

Muotoilija (AMK), Esiintymisasu ja digitaalinen puvustus syksyn 2025 yhteishaku

Kiitos, että hait Esiintymisasu ja digitaalinen puvustus koulutukseen! Tässä ohjeet valintakokeiden ensimmäisen osan tehtäviin. Opiskelijat valitaan koulutukseen valintakoepisteiden perusteella. Valintakoepisteet koostuvat kahden kokeen yhteispisteistä, jotka ovat sähköinen valintakoe sekä Kouvolan kampuksella järjestettävä valintakoe. Valintakokeen yhteispistemäärä on 100 pistettä. Hyväksytyn tuloksen raja on 50 pistettä.

Valintakokeen ensimmäisen osan tehtävät tulee suorittaa hyväksytysti. Ensimmäisen osan pisteiden perusteella kutsutaan parhaiten menestyneet valintakokeen toiseen osaan, joka järjestetään 13.10.2025 Kouvolan kampuksella.

TEHTÄVÄ 1A JA B: MINÄ AMMATILAISENA VUONNA 2035

klo: 8.00–11.00 (viitteellinen aikataulu)

Mitkä asiat sinua kiinnostavat ja motivoivat puvustusallalla?

1a) Kirjoita muutaman kappaleen essee pohtien tehtävän otsikkoa ja vastaten alla oleviin kysymyksiin. Kappaleet koostuvat vähintään kolmesta suomenkielisestä lauseesta. Kappaleet tulevat olla suorasanaista tekstiä, eli toisin sanoen asiaa ei luetteloida ranskalaisin viivoin.

Kerro esseessä hieman itsestäsi ja taustastasi: Mikä sinua erityisesti kiinnostaa esiintymisasuissa ja digitaalisessa puvutuksessa? Millaisia odotuksia sinulla on alan opiskelusta? Kerro jostakin aiemmin näkemästäsi esityksestä, elokuvasta tai pelistä, joka on tehnyt sinuun vaikutuksen. Kerro myös ammatillisista toiveista ja haaveistasi ja millaisia odotuksia sinulla on tulevaisuudesta alalla?

Toteutus:

Kirjoita tekstisi tekstinkäsittelyohjelmalla (esim. Word) A4-pystyarkille (fontti esim. Arial tai Calibri, fonttikoko 12, riviväli 1,5). Tallenna valmis teksti pdf-tiedostona. Muista liittää nimesi tekstin alkuun.

1b) Kuvaa piirtäen tilanne tai tapahtuma, jossa olet mukana ammattilaisena. Kuvassa tulee näkyä ainakin yksi ihminen, sinä itse. Kuvaa miten toimit tilassa (liike, asento), mikä on roolisi ja miten pukeudut. Onko tilassa muita ihmisiä, ketä? Kuvaa tilannetta, mikä parhaiten kuvastaa juuri sinua ammattilaisena.

Toteutus:

Toteuta piirustus A3-kokoiselle paperille (pysty- tai vaakasuunta) ja hyödynnä koko kuva-ala. Huomioi tilan tuntu, käytä värisävyjä vaaleista tummiin. Työ ei ole pelkkä ääriiviipiirustus, eikä sitä saa toteuttaa digitaalisella piirustusohjelmistolla.

Materiaalina voit käyttää A3-kokoista piirustuspaperia/kartonkia/maalaus pohjaa sekä työvälineinä valitsemasi piirustus- tai maalausvälineitä (esim. lyijykynät, puuvärit, vesivärit, liidut).

