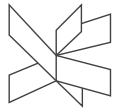


VIA University College



Studieordning

**Professionsbachelor i
Multiplatform Storytelling and
Production**

Sep. 2013

Forord

Et arbejdsmarked i vækst og forandring

Nye teknologier og medieplatforme giver nye anvendelsesmuligheder og måder at fortælle historier på. Samtidig er de traditionelle værdikæder, produktionsformer og distributionsformer samt forretningsmodeller blevet udfordret på et globaliseret marked, hvor forandringen er konstant og innovation en præmis.

Et stigende antal undersøgelser, rapporter og kortlægninger har de senere år beskæftiget sig med tendenser og vækstpotentialer inden for film og nye medier som en del af de kreative erhverv og som vækstdriver for de øvrige erhverv.

Konklusionen er klar: Der er et tale om et vækstområde med en positiv samfundsøkonomisk effekt og samfundsmæssig betydning. Men hvis potentialet skal udnyttes, så kræver det, at det kreative vækstlag styrkes, og at der udvikles nye uddannelser med international profil. Der skal også nytænkes i forhold til et styrket samarbejde mellem uddannelsesmiljøer og i forhold til et udbygget samarbejde ml. uddannelse og erhverv (sammenhængskraft). Adgang til viden og kreativ talent er en helt afgørende faktor for virksomheder, der vil deltage i den globale konkurrence på innovation.

Multiplatform storytelling and co-creation in production

Det er derfor intentionen at udvikle en international uddannelse, der fokuserer på samspillet ml. forskellige former for audiovisuelle fortællinger på tværs af digitale platforme. Når der således i titlen henvises til multiplatform storytelling - også kendt som bl.a. transmedia eller cross-platform storytelling - så handler det om at fortælle audiovisuelle historier på tværs af platforme og formater ved hjælp af digitale teknologier.

Samtidigt har der vist sig et behov for at udvikle en uddannelse, der fokuserer på at uddanne dimittender, der har stærke kompetencer i at bringe forskellige kreative fagligheder i spil og være det bindeled, der får tingene til at ske fra idé og konceptudvikling til produktion og afsætning på markedsvilkår (storytelling, teknologi og business).

Det er i denne kontekst at Professionsbachelor i multiplatform storytelling and production er udviklet med et fremadrettet perspektiv på morgendagens arbejdsmarked.

Uddannelsen er udviklet i et tæt samarbejde mellem aftagere og uddannelsesinstitutioner med beslægtede uddannelser. Der er således et godt grundlag for at videreudvikle uddannelsen i fremtiden i forhold til behov, kvalitet og sammenhængskraft på en international platform.

Som studerende på uddannelsen vil du få rig mulighed for at sætte dit personlige præg uddannelsen og selvfølgelig dit eget uddannelsesforløb. Det er jo din fremtid, det handler om: Your Future - Our Ambition.

Med venlig hilsen

Anne Mette Zachariassen,
Direktør for Højskolen for Kreative Erhverv, VIA University College

Indhold

Forord	1
1. Studieordningens lovgrundlag og ikrafttrædelse.....	3
1.1 Lovgrundlag.....	3
1.2 Ikrafttrædelse	3
2. Uddannelsen	4
2.1 Titel	
2.2 Omfang	4
2.3 Formål og sigte.....	4
2.4 Mål for læringsudbytte	4
3. Optagelse.....	7
4. Uddannelsens indhold	8
4.1 Opbygning.....	8
4.2 Kerneområder	8
4.3 Obligatoriske uddannelseselementer	11
4.4 Bundne studieretninger (obligatoriske)	12
4.5 Valgfri uddannelseselementer	14
4.6 Praktik.....	15
4.7 Bachelorprojektet.....	15
5. Tilrettelæggelse.....	16
5.1. Oversigt	16
5.2 Undervisnings- og arbejdsformer.....	20
6. Internationalisering	20
7. Prøver.....	21
7.1 Oversigt over prøver og eksaminer.....	21
7.2 Praktikeksamen	22
7.3 Bachelorprojekt.....	22
7.4 Prøveformer	23
7.5 Bedømmelse og beståelseskrav	23
7.6 Reeksamination	24
8. Andre bestemmelser.....	24
8.1 Deltagelses- og mødepligt.....	24
8.2 Meritbestemmelse	25
8.3 Realkompetencevurdering	25
8.4 Meritstuderende	25
8.5 Klager	25
8.6 Orlov og ophør	26
8.7 Dispensationsregler.....	26
9. Partnere.....	26
Bilag 1: Valgfrie uddannelseselementer (udkast)	28

1. Studieordningens lovgrundlag og ikrafttrædelse

1.1 Lovgrundlag

Studieordningen angiver et retsligt forhold mellem VIA University College og den enkelte studerende, idet studieordningen fastsætter, hvilke retningslinjer og regler uddannelsessted og den studerende har pligt til at følge ved tilrettelæggelse og gennemførelse af uddannelsen.

VIA University College gennemfører uddannelsen til professionsbachelor i multiplatform storytelling and production i henhold til:

- Bekendtgørelse om uddannelse til professionsbachelor i Multiplatform Storytelling and Production. BEK nr. 1058 af 29/08/2013
- Bekendtgørelse nr. 1016 om prøver og eksamen i erhvervsrettede uddannelser. BEK nr. 1016 af 24/08/2010
- Bekendtgørelse nr. 262 om karakterskala og anden bedømmelse. BEK nr. 262 af 20/03/2007
- Lov om erhvervsakademiuddannelser og professionsuddannelser. Lov nr. 207 af 31/03/2008
- Bekendtgørelse om erhvervsuddannelser og professionsbacheloruddannelser. BEK nr. 636 af 29/06/2009
- Bekendtgørelse om adgang til erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser. BEK nr 1212 af 17/12/2012

Såfremt der ikke er overensstemmelse mellem gældende bekendtgørelse og denne studieordning er bekendtgørelsen gældende

Den studerende skal selv sørge for at sikre sig kendskab til den gældende studieordning.

1.2 Ikrafttrædelse

Denne studieordning er gældende for alle studerende, der har påbegyndt på professionsbachelor i Multiplatform Storytelling and Production, VIA University College den 1. september 2013 og herefter.

Studieordningen vil blive forelagt uddannelsesudvalget /advisory board for professionsbachelor i Multiplatform Storytelling and Production ultimo 2013.

2. Uddannelsen

2.1 Titel

Uddannelsens navn er professionsbachelor i Multiplatform Storytelling and Production.

Dimittenderne fra uddannelsen har ret til at anvende betegnelsen professionsbachelor i Multiplatform Storytelling and Production.

På engelsk skal anvendes betegnelsen Bachelor's Degree Programme in professionsbachelor in Multiplatform Storytelling and Production.

2.2 Omfang

Uddannelsen tilrettelægges som en 3 1/2-årig professionsbachelor, svarende til 210 ECTS.

2.3 Formål og sigte

Formålet med uddannelsen til professionsbacheloruddannelse i Multiplatform Storytelling and Production er at kvalificere den studerende til selvstændigt og entreprenant at varetage idéudvikling, design og produktion af fiktionsrelateret audiovisuel fortælling på et filmfagligt grundlag og skabelse af fiktive oplevelsesuniverser på tværs af medieplatforme og -formater.

Formålet er endvidere at give den studerende forudsætninger for at kunne udføre komplekse arbejdsopgaver i samspil med kreative og kunstneriske fagligheder som bindeled i den integrerede værdikæde fra analyse og idé til design, produktion og afsætning på markedsvilkår.

Dimittenderne vil kunne varetage både specialiserede funktioner og generalistfunktioner i arbejdet med film og audiovisuelle fortællinger i mange forskellige produktioner både i de direkte relaterede produktionselskaber inden for film og nye medier og i øvrige erhverv, herunder gennem opstart af egen virksomhed.

Uddannelsen skal endvidere give grundlag for at kunne fortsætte i kompetencegivende videreuddannelse og medvirke til den studerendes personlige udvikling.

2.4 Mål for læringsudbytte

Mål for læringsudbyttet omfatter den viden, de færdigheder og kompetencer, som en professionsbachelor i Multiplatform Storytelling and Production skal opnå i uddannelsen.

Viden

Den uddannede har

- 1) viden om praksis, anvendte teorier og centrale begreber samt metoder og redskaber inden for multiplatform storytelling and production, herunder de nyeste udviklingstendenser i et internationalt perspektiv, og kan reflektere over praksis, anvendt teori og metode i forskellige situationer,
- 2) viden om *multiplatform storytelling*, herunder æstetiske virkemidler og forskellige strategier for historiefortælling i levende billeder på tværs af digitale medieplatforme,

- 3) viden om værkanalyse, genre og tværdisciplinær kunstnerisk metode,
- 4) viden om *multiplatform media technology & technique*, herunder medieteknologi og produktionsteknik samt de forskellige medieplatformes karakteristika, anvendelse og indbyrdes dynamik,
- 5) viden om *multiplatform producing – business entrepreneurskab*, herunder projektledelse og samspil om kreative processer samt entrepreneurskab og iværksætteri i relation til beskæftigelsesområdets økonomiske, etiske og juridiske vilkår og muligheder (IP mv.), nationalt såvel som internationalt,
- 6) viden om kommunikation, medieanalyse og mediesociologi, herunder relevante videnskabsteoretiske begreber og metoder.

Den uddannede inden for studieretningen *multiplatform storytelling* har tillige viden om

- 1) komplekse dramaturgiske/narrative problemstillinger inden for multiplatform storytelling, herunder praksis, anvendt teori og metode i de enkelte faser i en produktion (præproduktion, produktion og postproduktion),
- 2) universudvikling, herunder researchteknik og -metode, kreative idé- og konceptudvikling samt design af univers målrettet flere distributionskanaler /medieplatforme,
- 3) brugerinvolvering og interaktiv storydesign.

