

Studieordning

Professionsbacheloruddannelsen i animation

Indhold:

Lovhjemmel for uddannelsen	2
Forord	3
Kapitel 1: Uddannelsens navn og de uddannedes titel	4
Kapitel 2: Formål med uddannelsen	4
Læringsmål	4
Kapitel 3: Optagelse	7
Kapitel 4: Uddannelsens indhold	7
Struktur for emneområder og emner	8
Obligatoriske uddannelseselementer	8
Studieretningen Karakteranimation	8
Studieretningen Computer Graphic Arts	9
Praktik	10
Eksterne produktioner	10
Valgfag	11
Kapitel 5: Eksaminer, bachelorprojekt og portfolio	12
Opnåelse af studiepoint	12
Procedurer for årseksaminer	12
Ikke-beståede eksaminer	13
Bachelorprojekt	13
Portfolio	13
Bacheloreksamen	14
Kapitel 6: Meritoverførsel	14
Kapitel 7: Aktivitetskrav for studerende	15
Ikke-beståede eller ikke fuldførte opgaver	15
Fravær og for sent fremmøde	15
Kapitel 8: Internationalisering	16
Kapitel 9: Andre regler	16
Orlov	16
Akademisk prøvetid og bortvisning	17
Dispensation	17
Klager	17
Ændringer af studieordningen	17
Overgangsordninger	18
Kapitel 10: Ikrafttrædelsesdato	18

Lovhjemmel for uddannelsen:

Bekendtgørelse om uddannelsen til professionsbachelor i animation. BEK nr. 151 af 25/02/2011

Bekendtgørelse om prøver og eksamen i erhvervsrettede uddannelser. BEK nr. 1016 af 24/08/2010

Bekendtgørelse om karakterskala og anden bedømmelse. BEK nr. 262 af 20/03/2007

Bekendtgørelse om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser. BEK nr. 363 af 29/06/2009

Bekendtgørelse om adgang til erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser. BEK nr. 87 af 07/02/2011

Bekendtgørelse af lov om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser. LBK nr. 207 af 31/03/2008

Studieordning for professionsbacheloruddannelsen i animation

The Animation Workshop VIA University College, september 2011

Alle rettigheder forbeholdes. Denne udgivelse må ikke gengives, kopieres eller overføres uden forudgående tilladelse fra indehaveren af ophavsretten.

Forord

Animation og CG Arts er nøglefærdigheder i nutidens moderne kultur, som i høj grad identificeres gennem produktion af animerede billeder; ikke bare i spil, film og tv-programmer, men snart også i alle typer visuel kunst i cross media-baserede produktioner – alle typer film, der kan vises på alle typer skærme.

Professionsbacheloruddannelsen i animation er en uddannelse på højt niveau udviklet specifikt til den omskiftelige kommercielle medieverden. Uddannelsen er udviklet til film-, tv- og reklameproduktion, computerspil og andre områder inden for digitale medier, som baserer deres produktion på animation og computergrafik – eller hvor disse indgår i produktionsprocessen. Uddannelsen giver de studerende midlerne til at producere og udtrykke visuel kunst med visuel suverænit.

Professionsbacheloruddannelsen i animation uddanner visuelle kunstnere – kunsthåndværkere, hvis færdigheder dækker en bred vifte af viden om kommunikation, kultur og de økonomiske forhold, der gælder på det internationale mediemarked. Fremtidens skabere af animation og CG-kunst skal være professionelle samarbejdspartnere og skal kunne udtrykke originalitet i deres arbejde i overensstemmelse med markedets betingelser. De skal endvidere besidde evne til selvforståelse og samarbejdsevner med henblik på at kommunikere professionelt og hensigtsmæssigt i samarbejdssituationer og med kunder og kolleger.

Ved hjælp af animation og computergrafik evner disse visuelle kunstnere at udtrykke sig i et klart og målgruppeorienteret visuelt sprog. Karakteranimatører og CGA-kunstnere mestrer desuden den kunstneriske proces, der sætter dem i stand til at fremme udvikling af koncepter, ideer og udtryk inden for it-baseret visuel kunst og til den internationale mediebranche.

En uddannet skaber af animation og CGA skal ikke blot kunne videreudvikle sine færdigheder, så de modsvarer markedets aktuelle behov, men skal også være på forkant af udviklingsprocesserne og kunne udvikle nye produkter og konceptuelle indgangsvinkler.

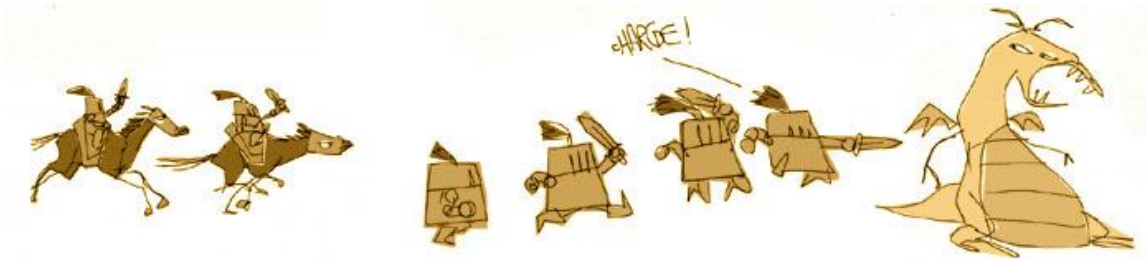
Professionsbacheloruddannelsen i animation sigter efter at give de studerende et bredt og professionelt fundament, der muliggør videreuddannelse på mange forskellige områder inden for kommunikation og medieproduktion.

