa toinen ansioluettelosi, jossa kerrot, mitä ensimmäisen listan asioiden kulissien takana tapahtui. Sijoita listat rinnakkain joko pysty tai vaakaa-asentoon tallennetulle sivulle.

Tehtävän pituus yhteensä korkeintaan yksi (1) sivu. Fonttikoko 12.

Arviointiperusteet: Itsetuntemus ja sen välittäminen kirjallisesti, dramaturgian taju

Tallenna tehtävän A- ja B-osat yhdeksi PDF-tiedostoksi.

TEHTÄVÄ 2. ELOKUVAN IDEA

Kirjoita korkeintaan yhden (1) sivun synopsis, jolla esität dokumentaarisen elokuvan idean. Käytä viitekohtanasi taideteosta tai tekstiä.

Anna elokuvallesi nimi.

Liitä tiedostoon 3 valokuvaa valitsemassasi järjestyksessä elokuvaideaan liittyen. Tallenna tehtävä yhdeksi PDF-tiedostoksi. Fonttikoko 12.

Arviointiperusteet: Kyky löytää kiinnostava dokumentaarinen, elokuvallinen idea ja omintakeinen näkökulma sekä välittää se kuvan ja tekstin keinoin

TEHTÄVÄ 3. LYHYT VIDEOELOKUVA

Tee korkeintaan kolmen (3) minuutin dokumentaarinen elokuva aiheesta ”suunnan muutos”. Anna elokuvallasi nimi. Palauta elokuva linkkinä Vimeo- tai YouTube-palveluun. Merkitse linkki Opintopolun hakulomakkeelle. Varmista, että videon yksityisyysasetukset ovat sellaiset, että arvioijat pääsevät katsomaan videota suoraan linkin kautta. Jos salasanasuojaat videosi, merkitse myös salasana hakulomakkeelle. Linkin tulee johtaa suoraan kyseiseen videoon ja toimia koko hakukierroksen ajan 2.1.2027 saakka.

Arviointiperusteet: Toteutustavan elokuvallisuus, kyky eläytyä kuvattavien maailmaan, kyky välittää kokemuksia, sisällön ja muodon yhteys

Elokuva- ja tv-käsikirjoitus

TEHTÄVÄ 1: ELOKUVAKOHTAUS

Kirjoita fiktiivinen elokuvakohtaus aiheesta ’Miksi olemme ystäviä’. Valitse kohtauksen päähenkilöksi itsesi kaltainen henkilö, jonka toimintaa ymmärrät ja jonka tunteisiin pystyt samastumaan. Kohtauksen genre ja maailma voivat olla mitä tahansa. Kohtauksen pituus käsikirjoitusformaattissa 1,5–2,5 A4-sivua.

Kirjoita kohtaus käsikirjoitusformaattiin. (ks. liite [Fiktiivisen elokuvan käsikirjoitusformaatti](#))

Halutessasi voit hyödyntää esim. näitä käsikirjoitusohjelmia:

- Beat (Mac) <https://www.kapitan.fi/beat/>
- Fade In (Windows, Mac, Linux) <https://www.fadeinpro.com/page.pl?content=download>

Lisäksi selvitä max. 100 sanan saatetekstillä, miten kohtauksen päähenkilö muistuttaa sinua ja miten se näkyy kohtauksessa. Saatetekstissä voit myös kertoa liittyykö kohtaus mahdollisesti johonkin pidempään tekstiin tai kokonaisuuteen, jota olet kehitellyt. Kohtauksen ja saatesanojen maksimipituus yhteensä kolme A4-sivua.

Kirjoita tehtävän yläriville selventävä teksti: ”BA Käsikirjoitus T1”. (Älä kirjoita omaa nimeäsi, sillä tehtävä arvioidaan anonyymina.)

Nimeä tiedosto tyyliin ”Sukunimi_Etunimi_T1” ja tallenna pdf-muodossa.

Arviointiperusteet: Henkilökohtaisten kokemusten hyödyntäminen kerronnassa. Draamallinen ajattelu. Kyky vaikuttaa katsojaan fiktiivisellä tekstillä.

TEHTÄVÄ 2: KOLME KOHTAUSTA ELOKUVASTA

Tehtäväsi on valita yksi kirja oheisesta listasta:

1. Tammi, Kaisa: Naisvankilan pomo, 2022, WSOY
2. Kiiskilä, Mikko: Vanginvartija, 2025, bazar
3. Alakoski, Susanna: Hyvää vangkilaa toivoo Jenna, 2010, Schildt (tai ruotsiksi Susanna Alakoski: Håpas du trifs bra i fengelse, 2010, Albert Bonniers förlag)

Lue kirja. Tunnista kirjasta hahmo, joka kiinnostaa sinua henkilökohtaisesti, ja käytä hahmoa inspiraationa oman käsikirjoituksen ideoinnissa. Sijoita tarina lukemasi kirjan maailmaan.

Kirjoita kolme (3) elokuvallista kohtausta, joissa valitsemasi hahmo on päähenkilönä. Kohtaukset voivat olla oma kokonaisuutensa tai ne voivat olla osa pidempää kokonaisuutta (esim. pitkä näytelmäelokuva tai televisiosarja). Kirjoita kohtaukset käsikirjoitusformaattiin (ks. aiemman tehtävän ohjeet käsikirjoitusformaattista ja käsikirjoitusohjelmista). Kohtausten pituus saa olla enintään viisi (5) sivua käsikirjoitusformaattissa.

Kirjoita lisäksi max. 150 sanan saateteksti, jossa kerrot valitsemastasi kirjasta ja hahmosta, jota käytit inspiraationa. Lisäksi kuvaa lyhyesti millaisen prosessin kautta päädyit kirjoittamaan käsikirjoituksesi. Kerro myös ovatko kirjoittamasi kohtaukset oma kokonaisuutensa vai ovatko ne kenties osa jotakin pidempää kokonaisuutta. Saatetekstin pituus saa olla enintään 0,5 A4-sivua.

(HUOM! Tehtävässä ei tarvitse toistaa kirjan tapahtumia tai juonikuvioita. Käytä kirjaa siis inspiraationa – tartu hahmoon, joka sinua kiinnostaa tai jonka tunnistat. Käytä kirjan maailmaa, mutta älä lukittaudu yksityiskohtiin.)

Lyhytelokuvakäsikirjoituksen ja saatetekstin maksimipituus yhteensä viisi ja puoli A4-sivua.

Kirjoita tehtävän yläriville selventävä teksti: ”BA Käsikirjoitus T2”. (Älä kirjoita omaa nimeäsi, sillä tehtävä arvioidaan anonyymina.)

Nimeä tiedosto tyyliin ”Sukunimi_Etunimi_T2” ja tallenna pdf-muodossa.

Arviointiperusteet: Kyky havaita ja kiteyttää tarinallisia merkityksiä lähdemateriaalista. Kyky luoda lähdemateriaalin pohjalta kiinnostava päähenkilö. Kyky kirjoittaa itselleen merkityksellistä tekstiä tehtävänannon mukaisesti. Draamallinen ajattelu.

TEHTÄVÄ 3: POHDISKELEVA ESSEE

Kirjoita yhden (1) sivun vapaamuotoinen essee, jossa pohdit aihetta: Minä, tulevaisuuden käsikirjoittaja.

Liitä mukaan oma kuvasi, jossa olet sellaisessa paikassa, jossa mieluiten kirjoitat (hakijan kasvojen pitäisi olla tunnistettavissa kuvasta).

Voit pohdiskella esseessä esimerkiksi seuraavia asioita:

- Miksi haet opiskelemaan elokuva- ja televisiokäsikirjoittamista?
- Mitä olet tähän mennessä kirjoittanut? Mitä haluaisit tulevaisuudessa kirjoittaa?
- Miten aiemmat opintosi/harrastuksesi/kiinnostuksesi mahdollisesti tukevat kirjoittamistasi ja yhteistyötaitojasi? (esim. kirjoittaminen, lukeminen, elokuvien ja/tai sarjojen katsominen, urheilu, musiikki, teatteri, partio... jne.)
- Miten mahdollinen työkokemuksesi tukee kirjoittamistasi ja yhteistyötaitojasi? (muutkin kuin elokuva- ja tv-alaan liittyvät työtehtävät kannattaa mainita)
- Entä mitä haluaisit oppia ja miten haluaisit kehittyä opintojesi aikana? (Pyri erottelemaan muutamia asioita/aiheita, joita voisit oppia opintojen aikana.)

- Kerro myös, mikä olisi sinun haaveesi, jos pääsisit opiskelemaan? Millaisia elokuvia, televisiosarjoja ja työtehtäviä mahdollisesti haluaisit alalla tehdä? Millaiset aiheet ja teemat sinua kiinnostavat?
- Mikä voisi olla sinun roolisi tulevaisuuden käsikirjoittajana? Mikä merkitys käsikirjoittamisella on tulevaisuudessa? Tarvitaanko käsikirjoittajia ja tarinankertojia 2030-luvulla?

(HUOM! Tässä tehtävässä ei ole kyse hakijan Curriculum Vitaesta/CV:stä. Tehtävässä ei tarvitse mainita yhteystietoja, osoitetta, syntymäaikaa. Kuvan ei tarvitse olla valokuva, mutta hakijan kasvojen pitäisi olla tunnistettavissa.)

Kirjoita tehtävän yläriville selventävä teksti: ”BA Käsikirjoitus Ennakkotehtävä 3”. (Tässä tehtävässä on suotavaa kirjoittaa oma nimi tekstin otsikkoon. Ks. ohjeet alla.)

Otsikoi essee ”(Etunimesi), tulevaisuuden käsikirjoittaja”. Kirjoita normaalilla fontilla (esim. Times New Roman, koko 12) ja rivivälillä (riviväli 1). Esseen sanamäärä voi olla jotakin 300–500 sanan väliltä. Esseen ja kuvan pitäisi mahtua kahdelle (2) A4-sivulle. Nimeä tiedosto tyyliin ”Sukunimi_Etunimi_T3” ja tallenna pdf-muodossa.

Arviointiperusteet: Oman osaamisen ja kiinnostuksen kohteiden esittely tiiviissä muodossa. Kyky pohdiskeluun ja itsereflektioon. Ohjeistuksen noudattaminen.

Elokuva- ja tv-lavastus

TEHTÄVÄ 1. ”TILA TUNTEESTA”

Muistele jotain tilaa, paikkaa tai ympäristöä, joka on vaikuttanut tunteisiisi voimakkaasti. Vaikutus voi olla positiivinen tai negatiivinen.

Tila, paikka tai ympäristö voi olla julkinen, yksityinen, kuviteltu tai unessa nähty.

Visualisoi tila ja sen herättämä tunne.

Toteutustapa: Maalaten paperille tai muulle fyysiselle alustalle, kuvan koko A3.

Arvosteluperusteet:

- Mielikuvituksen käyttö
- Taiteellinen ilmaisu
- Kyky tilakokemuksen välittämiseen

Skannaa tai kuvaa työsi. Nimeä tiedosto: sukunimi-etunimi-tilatunteesta.pdf.

TEHTÄVÄ 2. ”SANASTA KUVAKSI”

Millaisia assosiaatioita seuraavat sanat sinussa herättävät

1. Kaupunki
2. Varjo
3. Punainen

Tee ajatuksistasi kolme kuvaa:

1. kollaasi, kokoon A3 (kaupunki)
2. valokuva, kokoon A4 (varjo)
3. värillinen piirros, kokoon A3 (punainen)

Arvosteluperusteet:

- Mielikuvituksen käyttö
- Taiteellinen ilmaisu
- Visuaalisen idean omaperäisyys

Skannaa tai kuvaa työsi. Yhdistä kuvat yhdeksi PDF-tiedostoksi. Nimeä tiedosto: sukunimi-etunimi-sanastakuvaksi.pdf.

TEHTÄVÄ 3

Kirjoita motivaatiokirje aiheesta: Miksi haluat opiskella elokuva- ja televisiolavastusta?

Laita kirjeeseen nimesi ja piirrä siihen omakuvasi.

Liitä mukaan myös aikajärjestyksessä etenevä lista elämäsi keskeisimmistä ja omasta mielestäsi tärkeimmistä vaiheista, kokemuksista, opiskelusta, töistä sekä sinuun henkilökohtaisesti vaikuttaneista asioista. Kirjoita myös tämän listan alkuun nimesi.

Nimeä tiedosto: sukunimi-etunimi-tehtävä3.pdf.

Arvosteluperusteet:

- Motivaatiokirjeen suhteen: Kyky ilmaista, perustella ja jäsentää omaa motivaatiota elokuva- ja televisiolavastuksen opiskelua kohtaan.
- Aikajärjestyksessä etenevän listan suhteen: Selkeys sekä kyky muokata laajasta ja runsaasta materiaalista omaperäinen ja ilmaiseva tiivistelmä.