Den uddannede inden for studieretningen *multiplatform media technology & technique* har tillige viden om

- 1) komplekse teknologiske og tekniske problemstillinger, herunder avanceret software /hardware og andet udstyr,
- 2) anvendte metoder og centrale teknikker inden for post-produktion rettet mod forskellige medieplatforme.

Den uddannede inden for studieretningen *multiplatform producing – business entrepreneurskab* har tillige viden om:

- 1) komplekse problemstillinger i forhold til planlægningsmetodik, innovative arbejdsmetoder og ledelse af tværprofessionelt samspil om et produktionsforløb,
- 2) fundraising og afsætning på markedsvilkår, herunder specialiserede forretningsmodeller målrettet multiplatform storytelling,
- 3) netværk og forretningsudvikling /opstart af virksomhed.

Færdigheder

Den uddannede kan

- 1) anvende og vurdere teorier, metoder og redskaber samt relevant og praksisnær terminologi og referenceramme i arbejdet med multiplatform storytelling and produktion,
- 2) mestre idéudvikling, design og produktion af audiovisuel fortælling og skabelse af fiktive oplevelsesuniverser på tværs af medieplatforme og -formater,
- 3) analysere og vurdere samt udvikle og omsætte narrative strategier i relation til forskellige medieplatforme og målgrupper,
- 4) anvende teknikker, produktionsudstyr og relevante digitale redskaber i tilknytning til de forskellige produktionsfaser og medieplatforme, herunder vurdere praksisnære og teoretiske problemstillinger samt begrunde og vælge relevante løsninger i tilknytning hertil,
- 5) anvende og vurdere relevante entreprenante metoder og processer, herunder ledelse af forskellige fagligheder i en værdikæde fra idé til design, produktion og afsætning på markedsvilkår,
- 6) definere, planlægge og gennemføre en produktion inden for de givne rammer (kvalitet, budget, tidsplan mv.),
- 7) formidle praksisnære og faglige problemstillinger og løsninger i de forskellige faser af produktionen gennem professionel kommunikation med forskellige faggrupper, kunder og målgrupper.

Den uddannede inden for studieretningen *multiplatform storytelling* kan endvidere

- 1) mestre specialiserede teknikker og udarbejde strategier i udviklingen af fortællinger i forskellige genre og målrettet forskellige medieplatforme,

- 2) gennemføre audiencetests og indarbejde nye tendenser i udviklingen af fortællingen, herunder udviklingen i forholdet ml. indhold, medie og publikum / kunder.

Den uddannede inden for studieretningen *multiplatform media technology & technique* kan endvidere

- 1) mestre specialiserede teknikker, produktionsudstyr og relevante digitale redskaber i tilknytning til de forskellige produktionsfaser og medieplatforme, samt forudse, identificere og give begrundede løsningsforslag til tekniske og teknologiske udfordringer og muligheder,
- 2) mestre de forskellige teknologier og teknikker ved postproduktion, herunder det digitale work flow, digitale effekter og filformater.

Den uddannede inden for studieretningen *multiplatform producing – business entrepreneurskab* kan endvidere

- 1) mestre ledelse af specialiserede kreative processer og planlægningsmetodik i de forskellige faser af et produktionsforløb,
- 2) identificere og udvikle koncepter/forretningsmodeller inden for multiplatform storytelling samt begrundede og formidle det kommercielle potentiale overfor samarbejdspartnere og øvrige interessenter (pitch),
- 3) identificere, analysere og vurdere muligheden for start af ny virksomhed.

Kompetencer

Den uddannede kan

- 1) selvstændigt og i samarbejde med andre fagligheder håndtere komplekse arbejdsopgaver i forskellige dele af værdikæden inden for multiplatform storytelling and production, herunder både specialiserede opgaver og mere generelle opgaver på tværs af funktioner og arbejdsområder,
- 2) tænke og formidle helheder samt være bindeled mellem form, indhold, fagligheder og det kommercielle potentiale,
- 3) give og modtage konstruktiv og fagligt begrundet kritik i forhold til både arbejdsprocesser og produkt,
- 4) identificere egne læringsbehov og videreudvikle egne færdigheder og kompetencer i relation til multiplatform storytelling and production,
- 5) navigere entreprenant i det professionelle felt på et internationalt og kommercialiseret marked i konstant udvikling samt påtage sig ansvar inden for rammerne af en professionel etik.

Den uddannede inden for studieretningen *multiplatform storytelling* kan endvidere

- 1) fastholde de overordnede intentioner med fortællingen set i forhold til produktionsrammerne,
- 2) indgå i faglige og tværfagligt samarbejde om udvikling af fortællinger målrettet forskellige medieplatforme,
- 3) identificere eget læringsbehov og behov for udvikling af professionen, herunder udvikling og integrering af forskellige fortælleformer inden for *multiplatform storytelling*.

Den uddannede inden for studieretningen *multiplatform media technology & technique* kan endvidere

- 1) håndtere komplekse og udviklingsorienterede produktionsforløb,
- 2) indgå i faglige og tværfagligt samarbejde om udvikling af tekniske og teknologiske udfordringer og muligheder, herunder indgå i netværk,
- 3) identificere eget læringsbehov og behov for udvikling af professionen, herunder implementering af nye teknologier og medieplatforme med nye anvendelsesmuligheder og måder at fortælle historier på.

Den uddannede inden for studieretningen *multiplatform producing – business entrepreneurskab* kan endvidere

- 1) håndtere, optimere og kvalitetssikre komplekse arbejdsgange i et produktionsforløb,
- 2) selvstændigt etablere, udvikle og håndtere netværk strategisk og professionelt,
- 3) indgå professionelt i samarbejde med andre med forskellig faglig baggrund omkring virksomhedsetablering, forretningsudvikling og videre drift,
- 4) identificere eget læringsbehov og behov for udvikling af professionen, herunder udviklingen af nye forretningsmodeller og -områder på et internationalt marked.

3. Optagelse

Optagelse på Professionsbachelor i Multiplatform Storytelling and Production skal foregå gennem den koordinerede tilmelding (KOT), det vil sige på www.optagelse.dk. Samtidigt med ansøgningen indsendes en motiveret ansøgning, et kortfattet CV samt et link til dit digitale portfolio. Endelig skal alle relevante uddannelses- beviser vedhæftes.

Ansøgningsformularen på www.optagelse.dk er tilgængelig fra 1. februar, og deadline for ansøgninger er 15. marts klokken 12:00. Efter ansøgningsfristen vil et optagelsesudvalg udvælge de ansøgere, der skal indkaldes til optagelsesprøve i slutningen af maj måned.

Optagelse på uddannelsen forudsætter både formelle adgangskrav, digitalt portfolio mv. samt bestået optagelsesprøve. Optagelsesprocedure, adgangskrav og kriterier er beskrevet nærmere i det følgende.

Uddannelsen har et begrænset antal pladser.

Step 1: formelle adgangskrav

Optagelse på uddannelsen forudsætter gymnasial eksamen eller eksamen fra relevant erhvervsuddannelse.

Specifikke adgangskrav: Engelsk på min. B-niveau eller dokumentation for engelskfærdigheder på tilsvarende niveau er et adgangskrav.

Der vil være mulighed for at foretage realkompetencevurdering og give merit for tidligere opnåede kvalifikationer i henhold til nærmere fastsatte regler.

VIA University College vejleder ansøger til suppleringsforløb, såfremt ansøger ikke opfylder adgangskravene.

Step 2: CV, ansøgningsbrev og digitalt portfolio

KOT-ansøgningen suppleres med et kort skriftligt CV, et motiveret ansøgningsbrev samt link til et digitalt portfolio, der lever op til en række nærmere specificerede krav i relation til uddannelsens kerneområder. Efter ansøgningsfristen vil et optagelsesudvalg (admission board) udvælge de ansøgere, der går videre til optagelsesprøve og -samtale.

Step 3: optagelsesprøve og -samtale

Formålet med optagelsesprøven er at afdække relevante faglige og personlig forudsætninger samt afstemning af forventninger til uddannelsen og studieformen.

Optagelsesprøven vil adressere væsentlige kerneområder af uddannelsen gennem løsning af en praktisk opgave. Prøven varer ca. 4 timer.

Den efterfølgende samtale vil fokusere på portfolio, kompetencer, optagelsesprøven samt bevæggrunde for at ansøge. Samtalen varer ca. en halv time.

Optagelsesudvalget (The Admission Board) forestår optagelsesprøven. Optagelsesudvalget udpeges af uddannelseslederen for PB i Multiplatform Storytelling and Production.

Step 4: udvælgelse

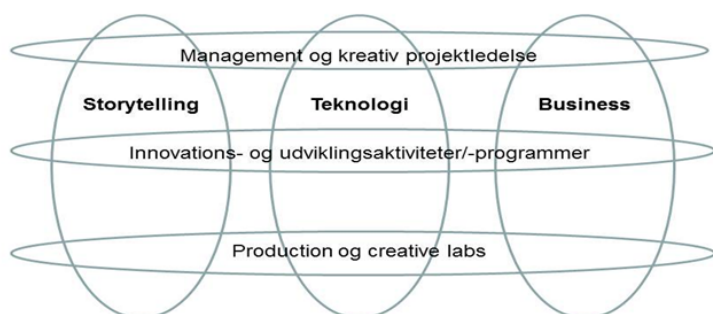
Der sendes besked til ansøgere om optagelse, ventelisteplads eller afslag. Optagelsen foretages af optagelsesudvalget på baggrund af en samlet vurdering (step 1-3) i relation til optagelseskriterier og uddannelsens formål / mål for læringsudbytte.

Feedback

Den studerende har mulighed for at få feedback på sin ansøgning i de forskellige steps og efterfølgende vejledning med henblik på at forbedre chancerne for optagelse eller evt. at søge anden uddannelse.