The Animation Workshop har syv afdelinger, der hver især beskæftiger sig med forskellige aspekter af animation og CGA, og et stigende antal animationsrelaterede erhvervsvirksomheder har adresse på campus, tæt på TAW. Som studerende på professionsbacheloruddannelsen i animation på The Animation Workshop kommer du i begivenhedernes centrum på en meget international og særdeles aktiv institution med 450 andre mennesker, der alle fokuserer på at arbejde med, undervise i, konceptualisere eller skabe professionel visuel kunst.

Viborg, september 2011

Morten Thorning
Studierektor
The **Animation Workshop** VIA University
College

Michelle Nardone
Leder af bachelorafdelingen
The Animation Workshop VIA University
College



I henhold til Undervisningsministeriets bekendtgørelse nr. 151 af 25. februar 2011 om uddannelsen til professionsbachelor i animation fastsættes følgende retningslinjer herved for uddannelsen ved The Animation Workshop i Viborg:

Kapitel 1: Uddannelsens navn og de uddannedes titel

Navnet på uddannelsen er uddannelsen til professionsbachelor i animation, og de uddannede har ret til at anvende titlen professionsbachelor i animation (på engelsk: *Bachelor of Animation*).

Kapitel 2: Formål med uddannelsen

Formålet med uddannelsen til professionsbachelor i animation er at kvalificere den uddannede til selvstændigt at varetage idéudvikling, design og udførelse af komplekse animationsopgaver til film, reklamer, tv og forskellige digitale medieplatforme samt arbejde med animationsbaseret formidling. Uddannelsen retter sig mod beskæftigelse inden for film-, reklame-, tv- og computerspilbrancherne, nationalt som internationalt.

De studerende skal endvidere besidde evne til selvforståelse og samarbejdsevner med henblik på at kommunikere professionelt og hensigtsmæssigt i samarbejdssituationer og med kunder og kolleger.

Uddannelsen til professionsbachelor i animation har to studieretninger: Karakteranimation og Computer Graphic Arts.

Læringsmål for uddannelsen til professionsbachelor i animation

Læringsmålene omfatter den viden samt de færdigheder og kompetencer, en professionsbachelor i animation skal opnå i løbet af uddannelsen.

Viden

Den uddannede professionsbachelor i animation har

- 1) viden om praksis, anvendte teorier og centrale begreber samt metoder og redskaber inden for animationsproduktion, såvel traditionelle som nyeste metoder,
- 2) viden om animationsmediets historiske udvikling og dets aktuelle kulturelle betydning,
- 3) viden om relevante design- og kompositionsteorier og kan reflektere over deres anvendelse inden for animationsmediet,
- 4) viden om og forståelse af produktionsplanlægning og relationen til animationsbranchens økonomiske vilkår, nationalt som internationalt, samt

5) viden om anvendte metoder og teknikker inden for beslægtede fag med aktuell relevans for animation.

Den uddannede inden for studieretningen *Karakteranimation* har tillige viden om

- 1) anvendte teorier, metoder og teknikker inden for 2D- og 3D-animation,
- 2) grundlæggende fysiske udtryksformer og forståelse af deres anvendelse inden for karakteranimation, samt
- 3) anvendte metoder og centrale teknikker inden for post-produktion og dennes betydning for fremstillingen af en karakter.

Den uddannede inden for studieretningen *Computer Graphic Arts* har tillige viden om

- 1) anvendte metoder og centrale teknikker inden for 3D Arts, herunder modellering (modellering), opsætning af armatur til digitale figurer (rigging), design af overflader (texturing), materialekonstruktion (shading), lys og rendering (light and rendering) samt sammensætning af filmlag (composition),
- 2) principperne for design, herunder linjer, form, farve, tekstur m.fl., samt forståelse af, hvordan CG-teknikker kan udnyttes til at kommunikere et godt design, og
- 3) stilteori og -historie inden for design, scenografi og arkitektur, som har relevans for CG Arts.

Færdigheder

Den uddannede professionsbachelor i animation kan

- 1) analysere animationsfilm og -produkter med brug af relevant terminologi og referenceramme,
- 2) mestre udførelse af animationsprocesser i medieproduktioner, hvor samspillet mellem animation, dramaturgi, skuespil, musik, grafik og æstetik på den ene side og produktivitet samt teknologi på den anden side skaber det visuelle udtryk,
- 3) anvende fagområdets teorier, arbejdsmetoder og teknikker, herunder kunne integrere traditionelle arbejdsmetoder med aktuelle digitale metoder og sætte disse i relation til aktuelle beslægtede fagområder,
- 4) planlægge og gennemføre en produktion inden for en defineret kvalitets- og budgetramme,
- 5) vurdere praksisnære og teoretiske problemstillinger i forbindelse med animations- og produktionsprocesser samt begrunde og vælge relevante løsningsmodeller,
- 6) udtrykke sig i et klart visuelt sprog, der tydeligt formidler sit budskab, og
- 7) formidle praksisnære og faglige problemstillinger og løsninger i de forskellige faser af en animationsproduktion med anvendelse af den rette fagterminologi samt etablere professionel kommunikation med brugere og kunder.

