

Arbetsprov Digital Designer 2026

Hej, kul att du vill ansöka till Digital Designer! Här följer instruktioner till arbetsprovet som består av tre delar: problemlösning, beskrivning och tidigare erfarenhet. Läs igenom hela uppgiftsbeskrivningen innan du påbörjar arbetsprovet.

Ansökan och Inlämning

- Du ansöker till programmet på yrgo.se. I din ansökan bifogar du dina betyg under "Bilagor" senast den **15 april**.
- Ditt **arbetsprov** laddar du upp separat via ett **Google-formulär** senast den **15 april**. Länk till Google-formulär finns [här](#), men glöm inte att göra formell ansökan via Yrgo.se också.
- Du skapar ditt arbetsprov i valfritt program och sparar det i **pdf**-format. I pdf:en kan du länka till Figma-fil om du jobbat i det t.ex. och dubbelkontrollera att länken i pdf är klickbar. Det praktiska arbetsprovet har valfritt antal sidor, men alla sidor i en och samma pdf. Om du har jobbat med rörligt så kan du lada upp filmen på Youtube och skriva länken i pdf:en.

I din pdf ska följande uppgifter finnas med:

- **namn, personnummer, mobilnummer** samt **e-postadress**
- **Döp** alla dokument till ditt namn och personnummer (förnamn_efternamn_xxxxxx-xxxx)

UPPGIFTEN

Del 1: Problemlösning

Bakgrund och kommunikationsbehov:

Årets arbetsprov till Digital Designer tar sin utgångspunkt i ett av FN:s globala mål för 2030: "**8: Anständiga arbetsvillkor och ekonomisk tillväxt:** *Genom att skapa goda förutsättningar för innovation och entreprenörskap samt säkerställa anständiga arbetsvillkor för alla gynnas en hållbar ekonomisk tillväxt som inkluderar hela samhället.*"

Alternativ 1:

Designa en eventsida eller eventapp för TRR:s entreprenörsaktiviteter och designa deras visuella identitet till eventet; du kan redesigna nuvarande logga och avvika från nuvarande utseende.

<https://www.trr.se/andra-berattar-om-trrs-stod/starta-foretag/vad-kravs-for-att-bli-entreprenor/>

Organisationen vill skapa ett event för sin verksamhet inom entreprenörskap och till det vill de skapa en ny visuell identitet. Addera gärna något innovativt till lösningen. Hur ökar vi medvetenheten kring entreprenörskap? Du får använda AI för att komma fram till innehåll eller delar, men helheten ska vara gjord av dig med eget valt verktyg och visa på ditt hantverk.

Avsändare: TRR.

Eller välj:

Alternativ 2:

Animation eller film.

Skapa en animation eller film för att öka medvetenheten kring eventet. Hur ökar vi medvetenheten kring entreprenörskap? Och hur designar vi innehållet rörligt?

Avsändare: TRR.

Målgrupp: privatpersoner i ålder 20–35 år som har en företagsidé. Eventet ska äga rum 1 juni kl. 13–16 på Visual Arena.

Utmaningar: Tänk på hur man attraherar med hjälp av design och innovation och skapa något nytt, eller berättar med rörlig media. Valet är ditt. Du ska bara lämna in förslag på **en lösning**.

Inspiration: TRR vill attrahera på ett mer modernt sätt och visa på innovationskraft och att de är modiga aktörer. De vill stå ut i den entreprenöriella världen med sitt visuella språk.

Arbetsprocess och lösningsresultat ska visas

Resultatet av dina tankar ska visualiseras i digital design (gjord i Figma, XD, Photoshop, Illustrator, kod, After Effects, Premiere eller motsvarande). Bifoga också enkla handgjorda skisser av ditt förslag som visar din process och din metod att jobba med uppgiften. Skisserna ska visa hur du tänker och arbetar genom lösningen.

Del 2: Beskrivning

Den andra delen av arbetsprovet handlar om motivering av designförslag och reflektion om dig själv.

Motivering: Motivera din lösning och beskriv din tankeprocess i ord. Motivera dina val och din idé i text på max en halv A4. Har du tagit hjälp av AI så beskriv hur.

Beskrivning av dig själv: På resterande A4 ger du en beskrivning av vad som inspirerar dig och varför du har valt att söka till Digital Designer. Berätta kortfattat om dina tidigare erfarenheter, förväntningar och framtidsplaner. Beskriv vilka program du brukar jobba med och om du har testat kodning.

Vid bedömning av arbetsprover tittar vi på:

- Design/formgivning
- Prioriterings- och problemlösningsförmåga
- Kommunikationsförmåga
- Kreativitet
- Tekniskt kunnande och finish

Del 3: Tidigare produktion

Tidigare erfarenhet inom design, formgivning: sammanställ bilder av egna designarbeten i din pdf (kom ihåg att döpa pdf till ditt namn och personnummer) eller länka till portfolio. Om du saknar detta så hoppa över denna del.

Lycka till!

Marie Kalmnäs, ansvarig lärare Digital Designer
marie.kalmnas@educ.goteborg.se