4. Uddannelsens indhold

Uddannelsen til PB i Multiplatform Storytelling and Production er inspireret af et uddannelseskoncept for kreative brancheområder (udviklet af Högskolan i Borås/Stanford University). Denne model afspejler samtidig anbefalingerne i forskellige rapporter, bl.a. Manto 2010 (p 1-6) og UVM, KUM og Rambøll m.fl. 2006, hvor "der efterspørges helhed i oplevelsesproduktionen, og at denne helhed bør tænkes ind i uddannelserne.", jf. model nedenfor:



4.1 Opbygning

Uddannelsen varer 3 ½ år (210 ECTS) og består af:

1. Obligatoriske uddannelseselementer med et samlet omfang på 110 ECTS-point
2. Bundne studieretninger på hver 20 ECTS (obligatorisk)
3. Valgfri uddannelseselementer med et samlet omfang på 30 ECTS-point
4. Praktik med et samlet omfang på 30 ECTS-point
5. Bachelorprojekt på 20 ECTS-point

4.2 Kerneområder

Uddannelsens obligatoriske uddannelseselementer tilrettelægges inden for følgende kerneområder:

- A. Multiplatform Storytelling 30 ECTS
- B. Multiplatform Media Technology & Technique 30 ECTS
- C. Multiplatform Producing – Business Entrepreneurskab 30 ECTS
- D. Kommunikation 10 ECTS
- E. Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode 10 ECTS

A. Multiplatform Storytelling 30 ECTS

Formålet er, at den studerende tilegner sig forudsætninger for at fortælle fiktionsrelaterede audiovisuelle historier på tværs af medieplatforme og formater ved hjælp af digitale teknologier, herunder forudsætninger for at kunne analysere og vurdere narrative strategier samt anvende kreative redskaber til at udvikle – og omsætte - fortællinger og fiktive universer målrettet forskellige målgrupper og medieplatforme.

Indhold:

- Kreativ idé og konceptudvikling, herunder kreativ arbejdsmetode
- Præsentationsteknik: pitching, idé og konceptpræsentation
- Fortælleteori og metode samt træning i at løse fortællermæssige udfordringer
- Dramaturgi, herunder fortællingens dynamik og struktur
- Fortællingens parametre og balancer
- Fortællegenre og grafisk fortælling
- Manuskriptskrivning, karakter- og universudvikling
- Værkanalyse
- Fortællinger målrettet flere medieplatforme og målgrupper
- Multiplatform media strategi, interaktivitet og transmedia storytelling
- Forståelse for omsætning af teori til praksis i produktion og postproduktion

B. Multiplatform Media Technology & Technique 30 ECTS

Målet er, at den studerende tilegner sig teoretisk, analytisk og praktisk viden om de forskellige medieplatformes karakteristika, anvendelse og indbyrdes dynamik med henblik på at kunne navigere, tænke og arbejde bredt på tværs af medieplatforme, herunder give et solidt kendskab til de forskellige platformes muligheder, styrker og svagheder i en given kontekst.

Målet er endvidere, at den studerende får grundlæggende viden om og færdigheder i produktionsteknik og teknologi, herunder medieteknik og -teknologi samt relevante computerbaserede redskaber.

Indhold:

- Medieteknologi, formater og medieplatforme
- Multiplatform distributionsstrategier
- Produktion og postproduktion
- Medieteknik og -teknologi i teori og praksis (kamera, lyd, lyssætning, mv.)
- Computerbaserede redskaber / software (video-, billede- og lydredigering)
- Interaktivitet og nye skærmformater

C. Multiplatform Producing – Business Entrepreneurskab 30 ECTS

Målet er, at den studerende tilegner sig entreprenant mindset og adfærd samt viden, færdigheder og handlekompetencer i forbindelse med ledelse af kreative processer, og opstart af egen virksomhed og udvikling af eksisterende virksomheder / projekter i en international markedsorienteret og tværprofessionel kontekst. Uddannelseselementet tilrettelægges inden for kerneområderne: 1) Projektledelse og kreative processer og 2) Iværksætteri, forretningsudvikling og branchekendskab.

Ad 1): Projektledelse og kreative processer

Målet er, at den studerende opnår viden om og færdigheder i projektledelse, herunder ledelse af kreative processer og projektstyring.

Indhold:

- Innovative arbejdsmetoder og processer i forbindelse med idé- og konceptudvikling

- Ledelse af kreative / kunstneriske processer og tværfagligheder, herunder casting, sammensætning af teknisk og kunstnerisk personale, koordinering af aktiviteter og personalegrupper på settet/location (vedr. fx. lyssætning, skuespil, kameraarbejde mm).
- Organisering og ledelse af et produktionsforløb
- Projektstyring (budget, tidsplan, finansieringsplan mv.)

Ad 2): Iværksætter og branchekendskab

Målet er, at den studerende opnår viden om og færdigheder i at designe og vurdere forretningsgrundlag i forbindelse med etablering af ny virksomhed / forretningsmulighed i en eksisterende virksomhed.

Endvidere er målet, at den studerende opnår branchekendskab, herunder forståelse for de gældende produktions- og forretningsmæssige samt juridiske (ophavsretlige) og etiske vilkår.

Indhold (kreativt business design):

- forretningsplan og opstart af virksomhed, herunder pitch af forretningsidé
- forretningsmodeller og finansieringsmodeller /-kilder
- Jura og IP (Intellectual Property)
- Organisation
- Salg og markedsføringsstrategier
- Publicering og distributionsformer
- Etik

D. Kommunikation 10 ECTS

Formålet er, at den studerende tilegner sig grundlæggende viden om kommunikation og medier, herunder kommunikationsteori, medieanalyse og mediesociologi med introduktion til relevante videnskabsteoretiske begreber og metoder, samt færdigheder i at vurdere, planlægge og udføre forskellige research- og kommunikationsopgaver.

Indhold:

- Kommunikationsteori og praksis
- Medieanalyse og -historie
- Mediesociologi og -anvendelse
- Videnskabsteori og metode
- Digitale kulturformer herunder interaktive medier, netmedier og sociale medier mv.
- Virksomhedskommunikation
- Branding og visuel identitet

E. Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode 10 ECTS

Målet er, at den studerende tilegner sig en bred viden om og indsigt i digitalt design, billedkompositoriske virkemidler, kunsthistorie samt tværdisciplinær kunstnerisk metode med henblik på at styrke den studerendes evne til visuel refleksion og produktion.

Indhold:

- Hovedstrømninger inden for kunstens og æstetikens historie
- Kunstnerisk og videnskabsteoretisk metode i beslægtede kunstarter
- Stilistisk trendanalyse
- Billedkomposition i det filmiske medie (balance, farver, former mv.)
- Visuel planlægning og digitalt design i filmiske medier og multiplatformsmedier

4.3 Obligatoriske uddannelseselementer

Uddannelsen er opbygget af et antal uddannelseselementer (moduler/projekter) inden for en række kerneområder, der hver for sig har som mål at give de studerende en helhed af faglige kvalifikationer inden for en nærmere fastsat tidsramme. Her følger en foreløbig og kortfattet beskrivelse for hvert uddannelseselement:

Klassisk fortælle teori 10 ECTS - kerneområde *Multiplatform Storytelling (A1)*

Formålet er, at den studerende tilegner sig viden om tilblivelsen og udvikling den gode historie /den gode idé og videreudvikling heraf, grundlæggende dramaturgi, æstetiske virkemidler samt forskellige genre og fortælle tekniske konventioner.

Multiplatform Storytelling 20 ECTS - kerneområde *Multiplatform Storytelling (A2)*

Formålet er, at den studerende opnår viden og færdigheder i at udvikle audiovisuelle fortællinger og skabe fiktive oplevelsesuniverser på tværs af medieplatforme, herunder nye fortælleformer og -formater (fx fragmenterede/interaktive) i samspil med mere traditionelle fortælleformer.

Multiplatform Navigator 15 ECTS - kerneområde *Multiplatform Media Technology & Technique (B1)*

Målet er, at den studerende tilegner sig viden om - og færdigheder i at arbejde med - de forskellige medieplatformes karakteristika, muligheder og indbyrdes dynamik med henblik på at kunne navigere og omsætte koncepter /fortællinger på tværs heraf.

Medieteknologi og produktionsteknik 10 ECTS - kerneområde *Multiplatform Media Technology & Technique (B2)*

Formålet er, at den studerende får grundlæggende viden og færdigheder i relevant medieteknologi og produktionsteknik i tilknytning til de forskellige produktionsfaser (præproduktion, produktion og postproduktion).

Computerbaserede redskaber 5 ECTS - kerneområde *Multiplatform Media Technology & Technique (B3)*

Formålet er, at den studerende får grundlæggende viden og færdigheder i relevante computerbaserede redskaber (software), herunder lyd og billedbehandlingsprogrammer, redigeringsprogrammer samt avanceret software til postproduktion.

Projektledelse og kreative processer 15 ECTS - kerneområde *Multiplatform Producing - Business Entrepreneurship (C1)*

Formålet er, at den studerende opnår viden om og færdigheder i projektledelse, der omfatter samspil om kreative processer og projektstyring, dvs. innovative arbejdsmetoder og processer, organisering og ledelse af produktionsforløb samt projektstyring (budget, tidsplan, finansieringsplan mv.).