Den uddannede inden for studieretningen *Karakteranimation* kan tillige

- 1) mestre specialiserede teknikker inden for karakteranimation, fra traditionel celluloidbaseret animationsteknik til digitale 2D-medier og Computer Generated Imagery (CGI-animation) samt vurdere de problemstillinger, der knytter sig til at arbejde på forskellige distributionsplatforme, og

2) iscenesætte og posere karakterer, herunder anvende skuespilteorier ved karakterfremstillingen.

Den uddannede inden for studieretningen *Computer Graphic Arts* kan tillige

- 1) mestre specialiserede teknikker inden for 2D-film, 3D-film, spilproduktion og visuelle effekter samt vurdere de problemstillinger, der knytter sig til at arbejde på forskellige distributionsplatforme, og
- 2) analysere og implementere et produktionsforløb (pipeline) med henblik på at optimere arbejdsgangen i en produktion.

Kompetencer

Den uddannede professionsbachelor i animation kan

- 1) selvstændigt og i samarbejde med andre varetage udvikling af koncepter, ideer og nye grafiske udtryk inden for animationsmediet og reflektere over egne intentioner med den visuelle formidling,
- 2) planlægge og gennemføre komplekse udviklingsopgaver inden for animationsområdet, herunder kombinere viden og metoder fra animationsteknik, visuel og grafisk kommunikation og vurdere forholdet mellem kvalitet og ressourcer i forhold til forud definerede rammer,
- 3) selvstændigt indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde, herunder give og modtage fagligt begrundet og konstruktiv kritik i forhold til både arbejdsprocesser og produkt,
- 4) identificere egne læringsbehov og videreudvikle egne færdigheder og kompetencer inden for animationsmediets forskellige udtryksformer og fagområder, samt inden for beslægtede fagområder, og
- 5) navigere fleksibelt, aktivt og innovativt i det professionelle felt på et internationalt og kommercialiseret marked i konstant udvikling og påtage sig ansvar inden for rammerne af en professionel etik.

Den uddannede inden for studieretningen *Karakteranimation* kan tillige

- 1) fastholde den visuelle fremstilling af en karakter inden for rammerne af den overordnede produktion samt rammerne af fortællingen, og
- 2) undersøge og anvende animationsreferencer, som er relevante for den produktion, der arbejdes på.

Den uddannede inden for studieretningen *Computer Graphic Arts* kan tillige

- 1) fastholde den visuelle essens af den fortælling, der arbejdes på, i forhold til den overordnede produktion samt rammerne af fortællingen, og
- 2) undersøge og anvende CG-referencer, som er relevante for den produktion, der arbejdes på.

I henhold til den overordnede strategi for VIA University College har bacheloruddannelsen i animation også som mål at højne de studerendes personlige og professionelle bevidsthed.

Personer, der gennemfører studieretningen Karakteranimation eller Computer Graphic Arts, vil være i stand til at leve op til de højeste internationale standarder for 2D-animation og digitale 3D-produktioner.

Kapitel 3: Optagelse

(Jf. Undervisningsministeriets bekendtgørelse nr. 87 af 7. februar 2011 om adgang til erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser, bilag 1)

Ansøgning om optagelse på uddannelsen skal ske gennem KOT. Portfolioer, der er kvalificerede, bliver udvalgt til en optagelsesprøve og samtale med optagelsesudvalget, som består af følgende: uddannelseslederen, koordinatorene for 1. årskurserne og en ekstern konsulent.

Danske ansøgere skal have en gymnasial eksamen med engelsk på B-niveau. Ansøgere af andre nationaliteter end dansk skal dokumentere IELTS (med et prøveresultat på mindst 6) eller TOEFL-test (eller tilsvarende) i henhold til de retningslinjer, der gælder for alle videregående uddannelser under Ministeriet for Forskning, Innovation og Videregående Uddannelser).

De aktuelle regler og portfoliokrav vedrørende optagelse findes på The Animation Workshops websted.

Optagelsesprøven består af en tegneopgave og en samtale. Formålet med optagelsesprøven er at vurdere ansøgerens kunstneriske talent, tegnefærdigheder, visualiseringstalent, engagement og modenhed. Optagelsesudvalget vurderer, om ansøgeren har realistiske forventninger til området, og om vedkommendes energi og ambitioner er tilstrækkelige til at håndtere kravene under uddannelsen og i animationsbranchen. Engelsk er obligatorisk ved optagelsesprøven.

Kapitel 4: Uddannelsens indhold

Uddannelsen består af både teori og praktisk arbejde, der spænder fra traditionelle metoder til nye teknologier på animationsområdet. Dette kan inkludere film, tv, reklamer, web, visuelle effekter og spil. I hele uddannelsens forløb vil der foregå udveksling af værdier, viden og metoder med gæstelærere fra branchen, som tager deres erfaringer med i undervisningslokalet.

Uddannelsesstrukturen er designet til at være fortløbende, og indholdets sværhedsgrad og kompleksitet øges med tiden. Kursuskoordinatoren overvåger kontinuiteten for at sikre, at den er gennemgribende og relevant.