Elokuva- ja tv-tuotanto

TEHTÄVÄ 1: MOTIVAATIO JA ANSIOLUETTELO

A) MOTIVAATIO

Kirjoita vapaamuotoinen teksti, jossa kerrot, miksi haluat opiskella elokuva- ja TV-tuotantoa. Kerro tämä siten, että lukija saa käsityksen sinusta ihmisenä sekä asioista ja hetkistä, jotka ovat vaikuttaneet kiinnostukseesi elokuvaa kohtaan. Kerro myös siitä, mitä olet aiemmin opiskellut. Kerro myös millaisia elokuvia tai sarjoja haluaisit tuottajana tehdä.

Toteutustapa: Kirjoittamalla itse tekstinkäsittelyohjelmalla. Älä käytä AI:ta ideointiin tai kirjoittamiseen. Laajuus enintään 2 A4-liuskaa, pistekoko 12, riviväli 1,5. Kirjoita dokumenttiin tehtävän numero ja otsikko sekä oma nimesi. Palautus PDF-tiedostona.

Arviointiperusteet: Motivaatio ja kyky ilmaista haluaan nimenomaisesti elokuva- ja TV-tuotannon opiskeluun, itsetuntemus.

B) ANSIOLUETTELO

Liitä mukaan myös aikajärjestyksessä vuosilukuineen uusimmasta vanhimpaan etenevä lista elämäsi keskeisimmistä ja mielestäsi tärkeimmistä töistä, opiskelusta, harrastuksista ja kokemuksistasi.

Toteutustapa: Kirjoittamalla itse tekstinkäsittelyohjelmalla. Laajuus enintään 1 A4-liuska, pistekoko 12, riviväli 1,5. Kirjoita dokumenttiin tehtävän numero ja otsikko sekä oma nimesi. Palautus PDF-tiedostona.

Arviointiperusteet: Selkeys sekä kyky muokata omaperäinen ja ilmaiseva tiivistelmä.

TEHTÄVÄ 2: ANALYYSI

Esittele ja analysoi mielestäsi taidokkaasti toteutettu, ensisijaisesti yli 12-vuotiaille suunnattu

A) aikaisintaan vuonna 2020 valmistunut suomalainen pitkä elokuva tai sarja, fiktio tai dokumentti

ja

B) muu kuin suomalainen, pitkä fiktiivinen tai dokumentaarinen elokuva, joka on valmistunut ennen vuotta 2010.

Esittelyistä tulee käydä ilmi, miksi nämä teokset ovat sinulle merkityksellisiä ja mikä teoksien sisällössä puhuttelee sinua. Pohdi ja erittele miten teoksessa käytetyt audiovisuaalisen kerronnan eri keinot vaikuttivat katsomiskokemukseesi ja omiin tunteisiisi. Voit myös kertoa, miten teos olisi ollut mielestäsi vaikuttavampi kokemus ja teoksena sinulle paremmin toimiva.

Toteutustapa: Kirjoittamalla itse tekstinkäsittelyohjelmalla. Älä käytä AI:ta ideointiin tai kirjoittamiseen. Laajuus enintään 3 A4-liuskaa, pistekoko 12, riviväli 1,5. Kirjoita dokumenttiin tehtävän numero ja otsikko sekä oma nimesi. Palautus PDF-tiedostona.

Arviointiperusteet: Yleissivistys, kyky elokuvallisen teoksen analysointiin, näkemyksellisyys, kirjallinen ilmaisu.

TEHTÄVÄ 3: TARINA

A) Dokumentoi itse valokuvaamalla tilanne tai tilanteita elinympäristössäsi. Valitse yksi kuva, jossa näkyy vähintään yksi ihminen ja liitä se palautettavaan tehtävään. Kerro miten päädyit ottamaan kuvan tuosta tilanteesta ja miksi valitsit juuri tuon kuvan. Ota kuvat vaakaformaattissa, kuvaa ei tarvitse käsitellä eli valitsemasi kuvan voit hyvin palauttaa käsittelemättömänä sellaisenaan, älä käytä filttäreitä tai keinoälyä kuvan käsittelyyn.

B) Kirjoita kuvan pohjalta mielestäsi lyhytelokuvaksi sopiva elokuvallinen tarina, jossa on vähintään 3 henkilöä. Otsikoi tarinasi. Voit halutessasi kirjoittaa tarinan käsikirjoitusformaattiin.

Toteutustapa: Valokuvaamalla sekä kirjoittamalla itse tekstinkäsittelyohjelmalla. Älä käytä AI:ta ideointiin tai kirjoittamiseen. Tehtävän A-osan laajuus valokuvineen enintään 1,5 A4-liuskaa, pistekoko 12, riviväli 1,5. Tehtävän B-osan tekstin laajuus enintään 2 A4-liuskaa, pistekoko 12, riviväli 1,5. Kirjoita dokumenttiin tehtävän numero ja otsikko sekä oma nimesi. Palautus PDF-tiedostona.

Arviointiperusteet: Kirjallinen ilmaisu, kerronnalliset taidot, havainnointi- ja ideointikyky, näkemyksellisyys, omaperäisyys.

Elokuvaleikkaus

TEHTÄVÄ 1: OMAELÄMÄKERTA

Kirjoita tarinan muotoinen elämäkertasi, josta käy ilmi mistä sait kimmokkeen elokuva-alalle, ja miksi juuri elokuvaleikkaus innostaa sinua. Anna tarinalle nimi. Pyri todentuntuun ja vaikuttavuuteen.

Toteutustapa

Kirjoita tekstinkäsittelyohjelmalla, pituus enintään yksi (1) sivu.

Liitä mukaan ansioluetteloa muistuttava lista elämäsi todellisista tapahtumista (kirjallinen) sekä omaelämäkertaasi liittyvä omakuva, ei passikuvaa.

Arviointiperusteet

Kerrontataito, motivaatio.

TEHTÄVÄ 2: VALOKUVATEHTÄVÄ

Visualisoi ”epäröinti”.

Toteutustapa

Valokuvaa aiheesta ”epäröinti” yhdeksän (9) kuvan sarja.

Kuvia ei saa kommentoida tekstein. Yhdistä kuvat (9 kpl) yhdeksi PDF-tiedostoksi, sivuja voi olla 2–9.

Numeroi sivut. Anna tarinallesi nimi.

Arviointiperusteet

Visuaalisen hahmotuksen kyky, elokuvallisen rakenteen ymmärtäminen ja aiheen persoonallinen käsittely. Tilan ja muodon hahmottaminen, tunnelman välittäminen. Kiteyttämisen kyky.

TEHTÄVÄ 3: KUVALLINEN TEHTÄVÄ

Visualisoi ”hehku”.

Toteutustapa

Piirrä, maalaa tai valokuvaa korkeintaan kolme (3) kuvaa. Kuvia ei saa kommentoida tekstein.

Arviointiperusteet

Visuaalinen oivaltavuus, kiteyttämisen kyky, tilan ja muodon hahmottaminen, tunnelman välittäminen.

Elokuvaohjaus

ENNAKKOTEHTÄVÄT 2026

1. TARINA: ”PELKOJA PÄIN”

Osa a)

Kirjoita henkilön X tarina varhaisnuoruudesta tähän hetkeen tehtävän otsikkoon sopien. Sijoita tarina mielestäsi kiinnostavaan ympäristöön ja kuvaile ympäristö lyhyesti. Käytä tarinassa hyväksesi omia kokemuksiasi. Kirjoita tarinaan keskeiset käänteet ja kohtaamiset.

Maksimipituus yksi sivu. Fontti: Times New Roman, fonttikoko 12, riviväli 1,5.

Osa b)

Liitä tarinaasi sen maailmaan kytkeytyvä ydinkuva, johon sijoitat itsesi jollain tavalla. Huom. Sijoita itsesi kuvaan tunnistamattomana.

Osa c)

Tarkastele kirjoittamaasi tarinaa. Kuvittele tarinasi henkilölle kuuntelija. Määrittele ja kuvaile lyhyesti tilanne, jossa tarinasi henkilö kohtaa hänet.

Maksimipituus puoli sivua. Fontti: Times New Roman, fonttikoko 12, riviväli 1,5.

Tekoälyn käyttö on kaikissa tehtäväosioissa kielletty.

Arviointiperusteet: havainnointikyky, tarinankerrontataito, mielikuvitus, maailman hahmottamisen taito

2. VALOKUVASARJA: ”VALOA VÄLILLÄMME”

Valitse fiktiivisen tai dokumentaarisen kuvasarjan pohjaksi tilanne, jossa käsittelet tehtävän nimen ”VALOA VÄLILLÄMME” mukaista aihetta, johon liittyy kaksi henkilöä.

Kuvaa kolmen kuvan sarja valitsemastasi tilanteesta (kuvaamisella tarkoitetaan tässä yhteydessä reaalista kuvaamista, ei tekoälyn kuvagenerointia). Järjestä kolme kuvaasi sellaiseen järjestykseen, että kuvat mielestäsi kertovat tarinan. Pyri välittämään havaintosi kuvissasi.

Anna kuvasarjalle uusi otsikko ja liitä se tehtävätiedostoon (huom. tiedoston sisältöön, ei tiedostonimeen) tavalla, joka avaa mielestäsi kuvasarjaa.

Arviointiperusteet: visuaalisuus, tarinan visualisoinnin taito, näkökulman ja havainnon tarkkuus

3. ELOKUVAKOHTAUS: ”MAAILMAA VASTAAN”

Käsitteitä ja toteuta alla olevien ohjeiden mukainen fiktiivinen elokuvakohtaus.

Kohtauksen määritelmä: yksi toiminnallinen tapahtuma, joka tapahtuu yhdessä toimintaympäristössä ilman aikasiirtymiä.

Elokuvakohtauksen nimi: ”MAAILMAA VASTAAN” kohtaus sisältäen:

- kaksi henkilöä

- kohtauksessa ei saa olla ajallisia siirtymiä, kohtauksen tilanne tapahtuu siis yhdessä jatkuvassa hetkessä
- kohtauksen tulee sisältää jokin käänne
- kohtaus ei saa sisältää dialogia eli repliikkejä tai muuta puhetta (tällä ei viitata kuitenkaan mykkäelokuvan lajityyppiin) eli tarina kerrotaan kuvan kautta
- kohtaus ei saa sisältää kerrontaa selittäviä tekstityksiä, grafiikkaa tai rekvisiittana tekstuaalisia kylttejä, kirjeitä, tekstiviestejä tms.
- kohtaus ei saa sisältää musiikkia
- kohtauksen maksimipituus 2 minuuttia

Liitä hakemukseesi videomuodossa elokuvakohtaus sekä PDF-muodossa elokuvan one-liner (yhden virkkeen kuvaus elokuvasta) ja lyhyt sanallinen luonnehdinta (maksimipituus puoli sivua) elokuvan tapahtumista ennen ja jälkeen kohtauksen. Tekoälyn käyttö on elokuvan toteutuksessa kielletty.

Arviointiperusteet: ideointikyky, omaperäisyys, elokuvallinen hahmotuskyky, draamallinen ajattelu, kyky vaikuttaa katsojaan

Elokuvaus

TEHTÄVÄ 1: KIRJALLINEN ANALYYSI

Kirjoita annetusta aiheesta ohjeen mukaan.

Kerro oma näkemyksesi elokuvauksesta, mikä elokuvauksesta tekee sinulle merkityksellistä sekä vastaa kysymykseen, mitä elokuvaaja tekee?

- Älä lainaa pelkästään tekstiä, jota löytyy internetistä ja kirjallisuudesta, vaan pyri kertomaan aiheesta oman näkemyksesi kautta ja vertaamalla omaa mielipidettäsi tutkittuun tietoon
- Maksimipituus 2 A4-liuskaa

Arviointiperusteet:

Kirjallisen käsittelyn selkeys, ymmärrettävyys sekä analyttinen kyky käsitellä annettua aihetta. Analyysin kokonaisuuden hallinta ja viimeistely.

TEHTÄVÄ 2: VIDEOKUVAUSTEHTÄVÄ

Tee lyhytelokuva alla olevan ohjeen mukaan.

Elokuvan nimi: ”YLINOPEUDELLA”

Muodosta lyhyt kohtaus, jonka visuaalinen toteutus korostaa vauhdikasta tunnelmaa tai kovan vauhdin elämästä siten, että tuotat vahvan tunnekokemuksen katsojalle.

- elokuvan maksimipituus 2 min.
- elokuvassa saa käyttää esiintyjää, mutta tämä ei ole välttämätöntä
- musiikin käyttö on sallittua

- elokuvassa EI saa olla puhetta (dialogia / monologia)
- elokuvan oltava MUSTAVALKOINEN

Arviointiperusteet:

Visuaalisuus, kyky persoonalliseen kerrontaan, kuvilla kertomisen kyky, draaman ja elokuvallisen ajan taju, kyky luoda atmosfääriä, mustavalkoisen kerronnan käyttö draaman elementtinä, tunnelman kokonaisuuden hallinta ja viimeistely.

TEHTÄVÄ 3

Tee lyhytelokuva alla olevan ohjeen mukaan.