Iværksættereri og branchekundskab 15 ECTS - kerneområde *Multiplatform Producing - Business Entrepreneurship (C2)*

Formålet er, at den studerende opnår viden om og færdigheder i at designe og vurdere forretningsgrundlag i forbindelse med etablering af ny virksomhed eller forretningsmulighed i eksisterende virksomhed. Endvidere er formålet, at den studerende opnår branchekendskab, herunder forståelse for de gældende produktions- og forretningsmæssige samt juridiske (ophavsretlige) og etiske vilkår. Stikord: forretningsmodeller, IP, organisation, distribution, pitch, netværk og inkubatormiljøer samt erhvervsintroduktion og karrieremuligheder

Kommunikation 10 ECTS - kerneområde *Kommunikation (D)*

Formålet er, at den studerende tilegner sig grundlæggende viden om kommunikation og medier, herunder kommunikationsteori, medieanalyse og mediesociologi med introduktion til relevante videnskabsteoretiske begreber og metoder, samt færdigheder i at vurdere, planlægge og udføre forskellige research- og kommunikationsopgaver.

Kunsthistorie 5 ECTS - kerneområde *Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode (E1)*

Formålet er, at den studerende tilegner sig en bred viden om og indsigt i kunsthistorie, digitalt design, stilistiske trends samt tværdisciplinær kunstnerisk metode med henblik på at styrke den studerendes evne til at perspektivere visuelle valg.

Digitalt design 5 ECTS – kerneområde *Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode (E2)*

Formålet er, at den studerende tilegner sig en bred viden om visuel planlægning, med fokus på billedkomposition i filmiske medier og i transmedia produktioner, med henblik på at styrke den studerendes evne til visuel refleksion og produktion.

4.4 Bundne studieretninger (obligatoriske)

Den studerende gennemfører et erhvervsrettet specialiseringsforløb (studieretning) forud for og i tilknytning til praktikken. Specialiseringen (20 ECTS) skal give den studerende mulighed for avancerede studie- og erhvervskompetencer inden for de områder, der relaterer sig til kerneområderne: Multiplatform Storytelling (A), Multiplatform Media Technology & Technique (B) eller Multiplatform Producing – Business Entrepreneurskab (C) Mål for læringsudbytte af bundne studieretninger fremgår specifikt af mål for læringsudbytte for uddannelsen.

Studieretningen Multiplatform Storytelling (A)

Formål

Formålet er at give den studerende studie- og erhvervskompetencer inden for:

- idé- og konceptudvikling af fortællinger på tværs af medieplatforme og -formater
- analyse, vurdering og udvikling af narrative strategier til universer som kan udnyttes på flere platforme
- videreudvikling af fortællinger og universer gennem produktionsfasen, herunder fastholdelse af de overordnede intentioner med fortællingen gennem begrundede og kreative løsninger på fortællermæssige udfordringer i teori og praksis
- samarbejde om tilrettelæggelse, udvikling og produktion af indholdsuniverser og den specifikke fortælling igennem hele produktionsforløbet i forhold til produktionsmæssige rammer og udfordringer.

Indhold

- redskaber til idé- og universudvikling, herunder researchteknik og -metode, kreativ idé- og konceptudvikling samt story-arkitektur og design af univers målrettet flere distributionskanaler /medieplatforme.
- konceptudvikling, mundtlig og skriftlig idé- og projektpræsentation, pitch, synopsis, step outline, treatment, manus og storyboard.
- brugerinvolvering, audientests og interaktiv storydesign
- analyse, vurdering og udvikling af narrative strategier, herunder (videre)udviklingen af fortællinger i forskellige genrer og medieplatforme samt kreativ anvendelse af stilistiske og dramaturgiske virkemidler
- komplekse dramaturgiske/narrative problemstillinger (praksis, anvendt teori og metode)
- ledelses og samarbejdsmodeller med henblik på at kunne reflektere over egen rolle samt at kunne fastholde de overordnede intentioner med det udviklede univers og fortællingen i relation til teknologiske muligheder og produktionsmæssige rammebetingelser.

Studieretningen Multiplatform Media Technology & Technique (B)

Formål

Formålet er at give den studerende studie- og erhvervskompetencer inden for:

- digitale medieteknologier og kreativ udnyttelse af muligheder, dynamik og samspil på tværs af medieplatforme (film, spil, mobile applikationer, interaktive digitale medier mv.), herunder implementering af de nyeste teknologier/medieplatforme og digital konvergens (fx sammensmeltning af mobiltelefoner og broadcasting)
- produktionsteknik og teknologi, herunder anvendelse af produktionsudstyr og relevante digitale redskaber og IT-udstyr (avanceret software/hardware) i tilknytning til de forskellige produktionsfaser og medieplatforme
- analyse, vurdering og udvikling af teknologiske og tekniske strategier (herunder også distributionsstrategier og formater) set i forhold til de fortællermæssige intentioner og produktionsmæssige rammebetingelser
- anvendt teori, metode og praksis inden for post-produktion rettet mod forskellige medieplatforme
- ledelse og samarbejde - og refleksion over egen rolle heri - med henblik på at fastholde de overordnede intentioner med det udviklede univers og fortællingen i relation til teknologiske muligheder og produktionsmæssige rammebetingelser.

Indhold

- Multiplatform media strategi, herunder formater og distributionsstrategier. Analyse og strategi for implementering af nye teknologier/medieplatforme (med nye anvendelsesmuligheder og måder at fortælle historier på)
- Hands-on produktion (lyd, kamera, lyssætning mv.)
- post-produktionen, herunder redigeringsteknik og anvendelse af avancerede redigeringsprogrammer, lyd- og billedbehandlingsprogrammer, digitale effekt programmer samt integration med 3D-software
- komplekse tekniske og teknologiske problemstillinger og muligheder (praksis, anvendt teori og metode) med udarbejdelse af begrundede løsningsforslag
- ledelse og samarbejde - og refleksion over egen rolle heri - med henblik på at fastholde de overordnede intentioner med det udviklede univers og fortællingen i relation til teknologiske muligheder og produktionsmæssige rammebetingelser.

Multiplatform Producing – Business Entrepreneurskab (C)

Formålet er at give den studerende studie- og erhvervskompetencer inden for:

- analyse og break down af universer og konkrete platforms-måletruede fortællinger med henblik på finansiering, produktion og distribution
- research og dataindsamling med henblik på budgettering og finansiering gennem fx salg og pre-sale på markedsvilkår, Business to Business, kunderelationer, crowdfunding, offentlig finansiering og øvrig fundraising. Netværksudvikling og -vedligehold

- identifikation af kommercielle koncepter og muligheder samt udvikling af nye forretningsmodeller og -forretningsområder. Identifikation af forretningsmæssigt potentiale og distribution
- budgettering og likviditetsstyring
- metodik indenfor både komplekse og simple produktionsforhold målrettet multiplatform produktioner
- opstart af egen virksomhed og entrepreneurskab, herunder studentervæksthusaktiviteter
- ledelse og samarbejde - og refleksion over egen rolle heri - med henblik på at fastholde de overordnede intentioner med det udviklede univers og fortællingen i relation til teknologiske muligheder og produktionsmæssige rammebetingelser.

Indhold

- break down af indhold/manuskript gennem brug af relevante programmer som fx movie magic
- budgetlægning med brug af relevante templates og styringsredskaber
- produktionsmetodik, herunder valg af hold, relevante redskaber og teknik
- udarbejdelse af tids- og produktionsplaner med hensyntagen til multiplatform finansiering samt forretningsmodel og distribution.
- retningslinjer for rettighedsafklaring vedr. indhold, medvirkende, locations samt kontrakter, bogholderi, momsregnskab, revision, rapportaflæggelse, retningslinjer for Koda, Copydan og NCB
- muligheder for internationalt samarbejde omkring finansiering og distribution gennem agentvirksomhed, forum-deltagelse og festivalarbejde
- forhandlingsteknik og tværfagligt samarbejde udover produktionshold (fx forlag, spiludviklere, appudviklere, programmører, designere, sociale netværk)
- studentervæksthus-aktiviteter, herunder simulator, mentorordning og virksomhedscases (i samarbejde med virksomheder).

4.5 Valgfri uddannelseselementer

De valgfri uddannelseselementer (30 ECTS) skal give den studerende mulighed for at kvalificere studie- og erhvervskompetencen gennem toning og perspektivering inden for områder, der bredt relaterer sig til uddannelsens kerneområder, herunder gennem projekter i tæt samarbejde med aftagere og opstart af egen virksomhed.

Formålet er endvidere at give den studerende mulighed for at tilegne sig tværfaglige kompetencer og tværprofessionel indsigt gennem samarbejde med beslægtede uddannelser, herunder uddannelsessamarbejdet DADIU (Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning) og EUCROMA (European Cross Media Academy).

4.6 Praktik

Målet med praktikken (30 ECTS) er en praksisnær professionsindføring i de områder, som uddannelsen sigter mod. Desuden er målet, at bringe forskellige vidensformer i spil med den studerendes oplevelser og erfaringer. Praktikken skal i samspil med uddannelsens øvrige dele bidrage til opfyldelsen af uddannelsens mål for læringsudbytte og sikre koblingen af "hands-on experience" med teoretisk viden. Målet er således, at den studerende trænes i at omsætte den tilegnede viden i praktiske færdigheder samt at reflektere over egen rolle.

Endelig er målet, at den studerende kan identificere egne læringsbehov og udvikle egen viden, færdigheder og kompetencer i relation til professionsfeltet. Praktikken kan foregå i Danmark og/eller i udlandet. F.eks. vil der – i et vist omfang – være mulighed for, at praktikophold finder sted på i virksomheder, på Filmskolen eller i andre relevante uddannelsesinstitutioner i Danmark eller i udlandet.

Indhold:

Forud for praktikken udarbejdes en uddannelsesplan, hvor læringsmålene fastsættes for praktikken. Praktikstedet og uddannelsesinstitutionen samarbejder om at sikre sammenhængen i forhold til uddannelsens samlede læringsmål.

Praktikken gennemføres i 5. eller 6. semester, umiddelbart inden bachelorprojektet. Efter gennemførelse af praktikken foretages en evaluering af praktikstedet. Denne evaluering skal indgå i praktikrapporten, der udarbejdes af den studerende med baggrund i hele praktikken. Med udgangspunkt i praktikrapporten samt evt. cases / produktioner går den studerende op til en mundtlig prøve. Prøven er en intern prøve – ikke graderet.