Det endelige mål for de teoretiske og praktiske dele af uddannelsen er at omfatte undervisningsmetoder og læringsmiljøer, der sigter mod at gøre de studerende selvstændige, samarbejdsorienterede, reflekterende og innovative.

Struktur for emneområder og emner

Uddannelsen til professionsbachelor i animation varer 3½ år og er normeret til i alt 210 ECTS-point (European Credit Transfer System).

Der er 2 bundne studieretninger, der hver for sig har et omfang på 90 ECTS-point.

Uddannelsen består af 5 hovedområder:

1) Obligatoriske uddannelseselementer:	60 ECTS
2) Studieretning: KA- eller CGA-moduler:	90 ECTS
3) Praktik	30 ECTS
4) Valgfag:	20 ECTS
5) BA-projekt	10 ECTS

Obligatoriske uddannelseselementer: 60 ECTS

Animationshistorie og kulturstudier

Produktionsmetoder

Filmanalyse

Introduktion til filmproduktion

Filmproduktionsmetoder

Adobe-software

Karakterdesign

Design

Tegning

Introduktion til MAYA

Storyboard

Farveteori

Digital maling

Matte painting

Manuskriptforfatning

Idéudvikling

Pitch-præsentation

Praktikforberedelse

Layout

Studieretningen Karakteranimation: 90 ECTS

Formålet med undervisningen på studieretningen **Karakteranimation** er at give de studerende viden om teori og metoder til at udarbejde og mestre fortællende animationsforløb i 2D- og 3D-medier. Alle aspekter vedrørende karakteranimation, fra udviklingsfasen til det færdige produkt, bliver behandlet.

Undervisningen kan inkludere følgende emner:

Basisanimation

Tegning til animation

Animationsfysik

Skuespil

Skuespilsanimation

Introduktion til digitale 2D-animationsmetoder

Animationsassistance

"Flash" introduktion til 3D-animation

Animation af firbenede væsner

De studerende på karakteranimationslinjen besøger Den Danske Filmskole i 8 uger på 6. semester. Her skal de arbejde på enten Filmskolens midtvejsfilmproduktion eller afslutningsfilmproduktion.

Den Danske Filmskole: midtvejs- eller afslutningsfilmproduktion:

Formål: At give de studerende en praktisk introduktion til produktionsforløbet i et kortfilmsbaseret projekt. Fremhævelse af de samarbejdsevner, der kræves af de roller, som er beskrevet i studieordningen vedrørende produktionen. Rollen fastlægges af filminstruktørens behov og den studerendes fokusområde og skal godkendes af vejlederne.

Indhold: Under vejledning af animationsinstruktionsstuderende på Det Danske Filminstitut vil deltagerne forestå karakteranimation eller andre opgaver i forbindelse med produktionen af midtvejs- og afslutningsfilmene.

Form: En 8-ugersproduktion af 2D- eller 3D-animation baseret på håndtegnet animation og/eller digitale værktøjer. Placeringen af projektet fremgår af studieordningen, der revideres årligt.

Evaluerings: Den studerendes arbejde bliver evalueret individuelt i form af skrevne kommentarer fra animationsinstruktionsstuderende på Det Danske Filminstitut.

Studieretningen Computer Graphic Arts: 90 ECTS

Formålet med undervisningen på studieretningen **Computer Graphic Arts** er at give de studerende den nødvendige viden og teori til at udvikle overbevisende fortællende billedkomponenter med computergrafik som medie. CGA-studerende fokuserer blandt andet på kunst, design og grafik for at opnå kompetence i at kommunikere visuelt på forskellige måder.

Undervisningen kan inkludere følgende emner:

- Konceptdesign
- Skulptur
- Anatomi
- Modellering
- UV-mapping
- Overflader
- Lyssætning
- Rendering
- Compositing
- Effekter
- Dynamik
- Digitalt layout
- Design og udarbejdelse af miljøer
- Rigging
- CGI-produktion
- Asset building

Praktik – erhvervspraktik i filmproduktion i et godkendt firma: 30 ECTS

Praktikperioden giver de studerende en introduktion til branchemiljøet, da de arbejder på at løse fast definerede opgaver under vejledning af en produktionsvejleder. De studerende skal udarbejde en portfolio af deres arbejde indtil videre samt en beskrivelse af deres målsætninger og intentioner i praktikperioden.

De studerende vejledes af skolen under processen med at finde deres praktiksted. Skolen definerer i samarbejde med praktikstedet en specifikation af perioden vedrørende rolle, opgaver og datoer. Skolen skal godkende alle praktiksteder.

De studerende får udleveret en liste over firmaer, der af skolen, deres kontaktpersoner og/eller undervisere fra animationsbranchen er godkendt som egnede praktiksteder. Dette er defineret som en viden om, at praktikstedet arbejder etisk korrekt og på et professionelt niveau. Der skal ligeledes være et defineret mål for praktikanter i firmaet i form af en aftale lavet mellem praktikstedet og skolen.

The Animation Workshop vejleder de studerende under praktikperioden. Det er dog de studerendes ansvar at indberette eventuelle uforudsete omstændigheder i perioden. Placering af det erhvervsfaglige praktikophold besluttet, når det årlige program bliver fastlagt.

