|  |
| --- |
| Nedenstående er udklip fra uddannelsens strategiske udviklingsplan, som er udarbejdet i 2022. Alle uddannelser udarbejder og anvender strategiske udviklingsplaner som styrings- og udviklingsredskaber. |

Dimittendprofil for Bachelor i Animation – Character Animation

*Formålet med professionen*

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

*Professionens kernekompetencer*

**Collaborators**

Denne kompetence udvikles i høj grad gennem de tværgående projekter som er en integreret del af uddannelsen.

Kompetencen gør dimittenderne i stand til at indgå i de samarbejder som er en nødvendig del af produktioners udførelse uanset medier og form.

**Professionalism**

Der er behov for at dimittenderne er klædt på til at møde en branche i hastig teknologisk og kulturel udvikling, og at de ikke alene finder tryghed i at have de håndværksmæssige kompetencer til at påvirke udviklingen, men også er i stand til at eksistere og navigere i forandring.

Kompetencen er derfor en paraplybetegnelse, der dækker over områder som:

* Udsyn
* nye medier, nye arbejdsmetoder, trends og tendenser, nye værktøjer etc.
* Social impact
* hvordan påvirker man arbejdspladser i forhold til f.eks. verdensmål
* hvilke historier fortæller vi og hvordan producerer vi de historier
* hvordan kan vi bruge vores skills til at påvirke verden
* Hobby vs. Arbejde
* Hvordan skaber man et sundt forhold til sit arbejde når det samtidig er ens hobby
* Critical Thinking
* Valg og udvikling af arbejdspladser
* Valg og udvikling af arbejdsmetoder
* Valg og udvikling af indhold
* Give og modtage professionel feedback

**Kommunikation**

Hvor et højt niveau af kompetencer inden for intern kommunikation er en iboende nødvendighed for at dimittender kan indgå i de samarbejder der kendetegner animationsproduktion, stiger behovet for styrkede kompetencer i ekstern kommunikation

i takt med at fagfeltet udvides til også at omfatte andre aktører og fagområder.

Ambitionen er at udvikle de studerendes akademiske fagligheder inden for kommunikation, så deres fag udvider sig fra alene at være et håndværk til reelt at kunne samarbejde og influere i en større kontekst.

*Konteksten for dimittenders virke*

Uddannelsen retter sig mod det, der bredt betegnes som dvi-branchen som er en branche der i høj grad et præget af samarbejder mellem specialist funktioner. Det er derfor en branche der kræver høj håndværksmæssig faglighed og særligt styrkede kompetencer inden for især kommunikation og samarbejde.

Det er samtidig også en branche i rivende teknologisk og kulturel udvikling. Den teknologiske udvikling påvirker ikke alene de værktøjer man bruger til at udvikle traditionelt indhold, men i lige så høj grad nye måder og medier at kommunikere på og med. Det kræver, at man bevæger sig væk fra et fundament fokuseret på specifikke softwares, og i stedet udvikler de kerne-kompetencer der skal til for hele tiden at kunne udvide sin værktøjskasse, en langt større indsigt i hvordan teknologi og fortælleformer udvikles, og en grundlæggende åbenhed for at kunne påvirke udviklingen – eller blot eksistere i den.

Dimittenden evner både at agere selvstændigt og entrepreneurielt og dermed udleve en karriere som freelancer eller på anden måde drive egen virksomhed, men samtidig kan dimittenden arbejde som specialist i et produktionsmiljø inden for den visuelle industri.

Samtidig er det en branche der særligt siden 2016, har været i gang med en større, kulturrevolution på arbejdspladserne. Der gøres op med gamle konstruktioner, og der er et stigende fokus på diversitet, ligestilling, inklusion og bæredygtige arbejdsmiljøer.

Arbejdspladserne er stadig drevet og præget af generationer, der har eksisteret under usunde kulturer og leder efter ny inspiration til hvordan de bedst kan omstille sig på både kort og langt sigt.

