



Lovtidende A

2013

Udgivet den 14. juni 2013

10. juni 2013.

Nr. 672.

Bekendtgørelse om uddannelsen til professionsbachelor i grafisk fortælling

I medfør af § 22 i lov om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser, jf. lovbekendtgørelse nr. 467 af 8. maj 2013, fastsættes:

§ 1. Formålet med uddannelsen til professionsbachelor i grafisk fortælling er at kvalificere den uddannede til selvstændigt, kreativt og entreprenant at varetage idéudvikling, design og udførelse af komplekse opgaver inden for grafisk fortælling og skabelse af grafiske universer i og på tværs af forskellige medier med henblik på beskæftigelse inden for forlags-, dagsblads-, film-, medie-, spil- og reklamebranchen samt gennem opstart af egen virksomhed. Uddannelsen skal endvidere give den studerende forudsætninger for at kunne fortsætte i kompetencegivende videreuddannelse.

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

§ 2. Uddannelsen, der er en fuldtidsuddannelse, er normeret til 240 ECTS-point. 60 ECTS-point svarer til en fuldtidsstuderendes arbejde i 1 år.

Stk. 2. Uddannelsen giver den uddannede ret til at anvende titlen professionsbachelor i grafisk fortælling. Den engelske titel er Bachelor of Arts in Graphic Storytelling.

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

§ 3. Uddannelsen består af:

- 1) Obligatoriske uddannelseselementer med et samlet omfang på 170 ECTS-point.
- 2) Praktik med et samlet omfang på 30 ECTS-point.

- 3) Valgfri uddannelseselementer, der for den enkelte studerende har et samlet omfang på 20 ECTS-point.
- 4) Bachelorprojekt på 20 ECTS-point.

Stk. 2. Uddannelsens obligatoriske elementer tilrettelægges inden for følgende kerneområder:

- 1) Sekventiel historiefortælling.
- 2) Universudvikling.
- 3) Produktionsteknik og teknologi.
- 4) Entrepreneurskab.
- 5) Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode.
- 6) Kommunikation.

§ 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 Videregående Uddannelser og Uddannelsesstøtte 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 særlige forhold.

§ 6. Bekendtgørelsen træder i kraft den 15. juni 2013 og har virkning for studerende, der påbegynder uddannelsen 1. august 2013 eller senere.

Styrelsen for Videregående Uddannelser og Uddannelsesstøtte, den 10. juni 2013

INGE MÆRKEDAHL

/ Kirsten Lippert

Bilag 1

Mål for læringsudbytte for uddannelsen til professionsbachelor i grafisk fortælling

Mål for læringsudbyttet omfatter den viden, de færdigheder og kompetencer, som en professionsbachelor i grafisk fortælling skal opnå i uddannelsen.

Viden

Den uddannede har viden om

- 1) praksis, anvendte teorier og centrale begreber samt metoder og redskaber inden for produktion af grafiske fortællinger, såvel traditionelle som nyeste metoder, og kan forstå og reflektere over professions praksis,
- 2) anvendt teori og metode inden for tegning, sekventiel historiefortælling, universudvikling, kommunikation samt produktionsteknik og teknologi samt entrepreneurskab,
- 3) anvendt teori og metode inden for research, idéudvikling, pitching samt udviklingsdesign og komposition,
- 4) fortællermæssige genrer, virkemidler og strategier,
- 5) anvendte tværdisciplinære kunstneriske og videnskabsteoretiske metoder og teknikker inden for beslægtede fag med relevans for grafisk fortælling,
- 6) beskæftigelsesområdets økonomiske, etiske og juridiske vilkår, nationalt som internationalt og
- 7) grafiske fortællingers historiske udvikling og deres aktuelle kulturelle betydning og anvendelse.

Færdigheder

Den uddannede kan

- 1) anvende metoder og teorier samt relevant og praksisnær terminologi og referenceramme i forbindelse med research og analyse af grafiske fortællinger,
- 2) stå for idéudvikling, design og udførelse af grafiske fortællinger og fiktive universer målrettet forskellige medier og målgrupper,
- 3) anvende fagområdets teorier, arbejdsmetoder og teknikker, herunder integrere traditionelle arbejdsmetoder med nyere digitale metoder og sætte disse i relation til beslægtede fagområder,
- 4) definere, planlægge og gennemføre komplekse opgaver og produktion af grafiske fortællinger inden for en defineret kvalitets-, tids- og budgetramme,
- 5) vurdere praktiske og teoretiske problemstillinger i forbindelse med udvikling og produktion af grafiske fortællinger samt vælge og begrunde relevante løsningsmodeller,
- 6) anvende og vurdere centrale entreprenante metoder og processer, herunder lede kreative processer og iværksætterier og
- 7) formidle praksisnære og faglige problemstillinger og løsninger i de forskellige faser i produktionen fra pitch til audience test, markedsføring og distribution med anvendelse af den rette fagterminologi samt etablere professionel kommunikation med forskellige faggrupper, brugere, publikum og kunder.

Kompetencer

Den uddannede kan

- 1) selvstændigt og i et tværfagligt samarbejde varetage research, idéudvikling, design og udførelsen af komplekse arbejdsopgaver inden for grafisk fortælling og skabelsen af grafiske universer,
- 2) selvstændigt indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde, herunder give og modtage konstruktiv og fagligt begrundet kritik i forhold til både arbejdsprocesser og produkt,
- 3) varetage en række opgave- og funktionstyper, herunder specialistfunktioner i forskellige led og felter af værdikæden og mere generelle opgaver på tværs af arbejdsområder,
- 4) håndtere komplekse og udviklingsorienterede problemstillinger ved at koble praktisk erfaring med teoretisk viden og metode,

- 5) håndtere kommunikation og innovation af ideer og koncepter i både forretningsmæssige og kunstneriske sammenhænge,
- 6) selvstændigt eller i samarbejde med andre lede kreative processer og opstarte udviklingsprojekter og egen virksomhed,
- 7) identificere egne læringsbehov samt ajourføre sig i forhold til fagets og beslægtede fagområders udvikling og
- 8) navigere fleksibelt, aktivt og innovativt på et internationalt marked samt påtage sig ansvar inden for rammerne af en professionel etik.