

STUDIEORDNING FOR ANIMATIONSINSTRUKTØRUDDANNELSEN

GÆLDENDE FRA JANUAR 2018

Indhold

KAPITEL 1: INDLEDNING	3
§ 1 HJEMMEL	3
§ 2 ECTS-NORMERING	3
§ 3 UDDANNELSENS BETEGNELSE	3
§ 4 ADGANGSKRAV OG OPTAGELSE	3
§ 5 SPROG	3
§ 6 AFGANGSPROJEKT	3
KAPITEL 2: OM UDDANNELSEN	4
§ 7 GENERELT FORMÅL	4
§ 8 UDDANNELSESSPECIFIKT FORMÅL	4
§ 9 KVALIFIKATIONSBEKRÆFTELSE	4
§ 10 INDIVIDUELLE UDVIKLINGSMÅL	5
§ 11 UDDANNELSENS STRUKTUR	5
§ 12 BESKRIVELSE AF SEMESTRE, INKL. UNDERVISNINGS- OG PRODUKTIONSFORLØB	5
KAPITEL 3: GENERELLE REGLER	5
§ 13 UNDERVISNINGENS OMFANG	5
§ 14 TILMELDING TIL UDDANNELSESELEMENTER	5
§ 15 BEDØMMELSE - SEMESTEREVALUERINGER	5
§ 16 UNDERVISNINGS- OG UDDANNELSESEVALUERINGER	6
§ 17 KRAV OM DELTAGELSE I UDDANNELSESAKTIVITETERNE	7
§ 18 MERIT	7
§ 19 PRAKTIK	7
§ 20 ORLOV	7
§ 21 BORTVISNING OG ANDRE DISCIPLINÆRE FORANSTALTNINGER	7
§ 22 DISPENSATION OG KLAGEADGANG	8
§ 23 OVERGANGSORDNING OG IKRAFTTRÆDELSE	8
§ 24 GODKENDELSE	8
KAPITEL 4: UDDANNELSENS INDHOLD	8
NULTE SEMESTER	8
FØRSTE SEMESTER	12
ANDET SEMESTER	15
TREDJE SEMESTER	18
FJERDE SEMESTER	20
FEMTE SEMESTER	22
SJETTE SEMESTER	24
SYVENDE OG OTTENDE SEMESTER	26

KAPITEL 1: INDLEDNING

§ 1 HJEMMEL

Studieordningen regulerer den studerendes forhold vedr. optagelse og gennemførelse af den fireårige Animationsinstruktøruddannelse ved Den Danske Filmskole. Studieordningen er udarbejdet i medfør af Bekendtgørelse om Den Danske Filmskole, BEK nr. 831 af 23/06/2017. Studieordningen beskriver uddannelserne ved Den Danske Filmskole, og regulerer forhold vedrørende undervisning, bedømmelse, mødepligt m.v.

§ 2 ECTS-NORMERING

Fotografuddannelsen er normeret til 270 ECTS-point svarende til fire og et halvt års heltidsstudier.

§ 3 UDDANNELSENS BETEGNELSE

Uddannelsen giver ret til følgende betegnelser: Animationsinstruktør, DDF
Den engelsksprogede betegnelse er: Animation Director

§ 4 ADGANGSKRAV OG OPTAGELSE

Adgangskravet til uddannelsen er en bestået optagelsesprøve. Den Danske Filmskole har fastsat en optagelsesprocedure, der omfatter:

- Adgangsgrundlag
- Fremgangsmåde ved ansøgning og optagelse
- Bedømmelseskriterier og bedømmelse
- Dispensations- og klageadgang
- Procedure ved ventelister
- Gebyr til hel eller delvis dækning af udgifter i forbindelse med optagelsesproceduren

Optagelsesprocedure og -vejledning er tilgængelig på Den Danske Filmskoles hjemmeside i forbindelse med opslag af uddannelsespladser.

Afgørelse om optagelse træffes af Den Danske Filmskole på baggrund af en konkret bedømmelse af ansøgerens kunstneriske talent, praksis og potentiale. Ansøgerne vurderes af et optagelsesudvalg, der består af rektor, eller en stedfortræder udpeget af rektor, et antal undervisere og minimum en ekstern censor beskikket af Kulturministeriet. Ansøgnings- og optagelsesprocessen offentliggøres på Den Danske Filmskoles hjemmeside i forbindelse med opslag af uddannelsespladser.

§ 5 SPROG

Undervisningen på uddannelsen foregår på dansk, og i et vist omfang andre skandinaviske sprog og engelsk. Optagelse på uddannelsen forudsætter derfor, at den studerende forstår og taler dansk på et niveau, der i sproglig henseende muliggør uhindret deltagelse i undervisningen.

§ 6 AFGANGSPROJEKT

Uddannelsen afsluttes med et afgangprojekt svarende til 60 ECTS.

KAPITEL 2: OM UDDANNELSEN

§ 7 GENERELT FORMÅL

Formålet med uddannelserne ved Den Danske Filmskole er at uddanne dimittender med viden, færdigheder og kompetencer inden for film-, tv- og computerspilsproduktion. Uddannelserne er baseret på kunstnerisk og film- og mediefagligt grundlag og skal kvalificere den studerende til at fungere på professionelt niveau inden for film-, tv- og computerspilsproduktion.

Den Danske Filmskole uddanner dimittender, der har viden, færdigheder og kompetencer baseret på kunstnerisk praksis, og hvor relevant, kunstnerisk udviklingsvirksomhed og videnskabelig teori. Uddannelserne sætter dimittenderne i stand til at indgå i og tage ansvar for forskellige professionelle sammenhænge, og selvstændigt og i kunstneriske samarbejder at formulere originale kunstneriske projekter i forskellige udtryksformer og -formater, og derved udvikle personligt formsprog og kunstneriske udtryk.

§ 8 UDDANNELSESSPECIFIKT FORMÅL

Filmskolens nyeste instruktøruddannelse retter sig mod fremtiden. Som studerende lærer du at udvikle fantasifulde universer og visuelle fortællinger og at instruere på tværs af medier.

Kernen i uddannelsen er dig, din personlige stemme og dit kunstneriske udtryk. Sproget er visuelle fortællinger i form af animationsfilm og -serier, CG-film, spil, virtual reality og cross media-produktioner. Værktøjet er pre-visualization i form af storyboards, moodboards, interaktive demoer og storyworlds.

Rollen som studerende er at være en stærk kreativ leder og samarbejdets mester. Det er din vision, der gælder, og det er dit hold, der løfter den. Jobmarkedet er i film-, tv- og spilbranchen. Uddannelsen er i konstant udvikling, og vi forventer gode jobmuligheder for visuelle fortællere i et fremtidigt medielandskab, der går fra at være tekstbåret til i stigende grad at være billedbåret.

