

Dokumentet her benytter skriftfamilien Calibri, der medfølger. Du skal installere den på din computer således, at der ikke sker ændringer i teksten.

Buket af små opgaver

Opgave 1 består af 5 små opgaver, der skal dokumentere dit talent for at uddanne dig til grafisk designer med de mange forskellige kompetencer, det indebærer. Det er opgaver, der tester dit formgivningsmæssige og kommunikative talent samt dine evner for at arbejde visuelt kreativt – både analogt og digitalt.

Du kan lave din besvarelse i InDesign med brug af andre programmer som fx Adobe Illustrator/Photoshop og så samle det hele til sidst. Det er op til dig, hvordan du vil arbejde.

Du skal lave **en samlet pdf-fil** ud fra denne InDesign-fil af alle delopgaverne i samme rækkefølge og opgavelayout.

Du må ikke ændre filens format, billedstørrelser/rammer, typografi og layout.

Filnavn: [indsæt dit prøvenummer]_opgave1.pdf
Separate filer af delopgaverne accepteres ikke.

Alle opgaverne skal besvares og din pdf-fil skal **uploades i Wiseflow inden kl. 16.00.**

1. Gør en visuel kliché interessant at kigge på

Formgiv en visuel kliché, så den får tilført en grafisk effekt. Så den bliver *interessant at kigge på*.

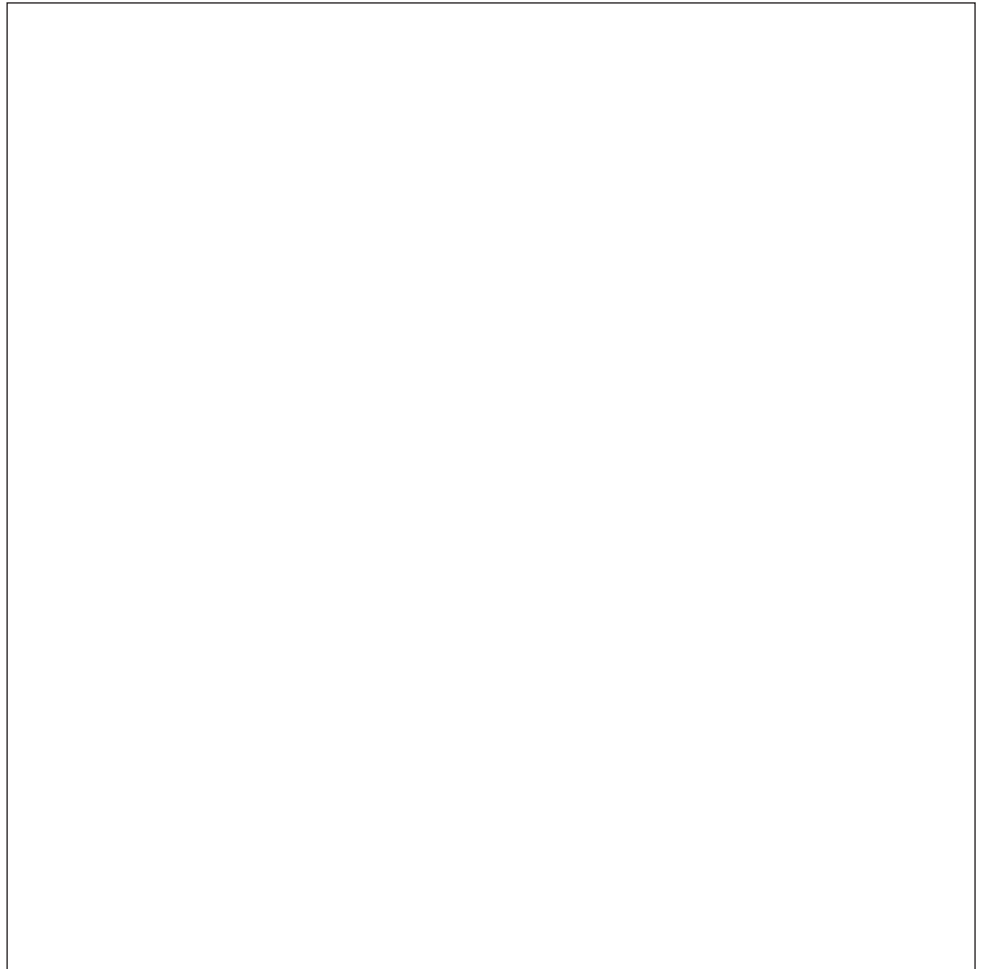
Vælg en af disse visuelle klicheer:

- Globus
- Puslespil
- Håndtryk
- Øje
- Hjerne
- Papirclips
- Blyant
- Hjerte
- Penge
- Taleboble

Indsæt din løsning i rammen til højre.

Hvorfor denne opgave?

