hämeen ammattikorkeakoulu

wetterhoff

muotoilun koulutusohjelma

muotoilun suuntautumisvaihtoehto

ennakkotehtävän palautuslomake 2004 (lisätietolomake)

Täytä ehdottomasti tämä lomake. Palauta se yhdessä ennakkotehtävän ja yhteishaun hakulomakekopion kanssa 15.3. - 2.4.2004 välisenä aikana. Viimeinen palautuspäivä on 2.4.2004 klo 16.00. Postin kautta jätetyissä lähetyksissä viimeinen hyväksytty postileima on 2.4.2004. Myöhästyneitä tai puutteellisia hakemuksia ei oteta huomioon.
Palauta alkuperäinen yhteishakulomakkeesi hakuaikana suoraan ammattikorkeakoulun hakutoimistoon.

Yhteystiedot:

Sukunimi_____

Etunimet_____

Sosiaaliturvatunnus_____

Lähiosoite_____

Postinumero ja postitoimipaikka_____

Puhelin_____

Muotoilun suuntautumisvaihtoehdon pääaineet.

Merkitse enintään kaksi pääainetoivetta
1 = 1. sija, 2 = 2. sija

pääaineet	**valintani sijat 1 - 2**
jalkineala	_____
vaatetusala = kangas-, neule- ja nahkatuotteet	_____
lasi- ja keramiikka-ala	_____
tekstiiliala	_____

Postitusosoite
Hämeen ammattikorkeakoulu
Wetterhoff
Muotoilun sv:n ennakkotehtävä 2004
PL 190
13101 HÄMEENLINNA

Käyntiosoite
Hamk
Wetterhoff
Wetterhoffinkatu 2
13100 HÄMEENLINNA

Hakutoimisto
HAMK/Hakutoimisto
(Visamäentie 35 A)
PL 225
13101 HÄMEENLINNA

hämeen ammattikorkeakoulu

wetterhoff

muotoilun koulutusohjelma

muotoilun suuntautumisvaihtoehto

2004

ennakkotehtävä

Tee ennakkotehtäväkansio, jonka koko on A4. Kansiossa pitää olla kolme (3) tehtäväaukeamaa (6 sivua) ja kansisivu, jossa on tekijän nimi.

Tehtävä: **MUOTOILUGURU - PELI**

Suunnittele MUOTOILUGURU - niminen peli. Sijoita pelitapahtumat syntymävuoteesi. Kehitä pelille **ympäristö** tai **taustat,** jonne tapahtumat sijoittuvat. Peliin kuuluu **hahmoja**: sankari, vastustaja tai useampia vastustajia, myötäilijöitä tai sankarin seuraajia. Hahmoilla on valittavana erilaisia **keinoja** selviytyä eteenpäin. Kuvaa nämä keinot.

Esittele kaikki pelin elementit (kansilehden jälkeisellä) ensimmäisellä sivulla tai aukeamalla. Pyri visuaaliseen kuvaamiseen ja käytä tekstiä vain selventämässä ja tukemassa ideaa. Kuvaa pelin tapahtumat tai juoni seuraavilla aukeamilla.

Ennakkotehtävän arviointikriteerit:

- pelin idea
- loogisuus
- sommittelu- ja esittämistapa
- materiaalivalinnat
- näkemys muotoilualasta

Ennakkotehtävään ei anneta lisäohjeita. Ennakkotehtävän perusteella valitaan valintakokeisiin kutsuttavat hakijat.

Ennakkotehtävä arvioidaan asteikolla hyväksytty / hylätty.

Toimita samassa kirjekuoressa ennakkotehtävä ja seuraavat hakuun liittyvät asiakirjat valinta ohjeiden mukaisesti:

- yhteishaun hakulomakkeen kopio
- ennakkotehtävän palautuslomake
- työtodistusjäljennökset

Merkitse kuoreen tunnus “muotoilun sv:n ennakkotehtävä 2004”.