

LAPIN YLIOPISTON TAITEIDEN TIEDEKUNNAN  
**AUDIOVISUAALISEN MEDIAKULTTUURIN KOULUTUSOHJELMA 2017**  
VALINTAKOETEHTÄVÄT

**Tehtävä 1** - Audiovisuaalisen mediakulttuurin koulutusohjelma

**Maanantai 12.6.2017 klo 9.00 – 13.00 (F2066 ja F2063)**

*Tehtävän materiaalit*

- **Lyhytelokuvateos** THE FEAST OF TRIMALCHIO trailer, AES+F, 2012).
- **Analysoitava pysäytyskuva** elokuvateoksesta THE FEAST OF TRIMALCHIO trailer (AES+F, 2012).
- **Artikkeli** Mäkiranta, Mari (2010). **Kuvien lukeminen**. Teoksessa Johanna Hurtig, Merja Laitinen ja Katriina Uljas-Rautio (toim.) Ajattele itse! Tutkimuksellisen lukutaidon perusteet. Jyväskylä: PS-Kustannus, 97–120.

***Tehtävän määrittely:***

Katso näytettävä lyhytelokuvateos THE FEAST OF TRIMALCHIO trailer.

Tutustu sen jälkeen oheiseen teoksesta poimittuun pysäytyskuvaan. Käytä kuvaa lähtökohtana seuraavalle kirjalliselle tehtävälle.

Lue oheinen artikkeli ja pohdi artikkelissa esitetyn representaation käsitteen avulla, millaisia merkityksiä kuvassa liitetään vaurauteen, ylellisyyteen sekä mielihyvään.

Perustele väittämäsi tekstissä esitettyjen näkökulmien avulla.

***Toteutustapa:***

Essee, enimmäispituus kolme (3) sivua.

***Arviointiperusteet:***

Omien havaintojen suhteuttaminen artikkelissa esitettyihin näkökulmiin; perusteltujen tulkintojen esittäminen; argumentaation ja kirjallisen esityksen selkeys.

LAPIN YLIOPISTON TAITEIDEN TIEDEKUNNAN  
**AUDIOVISUAALISEN MEDIAKULTTUURIN KOULUTUSOHJELMA 2017**  
VALINTAKOETEHTÄVÄT

**TEHTÄVÄ 2** – audiovisuaalisen mediakulttuurin koulutusohjelma

**Maanantai 12.6.2017 klo 14-18 (F2066 ja F2063)**

**Määrittely: MOBIILIPELI ROVANIEMELLE TULEVILLE TURISTEILLE**

Suunnittele ja havainnollista tekstein ja kuvin mobiililaitteisiin ilmaiseksi ladattavissa oleva peli, joka esittelee Rovaniemeä kaupunkiin saapuville turisteille.

Suunnittele millaisia toimintoja pelisi sisältää ja mihin toiminnot ja paikannukset sijoittuvat. Sinun täytyy huomioida ja valita, millaisia nähtävyyksiä, kulttuurialoja, paikkoja, tiloja, toimintoja ja palveluita pelissä esiintyy ja miten ne pelissä esitellään.

Huomioi pelissäsi helppo perustaso vain vähän aikaa Rovaniemellä viettävälle turistille, mutta myös laajempi versio (useammat tasot ?) pitempään viipyville turisteille.

Pelisuunnittelun avuksi saat *Rovaniemen kartan ja matkailuinfoa (49 vinkkiä kesälomailijalle Rovaniemellä)* sekä *Uusi Rovaniemi* -ilmaisjakelusanomalehden. Voit hyödyntää näitä materiaaleja pelisuunnitelmasi havainnollistamisessa (leikkaa - liimaa). Saksia ja paperiliimaa on saatavilla - korjaa tekemäsi roskat pois!

**Toteutustapa:** teksti + kuva (piirroksat ja/tai annetuista materiaaleista leikatut ja liimatut kuvat); paperi A2 (= 2 x A3 pitemmiltä sivuiltaan yhteen teipattuna).

**Arviointiperusteet:** ideointikyky, havainnollistamiskyky, markkinointikyky. Pelattavuustekijät. Toteutuksen selkeys ja havainnollisuus.

