

## Bachelorstudium i interiørarkitektur og møbeldesign – opptak 2026

### Opptaksprøve del 1

Takk for at du søker! Det finnes ikke ett riktig svar på oppgavene. Hver oppgave gir deg mulighet til å vise din faglige tilnærming, ferdigheter og evne til kritisk refleksjon.

Vi oppfordrer søkerne til å arbeide analogt, med håndtegninger og fysiske modeller. Dersom kunstig intelligens benyttes i arbeidet, skal dette opplyses om tydelig.

Dersom du blir kalt inn til opptaksprøve del 2 (intervju), vil intervjuet ta utgangspunkt i og basere seg på de innleverte oppgavebesvarelsene. Vær forberedt på at du må kunne begrunne og forklare designvalgene dine og metodene du har brukt. **Husk å ta vare på oppgavebesvarelsene (tekst, tegninger og modeller).**

**Tekniske spesifikasjoner:** De opplastede filene i Søknadsweb kan ikke være på mer enn 100 MB til sammen, maks 15 MB per fil.

**Alle 5 oppgaver skal besvares. I oppgave 5 skal du løse enten A) eller B).**

*Hver oppgavebesvarelse lastes opp som egen PDF-fil (BAIM2026-01.pdf, BAIM2026-02.pdf osv.).*

### Oppgave 1

Skriv en kort tekst (maks 100 ord) om hvorfor du ønsker å studere interiørarkitektur og møbeldesign på Kunsthøgskolen i Oslo. Teksten skal skrives for hånd på et A4-ark. Det er opp til deg hvordan du organiserer teksten på arket. Du kan bruke A4-arket horisontalt eller vertikalt, hele eller deler av det. Vi ønsker å se hvordan du formidler innholdet i teksten visuelt. Ta bilde eller skann arket og last opp som PDF. Teksten skal være lesbar.

*(Lastes opp i PDF-format, bruk følgende filnavn: BAIM2026-01.pdf).*

### Oppgave 2

Gjennom plan- og snittegninger og/eller en perspektivtegning, formidle kvalitetene til et rom som har gjort inntrykk på deg, eller som har en spesiell betydning for deg. Inkluder minst én person i tegningene, og velg en beskrivende tittel som utfyller det som allerede er visualisert.

*(Lastes opp i PDF-format, bruk følgende filnavn: BAIM2026-02.pdf).*

*Oppgavene fortsetter på neste side.*

### Oppgave 3

Design og lag håndtaket til døren som fører inn til rommet i oppgave 2 – i 1:1 og kun den delen som berøres av hånden. Velg form og materiale(r) som samsvarer med kvalitetene til rommet. Sammen med fotografier av prototypen, vis prosessen din og skriv en kort tekst om dine undersøkelser og valg underveis.

*(Lastes opp i PDF-format, bruk følgende filnavn: BAIM2026-03.pdf).*

### Oppgave 4

Utform et rom eller et objekt som fungerer som en vannbeholder. Utvikle forslaget ditt gjennom skalamodeller eller 1:1 prototyper og presenter disse gjennom fotografier. Skriv en kort tekst om prosessen – dine undersøkelser og valg underveis.

*(Lastes opp i PDF-format, bruk følgende filnavn: BAIM2026-04.pdf).*

### Oppgave 5

I oppgave 5 skal du besvare enten A) eller B).

#### A)

Tenk deg at du tar en søyle fra Parthenon og plasserer den i en samtidskontekst. Design et rom (innendørs eller utendørs) med søylen som hovedelement. Presenter forslaget ditt i 2D og/eller 3D, og skriv en kort tekst om prosessen – dine undersøkelser og valg underveis.

*(Lastes opp i PDF-format, bruk følgende filnavn: BAIM2026-05a.pdf).*

#### B)

Undersøk Artisjokk-lampen, designet av Poul Henningsen i 1958. Design en lampe inspirert av en frukt eller grønnsak. Arbeid gjennom modeller og/eller skisser og tegninger. Presenter forslaget ditt i 2D og/eller 3D, og skriv en kort tekst om prosessen – dine undersøkelser og valg underveis.

*(Lastes opp i PDF-format, bruk følgende filnavn: BAIM2026-05b.pdf).*