Tehtävien 1a ja 1b arviointiperusteet:

- suomen kielen ilmaisu ja oikeakielisyys
- motivaatio alalle
- kuvan kerronnallisuus ja mielikuvitus
- tilan ja perspektiivin ilmaisu
- taiteellinen kädenjälki

TEHTÄVÄ 2: ROOLIEN ESIINTYMISASUT

klo: 11.00–14.30 (viitteellinen aikataulu)

2) Suunnittele asukokonaisuudet kahdelle roolihahmolle

Ideoi asukokonaisuudet kahdelle roolihahmolle seuraavien ohjeiden mukaisesti:

- Roolihahmo 1: Historiallinen aikakausi – juhliin valmistautuva hahmo oopperaesityksessä
Hahmo sijoittuu itse valitsemaasi historialliseen aikaan.
- Roolihahmo 2: Vuosi 2125 – selviytyjä uudessa maailmassa toimintaseikkailupelissä
Hahmo elää tulevaisuudessa, jossa olosuhteet ovat muuttuneet (esim. teknologian, ilmaston, yhteiskunnan tai kulttuurin vuoksi). Asukokonaisuuteen kuuluu vaatteita ja asusteita, jotka auttavat häntä selviytymään tai seikkailemaan tässä ympäristössä.

Roolihahmojen asukokonaisuudet koostuvat yhdestä tai useammasta vaatteesta, myös asusteista, joita käytetään samanaikaisesti. Pohdi myös hahmojen yleistä ulkonäköä/muotoa (hiukset, maski, eleet, vartalo jne.)

Kuvaa roolihahmot A3- kokoiselle paperille. Yksi roolihahmo yhdelle paperille. Voit käyttää vapaasti haluamaasi tekniikkaa, mutta tehtävää ei saa tehdä digitaalisesti. Muista esittää värit ja muodot selkeästi.

Tehtävän 2 arviointiperusteet:

- roolihahmojen asujen mielikuvituksellisuus
- hahmon persoonan ja aikakausien kuvaaminen puvun avulla
- hahmon sopivuus tehtävänannon kuvaukseen
- taiteellinen kädenjälki

PALAUTUSOHJEET

Palauta kaikki valintakokeen ensimmäisen osan tehtävät (1a, 1b ja 2) hakulomakkeellesi Opintopolussa (kohtaan Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu - Xamk) **to 18.9.2025 klo 15.00** mennessä. **Vain määräaikana palautetut tehtävät huomioidaan.**

Päätet hakulomakkeellesi joko kirjautumalla [Oma Opintopolkuun](#) vahvan tunnistautumisen avulla tai käyttämällä linkkiä, jonka sait Opintopolun vahvistusviestissä hakemuksen täyttämisen jälkeen.

Suurin sallittu tiedostokokoo on 1 GT. Lataa tiedostot hyvissä ajoin ennen määräaikaa, koska tiedostojen lataamisessa järjestelmään voi kulua aikaa. **Tallenna muutokset hakulomakkeelle lataamisen jälkeen. Sekä tiedoston lataaminen että tallennus tulee tehdä ennen palautuksen määräaikaa.**

Ota tehtävistä 1b ja 2 yksi selkeä valokuva suoraan edestä niin, ettei kuvattava työ vääristy valokuvassa. Jos mahdollista, yhdistä kaikkien tehtävien kuvat sekä 1a tehtävän kirjoitus yhdeksi pdf-tiedostoksi. Jos koet tämän hankalaksi, voit myös palauttaa tehtävistä omat tiedostot. 1a PDF-tiedostona, 1b ja 2 JPEG- (.jpg/.jpeg) tai PNG- (.png) tiedostomuodossa (ei molempia).

Nimeä palauttamasi tiedostot seuraavalla tavalla: Koulutus, johon haet ja oma nimi (esim. esiintymisasujadigitaalinenpuvustus_meikäläinen_maarit.pdf). Opintopolun teknisissä kysymyksissä ota yhteyttä Xamkin hakijapalveluihin: hakijapalvelut@xamk.fi tai 044 702 8752.

Mikäli sinulla on kysyttävää tehtävistä, ota yhteys koulutusvastaava Maarit Kalmakurkeen: maarit.kalmakurki@xamk.fi tai 050 325 4831. Huomioithan kuitenkin, että varsinaisiin tehtävänantoihin ei anneta lisäohjeita.