Vi tester din evne til at give et kommunikativt element en grafisk effekt.



2. Forenkling

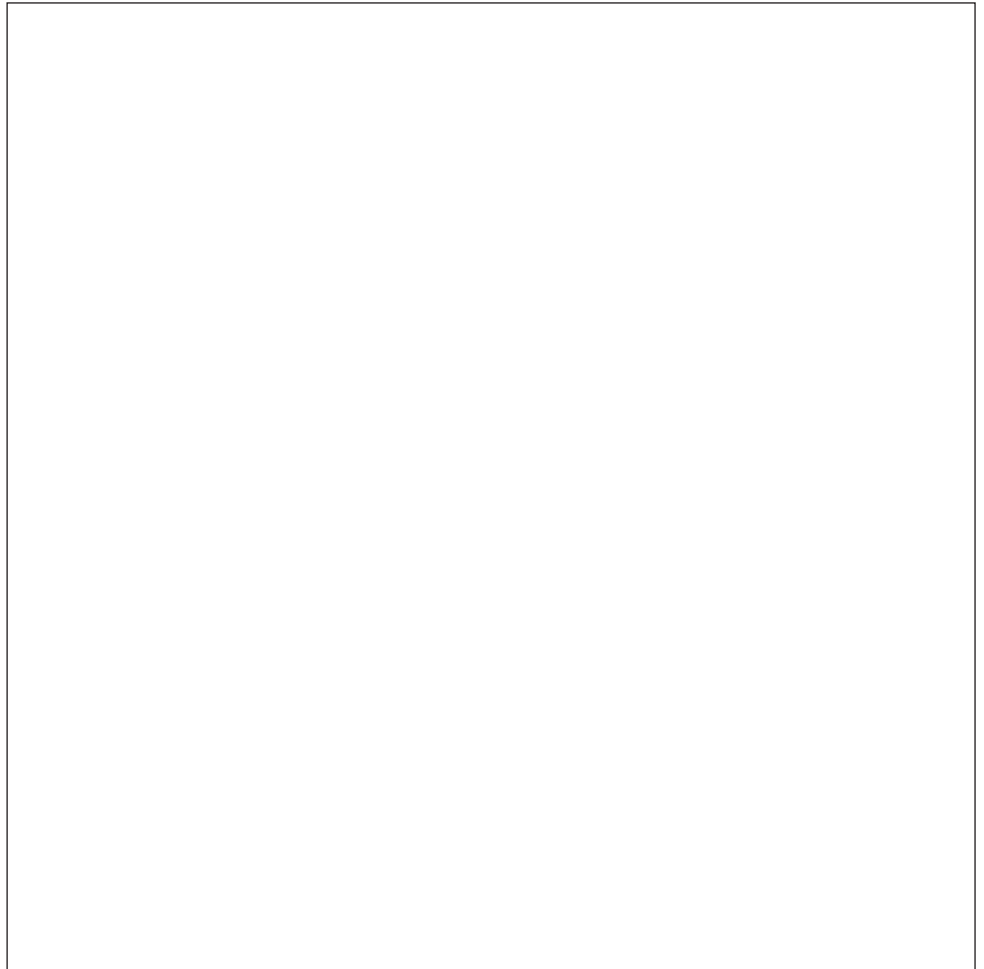
Tegn et **piktogram** for en **elbil ladestation**.

Det er vigtigt at det er en forenklet tegning, der kan gengives i små størrelser. På samme måde som de piktogrammer du møder i din dagligdag på døre eller på skærme af forskellig slags.

Sæt din tegning ind i billedrammen til højre.

Hvorfor denne opgave?

Vi tester din evne til at formgive ud fra definerede krav og begrænsninger.



3. Miniskitser

Her ser du eksempler på såkaldte miniskitser til en plakat om hovedstaden i Italien.

Det er hurtigt udførte skitser, der fx viser komposition af hovedelementerne, der er valgt til en given opgave.

Oftest udføres de kun i streg og med sort farve.

Skitserne skal vise den grundlæggende komposition af nogle givne elementer.

Brug en tynd tuschpen.