4.7 Bachelorprojektet

Målet med bachelorprojektet (20 ECTS) er, at den studerende skal demonstrere en kulmination på studiet i form af en produktion, der sammenkobler den viden og kunnen, vedkommende har tilegnet sig igennem hele studiet. Målet er, at den studerende demonstrerer evne til at arbejde helhedsorienteret og tværdisciplineret og forholder sig til alle led i værdikæden.

Bachelorproduktionen udarbejdes af en gruppe af studerende, der arbejder sammen som et team optimalt med repræsentation fra de forskellige studieretninger /specialer. Uddannelsesleder godkender synopsis.

I forlængelse af produktionen udarbejder den studerende en kort reflekteret analyse på produktionsprocessen med angivelse af forskellige refleksioner, problemstillinger og løsninger (fortælle-, produktionsfinansieringsmæssige samt teknologiske problemstillinger)

Den endelige produktion kan udføres i samarbejde med en eller flere af eksterne partnere /virksomheder, hvor dette partnerskab er udspecificeret.

Ekstern graderet. Mundtlig eksamen med produktion og rapport. Der gives én samlet karakter.

5. Tilrettelæggelse

5.1. Oversigt

1. år				
Kerneområder	1. semester		2. semester	
	Obligatoriske uddannelseselementer	Eksamen	Obligatoriske uddannelseselementer	Eksamen
A. Multiplatform Storytelling	Klassisk fortælle teori (A1) 5 ECTS	Intern Kerneområde A-C.	Klassisk fortælle teori (A1) 5 ECTS	Eksamen førsteårsprøve med produktion. Kerneområde A-C
	Multiplatform Storytelling (A2) 5 ECTS		Multiplatform Storytelling (A2) 5 ECTS	
B. Multiplatform Media Technology & Technique	Multiplatform Navigator (B1) 5 ECTS		Multiplatform Navigator (B1) 5 ECTS	
	Medieteknologi og produktionsteknik (B2) 2,5 ECTS		Medieteknologi og produktionsteknik (B2) 2,5 ECTS	
	Computerbaserede redskaber (B3) 2,5 ECTS		Computerbaserede redskaber (B3) 2,5 ECTS	
C. Multiplatform Producing – Business Entrepreneurskab	Projektledelse og kreative processer (C1) 5 ECTS		Projektledelse og kreative processer (C1) 5 ECTS	
	Iværksætter og branchekundskab (C2) 5 ECTS		Iværksætter og branchekundskab (C2) 5 ECTS	
D. Kommunikation				
E. Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode				
Bundne studieretninger				
Valgfrit uddannelseselement				
Praktik				
BA projekt				
2. år				

Kerneområder	3. semester		4. semester	
	Obligatoriske uddannelses- elementer	Eksa- men	Obligatoriske ud- dannelseselementer	Eksa- men
A. Multiplatform Storytelling	Multiplatform Storytelling (A2) 10 ECTS	God- kendelse efter nærme- re krite- rier for delta- gelse i under- visnin- gen-		Eks- tern skrift- lig eksa- men. Kerne- områ- de E Eks- tern prøve bestå- ende af en pro- dukti- on, rapport og mundt- lig rede- gørelse
B. Multiplatform Media Tech- nology & Technique	Multiplatform Navigator (B1) 5 ECTS			
	Medieteknologi og produktionsteknik (B2) 5 ECTS			
C. Multiplatform Producing – Business Entrepreneurskab	Projektledelse og kreative processer (C1) 5 ECTS			
	Iværksætter og branche- kendskab (C2) 5 ECTS			
D. Kommunikation				
E. Kunsthistorie og tværdisci- plinær kunstnerisk metode			Kunsthistorie (E1) 5 ECTS	
			Digitalt design (E2) 5 ECTS	
Bundne studieretninger			Bundne studeret- ninger 20 ECTS	
Valgfrit uddannelseselement				
Praktik				
BA projekt				

3. år					
Kerneområder	5. semester		6. semester		
	Obligatoriske uddannelseselementer	Eksamen	Obligatoriske uddannelseselementer	Eksamen	
A. Multiplatform Storytelling		Intern mundtlig eksamen på baggrund af rapport. Ikke graderet		Intern mundtlig eksamen pba. Rapport-likke graderet	
B. Multiplatform Media Technology & Technique					
C. Multiplatform Producing – Business Entrepreneurskab					
D. Kommunikation					
E. Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode					
Bundne studieretninger					
Valgfrit uddannelseselement/Praktik	Valgfrie uddannelseselementer/praktik 30 ECTS				
Praktik/Valgfrit uddannelseselement		Valgfrie uddannelseselementer/praktik 30 ECTS			
BA projekt					

Kerneområder	7. semester	
	Obligatoriske uddannelseselementer	Eksamen
A. Multiplatform Storytelling		BA-projekt: Ekstern, graderet. Produktion, proces- og

B. Multiplatform Media Technology & Technique		projektrapport samt mundtlig eksamination Kommunikation: skriftlig intern, ikke gradueret
C. Multiplatform Producing – Business Entrepreneurskab		
D. Kommunikation	Kommunikation 10 ECTS	
E. Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode		
Bundne studieretninger		
Valgfrit uddannelseselement		
Praktik		
BA projekt	BA-projekt 20 ECTS	

Uddannelsen er tilrettelagt, således at den studerende dels oplever en progression i forløbet samt vekslen ml. teori og praksis. Det er prioriteret, at den studerende oplever forskellige produktioner fra dag 1, samt at det sker i en progression med forskellige formater, i forskellige genre og på forskellige platforme gennem arbejde med de forskellige kerneområder.

I progressionen indgår bundne studieretninger i 4. semester som et specialiseringsforløb med mulighed for fordybelse inden for enten multiplatform storytelling (A), multiplatform media technology & technique (B) eller multiplatform producing – business entrepreneurskab (C). Denne del ligger i sammenhæng med kunsthistorie og tværdisciplinærkunstnerisk metode umiddelbart forud for praktikken og de valgfrie uddannelseselementer, der er placeret i 5. og 6. semester med fleksibilitet herimellem. Praktikken skal give en praksisnær professionsindføring og de valgfrie uddannelseselementer skal give den studerende mulighed for at kvalificere studie- og erhvervskompetencen gennem toning og perspektivering inden for områder, der bredt relaterer sig til uddannelsens kerneområder, herunder gennem tværfagligt samarbejde. Praktikken og de valgfrie uddannelseselementer er placeret, så den studerende har bedst mulige forudsætninger for at indgå i produktionsforløb og afprøve viden, færdigheder og kompetencer i en praksisnær kontekst. Der vil desuden i løbet af de første år løbende være mulighed for samspil med praksis og branchen gennem forskellige cases og projekter, således at den studerende er godt rustet til at indgå i en virksomhed i praktikken.

I forlængelse af kommunikation, hvor den studerende får en bred indføring i kommunikation og vidensteori afsluttes uddannelsen med BA-projektet som kulminationen på studiet med en produktion, der sammenkobler viden, færdigheder og kompetencer fra hele studiet.

5. 2 Undervisnings- og arbejdsformer

Udbuddet er tilrettelagt under hensyntagen til opfyldelse af uddannelsens læringsmål.

Uddannelsen er modulopbygget, hvilket giver mulighed for fleksibilitet i uddannelsesforløbet og for samarbejde med andre uddannelser. Modulopbygningen er endvidere valgt for at opnå de bedste muligheder for tværprofessionelle og internationale tilvalg.

Autentiske øvelser, cases og produktionsforløb vil være et gennemgående væsentligt træk ved tilrettelæggelsen af uddannelsen, hvorved den studerende trænes i at opsøge ny viden og arbejde kreativt sammen med fokus på forskellige dele af værdikæden.

I tilknytning hertil anvendes mange forskellige undervisnings- og arbejdsformer (læringsrum) som forelæsninger, holdundervisning, øvelser /opgaver, gruppearbejde, tværprofessionelle temadage, ekskursioner / virksomhedsbesøg, projektarbejde, seminar, selvstudium, coaching, mentorordning m.m. Der arbejdes individuelt og i projektgrupper.

Der vil gennem hele uddannelsen blive lagt stor vægt på sammenhængen mellem teori og praksis. Derfor indgår praktikken som en afgørende del af uddannelsen, hvor forskellige videnformer bringes i spil og hvor der sker en kobling af teori med praksisnære "hands on" erfaringer. Endvidere er en integreret værdikædetænkning afgørende i tilrettelæggelsen af undervisnings- og arbejdsformer.

Studiemiljøet tilstræbes at være praksisnært, viden-, kreativt og internationalt orienteret, hvilket vægtes højt i tilrettelæggelsen af uddannelsen. Der anvendes i høj grad internationale undervisningskræfter fra branchen (gæstelærere), som bidrager til at sikre at undervisnings- og ikke mindst arbejdsformer – bliver autentiske og praksisnære, samtidigt med at disse bidrager med internationalt udsyn.

Ligeledes vil de studerende gennem forskellige undervisnings- og arbejdsformer samt udviklingsprojekter skulle indgå i koblinger til beslægtede og tværfaglige miljøer i ind- og udland, herunder forskningsmiljøer og netværk.

En væsentlig del af de entreprenurielle aktiviteter vil blive tilrettelagt i sammenhæng med studenter-væksthus og incubatormiljøer i tilknytning til Filmby Aarhus, Aarhus Universitet og VIA University College.

De forskellige undervisnings- og arbejdsformer understøttes undervejs af uddannelsesleder / pædagogiske koordinators mhp. løbende studie- og faglig vejledning, således at såvel de studerendes faglige kompetencer som studiekompetencer udvikles gennem studiet. Endvidere vil der gennem vejledning, undervisnings- og arbejdsformer være fokus på at bidrage til de studerendes personlige udvikling, herunder de studerendes selvstændighed, samarbejdsevne, kulturforståelse samt evne til kritisk refleksion.