Praktikperioden evalueres med en skriftlig rapport og en bekræftelse fra praktikstedet, der bliver bedømt som enten *bestået* eller *ikke bestået*. Firmaet bliver bedt om at afgive en skriftlig bedømmelse af den studerendes ophold. Den studerende er berettiget til at fortsætte i ét nyt praktikophold i tilfælde af en negativ evaluering.

Uddannelsen for både karakteranimations- og Computer Graphic Arts-studerende omfatter desuden arbejdspraktik i form af **eksterne produktioner**:

De **eksterne produktioner** kan planlægges i samarbejde med andre institutioner og firmaer. Formålet med denne periode er at give de studerende erfaring med at deltage i en produktion, hvor det væsentligste fokus ligger på kommunikationen med de øvrige teammedlemmer samt problemløsning i forhold til opgaverne inden for den tidsramme, der udstikkes af produktionens tidsfrister. Alle studerende skal deltage i produktionsforløb, medmindre de har opnået dispensation af en væsentlig årsag godkendt af vejlederen. Eksempler på eksterne produktioner:

Kommercielt projekt – informationsspot for en NGO

Formål: At give de studerende en praktisk introduktion til produktionsforløbet i et kommercielt projekt. Samarbejdet med en kunde uden for skolemiljøet lærer de studerende at tage imod anvisninger og arbejde inden for retningslinjerne af det budskab, kunden er interesseret i at få frem.

Fremhævelse af de samarbejdsevner, der kræves af en karakteranimator/CG Artist eller andre roller, der er beskrevet i studieordningen vedrørende produktionen. Rollen fastlægges af den studerendes fokusområde og skal godkendes af vejlederne.

Indhold: De studerende producerer en spot på 30 sekunder for en NGO under vejledning af en ekstern kunde samt instruktøren/vejlederen.

Form: En 5-6-ugersproduktion af 2D- eller 3D-animation baseret på håndtegnet animation og/eller digitale værktøjer. Placeringen af projektet fremgår af studieordningen, der revideres årligt.

Evaluering: Den studerendes arbejde evalueres af den eksterne instruktør og kunden i forhold til kommunikationen af produktet i henhold til kundens intentioner. Holdets samarbejde og kommunikation med kunden, instruktøren og internt i gruppen bliver også evalueret.

De **eksterne produktioner og praktikperioder** planlægges, så de studerende gradvist udvikler sig frem mod at kunne arbejde selvstændigt.

I det omfang, det er relevant, omfatter studieordningen problemstillinger vedrørende miljø og interaktion mellem forskellige kulturer, eksempelvis i forbindelse med samarbejdsprojekter og udvekslingsophold. Nationale og internationale forskningsresultater, der er relevante for branchen, bliver integreret i undervisningen.

Uddannelsen søger at fremme den studerendes personlige udvikling og at bidrage til at udvikle den studerendes interesse for og evne til aktivt at deltage i det demokratiske samfund. Dette kan igangsættes af individuelle projekter, selvstudier, udvekslingsprogrammer og/eller deltagelse i studenterrådet.

Valgfag

På 3. studieår under deltagelse i bachelorproduktionerne vælger den studerende de **valgfag**, han eller hun vil tage, afhængigt af rollen og intentionerne med det 3. studieår. **Valgfagene** er normeret til 20 ECTS-point.

Undervisningen kan inkludere følgende emner:

Pipeline
Art Direction
Avanceret storyboarding
Avanceret karakterdesign
Avanceret lokationsdesign
Instruktion
Produktionsledelse
Redigering
Lyddesign
Avanceret digitalt layout
Teknisk Art Direction
CG-generalist
Shot Production: 2D-animation
Shot Production: 2D-baggrunde
Avanceret CGI Shot Production
Avanceret compositing
Avanceret rigging
Historie- og konceptudvikling
Spil og animation
Bevægelsesgrafik
Produktion
Grafisk fortælling
Stop motion-animation

Motion capture
Videnskabelig visualisering
Dokumentaranimation
Animationspædagogik
Visuelle effekter for CG Artists
Visuelle effekter for animation
Iværksættelse

De studerende har også mulighed for at arbejde med andre emner end ovenstående. De kan f.eks. vælge at arbejde med stop motion-animation på 4. semester. Alle anmodninger skal godkendes af institutionen.

Kapitel 5: Eksaminer, bachelorprojekt og portfolio

Opnåelse af studiepoint

De studerende optjener ECTS-point (European Credit Transfer System) for kursusmoduler, eksterne produktioner, praktikperioder, portfolio og bachelorprojekt. Samtlige ECTS-point for hvert modul skal godkendes af emneunderviserne i samråd med koordinatoren ud fra fremmøde, indsats, fuldførelse og kompetenceniveau. Alle ECTS-point skal optjenes inden eksamination i faget.

Procedurer for årseksaminer

For at kunne fortsætte med uddannelsen skal de studerende bestå eksamen efter 1. år. Uddannelseslederen fastlægger de præcise regler for tilmeldingsfrister, dispensation og tidsfrister for reeksaminering pga. f.eks. sygdom. På grund af ministeriets regler evalueres eksamen efter 1. og 2. år som bestået/ikke bestået, men for at give den studerende en idé om sit niveau får han/hun desuden en uofficiel karakter i henhold til det danske karaktersystem. Formålet med eksamen: at teste den studerendes viden om uddannelsens førsteårspensum for at vurdere resultatet af undervisningen. Gennem problemløsning skal den studerende demonstrere sin evne til at anvende og kombinere den viden, der er opnået indtil videre.