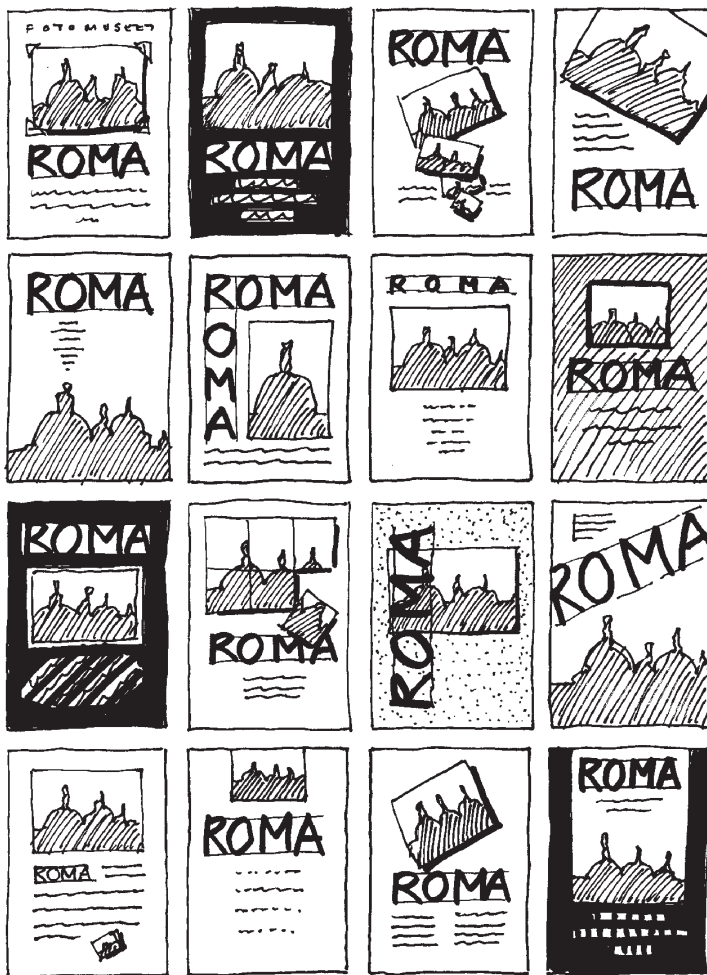
Opgaven følger på næste side.

Hvorfor denne opgave?

Vi tester din evne til at sætte elementer

sammen til en komposition.

Og at skabe visuel variation.



Eksempel på miniskitser.

Skitseproces/opgave

Tegn 12 miniskitser (såkaldte »mini'er«) til en plakat med elementerne:

Illustration:



Tekst:

GolfMessen 24

Lidt såkaldt 'mumletekst' (tekst der endnu ikke kan læses).

Markeres med nogle streger (se eksemplerne på forrige side).

Lav skitserne i hånden med samme placering som modulet her til højre, scan din løsning eller tag et foto og indsæt det i stedet for kasserne som en samlet fil.

4. Kommunikation med farver

Vælg farver til diverse temaer: det som står under paletterne til højre.

Fyld farve i de tre felter, så de danner en farvepalet, som eksemplet her:



Det engelske køkken

Tun i krydderolie

Du må ikke ændre på felternes form og størrelse.

*Hvorfor denne opgave?
Vi tester din evne til at kommunikere med farver.*

Kunstig intelligens

Rumrejser

5. Kommunikation med tekst og billede

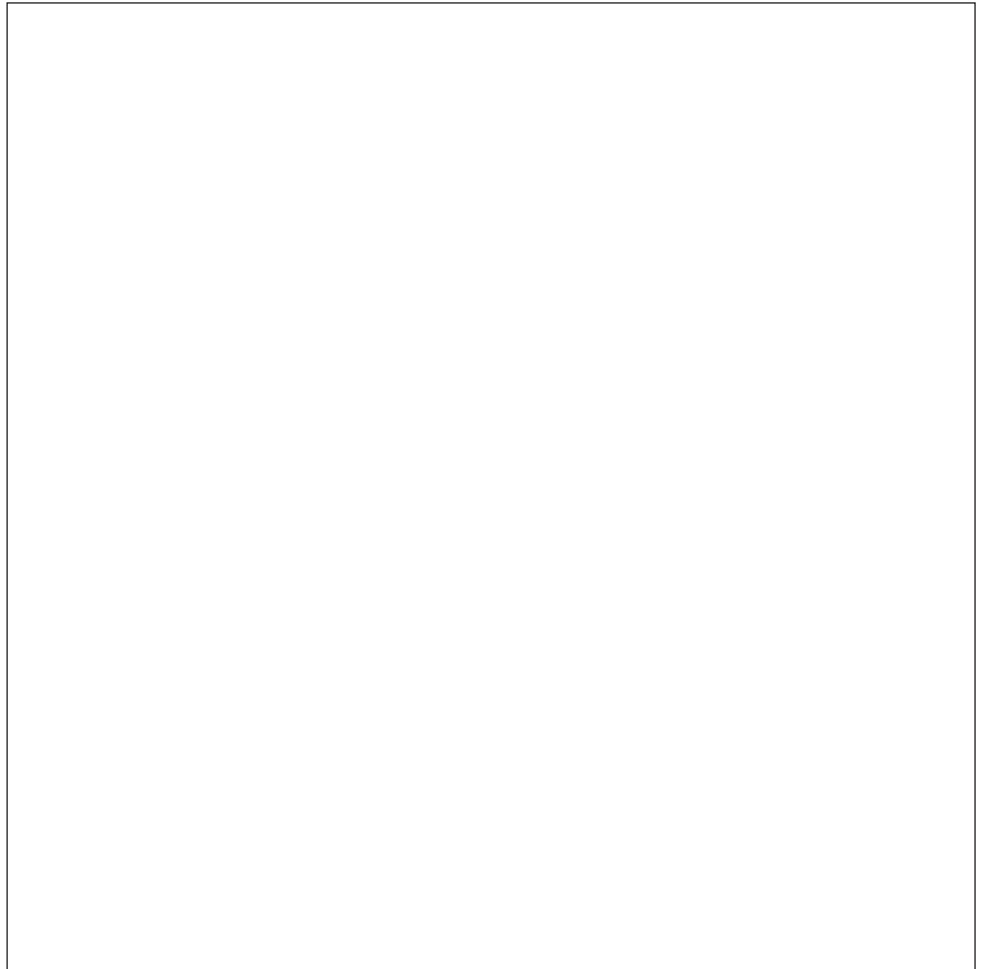
Lav et meme, som siger noget om deltage i denne optagelsesprøve.