6. 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:

- Alle studerende tilbydes deltagelse i en eller flere fælles studieture i forbindelse med deres uddannelse. Studieturene kan f.eks. bestå i deltagelse i en international branchekonference eller festival uden for Danmark, der fokuserer på brancherelaterede emner. Målet er at give de studerende en forståelse af markedsmekanismerne og produktionsmulighederne i branchen, samt give de studerende mulighed for at skabe nye internationale netværk. Det er ligeledes hensigten at turen kombineres med virksomheds- og

institutionsbesøg, og at uddannelsen derved styrker sit internationale erhvervs- og skolenetværk. Hvilket vil skabe øgede muligheder for de studerende som ønsker internationale praktikpladser.

· Såfremt der er internationale studerende tilstede vil undervisningen foregå på engelsk. Ligeledes er det intentionen at uddannelsen vil benytte sig af internationalt orienterede undervisningskræfter i bredt omfang.

· De studerende har mulighed for et udvekslingsophold i forbindelse med et eller dele af et semester, herunder praktikken. Udvekslingsopholdet skal foregå på en institution, der er godkendt af VIA University College. 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 VIAs partnere, kan VIA 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 VIA'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.

· VIA opfordrer til udlandsophold i praktikperioden, og bestræber sig på at hjælpe studerende, der ønsker et sådant. Der vil lokalt være en international praktikkoordinator, ligesom VIA har en central afdeling, der kan hjælpe studerende, der ønsker et sådant. Endelig er der via bl.a. uddannelsessamarbejdet EUCROM mulighed for at møde andre europæiske studerende i en tværprofessionel kontekst.

7. Prøver

Uddannelsens læringsudbytte dokumenteres undervejs ved prøver, der kan bestå i mundtlige og skriftlige eksaminer, produktioner, bedømmelse af opgaver og projekter, deltagelse i seminarer, øvelser mv.

Prøveformerne skal samlet set tilgodese uddannelsens formål og ligge i forlængelse af de undervisnings- og studieformer, som den studerende møder i uddannelsen.

Deltagelsen i prøverne på studiet kan forudsætte, at den studerende har fået godkendt en eller flere obligatoriske opgaver / aktiviteter i de enkelte fag og projekter. For at indstille sig til eksamen er det en forudsætning at alle eksamener på det foregående semester er bestået.

Prøverne skal gennemføres på det sprog, som det konkrete undervisningsforløb primært er blevet gennemført på. Det vil som regel være engelsk.

Når alle prøver i uddannelsen er bestået udstedes der et eksamensbevis til den studerende.

7.1 Oversigt over prøver og eksaminer

Uddannelseselement	Tidspunkt	Prøveform	bedømmelse
Midtvejsprøve	1. semester	Produktioner udført i løbet af 1. semester samt mundtlig redegørelse	Intern. Bestået/ikke bestået.
Førsteårsprøve	2. semester	Produktion, rapport og mundtlig eksamination	Ekstern. Bestået/ikke bestået.
Andenårsprøve	4. semester	Ekstern skriftlig prøve i	Ekstern,

		kerneområde E	gradueret
		Ekstern prøve bestående af en produktion, rapport og mundtlig redegørelse	Ekstern, gradueret
Tredje år Praktik / valgfrie uddannelseselementer	5. semester / 6 semester.	Mundtlig på baggrund af praktikrapport /praktik-portfolio. / prøveformen afhængig af valgfrie studieelementer	Intern, ikke gradueret (bestået /ikke bestået.
Fjerde år Kommunikation Bachelorprojekt	7. semester	Skriftlig eksamen Produktion, proces- og projektrapport samt mundtlig eksamination	Intern, ikke gradueret Ekstern, gradueret

7.2 Praktikeksamen

Praktikeksamen tager udgangspunkt i praktikperioden og den praktik-portfolio, der er udarbejdet løbende i perioden. Praktik-portfolioen skal indeholde et løsningsforslag i henhold til en produktion og udarbejdet problemstilling. Den skal kunne dokumentere processen af forløbet, herunder arbejdsplaner og skitser, fx noter, kilder, inspirationsmaterialer, argumentation og ideer. Derudover skal praktik-portfolioen indeholde en refleksion og selvevaluering af forløbet og processen.

Eksamen skal vise, at den studerende har opnået de læringsmål, der er fastsat for praktikken, herunder at:

- den studerende kan anvende studiets metoder og redskaber gennem konkrete, praktiske opgaveløsninger i praksis
- den studerende kan analysere, vurdere, planlægge og gennemføre opgaver/ projekter med udgangspunkt i en praksisnær problemstilling

7.3 Bachelorprojekt

Projektet gennemføres som en individuel opgave med en skriftlig rapport/produkt og en mundtlig præsentation og forsvar. Projektet gennemføres eventuelt i et samarbejde mellem en eller flere studerende og evt. en virksomhed.

Bachelorprojektets formål er at give den studerende lejlighed til på en selvstændig måde at udføre et projektarbejde omfattende eksperimentel, empirisk og/eller teoretisk behandling af en praktisk problemstilling inden for centrale emner i forhold til specialet.

Projektet skal demonstrere selvstændig kritisk refleksion inden for det godkendte emne, og det dokumenteres i en projektrapport og produktion. Projektets formuleres af den studerende og skal godkendes af uddannelsesinstitutionen.

Beståelseskrav

Eksamen skal bestås med minimum karakteren 02.

7.4 Prøveformer

Prøveformen skal sikre at der sker en individuel eksamination og bedømmelse af den studerende. Prøverne er enten eksterne eller interne. Ved de eksterne prøver medvirker en ekstern censor. Ved de interne prøver foretages bedømmelsen af en eller flere undervisere udpeget af institutionen.

Grundlaget for bedømmelsen er eksaminandens individuelle præstation, herunder individuelle dele af et gruppefremstillet produkt, medmindre andet er bestemt af Undervisningsministeriet.

Bedømmelsen sker på grundlag af:

1. Skriftlig eksamen
2. Mundtlig eksamen
3. Godkendelse efter nærmere kriterier for deltagelse i undervisning
4. Mundtlig eksamen med projektrapport, procesrapport, produktion, portfolio og fælles fremlægning som grundlag for individuel eller fælles eksamination og bedømmelse.

Kombination af ovenstående prøveformer 1- 4

7.5 Bedømmelse og beståelseskrav

Prøverne er enten interne eller eksterne.

Ved interne prøver foretages bedømmelsen af en eller flere undervisere udpeget af uddannelsesinstitutionen (eksaminator). Ved eksterne prøver foretages bedømmelsen af eksaminator og af en eller flere censorer, der er beskikket af Undervisningsministeriet.

Der skelnes mellem følgende former for bedømmelse:

- 1) gradueret (karakter)
- 2) Bestået/Ikke bestået
- 3) Godkendelse

Generelt gælder, at hvert uddannelseselement består for sig. Elementer, hvori der er opnået bedømmelsen 02 eller derover i 7-trins-skalaen eller Bestået/Godkendt, kan ikke tages om. I bilag 1/kursusplan er angivet, hvilken af ovenstående bedømmelsesformer, der gælder for det enkelte kursus.

ad 1) Karakter

7-trins-skalaen anvendes.

ad 2) Bestået/Ikke bestået (i henhold til specificerede krav)

Bedømmelsen "bestået/ikke bestået" kan anvendes ved værksteds kurser og "ikke-udtrukne" kurser.

ad 3) Godkendt/ikke godkendt

Bedømmelsen "godkendt/ikke godkendt" anvendes i kurser, hvor prøveformen er underviserens godkendelse af den studerendes undervisningsdeltagelse. Kriterierne for godkendelse er oplyst i kursusbeskrivelsen for det enkelte kursus og kan være:

- studieaktivitet under kurset
- kursusarbejde(r) rettidigt afleverede og godkendt(e)
- øvelser skal være udførte og rapporter afleverede og godkendte
- afleverede hjemmeopgaver, der tilsammen har et tilfredsstillende niveau
- resultat af interne prøver

7.6 Reeksamination

Reeksamen og sygeeksamen afholdes normalt i næstfølgende ordinære eksamenstermin. Såfremt et kursus eller projekt kun læses én gang om året, kan en studerende, der er dumpet, vælge at komme til reeksamen enten i næstfølgende eksamenstermin eller ca. 14 dage efter at det nye semester er startet.

Tilmelding til reeksamen og sygeeksamen skal være studiekontoret i hænde senest 2 dage efter semesterets afslutning.

En studerende kan højst 3 gange gå til eksamen i et fag.

I fælde af usædvanlige forhold kan VIA give tilladelse til et 4. forsøg.

8. Andre bestemmelser

8.1 Deltagelses- og mødepligt

Den studerende har pligt til at deltage i uddannelsen efter regler fastsat i studieordningen for uddannelsen af institutionen, jf. Bek. nr. 636.

VIA University College forventer høj studieaktivitet med aktiv deltagelse i projekter og øvrige undervisning. Der lægges vægt på den studerendes medansvar for egen faglig og personlig udvikling gennem deltagelse i undervisningsforløb og i samarbejde med andre studerende.

Opfyldelsen af deltagelsespligten er en forudsætning for at kunne indstille sig til prøve i det pågældende fag eller faglige element. Registrering af studerendes deltagelsespligt foretages af uddannelsesleder, vejleder eller underviserteam på baggrund af følgende:

- registrering af studerendes fremmøde til uddannelsens studieforløb
- registrering af rettidig aflevering af de i studieordningen definerede opgaver
- den studerendes aktive medvirken i uddannelsens forskellige studieforløb

Ved studerendes fravær fra studieforløb eller dele heraf har den studerende selv ansvaret for at tilegne sig den viden, de kompetencer og den information, der er givet og arbejdet med under fraværet.

