

Udskriftsdato: 14. december 2025

BEK nr 470 af 09/05/2018 (Gældende)

Bekendtgørelse om uddannelsen til professionsbachelor i animation

Ministerium: Uddannelses- og Forskningsministeriet

Journalnummer: Uddannelses- og Forskningsmin.,
Styrelsen for Forskning og Uddannelse, j.nr. 17/061646

Senere ændringer til forskriften

BEK nr 543 af 28/04/2022

Bekendtgørelse om uddannelsen til professionsbachelor i animation

I medfør af § 22, stk. 1, i lov om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser, jf. lovbekendtgørelse nr. 986 af 18. august 2017, fastsættes efter bemyndigelse:

§ 1. 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, tv og forskellige digitale medieplatforme samt arbejde med animationsbaseret formidling. Uddannelsen retter sig mod beskæftigelse inden for film-, tv-, animations- og computerspilbrancherne, nationalt som internationalt.

Stk. 2. Den uddannede skal have viden, færdigheder og kompetencer som angivet i bilag 1.

§ 2. Uddannelsen, der er en fuldtidsuddannelse, er normeret til 210 ECTS-point. 60 ECTS-point svarer til en fuldtidsstuderendes arbejde i ét år.

Stk. 2. Uddannelsen giver den uddannede ret til at anvende titlen professionsbachelor i animation. Den engelske titel er Bachelor of Animation.

Stk. 3. Uddannelsens engelske betegnelse er Bachelor's Degree Programme in Animation.

§ 3. Uddannelsen består af:

- 1) Obligatoriske uddannelseselementer med et samlet omfang på 65 ECTS-point, der er fælles for de studerende.
- 2) To bundne studieretninger, der hver for sig har et omfang på 75 ECTS-point, og hvoraf den studerende vælger én:
 - a) Karakteranimation.
 - b) Computer Graphic Arts (CG Arts).
- 3) Praktik med et samlet omfang på 30 ECTS-point.
- 4) Valgfri uddannelseselementer, der for den enkelte studerende har et samlet omfang på 30 ECTS-point.
- 5) Bachelorprojekt på 10 ECTS-point.

Stk. 2. De obligatoriske uddannelseselementer, jf. stk. 1, nr. 1, tilrettelægges inden for følgende kerneområder:

- 1) Karakteranimation og CG Arts.
- 2) Visuel kommunikation og visuelle fremstillingsformer.
- 3) Animationsrelateret produktionsteknologi og brancheforståelse.

Stk. 3. Studieretningen inden for karakteranimation, jf. stk. 1, nr. 2, litra a, tilrettelægges inden for følgende kerneområder:

- 1) 2D Karakteranimation: Teori, metoder og teknikker, herunder fysiske udtryksformer og bevægelsesprincipper relevante for 2D-animation.
- 2) 3D Karakteranimation: Teori, metoder og teknikker, fysiske udtryksformer og bevægelsesprincipper relevante for 3D-animation.
- 3) Produktionsforløb baseret på 2D og 3D-karakteranimation.

Stk. 4. Studieretningen inden for Computer Graphic Arts (CG Arts), jf. stk. 1, nr. 2, litra b, tilrettelægges inden for følgende kerneområder:

- 1) Grafisk og digital karakterudvikling og -design: Teori, metoder og teknikker.
- 2) Computerbaseret scenografi, herunder teori, metoder og teknikker for produktionsdesign af omgivelser og miljø samt udførelse af visuelle effekter til film- og computerspilproduktion.
- 3) Digitalt baserede produktionsforløb.

Stk. 5. Eksamensbevis for fuldført uddannelse skal udover de oplysninger, der fremgår af bekendtgørelse om prøver og eksamen i erhvervsrettede uddannelser, indeholde oplysning om, hvorvidt den

færdiguddannede har fuldført studieretning til karakteranimator, jf. stk. 3, eller Computer Graphic Artist, jf. stk. 4.

§ 4. For uddannelsen gælder de regler om professionsbacheloruddannelser, der er fastsat i bekendtgørelse om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser, herunder regler om formål, niveau, videngrundlag, praktik, indhold og tilrettelæggelse, varighed og struktur, adgang, lærerkvalifikationer, prøver og eksamen, studieordning og merit.

§ 5. Styrelsen for Forskning og Uddannelse kan tillade fravigelse af bekendtgørelsen som led i forsøg. Ved forsøg fastsættes samtidig forsøgets varighed og rapporteringsform.

Stk. 2. Styrelsen kan dispensere fra bekendtgørelsen, når det findes begrundet i usædvanlige forhold.

§ 6. Bekendtgørelsen træder i kraft den 1. september 2018.

Stk. 2. Bekendtgørelse nr. 151 af 25. februar 2011 om uddannelsen til professionsbachelor i animation ophæves.

Stk. 3. Uddannelsesinstitutionen kan tilrettelægge overgangsordninger, således at studerende, der har påbegyndt uddannelsen efter de tidligere regler, jf. stk. 2, kan fuldføre uddannelsen efter disse regler.

Styrelsen for Forskning og Uddannelse, den 9. maj 2018

HANS MÜLLER PEDERSEN

/ Pia thor Straten

Mål for læringsudbytte for uddannelsen til professionsbachelor i animation

Mål for læringsudbyttet omfatter den viden, de færdigheder og kompetencer, som en professionsbachelor i animation skal opnå i 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 beskæftigelsesområdets økonomiske vilkår, nationalt som internationalt, samt
- 5) viden om anvendte metoder og teknikker inden for beslægtede fag med aktuel 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 (modelling), 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 celluloid-baseret 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.