

Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta

TEOLLISEN MUOTOILUN KOULUTUSOHJELMAN  
VALINTAKOETEHTÄVÄT 2016 (13.-14.6.2016)

## **tehtävä 1. kirjallinen tehtävä**

Lue oheinen aineisto ja kuvaa miten teollisen muotoilijan tehtävät ovat muuttuneet 1950-luvulta tähän päivään tultaessa?

- Lähde: Anna, Valtonen (2009). Uudistuminen ja konseptimuotoilu. Teoksessa (toim. S. Vihma) Suomalainen muotoilu. Kohti kestäviä valintoja, ss. 176-201.

### **Esitystapa:**

Essee, pituus 1,5 – 2 sivua.

### **Aika:**

Tehtävä suoritetaan 13.6.2016 klo 09.15 – 12.15

### **Arviointiperusteet:**

Kyky ymmärtää ja soveltaa lukemaansa sekä kirjallinen ilmaisu.

Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta

TEOLLISEN MUOTOILUN KOULUTUSOHJELMAN  
VALINTAKOETEHTÄVÄT 2016 (13.-14.6.2016)

## tehtävä 2. Ideointi

Pelikaverisovellus on opiskelijoille suunnattu palvelu, jonka tavoitteena on löytää pelikaveri johonkin peliin esim. sulkapallo, tennis, roolipelit yms. Palvelussa on kaksi osaa, älypuhelimeen tuleva sovellus ja kehoon kiinnitettävä lisäosa. Sovellus ja kehoon kiinnitettävä lisälaitte voivat tuoda lisäarvoa myös pelitapahtumaan.

Tehtävänäsi on ideoida kolme toisistaan poikkeavaa ideaa "Pelikaveri" sovelluksesta ja siihen liittyvästä kehoon kiinnitettävästä lisälaitteesta.

### **Esitystapa:**

Piirrä kuulakärkikynällä yhdelle A4-paperille pystysuunnassa kehoon kiinnitettävä lisälaitte ja sovelluksen päänäkymä sekä havainnollista sovelluksen tärkeimmät toiminnot.

Yksi idea esitettynä yhdellä A4 paperilla. Voit käyttää halutessasi ideaa selventäviä sanoja tai lauseita. Yhdellä A4 sivulla saat käyttää korkeintaan 15 sanaa.

Kirjoita hakijanumero piirroksen taakse. Kun olet valmis, jätä työ pöydällesi ja ilmoita poistuminen koepaikalta ilmoittumispaikassa.

### **Aika:**

Tehtävä suoritetaan 13.6.2016 klo 13.15 – 16.15

### **Arviointiperusteet:**

Idean omaperäisyys, oivaltavuus ja idean havainnollinen esittäminen

Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta

TEOLLISEN MUOTOILUN KOULUTUSOHJELMAN  
VALINTAKOETEHTÄVÄT 2016

## **tehtävä 3. mallinrakennus**

Tehtävä 3. Pohjautuu aiempaan tehtävään, jossa suunniteltiin pelikaverin etsimiseen liittyvää applikaatiota / palvelua. Tehtävänäsi on rakentaa malli laitteesta, joka toimii yhdessä kehittämäsi idean kanssa.

Mallin tulee olla puettavissa vapaavalintaiseen paikkaan kehossa. Malli tulee tehdä 1:1 kokoon.

Mallin materiaalina voit käyttää pahvia, paperia, rautalankaa, huopalevyä, liimaa ja teippiä. Materiaalia saat tarvittaessa lisää.

Jos käytät katkoteräveistä, suorita materiaalien leikkaaminen leikkauslustalla. OLE VAROVAINEN!

### **Esitystapa:**

Malli suhteessa 1:1

### **Aika:**

Tehtävä suoritetaan 14.06.2015 klo 09.15 – 12.15.

Kun olet valmis kiinnitä malli annettuun levyyn. Palauta malli yhdessä työn 2 kanssa ilmoittumispisteeseen.

### **Arviointiperusteet:**

Mallin ja suunnitelman välinen yhteys. Mallin esittävyys ja testattavuus. Mallin rakenne ja siisteys.

Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta

TEOLLISEN MUOTOILUN KOULUTUSOHJELMAN  
VALINTAKOETEHTÄVÄT 2016 (13.-14.6.2016)

## tehtävä 4. kuvitus

Lähetät pelikutsun ystävällesi Pelikaveri-sovelluksen kautta. Ystäväsi ei ole osannut odottaa kutsua ja saakin sen yllättävässä paikassa.

Jaa paperi vapaasti kahteen osaan. Ensimmäisessä osassa kuvaat Pelikaveri-sovelluksen käyttöä ja toisessa osassa visualisoit tilannekuvan ystäväsi tunnelmasta ja ympäristöstä.

### **Esitystapa:**

Esitys A3 -paperille vaakasuunnassa. Kuvitustekniikka vapaa, välttämättömän tekstin käyttö sallittua.

### **Aika:**

Tehtävä suoritetaan 14.6.2016 klo 13.15 - 16.15.  
Kun työ on valmis, palauta se ilmoittumispisteeseen.

### **Arviointiperusteet:**

Informatiivisuus, jossa arviointi keskittyy visuaalisuuteen.  
Kuvituksen selkeys ja kuvallisen esittämisen taito. Tilanteen yllätyksellisyys ja kiinnostavuus.