Den studerende skal tilmelde sig årseksaminerne. Holdkoordinatoren udleverer de nærmere eksamensoplysninger (tidspunkt, dato etc.), kravene og tilmeldingsblanketten. For at kunne tilmelde sig en eksamen skal den studerende have løst alle opgaver og opnået de foreskrevne ECTS-point som beskrevet i de pågældende afsnit. Den studerende skal endvidere aflevere en præsentationsfilm, der viser, at opgaverne i hele undervisningsåret er fuldført, samt en skriftlig refleksion over semesteret. Der vil blive udleveret retningslinjer.

Koordinatoren udarbejder eksamensopgaven og bedømmelseskriterierne, og de studerende har omtrent én uge til at fuldføre og aflevere opgaven til vurdering.

Efter eksaminationen afholdes der en evaluering med den studerende, koordinatoren og en censor. På dette møde gennemgår censor og koordinator eksamensopgaven og den studerendes præsentationsfilm. Censor kan stille relevante spørgsmål, som den studerende

skal besvare med udgangspunkt i sin viden om pensum, og give den studerende generel feedback. Den studerende og holdkoordinatoren diskuterer endvidere den studerendes refleksion over semesteret, underviserens kommentarer og den studerendes udvikling i løbet af året. Efter samtalen modtager den studerende sin karakter og individuelle feedback via e-mail.

Den studerende får senere en endelig karakter baseret på de fuldførte opgaver (som vist i præsentationsfilmen), terminsprøven (kun CA) og årseksamen.

Den studerendes endelige karakter er procentvis baseret på følgende (efter studieretning):

<p>Karakteranimation</p> <p>Præsentationsfilm = 50 % af den samlede karakter</p> <p>Terminsprøve = 20 % af den samlede karakter</p> <p>Endelig eksamen = 30 % af den samlede karakter</p>	<p>Computer Graphic Arts</p> <p>Præsentationsfilm = 50 % af den samlede karakter</p> <p>Endelig eksamen = 50 % af den samlede karakter</p>
--	---

Bemærk, at hvis en eksamensopgave afleveres efter tidsfristen, betragtes eksamen som ikke bestået.

Ikke-beståede eksaminer

Hvis den studerende ikke består en eksamen, men ønsker at fortsætte på næste år af bacheloruddannelsen, får den studerende et 2. forsøg, som afvikles i ugen efter sidste undervisningsdag. Hvis den studerende heller ikke består i 2. forsøg, afvikles et 3. forsøg i 2. uge af august.

Den studerende har i alt 3 forsøg til at bestå eksamen. Hvis den studerende ikke består i nogen af de 3 forsøg, kan vedkommende søge om dispensation til at få et 4. forsøg. Denne dispensation kan kun gives af uddannelseslederen.

Bachelorprojekt

Uddannelsen kulminerer i udarbejdelsen af et bachelorprojekt (10 ECTS-point). Portfolioen og bachelorprojektet skal udarbejdes inden for et af uddannelsens 3 hovedområder.

Portfolioen udarbejdes på 3. studieår og kan danne udgangspunkt for den studerendes forberedelser til bachelorprojektet, praktikperioden og eventuel anden erhvervserfaring, vedkommende ønsker at opnå i branchen.

Portfolioen har form af en elektronisk portfolio.

Den studerendes portfolio skal indeholde følgende to elementer:

- 1) En portfolio med illustrationer og tegninger
- 2) En film med relevante uddrag af opgaver og produktioner

De studerende modtager vejledning og rådgivning i relevant udvikling af portfolioen med hensyntagen til deres individuelle karrieremål.

Uddannelsen afsluttes med et **bachelorprojekt**, som udgør den studerendes afslutningsopgave og er baseret på bachelorproduktionen, der afvikles i løbet af det 3. år. Den studerende udarbejder en præsentation, både skriftlig og visuel, der demonstrerer kulminationen af vedkommendes talent og kompetencer inden for animations- og/eller CGA-feltet ved hjælp af videnskabelige metoder.

Den studerende påbegynder arbejdet på projektet i løbet af uddannelsens 5. semester med en beskrivelse af den problemstilling, der ønskes behandlet, samt den studerendes rolle, handlingsplan og medie. Denne skal præsenteres for bachelorprojektudvalget, der herefter skal godkende projektet. Herefter påbegyndes udviklings-, forsknings- og bearbejdningsarbejdet for projektet på bestemte tidspunkter på 3. og 4. undervisningsår.

Den studerende skal præstere et resultat på niveau med de udviklede kompetencer. Projektet kan være resultatet af arbejde på en intern produktion og/eller have relation til de resultater, der er opstillet for den endelige portfolio.

Den studerende har krav på vejledning i bachelorprojektperioden. Vejledningen består af både gruppevejledning og individuel vejledning. Underviserne fordeles i vejlederhold, og vejledningen foregår først i form af en række gruppemøder, hvorefter de studerende får tildelt individuelle vejledere til specifikke, tildelte opgaver i resten af perioden.