*Resultatet af professionsudøvelsen*

Dimittenderne vil f.eks. kunne anvende deres særlige kompetencer inden for storytelling og animation til at udvikle nye formater og fortælleformer, læringsværktøjer eller kommunikationsformer til sundhedsområdet, nye produktionsformer til animationsproduktion, eller finde løsninger til at udvikle mere intelligent AI til karakter-animation.

De vil samtidig kunne medvirke til at udvikle ny arbejdskulturer og strukturer og vil, ved at inkludere arbejdsmiljø i deres valg af fremtidige arbejdspladser, også være med til at påvirke branche-kulturen som helhed.

*Ønsket udvikling i dimittendprofilen*

For at imødekomme tendenser inden for dvi-branchen samt styrke dimittendens professionelle virke, er det ønsket at udvikle uddannelsen inden for følgende felter:

- Øget fokus på nye fortælleformer og formater

- Øget indsigt i og interesse for teknologisk udvikling og anvendelse

- Øget fokus på nye platforme og interaktion med omgivelserne

- Øget samarbejde med beslægtede uddannelser, herunder professionsbachelor i grafisk fortælling

- Øget fokus på en bredere brancheforståelse uden for det primære fokusområde

- Øget fokus på faglig refleksion og ansvar for egen læring

*Begrundelse for ønsket udvikling*

Undersøgelser peger på, at qua sin kraftige vækst, er dvi-branchen er udfordret på kvalificeret arbejdskraft der rækker ud over de områder, der ellers traditionelt har været behov for, og som også rummer en højere grad af teknologisk forståelse, forretningsudvikling og kulturel intelligens.

For at imødekomme disse tendenser, er det derfor uddannelsens mål at øge sit fokus på tilstødende industrier samt at åbne de studerendes øjne og interesse for teknologisk udvikling og hvordan den kan assistere deres kreative virke. Endelig er det ønsket at øge fokus på den studerendes faglige refleksion under uddannelsen, så dimittendens evne til at sætte egen praksis ind i en professional sammenhæng og tilegne sig kompetencer til at analysere behovet for egen læring styrkes.

Dimittendprofil for Bachelor i Animation – Computer Graphics Art (CGA)

*Formålet med professionen*

Formålet med uddannelsen til professionsbachelor i animation er at kvalificere den uddannede til selvstændigt at varetage design og udførelse af komplekse, tekniske, kreative opgaver til udvikling og produktion af film, tv og forskellige digitale medieplatforme samt arbejde med animationsbaseret formidling. Uddannelsen retter sig primært mod beskæftigelse inden for film-, tv-, animations- og computerspilbrancherne, nationalt som internationalt og sekundært mod beskæftigelse i den visuelle kommunikationsbranche som helhed.

*Professionens kernekompetencer*

**Hard skills – paraplykompetence**

Den håndværksmæssige faglighed og teknologiske forståelse er essentiel for udøvelsen af opgaver inden for de områder af produktion, hvor Computer Graphics Arts finder anvendelse.  Det samme er en fuld forståelse for hele produktions-pipelinen fra design til færdigt produkt.

Disse kompetencer gør dimittenderne i stand til selvstændigt at lede og problemløse opgaver, afdelinger og hele produktioner for og med andre relevante aktører uanset medie og form.

**Soft Skills - paraplykompetence**

Der er behov for at dimittenderne er klædt på til at møde en branche i hastig teknologisk og kulturel udvikling, og at de derfor er nødt til at have særdeles veludviklede soft skills inden for en række områder så som:

* Selv-refleksion
* Studietenik
* Samarbejde
* Adaptability
* Analyse og planlægning af opgaver og produktioner
* Problemløsning
* Kritisk tænkning

**Teknisk knowhow / Teknisk teori - paraplykompetence**

Dimittender fra CGA opererer i høj grad i det forreste felt af visuel udvikling, og har derfor brug for et solidt, teknologisk fundament at tage afsæt i. Deres tekniske kernekompetencer skal derfor inkludere:

* Underliggende teoriforståelse
* Teknisk snilde (lærer at lære - evner at erhverve ny viden hurtigt)
* Tæt relation mellem teori og praksis
* Teknisk analyse og problemløsning

*Konteksten for dimittendens virke*

Uddannelsen retter sig mod det, der bredt betegnes som dvi-branchen som er en branche der i høj grad et præget af samarbejder mellem specialist funktioner. Det er derfor en branche der kræver høj håndværksmæssig faglighed og særligt styrkede kompetencer inden for især kommunikation og samarbejde.