Uddannelsen består af lige dele undervisning og produktion. I undervisningsforløbene er fortællingen i centrum, og du lærer alle instruktørens kernekompetencer: Kreativ ledelse, dramaturgi, skuespilinstruktion, lyd, klip og foto. Oveni får du undervisning i tegning, storyboard, animation, interaktions- og spil-design, worldbuilding, ledelse, stemmetræning og produktion.

De studerendes produktioner gennemføres i særskilte semestre. I to semestre skal du instruere et hold på op til 18 personer på en interaktiv produktion som en del af DADIU-samarbejdet (Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning). I to andre semestre vil du instruere en animationsfilm og en animeret tv-serie. Uddannelsens sidste år er dedikeret til dit afgangsprøveprojekt, der er et værk efter eget valg (serie, film, interaktiv eller cross media). Til afgangsprøvet får du ressourcer og et produktionshold til at lave en fuld produktion, der bliver publiceret og vist i en biograf, på tv og/eller online.

Samarbejdet på Filmskolen giver dig et nært og personligt netværk med skolens øvrige elever. Du kommer til at arbejde sammen med manuskriptforfattere, producere, tonemestre, fotografer, klippere, dokumentarinstruktører og fiktionsinstruktører. På animationsprojekterne kommer du også til at arbejde med skuespillere, designere og ikke mindst animatorer fra de bedste animationsskoler. På DADIU kommer du blandt andet til at arbejde med spildesignere, grafikere, programmører og audiodesignere fra landets største kunsthøjskoler og universiteter.

§ 9 KVALIFIKATIONSBESKRIVELSE

Efter gennemført uddannelse skal den studerende have kvalifikationer som beskrevet gennem læringsmål for viden, færdigheder og kompetencer under de enkelte semestre.

§ 10 INDIVIDUELLE UDVIKLINGSMÅL

Uddannelsen er tilrettelagt som et samlet forløb, der giver de studerende mulighed for at nå de mål for læringsudbytte, der fremgår af studieordningen og ovenstående kvalifikationsbeskrivelse. Samtidig kan der løbende sættes individuelle udviklingsmål for den enkelte studerende med udgangspunkt i dennes særlige talent og potentiale.

§ 11 UDDANNELSENS STRUKTUR

Uddannelsen er semesteropbygget, med et fastlagt undervisningsforløb, der er beskrevet i et rammeskema. Hvert semester har læringsmål for viden, færdigheder og kompetencer, og består af undervisnings- og produktionsforløb, der er beskrevet i undervisningsbeskrivelser og konditioner. Undervisnings- og produktionsforløbenes konkrete rækkefølge og tidsmæssige placering kan variere på tværs af et semester. Uddannelsens rammeskema fremgår af Bilag 1.

§ 12 BESKRIVELSE AF SEMESTRE, INKL. UNDERVISNINGS- OG PRODUKTIONSFORLØB

Uddannelsens semestre beskrives overordnet i studieordningen gennem en indledende tekst, læringsmål for viden, færdigheder og kompetencer, og beskrivelser af undervisningsforløb og konditioner for produktioner, der offentliggøres i Den Danske Filmskoles LMS senest 14 dage før semestrets begyndelse.

KAPITEL 3: GENERELLE REGLER

§ 13 UNDERVISNINGENS OMFANG

Hvert semester er normeret til 30 ECTS, idet et ECTS på Den Danske Filmskole udgør 25 timer og et semester således består af 20 undervisningsuger à 37,5 times undervisning inkl. produktioner, forberedelse, øvelser, evalueringer, visninger m.v. Der er mødepligt til al undervisning og alle undervisningsaktiviteter er obligatoriske, medmindre andet er anført. Undervisningen kan være skemalagt på hverdage, i weekender og i dag- og aftentimer.

§ 14 TILMELDING TIL UDDANNELSESELEMENTER

Ved semesterstart tilmelder Den Danske Filmskole den enkelte studerende til semestret/afgangsprojektet og til eventuelle ikke fuldførte undervisnings- og produktionsforløb fra tidligere semestre. Tilmeldingen er obligatorisk, dog således, at rektor kan meddele dispensation fra denne i tilfælde af, at den studerende er a) eliteidrætsudøver, b) iværksætter, c) er formand i en frivillig organisation under DUF, d) har funktionsnedsættelse e) der foreligger usædvanlige forhold eller f) den studerende ikke vil være i stand til at opfylde tilmeldingskravet. De særlige regler for dispensation fremgår af skolehåndbogen.

§ 15 BEDØMMELSE - SEMESTEREVALUERINGER

Ved afslutningen af hvert semester foretages en evaluering af den studerende. Semesterevalueringen er obligatorisk. Semesterevalueringen tager udgangspunkt i den studerendes kunstneriske og faglige udvikling, og skal indeholde en vurdering af den studerendes

- 1) kunstneriske og faglige udvikling (viden, færdigheder og kompetencer),
- 2) indsats på produktioner mv.
- 3) kunstneriske udtryk

på baggrund af den udprøvning, der er gennemført heraf i form af øvelser, produktioner, rapporter, deltagelse m.v. Derudover skal semesterevalueringen indeholde konkrete råd og vejledning vedrørende arten og omfanget af den studerendes indsats i det efterfølgende undervisningsforløb.

I tilfælde af væsentlige mangler i den studerendes kunstneriske og faglige udvikling, indsats på produktioner m.v. og/eller færdigheder og udtryk i forhold til semestrets læringsmål, udfærdiger uddannelseslederen en skriftlig evaluering, der følges op i det følgende semestre. Evalueringen skal indeholde angivelse af den kunstneriske og faglige udvikling, den studerende ikke har levet op til (angivet i læringsmål for viden, færdigheder og kompetencer), den indsats på produktioner m.v., den studerende ikke har leveret, og/eller mangler i færdigheder og udtryk samt tidspunkt for 1. omevaluering. Derudover skal der i evalueringen angives tidspunktet og rammen (fx et undervisningsforløb, en øvelse eller en produktion), hvori vurderingen af den studerendes manglende opfyldelse af ovennævnte punkter er sket. Den studerende har 14 dages klageadgang fra modtagelsen af evalueringen, og klagen skal være skriftlig og stiles til rektor.