LAPIN YLIOPISTON TAITEIDEN TIEDEKUNNAN  
**AUDIOVISUAALISEN MEDIAKULTTUURIN KOULUTUSOHJELMA 2017**  
VALINTAKOETEHTÄVÄT

**TEHTÄVÄ 3** – audiovisuaalisen mediakulttuurin koulutusohjelma

**Tiistai 13.6.2017 klo 9-13 (F2066 ja F2063)**

**HUOM! Tehtävät 3 ja 4 suoritetaan osittain rinnakkain tehtävän 5 kanssa (ennakolta valmisteltu tehtävä ja haastattelu). Pehdy tehtävänannon yhteydessä jaettavaan haastattelun aikatauluun. Pidä huoli, että olet ajallaan valmiina haastatteluun.**

**Määrittely:** UUTISEEN PERUSTUVA KUVA- JA ÄÄNISUUNNITELMA  
LYHYTELOKUVAAN.

Toteuta kuva- ja äänisuunnitelma lyhytelokuvaan (kesto noin 2-3 min) oheisen uutisen pohjalta. Valitse itse elokuvan lajityypin ominaisuudet ja ilmaisulliset perusratkaisut. Kerro niistä lyhyesti tekstillä suunnitelman alussa. Käytä elokuvakerronnallisten keinojen esittämiseen kuvien lisäksi selittäviä tekstejä. Kuvallista suunnitelmaa voit täydentää kirjoitetun dialogin ja ääni- tai muiden tehosteiden suunnitelmilla. Määrittele suunnittelemasi elokuvan lajityyppi ja anna sille myös nimi.

**Varkautta yrittänyt saksalaismies putosi vaatetyynyriin**

■ **Berliini** *STT-Reuters*

Saksalaismiehelle kävi nolosti hänen yrittäessään varastaa hyväntekeväisyyteen lahjoitettuja vaatteita. Mies putosi keräilytynnyriin, jossa lahjoitettujen vaatteiden lisäksi oli nyt siis myös 43-vuotias tukeva koltiainen.

Vaatevarkaan ongelmat eivät suinkaan päättyneet keräilytynnyriin putoamiseen, vaan siitä ne varsinaisesti vasta alkoivat. Saksalainen kun ei päässyt tynnyristä pois, vaan alkoi hädissään metelöidä sängen suurta äänenvoimakkuutta käyttäen.

Pian Bochumin kaupungin poliisi saikin soiton: vaatteiden keräilytynnyristä kuuluu merkillisiä ääniä.

Poliisit saapuivat paikalle ja näkivät kahden käden kohoavan vaatetyynyristä. Toisessa käsistä sojotti uhmakkaasti savuke, ja tynnyristä kuului:

- Antakaa tulta, kiitos.

Tulta eivät poliisit antaneet, vaan päinvastoin käskivät miehen heittää savukkeensa menemään. Vaatetyynyriissä tupakoiminen kun on Saksassakin ankarasti kielletty.

Sen jälkeen poliisit soittivat palokuntaan, josta saapunut yksikkö onki miehen tekstiilipitoisesta vankilastaan. Poliisi päästi miehen menemään, mutta hän saa syytteen ryöstöryityksestä.

**Toteutustapa:** piirrookset ja tekstit; mustavalkoinen tai värillinen piirustustekniikka (esimerkiksi lyijykynä, värikynät, tussit tai näiden yhdistelmät); paperi A2 (= 2 x A3 pitemmiltä sivuiltaan yhteen teipattuna).

**Arviointiperusteet:** käsikirjoituksen dramaturginen suunnittelu, ideointikyky, elokuvallisten ilmaisukeinojen käyttö.

LAPIN YLIOPISTON TAITEIDEN TIEDEKUNNAN  
**AUDIOVISUAALISEN MEDIAKULTTUURIN KOULUTUSOHJELMA 2017**  
VALINTAKOETEHTÄVÄT

**TEHTÄVÄ 4** – audiovisuaalisen mediakulttuurin koulutusohjelma

**Tiistai 13.6.2017 klo 9.50-10.50, 10.55-11.55, 12.00-13.00, 13-14 ruokatunti,  
14.10-15.10, 15.15-16.15, 16.20-17.20 (F2067)**

***Tehtävän määrittely: Valokuvatehtävä teemasta "Kaipaus"***

Toteuta käytettävissä olevalla digitaalisella kameralla viiden (5) kuvan *kuvakokoelma tai valokuvasarja*, joka ilmaisee kaipauksen olemusta, tilannetta tai tunnetta.