Elokuvan teema: ”VARJOISTA VALOON”

Tee lyhytelokuva, jossa tutkit valon ja varjon vaikutusta tunnelmaan ja dramaturgiaan.

- elokuvassa saa käyttää esiintyjää, mutta tämä ei ole välttämätöntä
- elokuvassa EI saa olla puhetta (dialogia / monologia)
- elokuvan tulee olla MYKKÄ. Ts. elokuvassa ei saa käyttää mitään äänitehosteita / musiikkia
- elokuvan maksimipituus 3 min.
- elokuva on VÄRILLINEN

Arviointiperusteet:

Visuaalisuus, tarinankerrontataito, kuvilla kertomisen kyky, draaman taju, kyky luoda atmosfääriä, valon, varjon ja värien käyttö draaman elementtinä, tunnelman kokonaisuuden hallinta ja viimeistely.

Elokuvaäänitys ja -äänisuunnittelu

TEHTÄVÄ 1: ENSIMMÄINEN ÄÄNI

Kirjoita tarina, joka kertoo sinusta ja siitä, mikä herätti kiinnostuksesi elokuvan ääneen. Voit lähestyä aihetta kokemuksen, muiston, tunnelman tai oivalluksen kautta – sinun ei tarvitse kertoa koko elämäntarinaasi. Tärkeintä on, että teksti välittää, miksi ääni merkitsee sinulle jotakin ja millaisesta kokemuksesta kiinnostuksesi kumpuaa. Anna tarinalle nimi. Pyri omaperäisyyteen, elämyksellisyyteen ja kerronnallisuuteen.

Toteutustapa

Tarinan pituus enintään 600 sanaa.

Kirjoita tarina tekstinkäsittelyohjelmalla ja toimita se pdf-tiedostona.

Rajoitukset

Älä mainitse tekstissä nimeäsi, ikääsi, sukupuoltasi, paikkoja tai vuosilukuja, jotta anonyymius säilyy.

Arviointiperusteet

Motivaatio, omaperäisyys, kerrontataito ja kyky ilmaista suhdetta ääneen elokuvakerronnassa.

TEHTÄVÄ 2: KUULUMATON

Suunnittele ja toteuta lyhytelokuva nimeltä ”Kuulumaton”. Tutki elokuvassa, miten ääni voi välittää tarinaa, tunnelmaa tai näkökulmaa ilman puhetta ja musiikkia. Käytä ääntä aktiivisesti osana kerrontaa. Liitä mukaan kirjallinen reflektio, jossa kerrot, mihin pyrit ja miksi teit juuri sellaisen elokuvan kuin teit.

Rajoitukset

Elokuvan ääniraidalla ei saa käyttää puhetta, musiikkia eikä seuraavia äänitehosteita: kellon tikitys, sydämenlyönnit, korvien vinkuminen. Et saa esiintyä itse elokuvassasi. Ole tarkka rajoitusten suhteen.

Toteutustapa

Elokuvan pituus enintään 2 minuuttia. Kuva voi olla itse kuvaamasi, animoimasi tai voit koostaa sen olemassa olevasta materiaalista. Reflektion pituus enintään 500 sanaa. Kirjoita reflektio tekstinkäsittelyohjelmalla ja toimita se pdf-tiedostona.

Arviointiperusteet

Elokuvallinen kerrontataito, kyky käyttää ääntä kerronnan elementtinä, dramaturginen ajattelu, kuvan ja äänen vuorovaikutus, omaperäisyys ja mielikuvitus. Elokuvan tekninen laatu ei ole ratkaiseva.

TEHTÄVÄ 3: TOINEN PUOLI

Laadi käsikirjoitus kahden minuutin pituiseen lyhytelokuvaan nimeltä ”Toinen puoli”, jossa myös ääni vie tarinaa eteenpäin. Kirjoita, mitä elokuvassa näkyy ja kuuluu – ei vain dialogia, vaan myös äänikerrontaa, tilaa ja rytmiä.

Rajoitukset

Jos käsikirjoitus sisältää repliikkejä, niin niitä saa olla enintään kolme kappaletta. Ääniraidalla ei saa käyttää muuta puhetta, musiikkia eikä seuraavia äänitehosteita: kellon tikitys, sydämenlyönnit, korvien vinkuminen. Ole tarkka rajoitusten suhteen.

Toteutustapa

Toimita käsikirjoitus pdf-dokumenttina. Käsikirjoituksen pituus enintään 600 sanaa.

Arviointiperusteet

Kyky käyttää ääntä kerronnan elementtinä, dramaturginen ajattelu, kuvan ja äänen vuorovaikutuksen hahmotuskyky, omaperäisyys ja mielikuvitus.

Kuvataidekasvatus

ENNAKKOTEHTÄVÄ 2026

Neliömetri

Neliömetri

Sinulla on neliömetri jotakin.

Mihin tarvitset sitä? Mistä se koostuu? Mitä siinä tapahtuu?

Tarkastele aihetta valitsemastasi näkökulmasta. Toteuta kahden työn kokonaisuus ja nimeä työt.

TOTEUTUSTAPA

Töiden toteutustapa on vapaa (esim. kuva, video, peli, installaatio, dokumentoitu performanssi). Töiden mahdolliset tallennusmuodot ovat PDF tai video. Videon enimmäiskesto on 1 minuutti.

Tiedoston enimmäiskoot: ks. yleisohje yllä.

Interaktiivisen toteutuksen (esim. ohjelma, peli) idean täytyy välittyä yhdessä minuutissa. Toteutusten täytyy olla käyttöjärjestelmäneutraaleja.

ARVIOINTIPERUSTEET

Kahden työn kokonaisuuden arvioinnissa kiinnitetään huomiota:

- visuaalisen ja käsitteellisen ajattelun välittymiseen
- valittujen ilmaisukeinojen käyttöön ja osuvuuteen aiheen käsittelyssä
- taiteellisen kokonaisidean avautumiseen

Muoti

TEHTÄVÄ 1: MAALAUUS

Intiimin kosketus on kirja suomalaisesta nykymuodista ja kansainvälisestä muodintutkimuksesta (Vänskä, Hokka, Särnäkari, 2022). Tutustu alla olevaan otteeseen kirjan kappaleesta “Suunnittelijan kehon tieto ja henkilökohtaiset kokemukset suunnittelun lähtökohtana”. Tulkitse tekstistä nousseita ajatuksiasi ja mielikuviasi maalauksen keinoin.

“Vaatesuunnittelu on intiimiä työtä, jossa suunnittelijan persoonalla on suuri rooli. Intiimit, henkilökohtaiset kokemukset ovat suunnittelijoille resurssi, kun suunnittelijat ammentavat ideoita oman elämänsä tapahtumista ja itseään puhuttelevista aiheista. Toisaalta

suunnittelijat tekevät työtään kokonaisvaltaisesti psykofyysisenä kokonaisuutena, sillä vaate suunnitellaan aina kehona kehoille. Suunnittelijat käyttävät omaa kehollista ja hiljaista tietoaan vaateen suunnittelussa, niin esteettisesti kuin funktionaalisestikin. Suunnittelijan työssä korostuvat käsityöläisyys, intuitio ja kehollisuus.” (s. 45, 2022)

Skannaa tai kuvaa A2-arkille toteutettu maalaus ja tee siitä PDF-tiedosto. Kiinnitä huomiota kuvan laatuun ja väriin, jotta alkuperäinen maalauksesi toistuu mahdollisimman hyvin.

Toteutustapa:^[1]_{SEP} Koko A2, väritehtävä: peitevärit, akryylimaalit (ei digitaalisia menetelmiä)

Arviointiperusteet:^[1]_{SEP} Värin ja pinnan käyttö, sommittelu, havaintojen omaperäisyys ja hyödyntäminen, taiteellisuus

TEHTÄVÄ 2: MALLISTO

Suunnittele viidentoista asukokonaisuuden ajankohtainen vaatemallisto kolmen valitsemasi kuvan ja niiden pohjalta toteutettujen muovailujen perusteella. Tehtävässä on kolme osaa.

1. Etsi ja valitse kolme sinua puhuttelevaa kuvaa, joista ensimmäisen aiheena on “muoto”, toisen “väri” ja kolmannen “tekstuuri”. Kokoa kuvat yhdelle A4:lle ja merkitse kuviin asianmukaiset lähdetiedot.

2. Muovaile muovailuvahaa käyttäen viisi erilaista lähtökohtaa mallistollesi valitsemiasi kuvia hyödyntäen. Tulosta A4:lle kuva ihmisestä realistisissa mittasuhteissa ja asettele muovailusi keholle tavalla, jossa mittasuhteet informoivat mallistosi siluetteja. Toteuta kolme eri versiota lähtökohtien sommittelusta ihmiskeholle.

3. Luonnostele viidentoista asukokonaisuuden mallisto, jossa hyödynnät ja varioit ensimmäisessä ja toisessa vaiheessa kokoamasi tausta-aineiston ideoita vaatteiksi. Kuvaa mallistosi asukokonaisuudet ihmisen päällä A2-paperiarkille.

Toteuta tehtävästä PDF-tiedosto, joka sisältää seuraavat sivut: 1) kolme kuvaa yhdelle A4:lle koottuna, 2) valokuvat muovailemistasi muodoista ihmisen kuvan päällä aseteltuna, 3) A2-arkille toteutettu mallistoluonnos skannattuna tai kuvattuna. Kiinnitä huomiota kuvien laatuun ja väriin, jotta alkuperäinen suunnittelutyösi toistuu mahdollisimman hyvin.

Toteutustapa: 1) kollaasi, 2) muovailuvahalla luonnostelu, 3) koko A2, väritehtävä: vesi- tai peitevärit tai tussit (ei digitaalisia menetelmiä)

Arviointiperusteet:^[1]_{SEP} Ideointikyky, valitun lähtökohdan hyödyntäminen, mallistokokonaisuuden hahmottaminen, muodillinen ajattelu

TEHTÄVÄ 3: NEULE

Suunnittele neule ja toteuta valmiista neulemateriaaleista “mockup” eli hahmomalli todellisessa koossa. Tarkoitus on esitellä neuleen ideaa, muotoa ja mittasuhteita sekä materiaaleja ja väritystä, ei huolella viimeisteltyä tuotetta. Halutessasi voit yhdistellä keskenään vanhoja kirpparilta löytämiäsi neuleita, jatkaa niitä esim. itse neulomalla tai virkkaamalla tai työstää ja muokata materiaalia eri tavoin.

Valokuvaa suunnittelemasi neule ihmisen päällä kolmella kuvalla: 1) edestä, 2) takaa ja 3) sivusta. Rajaa kuvasi siten, että kuvien henkilöä ei voida tunnistaa. Kokoa kuvista yksi PDF-tiedosto.

Toteutustapa: Kolmiulotteinen värillinen hahmomalli

Arviointiperusteet: Muodon taju, luovuus, värin ja materiaalin käyttö, muodillinen relevanssi

Muotoilu

Roskiin vai ei?

Laitamme joka päivä roskiin tai kierrätykseen tavaraa, kuten pakkauksia, kertakäyttöt tuotteita tai rikkoutuneita esineitä. Oletko koskaan pysähtynyt pohtimaan, millainen valmistusprosessi näiden tavaroiden takana on ollut? Tai millainen tavaran pitäisi olla, ettei sitä joutuisi heittämään pois? Tehtävässä on kolme osaa: tilannekuva, kuvasarja valmistusprosessista, ja suunnittelu.

1. TILANNEKUVA: LÄHTÖTILANNE

Valitse yksi tavara, jonka olet tänä vuonna heittänyt roskikseen tai lajitellut kierrätykseen. Tee kuva tilanteesta, jossa heität tuon tavaran roskikseen. Tee kuva maalaamalla, piirtämällä, ja/tai kollaasina. Voit käyttää esimerkiksi vesi-, peite- tai akryylinvärejä, tusseja, puuvärejä, liituja ja musteita. Kuvaa ei saa tehdä tietokoneella eikä digitaalisilla työkaluilla. Lopuksi valokuvaa kuva hyvässä valaistuksessa.

2. KUVASARJA: VALMISTUSPROSESSI

Selvitä seuraavaksi, miten poisheittäämäsi tavara on valmistettu. Etsi tietoa eri lähteistä: voit käyttää esimerkiksi kirjoja, lehtiä, verkkosivuja tai media-aineistoja (videot, podcastit jne.). Tee selvityksesi pohjalta kuvasarja tavaran valmistusprosessin vaiheista.

Toteuta kuvasarja maalaamalla, piirtämällä, ja/tai kollaasina. Voit käyttää esimerkiksi vesi-, peite- tai akryylinvärejä, tusseja, puuvärejä, liituja ja musteita. Voit käyttää työn osana myös valmiita kuvia. Kuvasarjaa ei saa tehdä tietokoneella eikä digitaalisilla työkaluilla. Lopuksi valokuvaa kuvasarja hyvässä valaistuksessa.