Såfremt klagen ikke imødekommes og evalueringen således opretholdes, gennemføres 1. omevaluering på det tidspunkt, der er angivet i den skriftlige evaluering. I tilfælde af, at 1. omevaluering udviser et tilfredsstillende resultat, foretages der ikke yderligere. I tilfælde af, at 1. omevaluering ikke udviser et tilfredsstillende resultat, fastholdes evalueringen, og uddannelseslederen fastsætter tidspunkt for 2. omevaluering. Den studerende har 14 dages klageadgang fra modtagelsen af afgørelsen, og klagen skal være skriftlig og stiles til rektor. Såfremt 2. omevaluering udviser et tilfredsstillende resultat, foretages der ikke yderligere. Såfremt 2. omevaluering ikke udviser et tilfredsstillende resultat, indstilles den studerende til relegation. Den studerende har 14 dages klageadgang fra modtagelsen af afgørelsen, og klagen skal være skriftlig og stiles til rektor. Rektor træffer afgørelse om relegation efter samtale med den studerende.

For at fastholde samme semesterevalueringniveau for alle studerende på en årgang, kan Den Danske Filmskole tilbyde særlige vilkår til studerende med fysisk eller psykisk funktionsnedsættelse, til studerende med et andet modersmål end dansk og til studerende med tilsvarende vanskeligheder, når Filmskolen vurderer, at dette er nødvendigt for at ligestille sådanne studerende med andre ved semesterevalueringerne. Efter indstilling fra uddannelsesledelsen træffer rektor beslutning om omfanget af de særlige vilkår, der i form, indhold, tidsmæssig og økonomisk udstrækning m.v. kan afvige betydeligt fra de ordinære vilkår og undervisningsforløb.

Den Danske Filmskole tilmelder den enkelte studerende til alle uddannelsens semestre og samtidigt til alle de obligatoriske evalueringer, herunder eventuelle omevalueringer. Tilmeldingen sker, uanset at den studerende mangler at bestå et forudgående semester. Den studerende har ikke mulighed for at framelde sig semesterevaluering medmindre den studerende ikke har deltaget i semestret som følge af dispensationsmulighederne i § 14.

Ved afslutningen af midtvejs- og afgangsfilm gennemføres en sammenfattende, skriftlig evaluering, der bedømmer 1) kunstnerisk og faglig udvikling (viden, færdigheder og kompetencer), 2) indsats på produktioner mv. og 3) kunstnerisk udtryk. Evalueringsformen offentliggøres samtidigt med konditioner for midtvejs- og afgangsfilmene. De skriftlige evalueringer vedlægges eksamensbeviset. Ved disse to evaluering deltager mindst én ekstern censor, der er beskikket af Kulturministeriet. Den studerende har 14 dages klageadgang fra modtagelsen af evalueringen, og klagen skal være skriftlig og stiles til rektor.

§ 16 UNDERVISNINGS- OG UDDANNELSESEVALUERINGER

Ved afslutningen af semestrene 0-6 gennemfører Filmskolen evalueringer af alle undervisningsforløb og produktioner og ved afslutningen af semestrene 7-8 gennemfører Filmskolen uddannelsesevalueringer af

det samlede uddannelsesforløb. Evalueringen gennemføres elektronisk og anonymt, og resultaterne stilles til rådighed for drøftelser i Rektoratet, Skolerådet, Aftagerpanelet og de studerendes råd som en del af Filmskolens systematiske kvalitetssikrings- og udviklingsarbejde.

§ 17 KRAV OM DELTAGELSE I UDDANNELSESAKTIVITETERNE

Der er mødepligt på Filmskolen. Mødepligten omfatter alle former for undervisning og produktioner, og Filmskolen kan registrere den studerendes fravær. Hvis den studerende ikke opfylder Den Danske Filmskoles krav om mødepligt kan Rektor træffe afgørelse om bortvisning iflg. skolens disciplinære bestemmelser, se § 21.

§ 18 MERIT

Uddannelsesledelsen træffer afgørelse i alle forhold vedrørende merit på grundlag af en faglig vurdering. Skolerådet skal godkende afgørelsen.

Såfremt en studerende ved Den Danske Filmskole ønsker at gennemføre et studieophold i Danmark eller udlandet, skal merit forhåndsgodkendes. Ved studieopholdets afslutning skal den studerende dokumentere de gennemførte og beståede uddannelseselementer. Den studerende skal i forbindelse med forhåndsgodkendelse give samtykke til, at Filmskolen efter endt studieophold kan indhente de nødvendige oplysninger.

Ansøgere til uddannelserne ved Den Danske Filmskole er forpligtet til at oplyse om gennemførte uddannelseselementer eller hel uddannelse fra en anden dansk eller udenlandsk videregående uddannelse, der må antages at kunne give merit. Den Danske Filmskole godkender i hvert enkelt tilfælde merit på baggrund af gennemførte uddannelsesaktiviteter, der står mål med uddannelsesaktiviteter og læringsmål på den uddannelse, som den studerende er optaget på.

§ 19 PRAKTIK

Det fastlagte studieforløb giver mulighed for, at den studerende i særlige tilfælde kan vælge at gennemføre et praktikophold. Praktikopholdet skal gøre det muligt for den studerende at nå de læringsmål, der er beskrevet for fagelementet, og den studerende skal udarbejde en plan for praktikopholdet, herunder hvilke læringsmål, der planlægges opnået gennem dette, og denne skal godkendes af rektor eller dennes stedfortræder.

§ 20 ORLOV

Den Danske Filmskole kan ikke meddele en studerende orlov, før den pågældende har gennemført første studieår på uddannelsen. Studerende kan dog ansøge om orlov, hvis den er begrundet i barsel, adoption, værnepligtstjeneste eller kontrakt med Forsvaret. Den Danske Filmskole kan bevilge orlov, når der foreligger usædvanlige forhold, herunder langvarig, dokumenteret sygdom.

Ved bevilling af orlov skal der lægges en plan for, hvordan den studerende skal genoptage uddannelsen. I orlovsperioden kan den studerende ikke deltage i undervisning, produktioner mv. samt evalueringer ved Den Danske Filmskole.

§ 21 BORTVISNING OG ANDRE DISCIPLINÆRE FORANSTALTNINGER

Den studerende kan bortvises fra uddannelsen i tilfælde af:

- at den studerende ikke gennemgår en kunstnerisk og faglig udvikling som beskrevet i studieordningen
- at den studerende ikke overholder skolens regler, herunder mødepligten

- at den studerende vedvarende udøver chikanerende adfærd
- at den studerende begår kriminelle forhold til skade for skolen eller studerende/ansatte med medfølgende politisigtelse.

Ordensregler og øvrige disciplinære foranstaltninger er beskrevet i skolehåndbogen.

