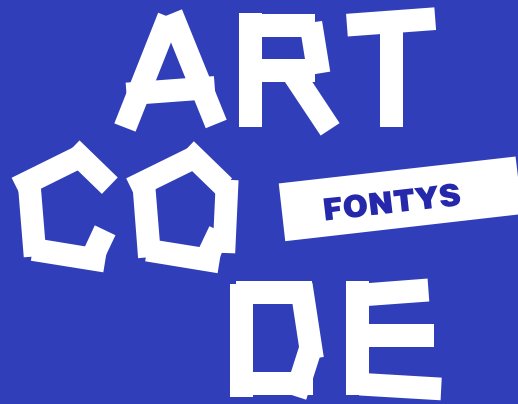




ART
CODE TOELATING
DE



Toelatingsopdrachten

Thuisopdracht – Toelating – Art Communication & Design (ArtCoDe) schooljaar 2024-2025

■ Wat moet ik doen?

Bekijk de opdrachten zorgvuldig en upload jouw materiaal in **jouw dossier** (in PortalPlus). De link naar je dossier ontvang je van fhksa@fontys.nl binnen 2 werkdagen na aanmelding in Studielink (raadpleeg eventueel je SPAM).

■ Het toelatingsexamen bestaat uit:

Thuisopdracht A: Het uploaden van jouw **1) Motivatie, 2) Beeldcollectie** én **3) Portfolio** in jouw dossier in Portalplus.

Thuisopdracht B: Het maken van een **4) Ontwerp** (dit neem je mee naar de toelatingsdag)

Toelatingsdag C: Het gesprek over je thuisopdrachten A en B + een **5) Dagopdracht**

Thuisopdracht A.

Motivatie, Beeldcollectie en Portfolio: *digitaal in te leveren bij aanmelding*

1) Motivatie_naam_.pdf (uploaden)

Doel is dat jij een beeld geeft van jezelf aan de toelatingscommissie. Upload een tekst-, geluids- of filmbestand naar je dossier, waarin jij jezelf en jouw motivatie voor deze opleiding toelicht. Ben duidelijk en kort maar maak je antwoorden ook persoonlijk!

- Wie ben je en wat is je achtergrond?
- Van wat voor soort ontwerp en beeldende kunst houd je?
- Waar bekijk jij het werk van beeldmakers en ontwerpers die je leuk vindt?
- Wat vind je interessant of belangrijk in de samenleving?
- Waar besteed je graag tijd aan?
- Waar ben je goed in?
- Waarom wil je aan de Bachelor Art, Communication & Design studeren?
- Wat spreekt jou aan in het beroep **Experience Designer**?
- Wat betekent dit voor jou?
- Wat maakt ArtCoDe zo geschikt voor jou?
- Wat zijn je dromen? Wat kom je leren?

- Kies voor het maken van:
- een filmpje (max 2 min),
 - een geluidsbestand (max 2 min) of
 - een tekst (max 1 A4).



Thuisopdracht A.

Motivatie, Beeldcollectie en Portfolio: *digitaal in te leveren bij aanmelding*

2. Beeldcollectie_naam_.pdf (uploaden)

Stel een beeldcollectie samen met 12 inspirerende werken van kunstenaars, schrijvers, vormgevers, illustratoren, cineasten, muzikanten, etc.

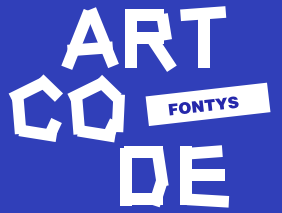
Dit kunnen zijn: reproducties van kunstwerken, advertenties, drukwerk, (catalogi van) tentoonstellingen, magazines, literatuur, (screenshots van) films of video's, publicaties, campagnes, artikelen, voorbeelden van interactieve ruimtes, interdisciplinaire projecten of interactieve processen, enz. en vermeld bij elk beeld de maker, titel en bron (waar heb je het gevonden?) van de werken.

Plaats je verzameling beelden goed zichtbaar in een A4 bestand wat je opslaat als .pdf en upload naar je dossier.



Thuisopdracht A.

Motivatie, Beeldcollectie en Portfolio: *digitaal in te leveren bij aanmelding*



3. Portfolio_naam_.pdf (uploaden)

Het portfolio moet jouw visie en interesses benadrukken en jouw creativiteit, originaliteit en vaardigheid in communicatie van ideeën laten zien. Laat bij voorkeur diversiteit van werk- en werkwijzen zien. Ook hoeft niet alles wat je kiest compleet uitgewerkt zijn. Jouw portfolio mag ook schetsen, tekeningen, foto's, aanzetten, knipsels, experimenten en teksten bevatten.

