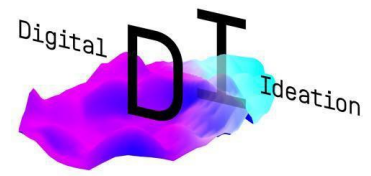


Aufgabenstellungen Aufnahmeverfahren 2024

Studienrichtung Digital Ideation

Wir freuen uns, dass Sie sich für das Aufnahmeverfahren der Studienrichtung Digital Ideation entschieden haben und laden Sie ein, folgende Aufgabenstellung zur Eignungsabklärung zu bearbeiten. Wir wünschen Ihnen gutes Gelingen und viel Inspiration.



Gestalterische Aufgabenstellung für die Hausaufgabe

1. THEMA

Das diesjährige Thema lautet: "I took a break".

"Also, man kann sich in einen Sessel setzen – ich sitze furchtbar gern im Sessel und döse – und davon schweben. Manchmal, vor allem wenn ich einschlafe oder mit geschlossenen Augen dasitze ... schwebe ich durch diesen speziellen Raum, in dem die Bilder von selbst auftauchen, ohne mein Zutun. Sobald ich darüber nachdenke, ist es vorbei." David Lynch, in: Chris Rodley (Hrsg.), Lynch über Lynch, 2006, S. 30.

Was tun Sie, um zu regenerieren, sich eine Auszeit zu nehmen? "Breaks" dauern kurz oder länger, sie brauchen meistens einen geschützten Ort, finden nachts oder tagsüber statt, können gemessen werden, sind manchmal zu viel oder zu wenig, sind Wach- oder Schlafzustände oder etwas dazwischen.

- a. Stellen Sie uns in einem ersten Schritt einen Ihrer "breaks" in Bildern vor. Studieren Sie ihn, machen Sie ihn sichtbar, übersetzen Sie ihn grafisch, wobei Sie seine spezifischen Eigenschaften herausarbeiten und in visueller Form nachvollziehbar machen.
- b. Entwerfen Sie dann ausgehend von diesen Eigenschaften ein Konzept
 - i. ENTWEDER für ein Game, das in die Welt Ihres "break" entführt,
 - ii. ODER für eine digitale Anwendung, die Sie und andere darin unterstützt, die regenerativen Qualitäten Ihrer Art von "break" optimal zu nutzen oder zu trainieren.

2. FORM

PDF (≤ 20 MB), Querformat, maximal vier Seiten. Die Präsentation Ihres "break" und Ihres Konzeptes soll in Wort (≤ 200 Wörter) und Bild so dargestellt werden, dass sich der Jury Ihr "break" sowie Ihr Konzept schnell und klar erschliessen. Ihr Konzept wird bei der Beurteilung stark gewichtet, widmen Sie ihm daher genügend Zeit und Raum. Folgende Kriterien müssen beurteilbar werden:

1. *Konzept*. Ein gutes Konzept deckt alle Punkte ab, die für das Spiel oder die Anwendung relevant sind, und enthält keine Widersprüche und Redundanzen. Es ist schlank, nachvollziehbar und zeigt unmissverständlich, worum es geht.
2. *Originalität*. Einer originellen Idee sieht man Ihre persönliche Handschrift an. Sie ähnelt anderen Lösungsvorschlägen für die gleiche Aufgabe nur gering.
3. *Produktionsqualität und Gestaltung*. Sorgfältig umgesetzt, überzeugend gestaltet, leserfreundlich, ohne technische Mängel. Bezieht sich auf die Gestaltung des Ganzen wie der einzelnen Elemente.
4. *Sprache*. Verständliche, präzise, stilistisch sichere und sprachlich fehlerfreie Erläuterungen.

3. HINT

Während der Bearbeitungszeit schicken wir Ihnen einen Hinweis ("hint") zur Konkretisierung zu. Sie sind dann aufgefordert, Ihre bisherige Arbeit möglichst sinnvoll und überzeugend auf diesen "hint" neu auszurichten.

Mappenabgabe

Ihr Portfolio (PDF, ≤ 20 MB) enthält eine kleine, aber feine Auswahl von höchstens fünf Arbeiten. Machen Sie darin Ihre persönlichen Interessen sichtbar und zeigen Sie uns, was Sie gestalterisch und künstlerisch drauf haben. Wir möchten auch sehen, wie Sie mit Technologie kreativ umgehen. Präsentieren Sie Ihre Arbeiten mit mindestens je einer Abbildung (Screenshots, Fotografien, Stills oder Scans) begleitet von folgenden Angaben: Medium, Technik, Entstehungsjahr, Urheber:in – falls es sich um eine Teamarbeit handelt, benennen Sie alle beteiligten Personen und stellen Sie Ihre Eigenleistung sowie Ihre Rolle in der Zusammenarbeit dar. Legen Sie nur wenige, ausgewählte Entwürfe oder Zwischenprodukte zur Dokumentation des Entstehungsprozesses bei. Bewahren Sie aber alle sonstigen Prozessschritte sorgfältig auf, damit wir im Lauf des Aufnahmeverfahrens darauf zurückkommen können. Sollte es für ein Verständnis der Arbeit unerlässlich sein, dürfen Sie eine kurze Beschreibung der Arbeit (≤ 50 Wörter) beifügen.

Alle grundsätzlichen Projektinformationen müssen im PDF aufgeführt sein. Als Ergänzung dazu kann eine Projektarbeit zusätzlich als Website vom PDF aus verlinkt werden, jedoch folgen wir keinen Download-Links zu Dropbox o.ä. Es liegt in Ihrer Verantwortung, die technische Lauffähigkeit der Einreichungen sicherzustellen. Was nicht auf Anhieb funktioniert, wird nicht berücksichtigt. Falls Sie Softwareprojekte präsentieren, erstellen Sie Dokumentationen auf Video oder mit Screenshots, lauffähige Programmdateien werden nicht gesichtet.

Auf diese Qualitäten hin werden wir Ihre Mappe beurteilen:

1. *Originalität.* Wie sehr unterscheiden sich Ihre Arbeiten von anderen; persönliche Prägung.
2. *Gestalterische Qualität.* Welche Intensität der gestalterischen Auseinandersetzung spricht aus Ihren Arbeiten. Welche Mittel der Darstellung verwenden Sie, wie gut passen diese zum Inhalt, und wie konsequent setzen Sie sie innerhalb einer Arbeit ein.
3. *Nachvollziehbare Beschreibungen.* Wie überzeugend und präzise beschreiben Sie Ihre Arbeiten. Stilistisch sichere und fehlerfreie Sprache.
4. *Technologische Affinität.* Wie gut kommen Ihre Fähigkeiten des kreativen Umgangs mit technologischen Mitteln zum Ausdruck.

Einreichung

Sie erhalten eine separate Mail mit der Anleitung zur digitalen Einreichung Ihrer Unterlagen.

Einreichfrist: 08.03.2024 bis spätestens 16.30 Uhr

Die eingereichten Dokumente beinhalten:

- Ihre Hausaufgabe (PDF vierseitig, Querformat, max. 20MB)
- Ihre Arbeitsmappe (PDF, ggf. mit Hyperlinks, max. 20MB)

Wir freuen uns auf Ihre Arbeiten und wünschen Ihnen viel Erfolg!

Die Aufnahmekommission der Studienrichtung Digital Ideation:

Armin Egli, Manuela Maier-Hummel, Anja Sitter, Andres Wanner, Joachim Wirth, Hanna Züllig