§ 22 DISPENSATION OG KLAGEADGANG

Den Danske Filmskole kan i særlige tilfælde dispensere fra de regler i studieordningen, der alene er fastsat af skolen. Dispensationen forelægges skolerådet til godkendelse. Klager over afgørelser i henhold til denne studieordning indgives skriftligt og begrundet til rektor for Den Danske Filmskole inden for to uger efter, at en afgørelse er meddelt til klageren. Hvis klagen vedrører retlige spørgsmål om en studerendes forhold, kan skolens afgørelse på klagen indbringes for Kulturministeriet. I det tilfælde afgiver skolen en udtalelse, som klageren får lejlighed til at kommentere på inden for en frist på mindst en uge. Herefter sender skolen klagen til ministeriet vedlagt udtalelsen og klagerens eventuelle kommentarer hertil.

§ 23 OVERGANGSORDNING OG IKRAFTTRÆDELSE

Studieordningen træder i kraft fra august 2017 og gælder for studerende som optages på uddannelsen i 2017. Studerende optaget før dette tidspunkt fortsætter efter den hidtil gældende studieordning.

§ 24 GODKENDELSE

Skolerådet for Den Danske Filmskole har afgivet udtalelse til rektor om studieordningen den 12. december 2017.

Studieordningen er godkendt af rektor for Den Danske Filmskole den 14. december 2017

KAPITEL 4: UDDANNELSENS INDHOLD

Uddannelsen har til formål at uddanne animationsinstruktører, der kunstnerisk, teknisk og fagligt kan fungere som instruktører på professionelle produktioner.

NULTE SEMESTER

Semestret er fokuseret på udvikling af film og interaktive medier. I gennem teori, workshops, øvelser og produktion præsenteres den studerende for grundlæggende viden, færdighed og kompetence indenfor fagene entreprenørskab, fortælleform, udvikling, instruktion og produktion.

Der undervises i en iterativ udviklingsmetode med ideudvikling, spildesign, manus og især storyboard som centrale elementer.

Den studerende skal kende til og praktisk kunne benytte instruktørens grundlæggende værktøjer til udvikling af animation og interaktive medier samt at afprøve viden og færdigheder i praktisk både alene og med et produktionshold.

LÆRINGSMÅL:

Fag 1: Entreprenørskab

Ideudvikling 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- Indledende viden om metoder til ideudvikling og kunne identificere pejlepunkter i egen hidtidig kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- metodisk anvende grundlæggende begreber indenfor ideudvikling til kvalitetsvurdering af koncepter.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til:

- inddrage egen kunstnerisk praksis i ideudviklingsproceeser.

Markedsforståelse 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- Indledende viden om kommercielle mekanismer og finansieringskilder i mediemarkedet

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- Udpege relevante outlets for ideer.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- med udgangspunkt i egen kunstnerisk praksis at målrette pitch til forskelligartede finansieringskilder

Fag 2: Fortælleform

Manus 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- indledende viden om dramatisk struktur.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udpege generel dramatisk struktur i manuskripter.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- implementere dramatisk struktur i udviklingen af fortælling.

Game design 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- Indledende viden om game design gennem forståelse for gameplay.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- Anvende gameplay begreber til at identificere følelsesmæssige oplevelser i spil.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- lave gameplay i papirprototype til et univers/storyworld, samt indgå som instruktør i arbejdet med gameplay.

Storyboard 1

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- Indledende viden om visuelle filmiske virkemidler som dramatiske elementer.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- anvende gængse standarder til formatering af storyboard.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- identificere generelle følelsesmæssige oplevelser i et manuskript og omsætte dem til filmiske visuelle forløb.

Fag 3: Udvikling

Storyworld 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- indledende viden om storyworlds og kunne identificere storyworld-bårne fortællinger.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- identificere generelle strukturelle elementer i en storyworld.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til:

- på generelt niveau udvikle en storyworld.

Fag 4: Instruktion

Egen stemme 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- indledende viden om begrebsdannelse indenfor forskellige kunstretninger

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udpege styrker og svagheder i egen kunstnerisk praksis.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- bidrage til plan for kvalificering af egne styrker og svagheder.

Kreativ ledelse 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- indledende viden om ledelses og inspirations teknikker

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- identificere faglige styrker og svagheder i et team

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- på generelt niveau motivere individer og et team.

Fag 5: Produktion

Produktions metodik 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- indledende viden om roller og team strukturer indenfor animationsproduktion

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- analysere bemandingsbehov på korte animationsfilmsproduktioner

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- indgå i en bemandingsplanlægning på eget kort animationsformat.

Pipeline 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- indledende viden om pipeline til animationsproduktion.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- lave en gennemgang af pipeline fra pre- til postproduktion.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- planlægge produktion ud fra given pipeline.

Animation 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- indledende viden om animationsteknikker

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- anvende generelle begreber i instruktion af animation.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- identificere grænsefladen mellem instruktør og animator i arbejdet med at instruere animation.

Lyd 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- indledende viden om lyd og musik til animationsfilm

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- anvende lyd og musik forståelse i udviklingen af et storyboard.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- indgå i et samarbejde med relevante faglige aktører og bidrage til brugen af filmisk lyd som dramatisk element.

Fællesundervisning:

Viden

Efter semestret skal den studerende:

- demonstrere grundlæggende viden om forskellige kulturers historiske, sociale og filosofiske baggrund.

- demonstrere grundlæggende viden om sammenhænge mellem forskellige kulturers interaktion og indflydelse på hinanden.
- demonstrere grundlæggende viden om forskellige visuelle værkers beskrivelse af forskellige kulturer.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- analysere idehistorisk viden til udvikling af egen kunstnerisk praksis.
- omsætte idehistorisk viden til forståelse af karakterers mangfoldighed.
- reflektere over idehistorie som metode til forståelse og visualisering af fremmede kulturer.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- identificere ide-historiske elementer i kunstneriske visuelle værker.
- benytte sig af idehistoriske teorier i egen kunstnerisk praksis.
- kommunikere med ligesindede om idehistoriske teorier og elementer i en kunstnerisk proces.

FØRSTE SEMESTER

Semestret er fokuseret på praktisk anvendelse af udviklingsmetoder til animerede serier. Gennem forløbet fremstilles en storyworld, et koncept, et design og et manuskript til et serielt produkt. Koncept og design benyttes i næste semester i "serie produktionen". Processen strækker sig fra ide over koncept og design, test og prototypefremstilling til udgivelse af endelig produkt beskrivelse.

Der undervises i en iterativ udviklingsmetode med ideudvikling, design dokumentation, visualisering og manuskript som centrale elementer. Som gennemgående pædagogisk metode blandes praktisk udførelse med undervisning i specifikt den disciplin, der knytter sig til det punkt i udviklingsprocessen.

Semestret fungerer som udviklings-semester for "serieproduktionen" der er en 2D low budget animeret tv-serie.