Kirjoita käyttämäsi teksti- ja kuvalähteet ylös. Koosta käyttämistäsi lähteistä tekstinkäsittelyohjelmalla lista, johon erittelet tekstilähteet ja kuvalähteet eri otsikoiden alle.

Jos käytät tekoälyä apunasi tehtävää tehdessäsi, esimerkiksi tiedonhaussa, kerro mitä ohjelmaa käytit ja miten.

3. SUUNNITTELU: UUSI TUOTE, PALVELU TAI MUU RATKAISU

Tarkastele tekemääsi tilannekuvaa ja mieti mihin käytit poisheittämääsi tavaraa ja miksi heitit sen pois. Esimerkiksi kertakäyttökuppia on voitu käyttää kahvinjuontiin tai vappupalloa lapsen ilahduttamiseen, ja ne on heitetty pois käytön jälkeen. Tarkastele myös tekemääsi

kuvasarjaa tavarán valmistusprosessista. Onko tavarán valmistamiseen kulunut esimerkiksi paljon energiaa tai raaka-aineita? Suunnittele uusi tuote, palvelu tai muu ratkaisu, joka on jollain tapaa alkuperäistä parempi. Se voi olla esimerkiksi tuote, jota ei täydy heittää pois tai joka kestää pidempään käytössä, tai tuote, jonka valmistamiseen menee vähemmän energiaa tai raaka-aineita. Tai voiko tavarán korvata palvelulla tai muulla ratkaisulla?

Tee kuva suunnittelemastasi tuotteesta, palvelusta tai muusta ratkaisusta ja kirjoita siitä korkeintaan puolen sivun (A4) mittainen teksti. Perustele tekstissä, miten suunnitelmasi on alkuperäiseen tavaraan verrattuna parempi ratkaisu.

Tee kuva maalaamalla, piirtämällä, ja/tai kollaasina. Voit käyttää esimerkiksi vesi-, peite- tai akryyliyvärejä, tusseja, puuvärejä, liituja ja musteita. Kuvaa ei saa tehdä tietokoneella eikä digitaalisilla työkaluilla. Lopuksi valokuvaa kuva hyvässä valaistuksessa. Kirjoita teksti tekstinkäsittelyohjelmalla.

Jos käytät tekoälyä apunasi tehtävää tehdessäsi, esimerkiksi tiedonhaussa tai tekstintuottamisessa, kerro mitä ohjelmaa käytit ja miten.

Tehtävän palautus

Tee kokonaisuudesta tietokoneella yksi tiedosto seuraavasti:

Osa 1: Valokuva tilannekuvasta, jossa olet heittämässä valitsemaasi tavaraa pois. Osan laajuus: 1 sivu.

Osa 2: Valokuva kuvasarjasta, joka kertoo pois heittämäsi tavarán valmistusprosessista, sekä lista käyttämistäsi lähteistä. Osan laajuus: 2 sivua, joista yksi on kuvasivu ja toinen tekstimuotoinen lista käyttämistäsi lähteistä.

Osa 3: Valokuva kuvasta, joka esittää suunnittelemaasi tuotetta, palvelua tai muuta ratkaisua, ja teksti, jossa kerrot tästä tuotteesta, palvelusta tai muusta ratkaisusta ja perustelet, miten suunnitelmasi on alkuperäiseen tavaraan verrattuna parempi ratkaisu. Osan laajuus: 2 sivua, joista yksi on kuvasivu ja toinen tekstisivu.

Sommittele kokonaisuus tietokoneen ruudulta katseltavaksi.

Tallenna tiedosto PDF-muodossa ja nimeä se sukunimesi-etunimesi.pdf.

Tehtävän arviointiperusteet

- **Tulkinta- ja ideointikyky:** kyky ideoida kiinnostava tuote, palvelu tai muu ratkaisu, joka on perusteltu esimerkiksi sen käytettävyyden tai elinkaaren näkökulmasta.
- **Ilmaisutaito:** kyky ilmaista tehtävänannossa pyydetty visuaaliset ja kirjalliset ratkaisut selkeästi ja vakuuttavasti; korkeatasoinen taiteellinen ja tekninen ilmaisu.
- **Tiedonhankintataidot:** kyky etsiä tietoa ja hahmottaa tehtävän kannalta olennainen tieto.

Pukusuunnittelu: esittävät taiteet ja elokuva

TEHTÄVÄ 1: OMAKUVA

A) Motivaatiokirje koneella kirjoittaen, pituus enintään yksi A4.

Kirjoita vapaamuotoinen motivaatiokirje, jossa kerrot itsestäsi ja siitä miksi haluat opiskella juuri pukusuunnittelua. Mistä kiinnostuksesi pukusuunnittelua kohtaan on syntynyt?

Kerro esimerkki jostakin näkemästäsi elokuvasta, televisiosarjasta, musiikkivideosta, teatterista, tanssi- tai sirkusesityksestä, jossa henkilöhahmo tai -hahmot ovat jääneet mieleesi tai koskettaneet sinua puvustuksen tai ulkoisen olemuksensa ansiosta. Millaisen tunnereaktion koit ja miksi?

B) Tee itsestäsi omakuva kollaasina, jossa esittelet itsesi kuvallisilla keinoilla.

Liitä kollaasiin valokuva itsestäsi. Kollaasin tulisi kuvastaa sinua sisältäen elementtejä elämästäsi: elämäsi vaiheita, luonteasi piirteitä, sinulle merkityksellisiä asioita, haaveita, lempivärejä, lempipaikkaa jne. Valitse asioita, jotka kuvaavat sinua parhaiten.

Toteuta omakuva kollaasina sekatekniikalla: piirtäen, maalaten, leikaten, liimaten, erilaisia materiaaleja yhdistäen, yhdelle arkille.

Kuvaa tai skannaa tekemäsi omakuvakollaasi. Tee motivaatiokirjeestä ja kollaasista yksi PDF.

Arviointiperusteet

- Motivaatio
- Kyky itseanalyysiin
- Sanallinen ja kuvallinen kerrontataito

TEHTÄVÄ 2: TUNNELMALLINEN HETKI

Tee kuvalliseen muotoon tulkintasi alla olevasta tekstistä.

Valitse vuorokaudenhetki ja kuvittele ottavasi valokuva Momosta tekstissä kuvaillussa miljöössä. Valitse tekstistä myös muita hahmoja ja sijoittele ne osaksi kuvan hetkeä.

Mieti millainen sommittelu, värimaailma ja kuvakulma ilmaisisivat parhaiten haluamallasi tavalla henkilöhahmoja, ympäristöä ja vuorokauden hetken tunnelmaa.

Kuvaa henkilöhahmojen olemusta mahdollisimman moniulotteisesti. Mieti miten pukeutuminen, ulkonäkö, ilmeet, liikekieli ja muut yksityiskohdat kertovat henkilöiden luonteenpiirteistä, mieltymyksistä tai harrastuksista.

Lue ensin koko katkelma läpi ja valitse sitten vuorokaudenhetki, josta teet kuvallisen tulkintasi.

Katkelma Michael Enden kirjasta *Momo* vuodelta 1973, sivut 11–12.

“Suuren kaupungin eteläisellä laidalla, siellä missä jo aukenevat ensimmäiset pellot ja missä talot käyvät yhä vaatimattommiksi, siellä pinjametsikön peitossa häämöttävät pienen amfiteatterin rauniot. Tämä teatteri ei ollut muinaisaikoinakaan ollut komea rakennus, se oli köyhien teatteri. Nykyään, tai siis Momon tarinan alkaessa, rauniot olivat jääneet melkein unohduksiin. Jokunen arkeologian professori kyllä tiesi ne, mutta hekään eivät niistä välittäneet, koska raunioissa ei ollut enää mitään tutkittavaa. Nähtävyytenäkään amfiteatteri ei pystynyt kilpailemaan muiden suurkaupungin houkutusten kanssa. Siksi sinne eksyikin vain sattumoisin joku turisti, joka kiipeili nurmettuneilla penkkiriveillä, piti pahaa ääntä, näppäsi kuvan muistoksi ja jatkoi matkoihinsa. Silloin hiljaisuus palasi jälleen kivikehään ja kaskaat aloittivat loputtomasta laulustaan uuden säkeistön, joka ei missään suhteessa poikennut edellisistä.

Oikeastaan vain lähiseudun asukkaat tiesivät oudon pyöreän rakennuksen. He laidunsivat siellä vuohiaan, lapset pelasivat palloa amfiteatterin pyöreällä keskiaukiolla ja usein iltaisin rakastavaiset tapasivat raunioilla.

Mutta eräänä päivänä kulki huhu, että joku oli muuttanut asumaan raunioihin. Joku lapsi, pieni tyttö kai. Aivan varmasti ei osattu sanoa, sillä tulokkaalla oli kuuleman mukaan vähän oudot vaatteet. Hänen nimensä oli Momo tai jotakin sinne päin.”

Ende, Michael. 1977. *Momo*. Suomenkielinen laitos: Marikki Makkonen. Painettu 2025. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö 1977, 2025.

Toteutustapa

Piirtäen ja maalaten A3-arkille.

Kuvaa tai skannaa tilannekuvasi ja tee siitä PDF.

Arviointiperusteet

- Mielikuvitusrikkaus
- Hahmonrakentaminen
- Omaperäinen näkökulman, miljöön ja tunnelman kuvaaminen
- Värienkäyttö

TEHTÄVÄ 3: VÄÄRÄN KUNINKAAN KRUUNU

Suunnittele ja valmista kuvitteelliseen vappuparaatiin Väärän kuninkaan kruunu.

Suunnittelusi taustalla pohdi kenellä tai millä on valtaa ja miten se ilmenee. Kuvitteelliseen vappuparaatin kruunataan Väärä kuningas, jolla ei normaalisti tätä valtaa ole. Väärä kuningas irvailee tälle vallalle ja sen symboliikalle riemukkaasti ja elämäniloisesti.

Suunnittele ja valmista kruunu askarrellen. Pyri hyödyntämään ainakin osittain yhtä tai useampaa kierrätysmateriaalia työssäsi, mutta muuten päähineen valmistamisen tekniikka ja materiaalin valinta on vapaa.

Valokuvaa kruunu päälle puettuna valitsemassasi ympäristössä eri suunnista: edestä, sivusta, takaa, suoraan ylhäältä sekä vapaavalintaisesta suunnasta. Voit itse päättää kuvakoon niin, että valmistamasi kruunu on kuvissa edukseen (esimerkiksi lähikuva yksityiskohdasta, puolikuva tai kokokuva).

Kirjoita lyhyt 2–4 lauseen luonnehdinta vallasta, joka on suunnittelusi taustalla. Tee tekstistä ja kuvista yksi monisivuinen PDF, missä jokainen kuva on omalla sivullaan.

Arviointiperusteet

- Kolmiulotteinen hahmotus
- Taiteellinen ilmaisu (visuaalinen viesti ja sisältö)
- Oivaltava ja rohkea kierrätysmateriaalien käyttö
- Valmistustekniikan valinta ja hallinta

Sisustusarkkitehtuuri

TEHTÄVÄ 1: UNELMIEN KAUPUNKI JA SEN ASUKKAAT

Piirrä ja maalaa unelmien kaupunki ja sen asukkaat.

Toteutustapa

Piirrä ja maalaa värillinen kuva yhdelle A3-kokoiselle paperille.

Varaa riittävästi aikaa valmiin työn valokuvaamiseen ja lähettämiseen.

Tee kuvasta PDF-tiedosto. PDF-tiedoston koko saa olla korkeintaan 10 MB.

Palauta tiedosto Opintopolkuun muodossa etunimi_sukunimi_unelmienkaupunki.pdf viimeistään 24.3.2026 ennen kello 15.00.

Arvosteluperusteet

- Mielikuvituksellisuus
- Tila, valo ja väri
- Sommittelu
- Tunnelma

TEHTÄVÄ 2: KUVITTEELINEN ASUMUS

Suunnittele ja rakenna kuvitteellinen asumus.

Toteutustapa

Rakenna pienoismalli suunnittelemastasi kuvitteellisesta asumuksesta. Materiaalivalinta on vapaa. Valokuvaa asumus 1) sisätilasta ja 2) ulkopuolelta valkoista taustaa vasten.

Varaa riittävästi aikaa valmiin työn valokuvaamiseen ja lähettämiseen.

Tee kuvista yksi yhteinen PDF-tiedosto, jossa ensimmäisellä sivulla on kuva sisätilasta ja toisella sivulla kuva ulkopuolelta. PDF-tiedoston koko saa olla korkeintaan 10 MB.

Palauta tiedosto Opintopolkuun muodossa etunimi_sukunimi_kuvitteellinenenasumus.pdf viimeistään 24.3.2026 ennen kello 15.00.

Arvosteluperusteet

- Idea
- Tilallisuus
- Rakenteellisuus
- Materiaalin käyttö

TEHTÄVÄ 3: ERIKOINEN KONE

Suunnittele erikoinen kone, jolla voit muuttaa maailmaa.