- Je digitale portfolio bestaat uit één PDF met een selectie van je ontwerpen, beeldende werken, schetsen, voorstudies en proces. Wat heb je allemaal uitgeprobeerd om tot een goede werken te komen?
- Laat zowel diversiteit als samenhang zien.
- Kiest minimaal 15 en maximaal 30 eigen werken voor je digitale portfolio.
- Fotografeer en scan je werken. Als je films wilt laten zien, maak je een account aan op Vimeo of Youtube, waar je de films naar upload. De links naar je films plak je in je digitale portfolio, die je opslaat als .pdf en upload naar je dossier.





Thuisopdracht B.

Ontwerp: *Tonen tijdens de toelatingsdag*

4) Ontwerp (meebrengen)

Keuze uit 4 ontwerp opdrachten.

Kies de opdracht die het beste bij je past. Werk deze opdracht uit en neem je ontwerp, inclusief proces en documentatie, mee naar je toelatinggesprek.

A) ONTWERP EEN TOUR

B) ONTWERP EEN RITUEEL

C) ONTWERP EEN KARAKTER

D) ONTWERP EEN CIRCULAIR OBJECT

Thuisopdracht B.

Ontwerp: *Tonen tijdens de toelatingsdag*

4. A) ONTWERP EEN TOUR

Ontwerp een tour maar dan 'anders'.

In je tour geef je aandacht aan zaken die men normaal gesproken over het hoofd ziet.

Wandel ter inspiratie 1,5 uur binnen een straal van 1 kilometer in jouw eigen omgeving. Registreer en documenteer wat je ziet. Focus je op dat wat de aandacht niet vangt. Creëer a.d.h.v. Je eerste ideeën een schetsmatige *mapping* van je 'andere' tour. Reflecteer op je eerste aanzet.

Maak jouw tour tastbaar en uitvoerbaar voor een ander - om te beleven. Werk je tour in 2 verschillende disciplines uit, die elkaar aanvullen. Bijvoorbeeld in een ruimtelijke maquette, als constructie, in fotografie, film, illustratie, animatie, grafisch ontwerp, interactie of digitale infographics, etc.

Laat jouw tour door een proefpersoon uitvoeren en leg deze uitvoering vast. Neem je proces, de mapping, het ontwerp én het beeldverslag van de uitvoering mee naar de toelatingsdag.

Thuisopdracht B.

Ontwerp: *Tonen tijdens de toelatingsdag*

4. B) ONTWERP EEN RITUEEL

Ritueel (bijvoeglijk naamwoord)

1. *Een ritueel is een opeenvolging van handelingen in een bepaalde volgorde en op een welbepaalde plaats.*
2. *Een ritueel is een handeling waarbij een bepaalde sociale identiteit verworven of bevestigd wordt.*
3. *Gedeelde rituelen zijn een bindmiddel tussen personen, een (sub)cultuur, of samenleving.*

**Creëer een nieuw ritueel en ontwerp voor dit ritueel tenminste:
één kledingstuk, één attribuut en één ruimte.**

Laat het ritueel zoals je dit bedacht en ontworpen hebt, uitvoeren door één of meerdere proefpersonen in de door jouw ontworpen ruimte en leg deze uitvoering vast in fotografie of film.

Thuisopdracht B.

Ontwerp: *Tonen tijdens de toelatingsdag*

4. C) ONTWERP EEN KARAKTER

Duik in de wereld van iemand die je niet kent en ontwerp een storyboard wat aansluit bij de wereld van dit - in het écht bestaande - karakter.

Maak een visueel verslag van je gekozen karakter - waar je nooit contact mee zult zoeken. Besteed aandacht aan het aanvoelen en observeren van deze andere wereld. Verbeeld typische elementen, voorwerpen, planten, dieren en andere mensen in de omgeving van je karakter. Ontwerp een passende wereld waarin omgeving, handelingen, wensen en gewoonten van je karakter visueel tot leven komen. Teken, fotografeer, film, bouw, modelleer, maak collages, visualiseer iemands leefruimte in 2D of 3D, op basis van jouw observaties en interpretaties over deze persoon. Gebruik je werk om een analogo storyboard over deze persoon te maken in een boekje van minimaal 16 en maximaal 24 pagina's. Presenteer je boekje en het karakter live tijdens je toelatinggesprek.

Thuisopdracht B.

Ontwerp: *Tonen tijdens de toelatingsdag*

4. D) ONTWERP EEN CIRCULAIR OBJECT

*Stel je voor dat we met een systeem konden werken waarmee een kinderbedje, via een open productiesysteem van maakbare onderdelen, kan veranderen in een fiets?
Of in een extra stuk voor je keukenblok? Of wie weet in een koffiemachine?*

Het opnieuw gebruiken van materialen of objecten is waardevol voor een bijdrage aan een duurzamere wereld. Helemaal als het ontwerp zo ontwikkeld is dat het automatisch een ander ontwerp **kan worden**.