Den studerende skal praktisk kunne anvende beskrivelsen af en storyworld som metode for ideudvikling til et serielt produkt. Den studerende skal gennem storyworld-beskrivelse, konceptdokument for og manuskript til produktet demonstrere forståelse af formatvalg ud fra målgruppe, kanaler og forbrugsmønstre.

LÆRINGSMÅL:

Fag 1: Entreprenørskab

Ideudvikling 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om ideudvikling gennem forståelse for genrer og målgrupper og kan udvælge og begrunde valg af genre og målgruppe for eget koncept.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udpege udfordringer i forhold ideudvikling til lineære serielle animationsformater og udvælge og begrunde metoder til ideudvikling i forhold til egen kunstnerisk vision.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle pitch og USP.

Markedsforståelse 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om markedet for animerede serielle formater og kunne reflektere over eget koncepts markedspotentiale.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udpege udfordringer i forhold til relevante outlets ud fra genre, format og målgruppe.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- med udgangspunkt i egen kunstnerisk praksis at målrette eget koncept til en eller flere outlets.

Fag 2: Fortælleform

Manus 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om dramatiske modeller og kunne udvælge og begrunde dramaturgiske valg i egen kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- benytte dramatiske modeller i udviklingen af en seriefortælling og kunne udpege kunstneriske udfordringer i henhold til format og udvælge løsningsmodeller.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle egne metoder og selvstændige historier i vekselvirkning mellem storyboard og manuskript.

Fag 3: Udvikling

Storyworld 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om forskellige i praksis anvendte storyworld udviklingsmetoder og kunne udvælge og begrunde metodevalg i egen kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- metodisk udvikle storyworld map til animeret serielt format, udpege kunstneriske udfordringer i henhold til format.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle og beskrive en storyworld til brug i animeret serielt format.

Pre visualisering 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- indledende viden om production design.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- benytte generelle præ-visualiseringsteknikker i udvikling

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- anvende production design til præsentation.

Fag 4: Instruktion

Egen stemme 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om animationsinstruktion og kunne sætte egen praksis i forhold til fag.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udpege egne styrker og svagheder i egen kunstnerisk praksis og udvælge relevante løsningsmodeller.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- bidrage til plan for kvalificering af egne styrker og svagheder i konkret produktion.

Kreativ ledelse 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- Grundlæggende viden om udviklingsmetoder indenfor animation og kunne udvælge og begrunde metodevalg i forhold til egen kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- metodisk identificere faglige styrker og svagheder i samarbejdet med relevante faglige aktører.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- tilrettelægge udviklingen af storyworld og tv-serie projekt i samarbejde med understøttende kreative funktioner.

Skuespil instruktion 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- indledende viden om metoder indenfor skuespilfaget.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- forberede manuskript til stemmeinstruktion.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- Kan i samarbejde med skuespiller forestå stemmeoptagelse.

Fag 5: Produktion

Animation 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om kvalitative og æstetiske dimensioner af animation.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- praktisk anvendelse af viden om kvalitative og æstetiske dimensioner til valg af animationsteknik og stilart.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle animationskoncept til animeret serielt format i samarbejde med relevante faglige aktører.

Fællesundervisning:

Viden

Efter semestret skal den studerende:

- demonstrere grundlæggende viden om forskellige videnskabsteoretiske metoder.
- demonstrere grundlæggende viden om forskellige videnskabelige begreber og teorier.
- demonstrere grundlæggende viden om videnskabelige metoders anvendelighed i kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- anvende videnskabelige metoder til udvikling af egen kunstnerisk praksis.
- opnå videnskabsteoretisk viden til at reflektere over egen kunstnerisk praksis og metode.
- kunne begribe og formulere videnskabsteorier i samtale med ligesindede studerende.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- benytte sig videnskabsteoretisk viden i egen kunstneriske praksis.
- identificerer videnskabsteoretiske elementer i kunstneriske visuelle værker.
- være i stand til at kommunikere med ligesindede om videnskabsteori.

ANDET SEMESTER

Semestret er uddannelsens første større filmiske projekt som er en animeret tv-serie. Igennem et længerevarende øvelsesforløb instruerer den studerende en produktion af et længere serielt format. Semestret fordrer en højere grad af selvstændigt arbejde, hvor den studerende kan lede og fordele det kreative arbejde til de understøttende kompetencer. Den studerende kan omsætte eget udviklet serielt animeret format til animationsproduktion.

LÆRINGSMÅL:

Fag 1: Entreprenørskab

Markedsforståelse 3:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- uddybende viden om visuelle virkemidler i præsentationer og kunne analysere og reflektere over interessenters behov.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- vurdere elementer i eget produkt ud fra potentiale i salgsoplæg og begrunde og vælge relevant udtryk.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- proaktivt udpege, opsamle, udvikle og integrere elementer i en produktion til brug i salgssammenhæng.

Fag 2: Fortælleform

Storyboard 2

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om visuelle filmiske virkemidler og kunne begrunde æstetiske og kvalitative valg i egen kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- bearbejde filmiske virkemidler i arbejdet med storyboard og udpege dramatiske visuelle problemstillinger og udvælge relevante løsningsmodeller.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle en fortælling visuelt dramatisk i henhold til kunstnerisk vision.

Fag 3: Udvikling

Pre visualisering 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om benchmarking og kunne udvælge og vurdere metoder i henhold til egen kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- kvalitativt udpege pre-visualiseringsteknikker til benchmarking af egen kunstnerisk praksis.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- anvende benchmark til udvikling og validering af produktionsmetode i samarbejde med relevante faglige aktører.

Fag 4: Instruktion

Kreativ ledelse 3:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- uddybende viden om kreativ ledelse gennem forståelse af iterative visuelle udviklingsmetoder og kunne analysere og reflektere over ledelsesmetoder i forhold til relevante kunstneriske praksisser.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- realisere dramatisk og visuelt flow i eget projekt ud fra storyworld, manuskript og visuel retning.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- instruere relevante faglige aktører på produktion.

Skuespilinstruktion 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om metoder indenfor skuespilfaget og kunne udvælge og begrunde metoder i forhold til egen kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- bearbejde metode for stemmeinstruktion.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- instruere skuespillere i stemmeoptagelse

Fag 5: Produktion

Produktions metodik 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om metoder indenfor præproduktion af animation.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- formulere produktionskrav og iterativt udvikle produktionsplan til animeret serielt format.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- indgå med relevante faglige aktører i udvikling og implementering af pipeline til animeret serielt format.

Lyd 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om musik og lyd dramaturgi indenfor animerede filmiske værker.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udvikle musikalsk og lydligt udtryk i samarbejde med relevante faglige aktører.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- lede produktionen af et lydligt og musikalsk udtryk i samarbejde med relevante faglige aktører.