- 1) Piirrä poikkileikkaus koneesta A3-kokoiselle paperille.
- 2) Kirjoita $\frac{1}{2}$ A4-mittainen teksti (noin 1000 merkkiä välilyönteineen), jossa kerrot mitä kone tekee. Keksi koneelle nimi, jolla otsikoit tekstin.

Toteutustapa

Lyijykynällä A3-kokoiselle paperille ja koneella kirjoitettu teksti. Tee näistä yksi yhteinen PDF-tiedosto, jossa ensimmäisellä sivulla on kuva koneesta ja toisella sivulla teksti. PDF-tiedoston koko saa olla korkeintaan 10 MB.

Varaa riittävästi aikaa valmiin työn valokuvaamiseen ja lähettämiseen.

Palauta tiedosto Opintopolkuun muodossa etunimi_sukunimi_erikoinenkone.pdf viimeistään 24.3.2026 ennen kello 15.00.

Arvosteluperusteet

- Mielikuviutus
- Sommittelu
- Piirustustaito
- Kirjallisen kuvaamisen taito

Visuaalisen viestinnän muotoilu

TEHTÄVÄ 1: KÄSILLÄ OLEMINEN

1. Valitse kolme sinulle käsillä olevaa esinettä.
2. Aseta jokainen esine vuorollaan paperiarkkia vasten. Kuljeta kynää esineen ääriviivoja pitkin sen ympäri. Tuota näin jokaisesta esineestä yksi kaksiulotteinen muoto.

3. Suunnittele kirjaimet A:sta Ö:hön käyttämällä ainoastaan esineiden jäljennettyjä muotoja. Muotoja saa asetella päällekkäin, mutta niiden kokoa ei saa muokata eikä niitä saa leikata osiin.
4. Kirjoita muotoilemillesi kirjaimilla yhden virkkeen mittainen teksti, jossa pohdit esimerkiksi valitsemiesi esineiden olemassaolon muotoa, ainetta, syytä tai päämäärää.
5. Esittele tämä virke 1- tai 2-värisessä julisteessa. Älä käytä kuvia.

Toteutustapa

Vapaa toteutus, valkoiselle taustalle 1- tai 2-värisenä.

Palauta yksi 2-sivuinen pdf-tiedosto:

- s. 1: virke
- s. 2: esineet ja aakkosto

Arviointiperusteet

Käsitteellinen ajattelu, muotoilu- ja sommittelutaito, viestivyys.

TEHTÄVÄ 2: T-O-MAAILMANKARTTA

T-O-kartat ovat keskiaikaisia maailmankarttoja, joissa maanpiiriä kuvaava pyöreä ympyrä on jaettu T-kirjaimen muotoisesti kolmeen osaan. Puolet ympyrän yläosasta kattaa Aasiaa esittävä suuri maamassa, ja toiseen kahteen neljäsosaan jakautuvat Euroopan ja Afrikan mantereet. T-kirjaimen pystypalkki on Välimeri, vasen vaakapalkki Don-joki ja oikea vaakapalkki Niili. Kartan keskelle sijoitettiin keskiaikojen eurooppalaisessa maailmankuvassa maailman voimakemus, Jerusalemin kaupunki. Eteläistä asumattomaksi uskottua ”antipodien” vyöhykettä ei katsottu kartoittamisen arvoiseksi.

T-O-kartta ei pyrkinyt maantieteelliseen tarkkuuteen, vaan vallitsevan kosmologian ja teologian arvojärjestelmän esittämiseen symbolisella, mutta havaittavaan maailmaan sidotulla tasolla.

Luo T-O-kartta, joka kuvaa nykymaailman näkyviä voimasuhteita, vallalla olevaa maailmankatsomusta ja sen sokeita pisteitä. Pohdi vallankäytön näkyviä ja näkymättömiä yhteyksiä. Minkä alueen tai toimijan esität suurimpana ympyrän sektorina, mitkä kaksi samankokoisina? Mikä jakaa näitä alueita? Minkä vallan keskipisteen sijoitat kartan keskelle? Mikä tai kuka jää kehän ulkopuolelle? Kirjoita toimijoiden tai entiteettien nimet alueiden oheen selkeästi. Voit kuvittaa alueet vapaasti niin kuin haluat, esimerkiksi viestien niiden ominaispiirteitä.

Toteutustapa

Vapaa toteutus A3-arkille.

Arviointiperusteet

Visuaalinen tarinankerronta
Viestivyyt ja hierarkian ymmärrettävyys
Omaperäisyys ja oivaltavuus

TEHTÄVÄ 3: PORTFOLIO

Koosta yhden sivun esitys kolmesta, omasta mielestäsi onnistuneesta työstä, jotka olet tehnyt itse, ja jotka on toteutettu eri tekniikoin.

Toteutustapa

Sommittele työt selkeästi yhdelle A3-arkille. Liitä jokaisen työn alle yksi siitä kertova virke. Älä lisää omaa nimeäsi portfolioon.

Arviointiperusteet

Omaperäisyys ja näkemyksellisyys
Visuaalinen ilmaisu
Monipuolisuus

Bildkonstpedagogik

FÖRHANDSUPPGIFT 2026

Kvadratmeter

Du har en kvadratmeter av någonting.

Vad behöver du den till? Vad består den av? Vad händer i den?

Begrunda temat ur valfri synvinkel. Skapa en helhet bestående av två alster och namnge dem.

UTFÖRANDE

Fritt utförande (t.ex. bild, video, spel, installation, dokumenterad performans). Alstren kan sparas som pdf-filer eller videofiler. En video får vara högst 1 minut lång.

Maxstorlek på filen: se de allmänna anvisningarna ovan.

Om ett utförande är interaktivt (till exempel ett program eller ett spel) ska idén förmedlas på en minut. Utförandena ska fungera oavsett operativsystem.

BEDÖMNINGSGRUNDER

I bedömningen av helheten som består av de två alstren beaktas följande:

- förmedling av visuellt och konceptuellt tänkande
- hur de valda uttrycksmedlen används och hur relevanta de är i behandlingen av temat

- den konstnärliga helhetsidéns begriplighet

Design

Slänga eller inte?

Vi slänger eller återvinner dagligen saker såsom förpackningar, engångsartiklar eller trasiga föremål. Har du någon gång stannat upp och reflekterat över hur tillverkningsprocessen bakom dessa saker har gått till? Eller har du funderat på hurdant ett föremål borde vara för att det inte ska behöva slängas? Uppgiften består av tre delar: en situationsbild, en bildserie över tillverkningsprocessen och design.

1. SITUATIONSBILD: UTGÅNGSLÄGET

Välj ett föremål som du har slängt i soporna eller sorterat för återvinning i år. Skapa en bild som visar situationen när du slänger detta föremål. Skapa bilden genom att måla, rita och/eller som collage. Du kan använda till exempel akvarell-, gouache- eller akrylfärger, tuschpennor, färgpennor, kritor och bläck. Du får inte skapa bilden på dator eller med hjälp av digitala verktyg. Fotografera slutligen din bild i bra belysning.

2. BILDSERIE: TILLVERKNINGSPROCESSEN

Ta reda på hur föremålet du slängde har tillverkats. Sök information ur olika källor: du kan använda till exempel böcker, tidningar, webbsidor eller mediematerial (videor, poddar etc.). Skapa en bildserie över de olika faserna av föremålets tillverkningsprocess utgående från din efterforskning.

Skapa bildserien genom att måla, rita och/eller som collage. Du kan använda till exempel akvarell-, gouache- eller akrylfärger, tuschpennor, färgpennor, kritor och bläck. Du kan också använda färdiga bilder som en del av arbetet. Du får inte skapa bildserien på dator eller med hjälp av digitala verktyg. Fotografera slutligen bildserien i bra belysning.

Skriv ner de text- och bildkällor du har använt. Skapa en lista över källorna du använt med hjälp av ett ordbehandlingsprogram. Ange textkällorna och bildkällorna under olika rubriker i listan.

Om du använder AI som hjälp vid utförandet av uppgiften, till exempel för informationssökning, ange vilket verktyg du har använt och hur.

3. DESIGN: EN NY PRODUKT, TJÄNST ELLER ANNAN LÖSNING

Se på situationsbilden du skapat och fundera på vad du använde föremålet till och varför du slängde det. Till exempel en engångsmugg kan ha använts för att dricka kaffe eller en första maj-ballong för att glädja ett barn, och därefter har de slängts. Studera också bildserien du skapat över föremålets tillverkningsprocess. Har det till exempel gått åt mycket energi eller råmaterial i tillverkningen av föremålet? Designa en ny produkt, tjänst eller annan lösning som på något sätt är bättre än den ursprungliga. Det kan till exempel vara en produkt som inte behöver slängas eller som har en längre användningstid eller en produkt vars tillverkning kräver mindre energi eller råmaterial. Eller kan produkten ersättas av en tjänst eller annan lösning?

Skapa en bild av produkten, tjänsten eller lösningen du kommit på och skriv en text på högst en halv sida (A4) om den. Motivera i texten varför din design är en bättre lösning jämfört med den ursprungliga produkten.

Skapa bilden genom att måla, rita och/eller som collage. Du kan använda till exempel akvarell-, gouache- eller akrylfärger, tuschpennor, färgpennor, krita och bläck. Du får inte skapa bilden på dator eller med hjälp av digitala verktyg. Fotografera slutligen din bild i bra belysning. Skriv texten med ett ordbehandlingsprogram.

Om du använder AI som hjälp vid utförandet av uppgiften, till exempel för informationssökning eller textproduktion, ange vilket verktyg du har använt och hur.

Inlämning av uppgiften

Sammanställ en enda fil av helheten på datorn enligt följande:

Del 1: Ett fotografi av situationsbilden där du slänger föremålet du valt. Omfattning: 1 sida.

Del 2: Ett fotografi av bildserien som berättar om tillverkningsprocessen för föremålet du slängt, samt en lista över de källor du använt. Omfattning: 2 sidor, där den ena är en bildsida och den andra är en lista i textform över de källor du använt.

Del 3: Ett fotografi av bilden som visar produkten, tjänsten eller lösningen du kommit på samt en text där du berättar om denna produkt, tjänst eller lösning och motiverar varför din design är en bättre lösning än den ursprungliga produkten. Omfattning: 2 sidor där den ena är en bildsida och den andra en textsida.

Sammanställ helheten så att den kan betraktas på en datorskärm.

Spara filen i pdf-format och namnge den enligt följande: efternamn-förnamn.pdf.

Bedömningsgrunder

- **Förmåga till tolkning och idéskapande:** förmåga att komma på en intressant produkt, tjänst eller annan lösning som är motiverad utgående från dess användbarhet eller livscykel.
- **Uttrycksförmåga:** förmåga att uttrycka de visuella och skriftliga lösningar som efterfrågas i uppgiften på ett tydligt och övertygande sätt; ett konstnärligt och tekniskt uttryck som håller hög nivå.
- **Informationskompetens:** förmåga att inhämta information och bilda sig en uppfattning om information som är relevant för uppgiften.

Dokumentärfilm

UPPGIFT 1. MOTIVATION OCH MERITFÖRTECKNING

A) Motivation

Skriv en fritt formulerad text på högst en (1) sida där du beskriver varför du vill studera dokumentärfilm. Skriv texten på dator. Teckenstorlek 12.

Beskriv detta på ett sådant sätt som ger läsaren en uppfattning både om dig som person och om de saker och tillfällen som har påverkat ditt intresse för dokumentärfilm. Berätta också om vad du har studerat tidigare.

Inled motivationsbrevet med en mening som berättar hurdana filmer du skulle vilja göra som dokumentärfilmsregissör.

Bedömningsgrunder: Motivation och förmåga att uttrycka sin vilja att studera just dokumentärfilm

B) Meritförteckning x 2

Skriv din selektiva meritförteckning i form av en lista. Skriv därefter en till meritförteckning, också den i form av en lista, där du berättar vad som hände bakom kulisserna bakom det som ingår i den första listan. Placera listorna bredvid varandra på en sida som sparas i antingen liggande eller stående orientering.

Hela uppgiften ska vara sammanlagt högst en (1) sida lång. Teckenstorlek 12.

Bedömningsgrunder: Självkännedom och skriftlig förmedling av den, sinne för dramaturgi

Spara uppgiftens A- och B-delar som en pdf-fil.

UPPGIFT 2. EN FILMIDÉ

Skriv en synopsis på högst en (1) sida där du presenterar en idé till en dokumentärfilm. Använd ett konstverk eller en text som referenspunkt.

Ge filmen en titel.

Inkludera 3 fotografier som anknyter till filmidén i filen, i valfri ordning. Spara uppgiften som en pdf-fil. Teckenstorlek 12.

Bedömningsgrunder: Förmåga att hitta en intressant dokumentär, filmisk idé och en personlig infallsvinkel samt förmåga att förmedla den i bild och text

UPPGIFT 3. KORT VIDEOFILM

Gör en högst tre (3) minuter lång dokumentärfilm på temat "ändrad riktning". Ge filmen en titel. Lämna in filmen som en Vimeo- eller Youtube-länk. Lägg till länken på ansökningsblanketten i Studieinfo. Se till att videons sekretessinställningar tillåter bedömarna att se videon direkt via länken. Om din video är lösenordsskyddad ska du lägga till även lösenordet på ansökningsblanketten. Länken ska leda direkt till videon i fråga och fungera under hela ansökningsomgången fram till 2.1.2027.