Det er samtidig også en branche i rivende teknologisk og kulturel udvikling. Den teknologiske udvikling påvirker ikke alene de værktøjer man bruger til at udvikle traditionelt indhold, men i lige så høj grad nye måder og medier at kommunikere på og med.

Det kræver, at man bevæger sig væk fra et fundament fokuseret på specifikke softwares, og i stedet udvikler de kerne-kompetencer der skal til for hele tiden at kunne udvide sin værktøjskasse, en stor indsigt i hvordan teknologi og visuel kommunikation udvikles, og en grundlæggende viden om hvordan dimittenden kan være med til at påvirke udviklingen.

Dimittenden er en stærk problemløser, som evner både at agere selvstændigt og entrepreneurielt og dermed udleve en karriere som freelancer eller på anden måde drive egen virksomhed, men som samtidig kan arbejde som specialist i et produktionsmiljø inden for den visuelle industri.

Samtidig er det en branche der særligt siden 2016, har været i gang med en større, kulturrevolution på arbejdspladserne. Der gøres op med gamle konstruktioner, og der er et stigende fokus på diversitet, ligestilling, inklusion og bæredygtige arbejdsmiljøer.

Arbejdspladserne er stadig drevet og præget af generationer, der har eksisteret under usunde kulturer og leder efter ny inspiration til hvordan de bedst kan omstille sig på både kort og langt sigt.

*Resultatet af professionsudøvelsen*

Dimittenderne vil f.eks. kunne anvende deres særlige kompetencer inden for teknisk forståelse, problemløsning og kritisk tænkning til at udvikle nye formater og fortælleformer, udvikle teknologi til sundhedsområderne og nye produktionsformer – og værktøjer til animationsproduktion, eller finde løsninger til at skabe nye, virtuelle kommunikationsformer.

De vil samtidig kunne medvirke til at udvikle ny arbejdskulturer og strukturer og vil, ved at inkludere arbejdsmiljø i deres valg af fremtidige arbejdspladser, også være med til at påvirke branche-kulturen som helhed.

*Ønsket udvikling i dimittendprofilen*

For at imødekomme tendenser inden for dvi-branchen samt styrke dimittendens professionelle virke, er det ønsket at udvikle uddannelsen inden for følgende felter:

- Øget fokus på nye formater

- Udvidet indsigt i teknologisk udvikling og anvendelse

- Øget fokus på nye platforme og interaktion med omgivelserne

- Øget samarbejde med beslægtede uddannelser, herunder professionsbachelor i grafisk fortælling

- Øget fokus på en bredere brancheforståelse uden for det primære fokusområde

- Øget fokus på faglig refleksion og ansvar for egen læring

*Begrundelse for ønsket udvikling*

Undersøgelser peger på, at qua sin kraftige vækst, er dvi-branchen er udfordret på kvalificeret arbejdskraft der rækker ud over de områder, der ellers traditionelt har været behov for, og som også rummer en højere grad af teknologisk forståelse, forretningsudvikling og kulturel intelligens.

For at imødekomme disse tendenser, er det derfor uddannelsens mål at øge sit fokus på tilstødende industrier samt at ændre fokus fra den softwarefokuserede binding til en tilpasningsfokuseret realisering af kernekompetencer.

Endelig er det ønsket at øge fokus på den studerendes faglige refleksion under uddannelsen, så dimittendens evne til at sætte egen praksis ind i en professional sammenhæng og tilegne sig kompetencer til at analysere behovet for egen læring styrkes.