Pipeline 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om team struktur i en spilproduktion.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- identificere de grundlæggende pipelines i spilproduktion

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- deltage i en iterativ udviklingsproces

Fællesundervisning

Viden

Efter semestret skal den studerende:

- demonstrere uddybende viden om psykologiske teorier, i forhold til karakters opbygning

- demonstrere uddybende viden om psykologiens betydning for samfundet og kunsten
- demonstrere uddybende viden om brugen af psykologi, som kunstnerisk virkemiddel

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- omsætte kendskab til psykologiske teorier, til at udvikle karakterer i egen kunstnerisk praksis
- udtrykke og formulere særlige psykologiske teorier i forhold til udvikling af egen kunstnerisk praksis
- anvende psykologisk viden til at skabe dramaturgi i forhold til egen kunstnerisk praksis

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- benytte psykologiske teorier i egen kunstneriske praksis
- identificere specifikke psykologiske træk i kunstneriske visuelle værker
- formulere overordnede psykologiske teorier for ligesindede

TREDJE SEMESTER

DADIU er et semesterlangt undervisningsforløb som fokuserer på metode og praksis i udvikling af interaktive digitale produkter, såsom spil mv. Der fokuseres i særlig grad på basale ledelsesmetoder, konflikthåndtering og præsentationsteknikker. Forløbet indeholder en instruerende del, hvor man i vekselvirkning mellem projektarbejde, vejledning og undervisning indføres i basale metoder i udvikling af interaktive digitale produkter. I den anden del demonstrerer de studerende denne tilegnelse qua et afsluttende produkt, som præsenteres for en bred kreds af branchefolk. Den studerende skal praktisk kunne indgå som instruktør i gennemførelsen af en produktion fra idé til færdigt digitalt interaktivt produkt og reaktivt kunne anvende ledelses- og forhandlingsteknikker.

LÆRINGSMÅL:

Fag 1: Entreprenørskab

Markedsforståelse 4:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- uddybende viden om genre, målgruppe og platform og kunne analysere og reflektere over eget koncepts potentialer og mangler.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- forhandle og samle bidrag fra relevante aktører, vurdere kunstneriske og praktiske udfordringer og begrunde og udvælge til konsistent ide og samlet udtryk.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- repræsentere samt forhandle en idé i samarbejde med relevante faglige aktører.

Fag 2: Fortælleform

Game design 2

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- grundlæggende viden om gamedesign og kunne udvælge og begrunde spillemekanikker og interaktionsdesign i egen kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- omsætte spilmekanikker til spildesign.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- implementere spildesign i produkt i samarbejde med relevante faglige aktører.

Fag 3: Udvikling

Pre visualisering 3:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- uddybende viden om production og audio design gennem forståelse af digitale interaktive produkter, kunne analysere og reflektere over forskelle og ligheder i forhold til lineære formater.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- vurdere kunstneriske udfordringer i pre visualisering, samt udvælge og realisere pre visualiseringsteknikker i henhold til egen kunstnerisk praksis.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- anvende kvalitetskontrol i samarbejde med relevante faglige aktører.

Fag 4: Instruktion

Kreativ ledelse 4:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om kreativ ledelse gennem forståelse af funktioners betydning og afhængigheder på digitale interaktive produktioner, kunne formulere udfordringer relateret til funktioners roller og relatere udfordringer til egen rolle.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- vurdere individuelle styrker i rollerne på en produktion, vælge metoder og redskaber i henhold til vurdering og udpege nye løsningsmodeller.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- instruere et interaktiv produkt.

Fag 5: Produktion

Produktions metodik 3:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- uddybende viden om arbejdsprocesser og produktionsformer inden for spilproduktion.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udvikle en iterativ produktionsplan, vurdere kunstneriske udfordringer og udvælge og begrunde relevante løsningsmodeller

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- tilpasse design og produkt til teknologiske, mandskabsmæssige og planlægningsmæssige forudsætninger.

Fællesundervisning:

Viden

Efter semestret skal den studerende:

- demonstrere specialiseret viden om filosofiske teorier, med særligt henblik på etik.
- demonstrere specialiseret viden om filosofiens betydning for menneske, samfund og kunst.
- demonstrere specialiseret viden om og kunne anvende fagudtryk indenfor filosofien og etikens fagområde.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- anvende filosofiske teorier til udvikling af egen kunstnerisk praksis.
- omsætte filosofiske ideer til nutidig relevant dramaturgi.
- analysere og reflektere over brugen af filosofiske teorier i andre kunstneriske værker.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- benytte varierende filosofiske teorier i skabelsen af egen kunstnerisk praksis.
- identificere specifikke filosofiske træk ved kunstneriske visuelle værker.
- formulere og forklare filosofiske begrebers betydning til ligesindede.

FJERDE SEMESTER

Fjerde semester har som mål at give den studerende metode- og kompetencekendskab samt praktiske færdigheder i udvikling og instruktion af interaktive underholdningsprodukter og storyworlds.

Semestret ligger mellem de to DADIU semestre og fungerer som bindeled mellem de to. Første DADIU semester har fokus på samarbejder på store hold samt proces- og produktionsforståelse i spil/interaktive produkter. Det andet DADIU semester har fokus på instruktion og ledelse gennem kreativ vision.

Animationsinstruktøruddannelsens fjerde semester bygger i høj grad videre på de erfaringer den studerende har gjort sig på første DADIU semester og skaber grundlaget for den studerende udvidede funktion i det andet DADIU semester. Den studerende skal kende til og praktisk kunne benytte den præsenterede metode for udvikling af et interaktivt koncept. Den studerende skal kunne trække produktideer fra en storyworld til flere forskellige formater og kunne underbygge formatvalg ud fra målgruppe, kanaler og forbrugsmønster.

LÆRINGSMÅL:

Fag 1: Entreprenørskab

Ideudvikling 3:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- uddybende viden om ideudvikling gennem forståelse af IP, USP og cross media koncepter og kunne analysere og reflektere over konvergenspotentialer mellem formater.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- vurdere unikke kvaliteter (USP) og udfordringer i cross media projekter, samt begrunde og vælge relevante metoder til styrkelse af USP og IP i egen kunstnerisk praksis.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- identificere USP'er på tværs af platforme til pitch af cross media projekter.

Fag 3: Udvikling

Storyworld3:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- Uddybende viden om storyworlds og kunne analysere og reflektere over brugen af storyworlds i varierede formater.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udvikle en storyworld ud fra udvidede storyworld begreber, vurdere kunstneriske udfordringer og udvælge og begrunde løsningsmodeller.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle egen metode til udvikling af storyworlds

Pre visualisering 4:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om visuelle udviklingsmetoder, kunne formulere æstetiske, produktionelle og kvalitative udfordringer og tilrettelægge eget undersøgelsesdesign.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- Kvalitativt identificere og beherske metoder til udvikling af storyworld.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- Udvikle research baseret metode til visuel udvikling af storyworlds.