Kies een (of meerdere) object(en) met een specifieke functie. Geef je object(en) een tweede leven door functie en vorm te veranderen.

Elk materiaal en elke techniek mag ingezet worden. Maak sterke foto's Van je object(en) voor en na de transformatie. Film hoe de oude én de nieuwe toepassing actief gebruikt worden door een proefpersoon in bijpassende setting. Leg het ontwerpproces en het concept erachter vast.

Thuisopdracht B.

Ontwerp: *werk volgens deze 4 stappen!*

1. Oriënteer jezelf op de opdracht

- wie verdient een tour, ritueel, karakter of circulair object (en *waarom*)?
- welke andere voorbeelden ken je en kunnen je hierin inspireren?
- wat is er allemaal mogelijk als je over de opdracht nadenkt?

2. Ontwikkel een concept

- hoe heet je ontwerp?
- voor wie is het ontwerp?
- welke handelingen vinden er plaats t.b.v. het ontwerp?
- hoe passen je materialen, vormen en technieken in je ontwerp of karakter?
- hoe word je ontwerp toegepast of gebruikt?
- waar vind toepassing van je ontwerp plaats en hoe lang duurt het gebruik ervan?



Thuisopdracht B.

Ontwerp: *werk volgens deze 4 stappen!*

3. Organiseer je ontwerp

- tref voorbereidingen en zorg voor voldoende materiaal
- plan data voor de uitvoering
- verzamel de mensen die je ontwerp uitvoeren, bekijken of testen.
- leg vast (door middel van foto's of video's) hoe je ontwerp wordt uitgevoerd of hoe gereageerd wordt.

4. Reflecteer op je ontwerp

- hoe verliep het proces?
- hoe reageerde gebruikers, omstanders, kijkers?
- hoe werkte het ontwerp?
- hoe is de uitvoering gelukt?
- liep het zoals je gepland had?
- wat kun je tijdens de volgende uitvoering verbeteren?

Neem het ontwerp mee naar je toelatingsdag



Toelatingsexamen C.

Toelatingsdag: *Toelatingsgesprek en dagopdracht.*

Toelatingsexamen

Voor de toelatingsdag krijg je een officiële uitnodiging. Het toelatingsexamen vindt plaats op de academie*.

De dag start om 9:30 uur en eindigt om 17:00 uur en bestaat uit een:

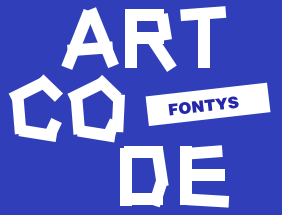
- 1. Toelatingsgesprek van 20 minuten**
- 2. Dagopdracht**
- 3. Lunch (wordt verzorgd)**
- 4. Gezamenlijke afronding**

** Toelating aan ArtCoDe is in principe fysiek, maar kan digitaal afgenomen worden indien noodzakelijk.*



Toelatingsexamen C.

Toelatingsdag: *Toelatingsgesprek en 5) dagopdracht*



1. Toelatingsgesprek

Tijdens het gesprek gaan we in op je interesse voor Design en Kunst, op je motivatie, beeldcollectie en portfolio (A) en op je ontwerp (B). Motiveer je bevindingen en ontwerp tijdens dit gesprek. Het gesprek duurt 20 minuten en wordt gehouden met 2 assessoren.

2. Dagopdracht

Gedurende de toelatingsdag werk je zelfstandig aan een korte 'dagopdracht'. Je werkt met andere kandidaten in één werklokaal aan de opdracht. Voor materiaal wordt gezorgd.

3. Afronding

De dagopdrachten van alle kandidaten worden aan het einde van de dag gepresenteerd en gezamenlijk geëvalueerd.

Tot slot

Na de opdrachten en gesprekken ronden we om 16.45 uur af. De docenten hebben op grond van jouw thuisopdrachten, het gesprek en dagopdracht een goed beeld van jouw kwaliteiten en motivatie.

Binnen een week na je toelatingsgesprek ontvang je bericht van onze administratie of je bent toegelaten of niet.



TIPS & TRICKS



TOELATINGSDAG

Tips:

- Wees jezelf; **authentiek** en gewoon **enthousiast** over het vak.
- Ben niet nerveus voor de toelating, wij kijken vooral of er een wederzijdse match is.
- Laat zien dat je '**omgevinggericht**' bent en interesse hebt in kunstenaars/ontwerpers (dat mag ook binnen andere disciplines zijn).
- Laat ons merken dat jij je **verdiept** in wat er speelt in de maatschappij en daar iets van vindt.
- Heel belangrijk: Wat is je **motivatie** voor de opleiding??



[Fontys.nl/artcode](https://fontys.nl/artcode) > Toelating