Bedömningsgrunder: Utförandets filmiskhet, förmåga att leva sig in i de filmade objektens värld, förmåga att förmedla erfarenheter, sambandet mellan innehåll och form

Film- och tv-manuskript

UPPGIFT 1: EN FILMSCEN

Skriv en fiktiv filmscen på temat "Varför är vi vänner". Välj en person som påminner om dig själv som huvudperson. Du förstår hens agerande och kan identifiera dig med hens känslor. Scenens genre och värld kan vara vad som helst. Scenen ska vara 1,5–2,5 A4-sidor i manusformat.

Skriv scenen i manusformat (se bilagan [Manusformat för fiktiva filmer](#)).

Om du vill kan du använda t.ex. dessa manusprogram:

- Beat (Mac) <https://www.kapitan.fi/beat/>
- Fade In (Windows, Mac, Linux) <https://www.fadeinpro.com/page.pl?content=download>

Skriv dessutom en text på högst 130 ord där du förklarar hur huvudpersonen i scenen påminner om dig och hur det syns i scenen. I texten kan du samtidigt berätta om huruvida scenen eventuellt härrör sig från någon längre text eller helhet som du har skapat. Den högsta tillåtna kombinerade längden för scenen och följetexten är tre A4-sidor.

Skriv följande förklarande text på översta raden: "BA Manus U1". (Skriv inte ditt eget namn eftersom uppgiften bedöms anonymt.)

Namnge filen enligt "Efternamn_Förnamn_U1" och spara i pdf-format.

Bedömningsgrunder: Användning av personliga erfarenheter i narrativet. Dramaturgiskt tänkande. Förmåga att påverka tittaren med en fiktiv text.

UPPGIFT 2: TRE SCENER UR EN FILM

Din uppgift är att välja en bok ur denna lista:

1. Tammi, Kaisa: Naisvankilan pomo, 2022, WSOY
2. Kiiskilä, Mikko: Vanginvartija, 2025, bazar
3. Alakoski, Susanna: Håpas du trifs bra i fengelse, 2010, Albert Bonniers förlag

Läs boken. Identifiera en karaktär i boken som intresserar dig personligen och använd den som inspiration när du kommer med idéer för ett eget manus. Placera din berättelse i samma värld som boken du läste.

Skriv tre (3) filmscener där karaktären du valt är huvudperson. Scenerna kan utgöra en egen helhet eller vara del av en längre helhet (t.ex. en lång spelfilm eller tv-serie). Använd manusformat när du skriver scenerna (se anvisningar i den tidigare uppgiften för manusformat och manusprogram). Längden får vara högst fem (5) sidor i manusformat.

Skriv dessutom en text på högst 200 ord där du berättar om boken och karaktären du valde att använda som inspiration. Beskriv även kort hurdan processen var som fick dig att skriva ditt manus.

Berätta även om scenerna du skrev utgör sin egen helhet eller om de möjligen är en del av en större helhet. Texten får vara högst en halv A4-sida lång.

(OBS! Du behöver inte återge bokens händelser eller intrig i uppgiften. Använd alltså boken som inspiration – ta fasta på karaktären som intresserar dig eller som du känner igen. Använd bokens värld, men lås dig inte vid detaljer.)

Kortfilmmanuset och följetexten ska sammanlagt vara högst fem och en halv A4-sidor.

Skriv följande förklarande text på översta raden: "BA Manus U2". (Skriv inte ditt eget namn eftersom uppgiften bedöms anonymt.)

Namnge filen enligt "Efternamn_Förnamn_U2" och spara i pdf-format.

Bedömningsgrunder: Förmåga att observera och sammanfatta narrativa betydelser ur ett källmaterial. Förmåga att skapa en intressant huvudperson utgående från källmaterialet. Förmåga att skriva en text som är betydelsefull för en själv enligt anvisningarna i uppgiften. Dramaturgiskt tänkande.

UPPGIFT 3: REFLEKTERANDE ESSÄ

Skriv en fritt formulerad essä på en (1) sida där du reflekterar över följande ämne: Jag, framtidens manusförfattare.

Bifoga en bild på dig själv på ett sådant ställe där du gärna skriver (den sökandes ansikte ska kunna kännas igen på bilden).

I essän kan du fundera på exempelvis följande:

- Varför söker du till film- och tv-manuskript?
- Vad har du skrivit hittills? Vad skulle du vilja skriva i framtiden?
- Hur kan dina tidigare studier/intressen/fritidsaktiviteter potentiellt stöda ditt skrivande och din samarbetsförmåga? (T.ex. skrivande, läsning, att se på filmer och/eller serier, sport, musik, teater, scoutverksamhet... etc.)
- Hur kan din eventuella arbetslivserfarenhet stöda ditt skrivande och din samarbetsförmåga? (Också annat än sådant som härrör sig från film- och tv-branschen lönar sig att nämna.)
- Vad vill du lära dig och hur vill du utvecklas under dina studier? (Försök att identifiera några saker/ämnen som du skulle kunna lära dig under studierna.)
- Berätta även vad din dröm skulle vara om du blev antagen. Hurdana filmer, tv-serier och arbetsuppgifter skulle du vilja göra? Hurdana ämnen och teman intresserar dig?
- Vad skulle din roll som framtidens manusförfattare kunna vara? Vilken betydelse har manusförfattande i framtiden? Behövs det manusförfattare och berättare på 2030-talet?

(OBS! Poängen med uppgiften är inte att skriva ditt CV/Curriculum Vitae. Du behöver inte ange kontaktuppgifter, adress eller födelsedatum. Bilden behöver inte vara ett fotografi, men den sökandes ansikte ska gå att känna igen.)

Skriv följande förklarande text på översta raden: "BA Manus Förhandsuppgift 3". (I den här uppgiften rekommenderar vi att du skriver ditt eget namn i rubriken. Se anvisningar nedan.)

Ge essän rubriken "(Ditt namn), framtidens manusförfattare". Skriv med normalt typsnitt (t.ex. Times New Roman, teckenstorlek 12) och radavstånd (radavstånd 1). Essän kan vara ca 400–600 ord lång. Essän och bilden ska rymmas på två (2) A4-sidor. Namnge filen enligt "Efternamn_Förnamn_U3" och spara i pdf-format.

Bedömningsgrunder: Framställning av den egna förmågan och egna intressen i sammanfattad form. Förmåga till begrundan och självreflektion. Förmåga att följa anvisningar.

Film- och tv-produktion

UPPGIFT 1: MOTIVATION OCH MERITFÖRTECKNING

A) MOTIVATION

Skriv en fritt formulerad text där du berättar varför du vill studera film- och tv-produktion. Du ska berätta detta så att läsaren får en uppfattning om dig som person och om de saker och tillfällen som har fått ditt intresse att inriktas på film. Berätta även vad du har studerat tidigare. Berätta också hurdana filmer och serier du skulle vilja göra som producent.

Utförande: Skriv själv med ett ordbehandlingsprogram. Använd inte AI för att hitta på idéer eller för att skriva. Längden får vara högst två (2) A4-sidor, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5. Inkludera uppgiftens nummer och rubrik samt ditt namn i dokumentet. Lämna in dokumentet som en pdf-fil.

Bedömningsgrunder: Motivation och förmåga att uttrycka den personliga motivationen att studera just film- och tv-produktion, självkännedom.

B) MERITFÖRTECKNING

Bifoga även en kronologisk lista med årtal som går från det nyaste till det äldsta över ditt livs mest centrala och enligt dig viktigaste arbeten, studier, hobbyer och erfarenheter.

Utförande: Skriv själv med ett ordbehandlingsprogram. Längden får vara högst en (1) A4-sida, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5. Inkludera uppgiftens nummer och rubrik samt ditt namn i dokumentet. Lämna in dokumentet som en pdf-fil.

Bedömningsgrunder: Tydlighet samt förmåga att skapa ett originellt och uttrycksfullt sammandrag.

UPPGIFT 2: ANALYS

Presentera och analysera en enligt dig skickligt utförd, främst för över 12-åringar ämnad

A) finländsk långfilm eller tv-serie, fiktion eller dokumentär, som färdigställdes tidigast år 2020

och

B) utländsk långfilm, fiktion eller dokumentär, som blivit färdig före 2010.

Av presentationen ska framgå varför dessa verk är betydelsefulla för dig och vad i innehållet som tilltalar dig. Fundera över och analysera hur de olika metoderna för audiovisuellt berättande som användes i verket påverkade din tittarupplevelse och dina egna känslor. Du kan också beskriva hur verket kunde ha varit en mer effektiv upplevelse och fungerat bättre som verk enligt dig.

Utförande: Skriv själv med ett ordbehandlingsprogram. Använd inte AI för att hitta på idéer eller för att skriva. Längden får vara högst 3 A4-sidor, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5. Inkludera uppgiftens nummer och rubrik samt ditt namn i dokumentet. Lämna in dokumentet som en pdf-fil.

Bedömningsgrunder: Allmänbildning, förmåga att analysera filmiska verk, vision, skriftlig framställning.

UPPGIFT 3: EN BERÄTTELSE

A) Dokumentera själv en situation eller situationer i din livsmiljö genom att fotografera. Välj en bild med åtminstone en människa och bifoga den till uppgiften som lämnas in. Berätta hur det kommer sig att du tog en bild av den situationen och varför du valde just den bilden. Ta vågräta bilder. Bilderna behöver inte behandlas, du kan alltså bra lämna in bilden du väljer obehandlad som sådan. Använd inte filter eller AI för att behandla bilden.

B) Skriv baserat på bilden en filmisk berättelse som enligt dig passar som kortfilm. Berättelsen ska innehålla minst 3 personer. Ge berättelsen en rubrik. Om du vill kan du skriva berättelsen i manusformat.

Utförande: Fotografera och skriv själv med ett ordbehandlingsprogram. Använd inte AI för att hitta på idéer eller för att skriva. A-delen i uppgiften ska med fotografier vara högst 1,5 A4-sidor lång, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5. B-delen i uppgiften högst 2 A4-sidor, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5. Inkludera uppgiftens nummer och rubrik samt ditt namn i dokumentet. Lämna in dokumentet som en pdf-fil.

Bedömningsgrunder: Skriftlig framställning, berättarförmåga, iakttagelseförmåga, förmåga till idéskapande, vision, originalitet.

Film- och tv-scenografi

UPPGIFT 1. "UTRYMME AV EN KÄNSLA"

Erinra dig något utrymme, någon plats eller någon miljö som starkt har påverkat dina känslor. Inverkan kan vara positiv eller negativ. Stället du tänker på kan vara offentligt, privat, imaginärt eller sett i en dröm.

Visualisera utrymmet och känslan det väcker.

Utförande: Måla på papper eller annat fysiskt underlag. Bildens storlek A3.

Bedömningsgrunder:

- Användning av fantasi
- Konstnärligt uttryck
- Förmåga att förmedla utrymmesupplevelsen

Skanna eller fotografera ditt arbete. Namnge filen enligt följande: efternamn-förnamn-utrymmeavenkänsla.pdf.

UPPGIFT 2. "FRÅN ORD TILL BILD"

Vilka associationer väcks hos dig av följande ord?

1. Stad
2. Skugga
3. Röd

Skapa tre bilder utgående från dina tankar:

1. kollage, storlek A3 (stad)
2. fotografi, storlek A4 (skugga)
3. teckning i färg, storlek A3 (röd)

Bedömningsgrunder:

- Användning av fantasi
- Konstnärligt uttryck
- Den visuella idéns originalitet

Skanna eller fotografera ditt arbete. Kombinera bilderna i en pdf-fil. Namnge filen enligt följande: efternamn-förnamn-frånordtillbild.pdf.

UPPGIFT 3

Skriv ett motivationsbrev om följande ämne: Varför vill du studera film- och tv-scenografi?

Inkludera ditt namn och ett tecknat självporträtt.

Bifoga även en kronologisk lista över ditt livs mest centrala och enligt dig viktigaste skeden, erfarenheter, studier, jobb samt sådant som har påverkat dig personligen. Skriv ditt namn också i början av denna lista.

Namnge filen enligt följande: efternamn-förnamn-uppgift3.pdf.

Bedömningsgrunder:

- För motivationsbrevet: Förmåga att uttrycka, motivera och analysera den egna motivationen för studier i film- och tv-scenografi.
- För den kronologiska listan: Tydlighet samt förmåga att skapa ett originellt och uttrycksfullt sammandrag utgående från ett omfattande material.

Filmklippning**UPPGIFT 1: SJÄLVBIOGRAFI**

Skriv en självbiografisk berättelse där det framgår varifrån du fick impulsen att söka dig till filmbranschen och varför du är intresserad av just filmklippning. Ge berättelsen ett namn. Sträva efter att skapa en verklighetsnära och effektiv berättelse.