Fag 4: Instruktion

Egen stemme 3:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- uddybende viden om begrebsdannelse indenfor storyworlds, kunne analysere og reflektere over egen praksis i forhold til fag.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- vurdere egne styrker og svagheder i egen kunstnerisk praksis, begrunde og udvælge relevante løsningsmodeller.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle plan til at træne styrker og svagheder i konkret produktion.

Fællesundervisning

Viden

Efter semestret skal den studerende:

- demonstrere specialiseret viden om og kunne identificere specifikke politiske teorier.
- demonstrere grundlæggende viden om konfliktens og krigens væsen.
- demonstrere specialiseret viden om politikens og krigens historiske påvirkning af kunsten.
- demonstrere specialiseret viden om magtstrukturernes indvirkning på en karakter.
- demonstrere specialiseret viden om det psykologiske element af magt og manipulation.
- demonstrere specialiseret viden om og kunne beskrive de mulige bagvedliggende motiver for brugen af magt og manipulation.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- inkorporere forskellig politisk viden til udvikling af egen kunstnerisk praksis.
- udpege og indkredse relevant politisk viden til brug for egen kunstnerisk praksis.
- beherske, at bruge konflikter som virkemiddel i egen kunstneriske praksis.
- beherske, at benytte sig af virkemidlerne magt og manipulation i egen kunstnerisk praksis.
- udvælge og argumentere for kunstneriske valg, med henblik på magt og manipulation.
- anvende viden om brugen af magt og manipulation i en relevant kunstnerisk praksis.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- bruge teoretisk politisk viden i skabelsen af egen kunstnerisk praksis.
- identificere specifikke politiske retninger i kunstnerisk visuelle værker.
- formulere og analysere teoretisk politisk viden overfor ligesindede
- omsætte viden om magt, og manipulation til skabelse af egen kunstnerisk praksis.
- identificere og udvælge brugen af magt og manipulation som virkemidler, i visuelle kunstneriske værker.
- formulere og argumentere for betydningen af magt og manipulation som virkemiddel, i visuelle kunstneriske værker.

FEMTE SEMESTER

DADIU er et semesterlangt uddannelsesforløb, som fokuserer på metode og praksis i udvikling af interaktive digitale produkter, såsom spil mv. Der fokuseres i særlig grad på avancerede ledelsesmetoder, konflikthåndtering, præsentationsteknikker samt monetizationstrategier. Forløbet indeholder en instruerende del, hvor man i vekselvirkning mellem projektarbejde, vejledning og undervisning indføres i metoder for udvikling af interaktive digitale produkter. Semestret har særlig fokus på afsætning, platform- og markedsforståelse. I den anden del af semestret demonstrerer de studerende denne tilegnelse qua et afsluttende produkt, som præsenteres for en bred kreds af branchefolk. Den studerende kan som instruktør praktisk udvikle den kunstneriske vision for et digitalt interaktivt produkt samt lede produktionen fra koncept til færdigt produkt. Den studerende kan definere og anvende ledelses- og afsætningsstrategier, der understøtter visionen.

LÆRINGSMÅL:

Fag 1: Entreprenørskab

Markedsforståelse 5:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om forhandlingsmetoder og kunne formulere udfordringer i henhold til involverede aktører.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- beherske forhandlingstekniske metoder i produktion.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle forhandlingsmetode i samarbejde med relevante faglige aktører.

Fag 2: Fortælleform

Gamedesign 3

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- uddybende viden om game design og kunne analysere og reflektere over spilmekanikker og interaktionsdesign i egen og andres praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udvikle, formidle, implementere og balancere avancerede spillemekanikker.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle, implementere og balancere avanceret spildesign i samarbejde med relevante faglige aktører.

Fag 3: Udvikling

Pre visualisering 5:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om udvikling af interaktions elementer.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- kvalitativt identificere avancerede visuelle interaktionselementer og beherske metoder til at implementere dem i egen kunstnerisk praksis.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- iterativt udvikle avancerede visuelle interaktionselementer til digitalt interaktivt format.

Fag 4: Instruktion

Kreativ ledelse 5:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om digital interaktiv produktion.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udvikle, fastholde og løbende vurdere og applikere processer og metoder indenfor kreativ ledelse.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle egen metode til planlægning og gennemførelse af udvikling såvel som produktionsproces.

Fag 5: Produktion

Produktionsmetodik 4:

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om omsætningspotentialer i ikke-interaktive IP'er.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- anvende analyse, formidling og praktisk produktion til at udvikle interaktive digitale produkter fra ide til færdigt produkt.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- lede relevante faglige aktører frem mod færdigt interaktivt produkt med hertil hørende dokumentation, præsentationer samt derivative produkter.

SJETTE SEMESTER

Sjette semester har som mål at give den studerende praktiske udvidet viden, færdighed og kompetence indenfor alle fag. Den studerende har fået grundlæggende undervisning og har produceret både et lineært og et interaktivt format. Målet er i dette semester at den studerende skal udvikle egne metoder til sit fremtidige virke som instruktør af animerede og interaktive værker. I slutningen af semestret skal den studerende beslutte sig for specialisering og afgangformat.

Animationsinstruktøruddannelsens sjette semester bygger i høj grad videre på de erfaringer den studerende har gjort sig tidligere på uddannelsen og skaber grundlaget for den studerende funktion og udvikling som instruktør i de resterende semestre hvor der både er mulighed for at lave animerede og interaktive fortællinger.

Den studerende skal kende til sine egne styrker og svagheder som instruktør, sine egne muligheder for professionelle virke i fremtiden indenfor og udenfor branchen, og skal udvikle egne metoder til sit virke som instruktør indenfor entreprenørskab, udvikling, fortælle form, instruktion og produktion.

LÆRINGSMÅL:

Fag 1: Entreprenørskab

Markedsforståelse 6:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om relaterede branchers behov for animerede og interaktive projekter og kunne formulere udfordringer i samarbejder.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- beherske metoder for kreativ sparring og samarbejde med relaterede brancher om udvikling af koncepter.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- indgå i kreativ sparring og samarbejde med relaterede brancher om udvikling af konkrete koncepter.

Fag 2: Fortælleform

Manus 3:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- uddybende viden om fortælling og analysere og reflektere over forskelle og ligheder i lineære og ikke lineære fortællinger.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udvikle narrativt baserede ideer til interaktive platforme, vurdere kunstneriske og praktiske udfordringer i henhold til format samt vælge og begrunde relevante løsningsmodeller.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- Udvikle fortællinger gennem manuskript, storyboards og visualiseringer.