De præcise regler for tilmeldingsfrister, dispensation og tidsfrister i tilfælde af f.eks. sygdom fastlægges af uddannelseslederen.

Bacheloreksamen

Eksamen afvikles som en individuel mundtlig og visuel præsentation baseret på en skriftlig analyse og filmproduktion og skal evalueres af produktionsvejlederen og/eller lederen af professionsbacheloruddannelsen i animation samt to eksterne censorer ved afslutningen af 7. semester.

Karaktererne indføres i det endelige eksamensbevis, og den studerende skal bestå sit bachelorprojekt med en gennemsnitskarakter på mindst 02. Der henvises i øvrigt til Undervisningsministeriets bekendtgørelse nr. 1016 af 24. august 2010, bl.a. vedrørende mulighederne for reeksamination ved bestemte videregående uddannelser.

Eksaminationen omfatter en vurdering af den studerendes stave- og formuleringsfærdigheder. Dette element af evalueringen kan dog ikke bevirke, at en præsentation, der har fået karakteren 02 eller derover, sluttelig får karakteren 00 eller derunder, når der tages hensyn til stave- og formuleringsfærdigheder.

Kapitel 6: Meritoverførsel

The Animation Workshop kan i særtilfælde eller generelt godkende, at fuldførte uddannelseselementer eller dele heraf fra andre videregående uddannelser i Danmark eller udlandet træder i stedet for elementer eller dele heraf, som er beskrevet i denne studieordning. Der skal ansøges om meritoverførsel, og ansøgningen skal indeholde samtlige relevante

oplysninger samt dokumentation for den pågældende uddannelse. En beslutning vil herefter blive truffet ud fra en faglig vurdering af ækvivalensen mellem de pågældende uddannelseselementer.

The Animation Workshop afgør, om meritoverførsel kan godkendes. The Animation Workshop forbeholder sig retten til i særlige tilfælde at afvise ansøgere, der allerede har opnået godkendelse af meritoverførsel, på grund af manglende faciliteter.

Kapitel 7: Aktivitetskrav for studerende

Ifølge Undervisningsministeriets bekendtgørelse nr. 636 om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser har den studerende pligt til at deltage i uddannelsesforløbet efter regler fastsat i studieordningen.

The Animation Workshop forventer et højt aktivitetsniveau fra de studerende, herunder aktiv deltagelse i projekter og andre undervisningsformer. Der lægges vægt på den kendsgerning, at den studerende selv er ansvarlig for sin faglige og personlige udvikling gennem undervisningsdeltagelse og samarbejde med de øvrige studerende.

Ikke-beståede eller ikke fuldførte opgaver

Den studerende forventes at fuldføre og bestå alle opgaver i løbet af undervisningsåret. Holdkoordinatoren kontrollerer løbende, at dette faktisk sker. Hvis den studerende ikke fuldfører eller består en opgave, skal han/hun mødes med holdkoordinatoren for at drøfte en handlingsplan. Den studerende kan og bør fuldføre alle opgaver i sin fritid og har mulighed for at få feedback i henhold til aftalen med holdkoordinatoren. Den studerende er dog berettiget til op til to ikke-beståede eller ikke fuldførte opgaver om året i tilfælde af sygdom eller andet godkendt fravær.

Bemærk, at opgaver, der er obligatoriske for at kunne deltage i andre kurser senere på undervisningsåret, skal fuldføres, før det pågældende kursus begynder. I tilfælde af langvarige opgaver eller projekter skal den studerende endvidere afvikle sin del inden den endelige tidsfrist eller kontakte holdkoordinatoren/holdet/gruppen for at justere ansvarsområderne og distribuere arbejdsopgaverne herefter.

Alle sager vurderes individuelt af koordinatoren og administrationen.

Fravær og for sent fremmøde

På grund af uddannelsens intensitet er det altafgørende, at de studerende følger undervisningen. Det forventes desuden, at de studerende ankommer til tiden for ikke at forstyrre underviserne og holdkammeraterne. Hvis en studerende ankommer for sent, må han/hun vente til pausen med at træde ind i undervisningslokalet.

Vi forstår, at en studerende kan få brug for at holde fri på grund af sygdom eller andre forpligtelser, men det forventes, at de studerende informerer holdkoordinatoren (samt undervisere eller holdkammerater efter behov) om fravær eller for sent fremmøde inden arbejdsdagens begyndelse. I tilfælde af for stort fravær eller for sent fremmøde kan akademisk prøvetid dog komme på tale.

Reglerne for fravær og for sent fremmøde er som følger:

- Mere end **3** tilfælde af umotiveret fravær eller for sent fremmøde om året resulterer i et møde med koordinatoren.
- Mere end **5** tilfælde af umotiveret fravær eller for sent fremmøde om året resulterer i akademisk prøvetid.
- Mere end **18** tilfælde af fravær i alt om året resulterer i en drøftelse vedrørende muligheden for akademisk prøvetid eller orlov.

Igen vurderes alle sager individuelt af koordinatoren og administrationen.