Ved studerendes gentagne tilsidesættelse af deltagelsespligten er det en opgave for uddannelseslederen at give påmindelse herom.

Proceduren er, at uddannelsesleder fremsender en skriftlig påmindelse til den studerende med kopi til studievejlederen. Studievejlederen skriver på baggrund af møde med den studerende et kort notat med angivelse af indhold og aftaler, samt med angivelse af tidspunkt for samtalen. Såfremt det ikke er muligt at gennemføre en studievejledningssamtale med den studerende, fremsender uddannelsesleder et anbefalet brev til den studerende.

Konstaterer uddannelsesstedet fortsat tilsidesættelse af deltagelsespligten, vil den studerende enten blive pålagt at udarbejde en erstatningsopgave, blive pålagt at gå et semester om eller ved gentagen forsømmelse og efter advarsel blive bortvist fra uddannelsen.

Beslutning om tilvejebringelse af erstatningsopgave eller påbud om omgang af et semester eller et studieforløb træffes af uddannelsesleder efter samråd med den studerendes studievejleder og de berørte undervisere.

8.2 Meritbestemmelse

VIA University College kan godkende, at gennemførte/beståede uddannelseselementer eller dele heraf bestrået ved en dansk eller udenlandsk videregående uddannelsesinstitution træder i stedet for uddannelseselementer eller dele heraf, der er omfattet af denne studieordning.

Ved meritoverførsel medregnes opnået karakter ikke, men overføres som bestået. Det afsluttende bachelorprojekt er undtaget fra bestemmelsen.

8.3 Realkompetencevurdering

Realkompetencevurdering kan gennemføres i henhold til Bekendtgørelse om individuel kompetencevurdering

8.4 Meritstuderende

Institutionen kan tillade, at studerende fra andre uddannelser følger dele af uddannelsen og aflægger prøve heri som led i deres egen uddannelse.

8.5 Klager

Klager over afgørelser, taget af uddannelsens øverste ansvarlige i henhold til denne studieordning, indgives til institutionen tilstillet direktøren for Højskolen for Kreative Erhverv. Institutionens afgørelse kan, når klagen vedrører retlige spørgsmål, indbringes for Undervisningsministeriet.

Fristen for indgivelse af klager er 2 uger fra den dag, afgørelsen er meddelt den pågældende.

8.6 Orlov og ophør

Studerende kan ansøge om orlov fra studiet. Ansøgningen indgives skriftligt begrundet og stiles til uddannelsesleder. Orlov kan normalt først bevilges efter gennemførelse af første studieår, med mindre orlovsansøgningen er begrundet i barsel, adoption, sygdom eller indkaldelse til værnepligtstjeneste. Orlov meddeles efter bestemmelserne i bekendtgørelse nr. 167 af 22. februar 2007 om adgang, indskrivning og orlov ved visse videregående uddannelser.

Der kan ikke gives orlov med henblik på at påbegynde en anden uddannelse. Ansøgning om orlov skal for at kunne imødekommes være indgivet skriftligt og i god tid før starten af et nyt semester. Orlov gives normalt for et semester ad gangen og normalt højst for to sammenhængende semestre. Uddannelsesleder kan i særlige tilfælde bevilge orlov for en periode, der strækker sig ud over to semestre. Tilbagevenden fra orlov sker normalt ved starten af et nyt semester.

Studieophør skal altid drøftes med uddannelsesleder og studievejleder. Det er uddannelseslederen, der bekræfter studieophør over for den studerende. Studievejlederen undersøger og vejleder den studerende om muligheder for orlov og genoptagelse af studiet, før studieophør meddeles. Såfremt en studerende ønsker studieophør, skal dette meddeles skriftligt til studieadministrationen og være aftalt, før en studerende kan betragtes som ophørt med uddannelsen. Såfremt dette ikke sker, fremsender uddannelseslederen et anbefalet brev med meddelelse om, at den pågældende anses for at være ophørt med uddannelsen, såfremt der ikke inden en given frist er fremsendt meddelelse herom.

Ved studerendes meddelelse om ophør udleveres et kort spørgeskema til den studerende om årsagen til beslutning om ophør. Svaret indgår i uddannelsesstedets opgørelse over ophør i uddannelsen.

Studerende, som stopper studiet før alle prøver er bestået, har ret til at få udskrevet en attestation, påført oplysninger om beståede prøvers art og bedømmelse.

8.7 Dispensationsregler

VIA University College kan, når det findes begrundet i usædvanlige forhold, dispensere fra reglerne i studieordningen.

9. Partnere

Den studerende har mulighed for at tilrettelægge et helt semester af sin uddannelse som et ophold på en udenlandsk eller anden dansk partneruddannelsesinstitution. Opholdet skal give den studerende kvalifikationer svarende til 30 ECTS-point set i forhold til progressionen i uddannelsen.

Opholdet skal primært tilrettelægges hos en institution, som VIA UC/DAMB har indgået udvekslingsaftale med. Skriftlig ansøgning sendes til den relevante uddannelseschef /leder på VIA UC/DAMB. Ansøgningen betragtes samtidig som en ansøgning om forhåndsgodkendelse af merit.

Såfremt udvekslingsopholdet placeres hos én aftalepartnere, vil VIA UC være behjælpelig med information og ansøgning, ligesom der vil kunne søges om økonomisk tilskud fra Erasmus-midlerne eller andre relevante kilder gennem VIA UC.

Hvis den studerende vælger en institution udenfor rammerne af VIA UC/DAMB s udvekslingsaftaler, er den studerende selv ansvarlig for kontakten med institutionen, for at fremskaffe tilstrækkeligt bevis for det valgte studiums/fags relevans samt søge om merit for opholdet.

De danske partnere er:

- **Aarhus Universitet**
- **Den Danske Filmskole**
- **Medie og Journalisthøjskolen**

4.1 Udvekslingsaftaler

VIA UC/ har aftaler vedr. udveksling med flere uddannelsesinstitutioner, se listen på Studienet.

Bilag 1: Valgfrie uddannelseselementer (udkast)

- Multiplatform storyboarding
- Storytelling and persuasion in the 30-60 second TV spot
- Lyddesign og multiplatform storytelling
- Avanceret post-produktion
- Design af interaktivitet og engagement
- Konvergerende forretningsmodeller
- Creative Business Development - iværksætteri og IP
- International co-produktion og finansiering
- DADIU
- EUCROMA

Multiplatform storyboarding

Målet er at kvalificere den studerende til selvstændigt – og i samarbejde – at udvikle og udarbejde storyboards og story-arkitektur til fortællinger på tværs af digitale medieplatforme og i forbindelse med universudvikling. Fagets elementer skal videreudvikle den studerendes grundlæggende viden om storyboarding og videreudvikle kendskabet til de metoder og teknikker, der benyttes i professionel produktion:

- Avancerede storyboardteknikker
- Billedkomposition, herunder discipliner som perspektiv og landskabstegning, billedets dramaturgiske virkemidler og klassiske teknikker
- Computerbaserede redskaber (software) herunder tegne- og maleprogrammer, grafikprogrammer, billedbehandlingsprogrammer

Forløbet starter med teori og praktiske øvelser og afsluttes med en case i samarbejde med en virksomhed i branchen. Valgfaget vil blive gennemført i samarbejde med studerende fra PB i animation og PB i grafisk fortælling, hvorved den studerende også forventes at tilegne sig tværprofessionel indsigt i beslægtede uddannelser.

Storytelling and persuasion in the 30-60 second TV spot

Through case studies of commercials and public service announcements (PSAs) that are particularly interesting in this context, students choosing this course will gain insights into some of the factors that determine whether or not a TV spot is likely to capture the viewer's interest *and* fulfill its intended functions. Among the subjects covered in this course, in which professional producers and directors of TV spots will play an important role:

- a close look at the many stages in the development and production of a TV spot from the client's first initiative to the approval of the final product;
- strategies of storytelling and persuasion;
- the use of live action, animation and graphics;
- the special challenges involving end titles;
- the use of focus groups;
- measuring the effectiveness of a given TV spot;
- adapting commercials and PSAs to a variety of platforms (e.g. theatrical, TV and web-based);
- the research-based and practice-based literature on the subject

In the final stage of this course, students will work in small groups, each producing one or more TV spots that will be evaluated by professionals in the industry.

Lyddesign og multiplatform storytelling

Valgfaget uddyber den obligatoriske undervisning i forhold anvendelsen af lyd og musik på forskellige platforme, både i forhold til en æstetisk og fortællermæssig anvendelse samt i forhold til den mere praktisk-tekniske håndtering af produktionsudstyr og efterbehandling (Pro Tools). Bla.:

- Forholdet ml. lyd og billede, "klippemusik", "lydkunstnerisk universudvikling" og lydfortælling i teori og praksis
- Analyse og produktion af lyddesign til forskellige medieplatforme, herunder film-, spil og interaktionsdesign
- Akustik, avanceret optageteknik og lydformater
- Lyddesign og efterbehandling med Pro Tools og Adobe Audition, herunder rensning af lyd (støj, larm, digitale dropouts), forbedring og optimering af dialog/stemmer, behandling af atmosfærer/ambiance mv.
- Copyrights og IP

Avanceret post-produktion

I dette valgfag arbejdes der videre med avancerede dele af post-produktionens tekniske muligheder målrettet forskellige platforme. Bl.a.:

- After Effects (Adobe) – for professionelle
- Avanceret colorgrading og mask-teknikker
- Motion graphics produktion. Herunder produktion af avancerede titel-sekvenser.
- Opsætning og beherskelse af komplekse 3D film-set med flere kameraer og lyskilder
- Integration med 3D-elementer fra f.eks. Maya, 3D studio Max og Cinema4D.