*Kuvakokoelmassa* jokainen kuva ilmentää teemaa mutta kuvilla ei ole erityistä esitys -tai katselujärjestystä. *Kuvasarjassa* jokaisella valokuvalla oma roolinsa sarjassa ja kuvilla mietitty järjestys alusta loppuun. Valitse kuvillesi jompikumpi näistä esitystavoista.

***Toteutustapa:*** Valokuvaustehtävän kuvaaminen F-talon sisätiloissa tai sen välittömässä läheisyydessä ulkona, kuvien valinta (5 kuvaa) ja tallentaminen annetussa 60 minuutin aikataulussa.

Kamera on asetettu automaatti-kuvausasettoon. ÄLÄ muuta asetuksia kuvatessasi, jollet ole varma mitä teet. Jos muutat jotakin asetusta, palauta se ehdottomasti takaisin automaatti-asetukseen. Siirrä luokassa F2067 (tarvittaessa avustajien avustuksella) haluamasi kuvat tietokoneelle nimelläsi varustettuun tiedostoon.

*Kuvakokoelman kuvien järjestystä ei määritellä, vaan ne kaikki avataan kuvia tarkasteltaessa samanaikaisesti nähtäväksi. Kuvasarja pitää sen sijaan numeroida haluttuun kuvien katselu- tai esitysjärjestykseen (1, 2, 3, 4, 5).*

***Arviointiperusteet:*** ideointikyky suhteessa annettuun teemaan, valokuvallinen ilmaisu, kuvakerronta kuvakokoelmana tai sarjallisena esityksenä.

LAPIN YLIOPISTON TAITEIDEN TIEDEKUNNAN  
**AUDIOVISUAALISEN MEDIAKULTTUURIN KOULUTUSOHJELMA 2017**  
VALINTAKOETEHTÄVÄT

**TEHTÄVÄ 5** – audiovisuaalisen mediakulttuurin koulutusohjelma

**Tiistai 13.6.2017 klo 10.30 – (F2061, F2079, F2070)**

*Aikataulu:* Ennakolta valmisteltu tehtävä sekä haastattelu suoritetaan erillisen aikataulun mukaan osittain rinnakkain tehtävien 3 ja 4 suorittamisen kanssa **alkaen klo 10.30**. Haastattelut toteutetaan seuraavissa tiloissa: F2061, F2079 ja F2070.

*Määrittely:* **ENNAKOLTA VALMISTELLUN TEHTÄVÄN ESITTÄMINEN JA HAASTATTELU**

### **ENNAKOLTA VALMISTELTU TEHTÄVÄ 2017**

AVM:n valintakokeen toisen osan haastattelu aloitetaan ennakolta valmistellun tehtävän esittelyllä tiistaina 13.6.2017. Aikaa esittelyyn on enintään kaksi (2) minuuttia.

**Tehtävän määrittely:** "Tärkeä ääni". Palauta mieleesi jokin elämäsi aikana tärkeäksi kokemasi ääni ja valmistaudu kertomaan siitä AVM:n valintakokeen haastattelu tehtävän alussa. Voit myös havainnollistaa ääntä esittelyssä käyttäen omia äänen tuottamisvälineitäsi.

**Toteutustapa:** Suullinen esitys haastattelun alussa, mahdollisesti hakijan tarpeelliseksi katsomallaan tavalla havainnollistamana. Kullakin hakijalla on aikaa tärkeän äänen esittelyyn enintään kaksi (2) minuuttia.

**Arviointiperusteet:** Tarinankerronnan rakenne, havainnollisuus, ajankäyttö ja esiintymistaito

### **HAASTATTELU**

Välittömästi tärkeän äänen esittelyn jälkeen seuraa haastatteluosuus, johon varataan aikaa kymmenen (10) minuuttia / hakija. Haastattelujen välissä on aikatauluun merkitty määrä arviointikatkoja sekä tunnin pituinen ruokatauko. Haastattelutilanteen ohessa kustakin haastateltavasta otetaan valokuva.