Du vælger selv tekst og illustration.

Indsæt din løsning i rammen til højre.

PS: Du behøver ikke anvende den font, som ofte benyttes til memes: Impact. Du kan frit vælge andre skrifter.

*Hvorfor denne opgave?
Vi tester din evne til at kommunikere kreativt via form, farve, skrift og illustration i en helhed.*



Hunden og spejlbilledet

En hund, der løb over en bro med et kødben i munden, så sit spejlbillede i vandet og troede, at der var en anden hund dernede. Den snappede efter den fremmede hunds kødben og tabte derved sit eget. – Vil man have alt, får man ingenting.

Man ved hvad man har, ikke hvad man får.

*[disse tekster slettes og du indsætter
Æsop for alle
og
Hunden og spejlbilledet]*

Fluen på høstvognen

En høstvogn buldrede hen ad vejen, så støvet fra hestehovene og hjulene stod som en stor sky bag den. En flue, der sad på vognladet, sagde: „Man kan vel nok hvirvle støv op!“

Stort skal det være, når skidt kommer til ære.

*[disse tekster slettes og du indsætter
Æsop for alle
og
Fluen på høstvognen]*

Løveungen

Der var et farligt postyr mellem dyrene, for det skulle afgøres, hvem der fik flest børn. „Hvor mange får du ad gangen?“ sagde de til løvinden. „En,“ svarede hun tvært, „men så er det også en løve.“

Det er ikke altid mængden, det kommer an på her i verden.

Lidt godt er bedre end meget skidt.

*[disse tekster slettes og du indsætter
Æsop for alle
og
Løveungen]*

(Fabelteksterne er lånt fra R. Broby-Johansen: Den lille ÆSOP, Sesam 1978).

Designsystem: Konstante og variable elementer

Du skal designe et system til en serie podcastcovers. Dit designsystem skal du vise gennem design af tre eksempler, der indeholder nogle konstante elementer (podcastens titel) og nogle variable elementer (den enkelte podcasts tema)

Podcasten tager udgangspunkt i den græske forfatter Æsop, der skrev en række fabler med optræden af talende dyr. Hver fabel har en moralsk lære eller pointe, en morale. Læs evt. om Æsop her:

<https://denstoredanske.lex.dk/Æsop>

De enkelte podcasts tager udgangspunkt i en af fablerne og perspektiverer den til nutidens forhold og relationer mellem mennesker.

På hver løsning skal der stå:

Æsop for alle [< det er titlen på podcasten]

Og på hver af de tre skal eksempler der stå:

Hunden og spejlbilledet

Fluen på høstvognen

Løveungen

Du kan bruge en eller flere illustration(er) af det pågældende tema. Det kan være et fotografi, et bearbejdet fotografi, en tegning eller en AI-genereret illustration. Det er op til dig.

Dokumenter din proces

Vis din proces på næste side i mindst tre forskellige designretninger = valg af farve, illustration, skrift, form og komposition.

Vis skitser (analoge/digitale), afprøvninger af skriftvalg, farve, komposition, prompts osv. Du vælger selv hvor meget du vil have med, men du opfordres til at have så meget med, som der er plads til.

Gør sådan:

1. Indsæt dine 3 løsninger i de respektive rammer herover.
2. Indsæt eksempler fra din proces i de tre felter på næste side.
3. Lav en samlet pdf-fil af begge sider.
NB: Du må *ikke* ændre på layout/placering/rækkefølge og rammetykkelse.
4. Filnavn: [indsæt dit prøvenummer]_opgave2.pdf
5. Upload i WISEflow **inden kl. 16:00**.

Hvorfor denne opgave?

Vi tester dine evner til at arbejde med grafisk design som et system af konstante og variable elementer samt dine evner til at visualisere.