Storyboard 3:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- uddybende viden om visuelle filmiske virkemidler og kunne analysere og reflektere over æstetiske og kvalitative valg i egen og andres praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- realisere et visuelt filmisk formsprog i et storyboard og kunne vurdere dramatiske, æstetiske og produktionsudfordringer og vælge relevante løsningsmodeller.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle en fortællings visuelle og strukturelle dramatiske udtryk.

Fag 3: Udvikling

Storyworld4:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om metoder for udvikling af multiformat storyworld, kunne formulere kunstneriske udfordringer i henhold til formater.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- kvalitativt identificere eksisterende ip'er egnet til multiformat storyworlds, vælge formater og udpege nye udtryk ud fra et kunstnerisk grundlag.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle et multiformat univers kollektivt i samarbejde med relevante faglige aktører.

Fag 4: Instruktion

Egen stemme 4:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om kunstneriske udviklingsmetoder, kunne formulere kunstneriske udfordringer og tilrettelægge egen undersøgelse mhp udvikling af egen praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udvikle undersøgelsesdesign og kunstnerisk forskning, samt analysere egne styrker og mangler.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle egen metode for kunstnerisk udvikling.

Fag 5: Produktion

Produktions metodik 5:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- kompleks viden om work- og produktions-flow.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- forstå vurdering af produktionsbehov samt planlægning af animeret format i samarbejde med relevante faglige aktører.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- vurdere produktionsbehov ud fra valgt metode samt vælge produktionsmetode og processer i samarbejde med relevante faglige aktører.

SYVENDE OG OTTENDE SEMESTER

Semestret er uddannelsens endelige selvstændige projekt. Igennem et længerevarende øvelsesforløb skaber den studerende koncept og instruerer produkt valgt ud fra en række givne formater.

Afgangprojektet fordrer en særlig høj grad af selvstændigt arbejde, hvor den studerende leder og fordeler det kreative arbejde samtidigt med der fastholdes og udfoldes en egen kunstnerisk vision. Den studerende kan udvikle koncept for et længere serielt animeret format og praktisk omsætte konceptet til færdigt produkt indenfor rammerne af de udstukne konditioner.

LÆRINGSMÅL:

Fag 1: Entreprenørskab:

Afgang entreprenørskab:

Viden

Efter semestret skal den studerende kunne demonstrere:

- specialiseret viden om finansieringsformer, målgrupper og afsætningspotentialer og kunne formulere udfordringer og potentialer i forhold til egen praksis, samt tilrettelægge undersøgelser mhp at udvikle egen kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- beherske metoder for afsøgning af finansiering af produkter og udpege nye finansieringsmodeller.

Kompetencer:

Efter semestret skal den studerende kunne:

- indgå i kollektiv udvikling af strategi for udvikling og finansiering.

Fag 2: Fortælleform:

Afgang fortælleform

Viden:

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om fortællestrukturer og kunne formulere kunstneriske udfordringer og tilrettelægge egne undersøgelser mhp udvikling af egen kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udvikle egen fortællestruktur og metode med høj grad af kompleksitet i samarbejde med relevante faglige aktører.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til:

- at lede arbejdet med udvikling af fortælling gennem anvendelse af egen metode og fortællestruktur.

Storyboard 4:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om visuelle filmiske virkemidler, kunne formulere kunstneriske udfordringer og tilrettelægge egne undersøgelser i udviklingen af egen kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- skal kunne beherske et visuelt filmisk formsprog og vurdere metode og redskaber i arbejdet med storyboard og udpege nye visuelle dramatiske udtryk.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- lede relevante faglige aktører i udvikling af en fortællings visuelle og strukturelle dramatiske udtryk.

Fag 3: Udvikling

Afgang udvikling:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om udviklingsmetoder, kunne formulere æstetiske, fortællemæssige og praktiske udfordringer, samt tilrettelægge afsøgning i henhold til kunstnerisk vision.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udvikle egen metode for flerfaglig ideudvikling.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- at lede arbejdet med ideudvikling gennem anvendelse af egen metode.

Fag 4: Instruktion:

Skuespilinstruktion 3:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- uddybende viden om metoder indenfor skuespilfaget og kunne analysere og reflektere over metoder og strategier i forhold til skuespilfaget.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- realisere metoder fra skuespilfaget i egen udviklingsmetode.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- kunne udvikle metode for skuespil instruktion.

Afgang instruktion 1:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om metode for udvikling, kunne formulere kunstneriske udfordringer i henhold til metodevalg, vision og egen kunstnerisk praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udvikle strategi og metode for flerfagligt undersøgelsesdesign og kunstnerisk forskning.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- lede arbejdet med kunstnerisk udvikling gennem anvendelse af egen kunstnerisk metode

Afgang instruktion 2:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- kompleks viden om metode inden for ledelse af kreativ udvikling, kunne skabe nye processer for ledelse af kreative udvikling og evaluere disse.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- udvikle, fastholde og løbende evaluere egne processer og metoder.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- lede udviklingen af produkt gennem anvendelse af egne metoder og processer.

Fag 5: Produktion

Afgang produktion:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- specialiseret viden om work- og produktions-flow, kunne formulere kunstneriske udfordringer i henhold til produktionsproblestillinger.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- Planlægge overordnet work- og produktionsflow i relation til egne kunstnerisk metode.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- overordnet lede de relevante faglige aktører i relation til egen kunstnerisk metode.

Pipeline 3:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- Uddybende viden om pipelines til produktion, kunne analysere og reflektere over pipeline-valg i henhold til kunstnerisk udtryk og praksis.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- vurdere kunstneriske udfordringer i henhold til tekniske specifikationer og udpege relevante løsningsmodeller i samarbejde med relevante kunstneriske aktører.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle en pipeline og implementere i egen kunstnerisk praksis i samarbejde med relevante faglige aktører.

Animation 3:

Viden

Efter semestret skal den studerende demonstrere:

- uddybende viden om kvalitative og æstetiske dimensioner af animation, kunne analysere og reflektere over animation i forhold til relevante faglige funktioner.

Færdigheder

Efter semestret skal den studerende kunne:

- vurdere kunstneriske udfordringer i henhold til æstetiske og kvalitative vægtinger af animationsudtrykket og udpege relevante løsningsmodeller i forhold til egen kunstnerisk praksis.

Kompetencer

Efter semestret er den studerende i stand til at:

- udvikle og implementere animationsdesign i henhold til kunstnerisk vision i samarbejde med relevante faglige aktører.