Utförande

Skriv med ett ordbehandlingsprogram, längd högst en (1) sida.

Bifoga en lista, som påminner om en meritförteckning, över verkliga händelser i ditt liv (skriftlig) och ett självporträtt som anknyter till din självbiografi, inte ett passfoto.

Bedömningsgrunder

Berättarförmåga, motivation.

UPPGIFT 2: FOTOUPPGIFT

Visualisera "tvekan".

Utförande

Fotografera en serie på nio (9) bilder på temat "tvekan".

Bilderna får inte kommenteras i text. Kombinera bilderna (9 st.) i en pdf-fil. Du kan använda 2–9 sidor.

Numrera sidorna. Ge din berättelse ett namn.

Bedömningsgrunder

Förmåga till visuell gestaltning, förståelse för filmisk uppbyggnad och personlig infallsvinkel till temat. Förmåga att gestalta rum och form, förmedling av stämning. Förmåga att sammanfatta.

UPPGIFT 3: VISUELL UPPGIFT

Visualisera "glöd".

Utförande

Teckna, måla eller fotografera högst tre (3) bilder. Bilderna får inte kommenteras i text.

Bedömningsgrunder

Visuell uppfattningsförmåga, förmåga att sammanfatta, gestaltning av rum och form, förmedling av stämning.

Filmljudinspelning och -ljudplanering

UPPGIFT 1: DET FÖRSTA LJUDET

Skriv en berättelse som handlar om dig och om vad som väckte ditt intresse för filmljud.

Du kan närma dig ämnet genom en upplevelse, ett minne, en stämning eller en insikt – du behöver inte berätta hela din livshistoria. Det viktigaste är att texten förmedlar varför ljud betyder något för dig och vilken slags erfarenhet ditt intresse grundar sig i. Ge berättelsen ett namn. Sträva efter originalitet, effektfullhet och narrativitet.

Utförande

Berättelsen ska vara högst 780 ord lång.

Skriv berättelsen med ordbehandlingsprogram och lämna in den som en pdf-fil.

Begränsningar

Nämn inte ditt namn, ålder, kön, platser eller årtal i texten så att din anonymitet bibehålls.

Bedömningsgrunder

Motivation, originalitet, berättarförmåga och förmåga att uttrycka sitt förhållande till ljud i filmberättande.

UPPGIFT 2: OHÖRBAR

Planera och genomför en kortfilm med titeln "Ohörbar". Utforska i filmen hur ljud kan förmedla en berättelse, en stämning eller ett perspektiv utan tal eller musik. Använd aktivt ljud som en del av berättandet. Inkludera en skriftlig reflektion där du berättar vad du strävade efter och varför du har gjort just en sådan film som du gjort.

Begränsningar

Filmens ljudspår får inte innehålla tal, musik och inte heller följande ljudeffekter: tickandet av en klocka, hjärtslag eller vinande ljud i öronen. Du får inte själv uppträda i din film. Följ begränsningarna noggrant.

Utförande

Längden på filmen ska vara högst 2 minuter. Du kan filma eller animera filmen själv eller så kan du sammanställa den från befintligt material. Reflektionen ska vara högst 650 ord lång. Skriv reflektionen med ordbehandlingsprogram och lämna in den som en pdf-fil.

Bedömningsgrunder

Filmisk berättarförmåga, förmåga att använda ljud som ett element i berättandet, dramaturgiskt tänkande, samspel mellan bild och ljud, originalitet och fantasi. Filmens tekniska kvalitet är inte avgörande.

UPPGIFT 3: DEN ANDRA SIDAN

Skriv manus till en två minuter lång kortfilm, "Den andra sidan", där även ljudet för berättelsen vidare. Skriv vad som syns och hörs i filmen – inte bara dialog, utan även ljudmässigt narrativ, rum och rytm.

Begränsningar

Om manuset innehåller repliker får det innehålla högst tre stycken. Ljudspåret får inte innehålla övrigt tal, musik och inte heller följande ljudeffekter: tickandet av en klocka, hjärtslag eller vinande ljud i öronen. Följ begränsningarna noggrant.

Utförande

Skicka in manuset som ett pdf-dokument. Manuset ska vara högst 780 ord långt.

Bedömningsgrunder

Förmåga att använda ljud som ett element i berättandet, dramaturgiskt tänkande, förmåga att gestalta samspel mellan bild och ljud, originalitet och fantasi.

Filmning

UPPGIFT 1: SKRIFTLIG ANALYS

Skriv om det givna temat enligt anvisningarna.

Ge din egen åsikt om filmning, vad som gör filmning betydelsefullt för dig och svara på frågan: *vad gör en filmfotograf?*

- Citera inte bara text som finns på internet och i litteraturen, utan försök beskriva ämnet utifrån dina egna perspektiv och genom att jämföra din egen åsikt med befintlig forskning.
- Högst 2 A4-sidor.

Bedömningsgrunder:

Klarhet i den skriftliga framställningen, begriplighet och förmåga att analytiskt behandla det givna ämnet. Hantering av helheten som analysen utgör och finslipning.

UPPGIFT 2: FILMNING

Gör en kortfilm enligt anvisningarna nedan.

Filmens titel: "FÖR HÖG HASTIGHET"

Skapa en kort scen där det visuella utförandet framhäver en fartfylld stämning eller upplevelse av höga hastigheter, så att du frambringar en stark känsloupplevelse för tittaren.

- Filmen får vara högst 2 minuter lång.
- Du får använda en skådespelare i filmen, men det är inte obligatoriskt.

- Det är tillåtet att använda musik.
- Det får INTE ingå tal (dialog/monolog) i filmen.
- Filmen ska vara SVARTVIT.

Bedömningsgrunder:

Visualitet, förmåga till personligt berättande, förmåga att berätta i bilder, sinne för dramaturgi och för tid i film, förmåga att skapa en atmosfär, användning av svartvitt berättande som ett dramaturgiskt element, behärskning av stämningen som helhet samt finslipning.

UPPGIFT 3

Gör en kortfilm enligt anvisningarna nedan.

Filmens tema: "UR SKUGGORNAS IN I LJUSET"

Gör en kortfilm där du utforskar hur ljus och skugga påverkar atmosfären och dramaturgin.

- Du får använda en skådespelare i filmen, men det är inte obligatoriskt.
- Det får INTE ingå tal (dialog/monolog) i filmen.
- Filmen ska vara STUM. Med andra ord får du inte använda ljudeffekter/musik i filmen.
- Filmen ska vara högst 3 minuter lång.
- Filmen ska vara I FÄRG.

Bedömningsgrunder:

Visualitet, berättarförmåga, förmåga att berätta i bilder, sinne för dramaturgi, förmåga att skapa en atmosfär, användning av ljus, skugga och färger som ett dramaturgiskt element, behärskning av stämningen som helhet samt finslipning.

Filmregi

FÖRHANDSUPPGIFTER 2026

1. BERÄTTELSE: "ATT MÖTA RÄDSLAN"

Del a)

Skriv person X:s historia från tidig ungdom fram till denna stund med uppgiftens rubrik i åtanke. Placera din berättelse i en enligt dig intressant miljö och beskriv miljön kort. Utnyttja egna erfarenheter i din berättelse. Inkludera centrala vändpunkter och möten i berättelsen.

Längd högst en sida. Typsnitt: Times New Roman, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5.

Del b)

Bifoga en central bild till din berättelse som relaterar till världen i den. Placera dig själv i bilden på något sätt. Obs. Du ska inte vara identifierbar i bilden.

Del c)

Studera berättelsen du har skrivit. Föreställ dig någon som lyssnar på personen i din berättelse. Hitta på och beskriv kort en situation där personen ur din berättelse möter lyssnaren.

Längd högst en halv sida. Typsnitt: Times New Roman, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5.

Det är förbjudet att använda AI i alla delar av uppgifterna.

Bedömningsgrunder: iakttagelseförmåga, berättarförmåga, fantasi, förmåga att gestalta världen

2. FOTOSERIE: "LJUSET MELLAN OSS"

Välj som grund för en fiktiv eller dokumentär bildserie en situation där du behandlar ett ämne som stämmer överens med namnet på uppgiften "Ljuset mellan oss". Situationen ska innefatta två personer.

Fotografera en serie på tre bilder utgående från situationen du har valt (fotografering innebär här reell fotografering, inte generering av bilder med AI). Arrangera de tre bilderna i en sådan ordning att de enligt dig berättar en historia. Försök förmedla din observation i dina bilder.

Ge din bildserie en ny rubrik och bifoga den till uppgiftsfilen (obs. i själva filen, inte i filnamnet) på ett sätt som enligt dig öppnar upp bildserien.

Bedömningsgrunder: visualitet, förmåga till visualisering av berättelsen, precision i iakttagelser och perspektiv

3. EN FILMSCEN: "EMOT VÄRLDEN"

Skriv ett manuskript för och skapa en fiktiv filmscen enligt anvisningarna nedan.

Beskrivning av scenen: en aktiv händelse som utspelar sig i en miljö utan tidsförskjutningar.

Namnet på filmscenen: "EMOT VÄRLDEN". Anvisningar för scenen:

- Scenen ska innehålla två personer.
- Scenen får inte innehålla tidsförskjutningar, den ska alltså utspela sig under ett kontinuerligt ögonblick.
- Scenen ska innehålla en vändpunkt.
- Scenen får inte innehålla dialog, dvs. repliker eller annat tal (här hänvisar vi dock inte till stumfilmngenren), berättelsen ska alltså berättas med bild.
- Scenen får inte innehålla textning, grafik eller rekvisita i form av skyltar med text, brev, textmeddelanden eller motsvarande som förklarar narrativet.
- Scenen får inte innehålla musik.
- Scenen ska vara högst 2 minuter lång.

Bifoga följande till din ansökan: filmscenen i videoformat, filmens one-liner (en mening som beskriver filmen) och en kort beskrivning (högst en halv sida) i pdf-format där du med ord redogör för händelserna i filmen före och efter scenen. Det är förbjudet att använda AI för att göra scenen.

Bedömningsgrunder: förmåga till idéskapande, originalitet, filmisk gestaltsförmåga, dramaturgiskt tänkande, förmåga att påverka tittaren

Inredningsarkitektur

UPPGIFT 1: DRÖMMARNAS STAD OCH DESS INVÅNARE

Rita och måla drömmarnas stad och dess invånare.

Utförande

Rita och måla en bild i färg på ett A3-ark.

Reservera tillräckligt med tid för att fotografera och skicka in det färdiga arbetet.

Gör en pdf-fil av bilden. Pdf-filen ska vara högst 10 MB.

Namnge filen enligt förnamn_efternamn_drömmarnasstad.pdf och lämna in den i Studieinfo senast 24.3.2026 före kl. 15.00.

Bedömningsgrunder

- Fantasifullhet
- Rum, ljus och färg
- Komposition
- Stämning

UPPGIFT 2: EN FANTASIBONING

Planera och bygg en fantasiboning.

Utförande

Gör en miniatyrmodell av den boning du planerat. Materialvalet är fritt. Fotografera boningen 1) inifrån och 2) utifrån mot en vit bakgrund.

Reservera tillräckligt med tid för att fotografera och skicka in det färdiga arbetet.

Sammanställ bilderna i en och samma pdf-fil med bilden som är tagen inifrån på den första sidan och bilden utifrån på den andra sidan. Pdf-filen får vara högst 10 MB.

Namnge filen enligt förnamn_efternamn_fantasiboning.pdf och lämna in den i Studieinfo senast 24.3.2026 före kl. 15.00.

Bedömningsgrunder

- Idé
- Rumslighet
- Struktur
- Användning av material

UPPGIFT 3: EN SPECIELL MASKIN

Planera en speciell maskin som kan förändra världen.

1) Rita maskinen i genomskärning på ett A3-ark.

2) Skriv en text på ½ A4-sida (ca 1000 tecken med mellanslag) där du berättar vad maskinen gör. Hitta på ett namn för maskinen och skriv namnet som rubrik för texten.

Utförande

Med blyerts på ett papper i A3-format och text skriven på dator. Sammanställ dessa i en och samma pdf-fil med bilden på maskinen på den första sidan och texten på den andra sidan. Pdf-filen får vara högst 10 MB.

Reservera tillräckligt med tid för att fotografera och skicka in det färdiga arbetet.

Namnge filen enligt förnamn_efternamn_speciellmaskin.pdf och lämna in den i Studieinfo senast 24.3.2026 före kl. 15.00.

Bedömningsgrunder

- Fantasi
- Komposition
- Teckningsfärdigheter
- Skriftlig uttrycksförmåga

Kostymdesign: scenkonst och film

UPPGIFT 1: SJÄLVPORTRÄTT

A) Skriv ett motivationsbrev på dator, längd högst en A4.

Skriv ett fritt formulerat motivationsbrev, där du berättar om dig själv och varför du vill studera just kostymdesign. Var har ditt intresse för kostymdesign fått sin början?