Undervisningen består dels af traditionel undervisning og øvelser, dels af workshops hos flere forskellige medievirksomheder som anvender avanceret post-produktion inden for de pågældende områder.

Design af interaktivitet og engagement

Valgfaget omkring design af interaktivitet og engagement fokuserer på det felt, hvor servicedesign og indholds- og oplevelsesdesign mødes. Koncepter og fortællinger på tværs af platforme stiller skærpede krav til mødet med brugeren. Hvor effektivt kan brugeren blive en del af dette møde og hermed fungere som ambassadør. Sagt på en anden måde: Hvordan designer man oplevelser der er interaktive og skaber engagement?

- Analyse og implementering af spillemekanikker på tværs af medier og medie-logikker
- Strategi for og produktion af koncepter med brugergenereret indhold
- Koblinger mellem live-events, fysiske/geografiske oplevelser og digitalt indhold
- IP og rettighedsstyring ved koncepter med brugergenereret indhold og hvor co-creation optræder
- Analyse, strategi og implementering af sociale strategier for deling af indhold og koncepter

Konvergerende forretningsmodeller

Valgfaget vil fokusere på forretningsmodeller og værdikæder på tværs af forskellige medier og brancher. Gammelkendte forretningsmodeller i "traditionelle afgrænsede brancher" som f.eks. filmbranchen afdekkes såvel som der arbejdes med nye forretningsmodeller der løbende opstår på tværs af brancher. Bl.a.:

- Forretningsmodeller i distribution, processer og mekanismer i relation til både B2B distribution og B2C distribution
- Analyse af konvergens mellem oplevelsesdesign og forretningsmodeller og produktion på baggrund af dette. F.eks. hvilken effekt free-to-play distributionsmodeller har på designet af oplevelsen såvel som strukturen og formgivningen af indholdet.
- Analyse af og udvikling af strukturer for sammenspil mellem forretningsmodeller og monitorering af brugernes opførsel og forbrugsvaner i relation af indholdet
- Produktion af strategier for tiltrækning, fastholdelse og "monetization" af brugere af indholdet på tværs af platforme

Undervisningen sker med aktiv inddragelse af konkrete cases fra erhvervslivet såvel som udviklingen af strategier og strukturer for fiktive cases.

Creative Business Development - iværksætter og IP

Formålet med dette valgfag er at supplere de studerende forudsætninger for at starte egen virksomhed med udgangspunkt i et konkret forretningsidé og med udvikling af IP i centrum.

- Inspiration omkring generering og udvikling af en forretningsidé, herunder kreativ udvikling af IP
- Rådgivning og sparring omkring opstart af egen virksomhed, herunder effectuation-logik og entreprenurielle principper (Sarasvathy) afprøvet i praksis
- Juridisk forvaltning og udnyttelse af rettigheder - nye forretningsområder og -modeller baseret på IP
- Udarbejdelse af konkret forretningsplan og strategier for Innovative Creative Business Development

Valgfaget vil blive gennemført i samarbejde med VIAs studentervæksthuse (VIDEA) og øvrige kreative uddannelser i VIA. Endvidere vil virksomheder (med særligt fokus på virksomheder, der i forvejen arbejder med IP, fx LEGO), aktører inden for erhvervsservice (væksthuse mv.), samt internationale netværk blive involveret bl.a. gennem Filmby Aarhus og The Animation Workshop. Jf. også bilag 4.1.2 udbud: Making Animation an IP and brand business.

Valgfaget vil endvidere trække på den nyeste viden fra VIAs Creative Business Center (CBC) og resultaterne fra det regionale initiativ "*Kreative partnerskaber - vækst i og via de kreative erhverv*".

I forhold til sidstnævnte initiativ *Kreative Partnerskaber*, så vil den opnåede viden og resultaterne fra de *forretningsbaserede partnerskaber - udvikling af nye kommercielle forretningsområder gennem de kreative erhverv* direkte tilgå dette valgfag gennem VIAs deltagelse i dette initiativ, jf. bilag 8 i de supplerende oplysninger for initiativbeskrivelsen af *Kreative Partnerskaber*. Jf. også anbefalingerne fra Regeringens vækstteam for kreative erhverv - design, hvori det anbefales, at uddannelses- og vejledningstilbud inden for IP-området på landets kreative uddannelsessteder styrkes (p. 12).

Udviklingen af dette valgfag blev støttet med midler fra Fonden for Entreprenørskab i foråret 2012.

International co-produktion og finansiering

Målet med dette valgfag er at kvalificere den studerende til et vitalt parameter indenfor producervirket: internationalt samarbejde og co-produktion. Faget bygger videre på den studerendes grundlæggende viden om samarbejde og finansiering (obligatoriske del), og vil give kendskab til en række af de mest benyttede metoder til co-produktion og internationale producent samarbejder. Bl.a.:

- Forskellige internationale finansieringsmodeller, herunder bl.a. kendskab til en grundlæggende co-produktionsaftale, indsigt i sale and lease back, bankfinansierede lån, nationale og internationale filminstitut samarbejder, indsigt i forskellige europæiske pointsystemer, minimums- garantier (MG), TV pre-buys, calls fra Media programmet.
- Gennemgang af workshopbaserede internationale fora for finansiering og co-produktion, bl.a. de regionale gennem Cine Regio og europæiske som Nordisk Forum, IDFA, Sheffield og Power to the Pixel.

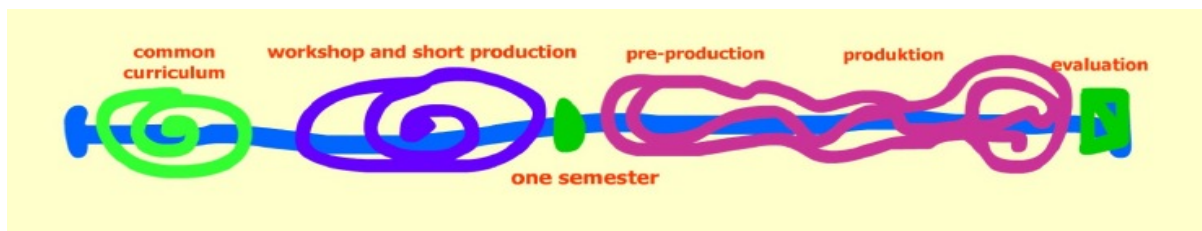
Faget vil bl.a. give mulighed for de studerendes - med hjælp fra VIA - kan søge om optagelse på EAVE (European Audiovisual Entrepreneurs), Mega Business School Ronda (både i den traditionelle efteruddannelse samt den 1 uges lange multiplatform business school) ACE, samt deltage som observatører i Pixel-Jam, hvor multiplatformproduktioner kan finde centrale skandinaviske samarbejder. Ved optagelse på IAVA/ MEGA/ ACE kan denne deltagelse dækkes af Det Danske Filminstitut.

Tværfagligt uddannelsessamarbejde

Følgende uddannelsessamarbejde - begge fordelt over et semester - vil ligeledes indgå i valgfagskataloget for Multiplatform Storytelling and production:

- **DADIU (Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning)**
I DADIU forløbet kommer de studerende fra 16 forskellige uddannelser (primært universiteter og kunsthøjskoler), der arbejder sammen i akademiet i løbet af et semester. Først gennemgås et fælles pensum. Herefter skal hver studerende opfylde en specifik faglig rolle på et spiludviklingshold og

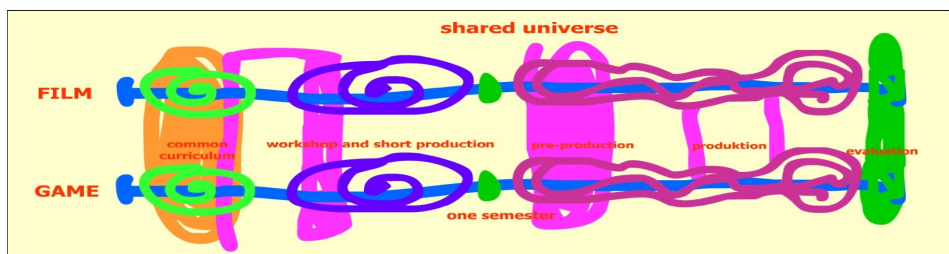
deltage i workshops, forelæsninger, ugeprojekter og til sidst en produktion. Rollen i DADIU-samarbejdet for studerende fra multiplatform Storytelling vil tage udgangspunkt i uddannelsens særlige profil (multiplatform Storytelling med fokus på én af de tre bundne studieretninger). Se www.DADIU.dk.



Figur 1: Grafisk oversigt over DADIU-forløbet (Kilde/grafik: Gunnar Wille)

EUCROMA (European Cross Media Academy)

Formålet med EUCROMA er at samle studerende fra europæiske filmskoler, universiteter og computerspilsuddannelser for at give dem en teoretisk og praktisk indsigt i crossmedia produktion i et europæisk samarbejde – og herigennem finde nye måder at udvikle cross media produktioner.



Figur 2: Grafisk oversigt over EUCROMA - med 2 strenge (Kilde/grafik: Gunnar Wille)

Som i DADIU gennemgås et fælles pensum. Her introduceres de studerende også til metoder for udvikling af fælles universer for de forskellige medier. Herefter følger en række workshops og øvelser, der træner de studerende til at indgå i en digital pipeline. Igen er det fælles univers omdrejningspunktet. Den tredje del handler om kompetenceudvikling for den enkelte studerende i samarbejde med andre kompetencer, herunder også identifikation af egne læringsbehov. Produktionen udgør sidste del. Først skaber de studerende i fællesskab et univers. Derefter skiller de studerende sig ud i to strenge. En streng producerer en film og en producerer spil. De er hele tiden i tæt kontakt med hinanden, så deres fælles univers ikke pludselig udvikler sig i forskellige retninger. Jf. også bilag 3.2.3