Kapitel 8: Internationalisering

Uddannelsen omfatter forskellige aktiviteter, som bl.a. er udviklet med det formål at øge forståelsen af, hvordan lignende uddannelser er implementeret i andre lande, og på hvilke betingelser:

- En studierejse til en branchekonference eller festival uden for Danmark, der fokuserer på brancherelaterede emner. Målet er at give de studerende en forståelse af markedsmekanismerne og produktionsmulighederne i animationsbranchen. Rejsen kan evt. kombineres med virksomhedsbesøg. Efter hjemkomsten skal der afleveres en studierapport.
- De fleste af uddannelsens undervisere er af andre nationaliteter end dansk. Al undervisning foregår på engelsk. Det forventes, at der oprettes et netværk mellem underviserne, de virksomheder, de repræsenterer, og de studerende.
- De studerende har mulighed for et udvekslingsophold på 4. semester. Udvekslingsopholdet skal foregå på en institution, der er godkendt af The Animation Workshop. Den studerende skal indlevere en skriftlig ansøgning til den relevante holdkoordinator. Ansøgningen betragtes også som en ansøgning om forhåndsgodkendelse af meritoverførsel. Hvis udvekslingsopholdet foregår hos en af TAW's partnere, kan TAW være behjælpelig med at finde oplysninger og ansøge om udvekslingsopholdet samt ansøge om Erasmus-stipendier til dækning af nogle af udgifterne. Hvis den studerende vælger en institution, der ikke er en af TAW's partnere, er den studerende selv ansvarlig for at kontakte institutionen, indhente tilstrækkelig dokumentation for relevansen af de valgte emner/den valgte uddannelse samt ansøge om meritoverførsel. Se endvidere kapitel 5 om meritoverførsel.
- Skolen opmuntrer desuden til udlandsophold i praktikperioden og bestræber sig på at hjælpe studerende, der ønsker et sådant.

Kapitel 9: Andre regler

Orlov

Undervisningsministeriets bekendtgørelse nr. 361 af 24. maj 2005 om adgang, indskrivning og orlov m.v. ved visse videregående uddannelser foreskriver, at studerende kan få orlov fra en uddannelse efter regler, der fastsættes af institutionen. Orlov kan normalt ikke bevilges, før den studerende har deltaget i eksamenerne efter det første studieår.

Akademisk prøvetid og bortvisning

En studerende kan overgå til akademisk prøvetid på grund af fravær, manglende fuldførelse af opgaver og/eller upassende adfærd under kurset som angivet af underviserne. Holdkoordinatoren og administratoren for bacheloruddannelsen afgør, om den studerende skal overgå til akademisk prøvetid.

Den studerende får en aftalt prøvetid til at nå de mål, der er relevante for hvert enkelt tilfælde. Hvis den studerende herefter når de skitserede mål, kan han/hun igen overgå fra den akademiske prøvetid, hvis underviserne, koordinatorene og administratoren er enige herom.

Hvis den studerende ikke når målene, kan underviserne, koordinatoren og uddannelseslederen aftale at bortvise den studerende fra uddannelsen.

Den studerende kan klage til uddannelseslederen for uddannelsen, hvis han/hun ikke er enig i denne beslutning. Klagen skal indleveres til uddannelseslederen for uddannelsen for The Animation Workshop højst to uger efter meddelelsen om afgørelsen.

Dispensation

The Animation Workshop kan tillade dispensation fra de regler, der er fastsat i studieordningen, som helt og holdent er udviklet af The Animation Workshop. Dispensation kan være motiveret af bestemte elementer i uddannelsen. Dispensation kan desuden være motiveret af prøveordninger, der er beskrevet på forhånd. Dispensation bevilges af uddannelseslederen i samarbejde med rådgivningskomiteen.

Klager

Klager vedrørende afgørelser truffet af The Animation Workshop i henhold til uddannelsesvedtægterne og nærværende studieordning, herunder regler fastsat i overensstemmelse med studieordningen, skal indsendes til The Animation Workshop højst to uger efter meddelelse om afgørelsen til den pågældende studerende. Hvis klagen omhandler juridiske spørgsmål, kan The Animation Workshops afgørelse ankes til Ministeriet for Forskning, Innovation og Videregående Uddannelser.

I forbindelse med klager vedrørende eksaminer henvises der til Undervisningsministeriets bekendtgørelse nr. 1016 om prøver og eksamen i erhvervsrettede uddannelser.

Ændringer af studieordningen

Efter at have forelagt sagen for uddannelsesrådet godkender rektor for VIA University College studieordningen, så eventuelle ændringer træder i kraft ved starten af studieåret eller ved starten af nye hold. The Animation Workshop kontakter potentielle kunder, inden studieordningen færdiggøres, og herefter i tilfælde af betydelige ændringer.

Overgangsordninger

Hvad angår ændringer af placeringen af bestemte kurser, herunder praktikperioder, får eventuelle ændringer af studieordningen kun betydning for studerende, der er startet på animationsuddannelsen efter indførelsen af ændringerne. De studerende kan dog ansøge om at komme til at sortere under den nyeste gældende studieordning. Ansøgningen skal stiles til lederen af bachelorafdelingen.

Kapitel 10: Ikrafttrædelsesdato

Dette dokument træder i kraft fra og med august 2011

Studierektor

The Animation Workshop VIA University College

Morten Thorning

Leder af bachelorafdelingen

The Animation Workshop VIA University College

Michelle Nardone