Berätta till exempel om någon film, tv-serie, musikvideo, teater-, dans-, eller cirkusföreställning eller dylikt där en karaktär eller karaktärerna har gjort intryck på dig eller berört dig genom sin klädsel eller sitt yttre. Vilka känslor upplevde du och varför?

B) Gör ett självporträtt i form av ett kollage där du framställer dig själv med visuella medel.

Inkludera ett fotografi av dig själv i kollaget. Kollaget ska spegla dig och innehålla element från ditt liv: skeden i ditt liv, personlighetsdrag, saker som är betydelsefulla för dig, drömmar, favoritfärger, favoritplats osv. Välj saker som bäst representerar dig.

Gör självporträttet i form av ett kollage med blandteknik: teckna, måla, klipp, limma och kombinera olika material på ett ark.

Fota eller skanna ditt självporträttskollage. Skapa en pdf-fil som innehåller både motivationsbrevet och kollaget.

Bedömningsgrunder

- Motivation
- Förmåga till självanalys
- Verbal och visuell berättarförmåga

UPPGIFT 2: ETT STÄMNINGSFULLT ÖGONBLICK

Gör en visuell tolkning av texten nedan.

Välj en tid på dygnet och föreställ dig att du tar ett foto av Momo i miljön som beskrivs i texten. Välj även andra karaktärer från texten och placera dem i bilden som en del av ögonblicket.

Fundera över vilken komposition, färgpalett och bildvinkel som bäst skulle uttrycka karaktärerna, miljön och stämningen vid tidpunkten på dygnet på det sätt du önskar.

Skildra karaktärernas väsen så mångsidigt som möjligt. Fundera över hur klädsel, utseende, ansiktsuttryck, kroppsspråk och andra detaljer kan avslöja karaktärernas personlighetsdrag, preferenser eller intressen.

Läs först igenom hela textstycket och välj sedan tiden på dygnet som du gör din tolkning utifrån.

Utdrag ur Michael Endes bok *Momo eller Kampen om tiden* (1973), sidan 13.

”Nere i södra utkanten av denna stora stad, just där de första fälten ock åkrarna dyker upp och husen och stugorna börjar verka allt fattigare, ligger ruinerna av en liten amfiteater, omgivna av en pinjeskog. Den hörde inte till de större och finare ens när den var ny, var redan då så att säga en teater för fattigt folk. Och numera, det vill säga vid den tid då historien om Momo tar sin början, låg ruinerna nästan helt glömd. Det var bara ett par professorer i klassisk fornkunskap som alls kände till den, men de var inte särskilt intresserade av den de heller, för där fanns ändå ingenting mer att utforska. Inte heller var den gamla amfiteatern någon sevärdhet som alls kunde mäta sig med alla de andra som fanns i den stora staden. Så det hände bara någon enstaka gång att en och annan turist förirrade sig hit, klev omkring på det gräsbevuxna åskådarbänkarna av sten, väsnades litet, tog ett par foton som minne och försvann igen. Och sedan återvände tystnaden till denna stenrundel, och cikadorna tog upp nästa vers i sin eviga sång, en vers som för övrigt inte skilde sig det ringaste från den närmast föregående.

Så egentligen var det bara människorna som bodde däromkring som alls kände till denna märkliga runda stenbyggnad. De lät sina getter beta där, barnen sparkade boll och lekte andra bollekar på det runda utrymmet i mitten ock på kvällarna sökte sig ett och annat kärlekspar dit.

Men så en dag började folk i trakten prata om att det visst hade flyttat in någon i ruinen. Det skulle vara ett barn, troligen en liten flicka. Fast man visste förstås inte riktigt hur det låg med den saken, för flickebarnet i fråga skulle visst gå i rätt så underliga kläder. Men hon hette i alla fall Momo eller något i den stilen.”

Ende, Michael. 1973. *Momo eller kampen om tiden*. Översättning av Roland Adlerberth, 2007. Stockholm: Berghs Förlag AB. Tryckt hos Scandbook, Falun 2024.

Utförande

Teckna och måla på ett A3-ark.

Fotografera eller skanna din situationsbild och spara den i pdf-format.

Bedömningsgrunder

- Fantasirikedom
- Skapande av karaktärer
- Originell skildring av perspektiv, miljö och stämning
- Färganvändning

UPPGIFT 3: DEN FALSKA KUNGENS KRONA

Planera och förbered den fiktiva första maj-paraden Den falska kungens krona.

Fundera baserat på din planering vem eller vad som har makt och hur det tar sig uttryck. För den fiktiva valborgsparaden kröas en Falsk kung som vanligtvis inte har denna makt. Den falska kungen förlöjligar denna makt och dess symbolik på ett triumferande och levnadsglatt sätt.

Planera och knåpa ihop en krona. Försök att åtminstone delvis använda ett eller flera återvinningsmaterial i ditt arbete, men i övrigt får du fritt välja teknik och material för tillverkningen av huvudbonaden.

Fotografera kronan när den bärs i den miljö du har valt från olika riktningar: framifrån, från sidan, bakifrån, rakt uppfifrån samt från en valfri riktning. Du kan själv bestämma bildstorleken så att din krona framträder väl på bilderna (till exempel en närbild på en detalj, halvbild eller helbild).

Skriv en kort karakterisering på 2–4 meningar om den makt som utgör bakgrunden till din design. Gör en flersidig pdf-fil av texten och bilderna där varje bild är på en egen sida.

Bedömningsgrunder

- Tredimensionell gestaltning
- Konstnärligt uttryck (visuellt budskap och innehåll)
- Insiktsfull och djärv användning av återvunna material
- Val och behärskning av teknik för tillverkning

Mode

UPPGIFT 1: MÅLNING

Den finskspråkiga boken *Intiimin kosketus* (fritt översatt *Intim beröring*) handlar om det samtida finländska modet och den internationella modeforskningen (Vänskä, Hokka, Särämäkari, 2022). Läs utdraget nedan som är taget ur kapitlet "Designerns kroppsliga kunskap och personliga erfarenheter som utgångspunkt för designen" (fritt översatt). Tolka de tankar och föreställningar som texten väcker hos dig i form av en målning.

"Kläddesign är en personlig och kreativ process där designern som person spelar en central roll. Intima och personliga erfarenheter är en viktig källa till idéer, när designern hämtar inspiration från sitt eget liv och från ämnen som hen berörs av. Designern använder både sin kropp och sin känslomässiga erfarenhet i arbetet, eftersom kläder alltid skapas för att bäras på en kropp. Den kunskap som finns i designerns egen kropp – hur material känns, hur plagg sitter och rör sig – styr utformningen av plagget, både när det gäller utseende och funktion. I arbetet betonas hantverk, intuition och kroppslighet." (s. 45, 2022, fritt översatt)

Skanna eller fotografera målningen, som du skapat på ett A2-ark, och konvertera bilden till en pdf-fil. Beakta bildens kvalitet och färger, så att den representerar din ursprungliga målning så bra som möjligt.

Utförande: A2-format, färguppgift: gouachefärger, akrylfärger (inga digitala metoder)

Bedömningsgrunder: Användning av färg och yta, komposition, originalitet i observationerna och användning av observationerna, konstnärlighet

UPPGIFT 2: KOLLEKTION

Designa en aktuell klädkollektion med femton kläduppsättningar utgående från tre bilder som du valt och former som du skapat av modellera utgående från bilderna. Uppgiften består av tre delar.

1. Leta fram och välj ut tre bilder som tilltalar dig. Den första bilden ska ha temat "form", den andra "färg" och den tredje "textur". Sammanställ bilderna på ett A4-ark och lägg till lämpliga källhänvisningar vid bilderna.

2. Använd modellera för att skapa fem olika former som fungerar som utgångspunkter för din kollektion. Utgå från bilderna du valt. Skriv ut en bild av en människa med realistiska proportioner på ett A4-ark. Placera dina former på kroppen på ett sådant sätt att proportionerna tydliggör siluetterna i din kollektion. Skapa tre olika versioner där du placerar ut formerna (utgångspunkterna) på människokroppen.

3. Skissa en kollektion med femton kläduppsättningar där du använder och varierar idéerna i bakgrundsmaterialet i den första och andra delen för att skapa kläderna. Avbilda kläduppsättningarna på en människa på ett A2-ark.

Gör en pdf-fil för uppgiften som innehåller följande sidor: 1) de tre bilderna sammanställda på ett A4-ark, 2) fotografier av formerna du skapat och placerat ut på bilden av människan, 3) kollektionen du skissat på ett A2-ark i skannad eller fotograferad form. Beakta bildernas kvalitet och färger, så att de representerar din ursprungliga design så bra som möjligt.

Utförande: 1) kollage, 2) skisser av modeller, 3) A2-format, färguppgift: akvarell- eller gouachefärger eller tusch (inga digitala metoder)

Bedömningsgrunder: Idéförståelse, användning av den valda utgångspunkten, gestaltning av kollektionen som helhet, modemässigt tänkande

UPPGIFT 3: STICKAT PLAGG

Designa ett stickat plagg och skapa en "mockup", det vill säga en modell i verklig storlek, av färdigt stickat material. Tanken är att visa upp det stickade plaggets idé, form och proportioner samt material och färgsättning, inte en omsorgsfullt färdigställd produkt. Om du vill kan du kombinera gamla stickade plagg som du hittat på loppis, fortsätta på dem genom att till exempel sticka eller virka själv eller bearbeta eller omforma materialet på olika sätt.

Ta tre fotografier av det stickade plagget du designat på en människa: 1) framifrån, 2) bakifrån och 3) från sidan. Beskär bilden så att personen i bilden inte går att identifiera. Sammanställ bilderna i en pdf-fil.

Utförande: Tredimensionell modell i färg

Bedömningsgrunder: Känsla för form, kreativitet, användning av färg och material, modemässig relevans

Visuell kommunikation och design

UPPGIFT 1: TILL HANDS

1. Välj tre föremål som du har till hands.
2. Placera varje föremål i tur och ordning mot ett pappersark. För en penna runt konturerna av föremålet. Skapa på så sätt en tvådimensionell form av varje föremål.
3. Designa bokstäverna från A till Ö genom att endast använda formerna som du skapat utgående från föremålen. Du kan placera formerna ovanpå varandra, men du får inte ändra deras storlek eller klippa dem i bitar.
4. Skriv en text på en mening med hjälp av bokstäverna du designat där du reflekterar över till exempel formen, ämnet, orsaken eller målet för de valda föremålens existens.
5. Presentera denna mening på en affisch med en eller två färger. Använd inte bilder.

Utförande

Fritt utförande, med en eller två färger på vit bakgrund.

Lämna in en pdf-fil på två sidor:

- s. 1: meningen
- s. 2: föremålen och bokstäverna

Bedömningsgrunder

Konceptuellt tänkande, design- och kompositionsförmåga, kommunikativitet.

UPPGIFT 2: T-KARTA

En T-karta (eller T-O-karta) är en typ av tidig världskarta från medeltiden där en rund cirkel som representerar världen är indelad i tre delar enligt formen av bokstaven T. Den övre halvan av cirkeln täcks av en stor landmassa som föreställer Asien, medan de två övriga fjärdedelarna representerar kontinenterna Europa och Afrika. Den lodräta balken i bokstaven T är Medelhavet, medan den vänstra vågräta balken är floden Don och den högra vågräta balken är Nilen. I kartans mitt placerades staden Jerusalem, som enligt den medeltida europeiska världsbilden betraktades som världens kraftcentrum. Området till söder, som kallades "antipoderna", ansågs vara obebott och inte värt att avbilda på en karta.

Avsikten med T-kartan var inte geografisk exakthet, utan att framställa det rådande kosmologiska och teologiska värdesystemet på ett plan som är symboliskt men bundet till den observerbara världen.

Skapa en T-karta som avbildar dagens värld med dess synliga maktförhållanden, rådande världsbild och blinda fläckar. Reflektera över maktutövningens synliga och osynliga samband. Vilka områden eller aktörer framställer du i den största respektive de två jämnstora sektorerna i cirkeln? Vad är det som separerar dessa områden? Vilket maktcentrum placerar du i mitten av kartan? Vad eller vem hamnar utanför ringen? Skriv aktörernas eller entiteternas namn tydligt vid områdena. Du kan illustrera områdena fritt som du vill, till exempel genom att lyfta fram deras särdrag.

Utförande

Fritt utförande på ett A3-ark.

Bedömningsgrunder

Visuellt berättande

Kommunikativitet och förståelse för hierarki

Originalitet och insiktsfullhet

UPPGIFT 3: PORTFOLIO

Sätt ihop en presentation på en sida av tre alster som du har skapat själv och som du anser har lyckats bra och där du har använt olika tekniker.

Utförande

Sammanställ alstren tydligt på ett A3-ark. Under varje alster ska du lägga till en mening som beskriver det. Inkludera inte ditt namn i portfolion.

Bedömningsgrunder

Originalitet och vision

Visuellt uttryck

Mångsidighet