

wanneer:

zaterdag 28 maart 2020

OF

donderdag 2 juli 2020

OF

maandag 7 september 2020

9.00 uur tot ca. 17.00 uur

–

waar:

Campus C-mine Genk

C-mine 5

3600 Genk

–

voorbereiden:

– Kunstwerk

– Portfolio met eigen werk

–

meebrengen:

Tekenmateriaal (potloden of stiften).

Vorbereidende opdrachten:

1: uitgewerkt kunstwerk

2: je eigen werk/portfolio

ACADEMISCHE BACHELOR IN DE AUDIOVISUELE KUNST - GENK
AFSTUDEERRICHTING - CMD GAME DESIGN.

Beste student,

Proficiat, we hebben je inschrijving voor de artistieke toelatingsproef: Game Design op Campus C-Mine Genk goed ontvangen.

Hieronder kan je alle info vinden over wat er van je verwacht wordt en wat je moet doen om voor de artistieke toelatingsproef te kunnen slagen.

1. VOORBEREIDENDE OPDRACHT

De voorbereidende opdracht voer je zelf uit vóór je naar de toelatingsproef komt.

Stel jezelf voor aan de hand van een bestaand kunstwerk. Dit kan een bekend kunstwerk zijn in de publieke ruimte of in een museum, een historisch of een hedendaags werk. Zoek gericht naar een kunstwerk dat jou aanspreekt en probeer de achtergrond ervan te doorgronden. Hoe ervaar jij dit kunstwerk en wat zegt het over jezelf, je karakter, je opinie, je kijk op de wereld...?

Verwerk dit kunstwerk op een creatieve manier in een persoonlijke presentatie. Dat kan bv. met een tekening, schilderij, filmpje, een slidepresentatie, een webpresentatie, een fotocollage, een 3d voorstelling, een audiomontage, een Photoshopcollage, een moodboard, enz...

Breng deze voorbereidende opdracht mee naar het motivatiegesprek (C) van de artistieke toelatingsproef.

2. PROEF TER PLEKKE

Creativiteitsproef ter plaatse : je krijgt van ons een praktische opdracht die binnen een bepaald tijdsbestek uitgevoerd moet worden op onze Campus. Je hebt hiervoor alleen een potlood of stift nodig.

STUDENTEN- EN
OPLEIDINGSSECRETARIAAT

–

LUCA School of Arts

Campus C-mine

C-mine 5

B-3600 Genk

T +32 89 30 08 50

info.cmine@luca-arts.be

luca-arts.be/campus/c-mine-genk

3. GESPREK

Tijdens dit gesprek van ongeveer 15 minuten komen de artistieke proef, de voorbereidende opdrachten en de motivatie aan bod en krijg je ook de kans je studiekeuze toe te lichten. In dit gesprek gaan we op zoek naar je aanleg, vaardigheid, creativiteit en motivatie. Je krijgt de kans om je opdracht die je voorbereid hebt toe te lichten. Maak van de gelegenheid ook gebruik om eventueel werk dat je thuis op eigen initiatief maakte, aan ons voor te stellen. De gebruikte technieken zijn niet belangrijk: die kunnen we je aanleren, maar de vonk in je werk moet zichtbaar zijn: die glinster in de ogen die passie verraad. We peilen ook verder naar je visie en kijk op de wereld. Bovendien bekijken we ook of jij als starter een goed en reëel beeld hebt van de inhoud van de opleiding. Klikt het tussen jou en Game Design? Dat is de vraag die we samen beantwoorden. M.a.w. in dit gesprek willen we jou als persoon én jouw werk leren kennen.

VERLOOP VAN DE DAG

- Je wordt verwacht om 9u. aan het onthaal op onze campus, C-mine 5 in Genk.
- De dag start met een algemeen onthaal en een toelichting over het verloop van de artistieke toelatingsproef.
- Rond 9u15 volgt er een toelichting over het verloop van de creativiteitsproef.
- Vanaf 10u starten de motivatiegesprekken.
- De resultaten van de voorbereidende thuisopdracht breng je mee naar je motivatiegesprek.
- Het resultaat van je artistieke proef ter plekke lever je in bij de begeleidende docenten.
- Het einde is voorzien rond de middag of in de vroege namiddag, afhankelijk van het tijdstip van je gesprek en het aantal kandidaten.
- In de loop van de eerste werkdag volgend op de toelatingsproeven, zullen de resultaten en de verdere administratieve afhandeling worden bekendgemaakt per e-mail.

We wensen je alvast veel succes en kijken uit naar je komst!