

## Bekendtgørelse om uddannelsen til professionsbachelor i animation

§ 1. Formålet med uddannelsen til professionsbachelor i animation er at kvalificere den uddannede til selvstændigt og kreativt at varetage idéudvikling, design og udførelse af komplekse animationsopgaver i til film-, medie-, spil-, formidlings- og kommunikationsbrancherne, i de visuelle kreative erhverv, i oplevelseserhvervet og i bredere erhvervsmæssige sammenhænge, nationalt som internationalt. Uddannelsen gør den studerende i stand til at vurdere og anvende relevante metoder og processer, herunder de nyeste teknologier. Uddannelsen skal desuden give den studerende afsæt til kompetencegivende videregående uddannelse og understøtte den studerendes personlige udvikling, professionelle dømmekraft og demokratiske dannelse. ~~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 195 ~~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 60 ~~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-Professionsfaglig bacheloreksamen på 10 ECTS-point.

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

- 1) Karakteranimation og Computer Graphic Arts. ~~CG Arts.~~
- 2) Kommunikation og storytelling. ~~Visuel kommunikation og visuelle fremstillingsformer.~~
- 3) Brancheforståelse og karriereudvikling. ~~Animationsrelateret produktionsteknologi og brancheforståelse.~~

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

- 1) 2D karakteranimation.
  - 2) 3D karakteranimation.
  - 3) Digitalt baserede produktionsforløb.
- ~~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 kerneområdet: **Avanceret Computer Graphic Arts:**

1) Modellering, rigging, teksturering og shading.

2) Lyssætning og rendering.

3) Compositing inden for relevante produktionsmetoder.

~~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 studieretningen ~~til~~ karakteranimation~~er~~, jf. stk. 3, eller Computer Graphic Arts~~ist~~, 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.

Stk. 2. Praktikken kan være lønnet, hvis den studerende f.eks. gennemfører praktikforløbet i udlandet, og det pågældende lands lovgivning stiller krav om løn.

§ 5. ~~Styrelsen for Forskning og Uddannelse~~Uddannelses- og Forskningsstyrelsen kan tilade 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.

#### *Ikrafttræden*

§ 6. Bekendtgørelsen træder i kraft den 1. august 2026.

Stk. 2. Bekendtgørelse nr. 470 af 9. maj 2018 om uddannelsen til professionsbachelor i animation ophæves.

Stk. 3. Studerende, der er begyndt på uddannelsen før den 1. august 2026, og som kan færdiggøre uddannelsen inden for uddannelsens normerede studietid, dog senest den 31. december 2029, skal færdiggøre uddannelsen efter de tidligere gældende regler, jf. stk. 2.

Stk. 4. Studerende, der er begyndt på uddannelsen før den 1. august 2026, men som ikke kan færdiggøre uddannelsen senest den 31. december 2029, overføres til denne bekendtgørelses regler.

## Bilag 1

### 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 **viden om**

- 1) ~~viden om~~ praksis, anvendte teorier og centrale begreber samt metoder og redskaber inden for animationsproduktion, såvel traditionelle som nyeste metoder **og teknologier**,
- 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 beskæftigelsesområdet økonomiske, **etiske og juridiske** vilkår, nationalt som internationalt, samt **refleksion over, hvordan disse vilkår påvirker dimittendens muligheder i forhold til egen karriereudvikling, og**
- 5) ~~viden om~~ anvendte metoder og teknikker inden for beslægtede fag med aktuel relevans for animation.
- 6) **anvendelsesmuligheder, begrænsninger og etiske overvejelser i brugen af nye, emergente teknologier i udvikling og produktion af fortællinger og formater på tværs af medier og platforme.**

Den uddannede inden for studieretningen Karakteranimation har tillige viden om

- 1) anvendte teorier, metoder og teknikker inden for **animation, herunder 2D- og 3D-animation**,
- 2) grundlæggende **forståelse for bevægelse, interaktion og skuespil inden for karakteranimation** ~~fysiske udtryksformer og forståelse af deres anvendelse inden for karakteranimation, og samt~~
- 3) anvendte metoder og **relevant teknologi inden for hele processen ved skabelse af animationsfilm, herunder præproduktion, produktion og postproduktion. 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 (modeling), 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 **Computer Graphic Arts CG-Arts**.

### Færdigheder

Den uddannede professionsbachelor i animation kan

1) analysere animationsfilm og -produkter med brug af relevant terminologi og reference-ramme,

2) mestre udførelse af animationsprocesser i medieproduktioner, hvor samspillet mellem animation, dramaturgi, skuespil, musik, grafik og æstetik på den ene side og **produktionsmetoder 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 **og bredere erhvervsmæssige sammenhænge**,

4) planlægge og gennemføre en produktion inden for en defineret kvalitets- og budget-ramme,

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,

8) kritisk vurdere anvendelsen af forskellige digitale teknologier i visuel produktion og animation med henblik på at træffe æstetiske, etiske og produktionsmæssige valg, der er relevante i en professionel praksis, og

9) analysere animationsindustriens etiske, juridiske, økonomiske vilkår og muligheder i forhold til egen karriereudvikling.

Den uddannede inden for studieretningen Karakteranimation kan tillige

1) mestre specialiserede teknikker inden for karakteranimation, fra traditionel ~~celluloid-baseret~~ animationsteknik til digitale 2D- og 3D-medier ~~og Computer Generated Imagery (CGI-animation)~~ samt vurdere de problemstillinger, der knytter sig til at arbejde med mediet i forskellige produktionsforløb og 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, herunder modellering, rigging, teksturering, shading, lyssætning, rendering og compositing, 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 håndtere komplekse udviklingsopgaver og kombinere viden på tværs af animation, kunstnerisk formidling og teknologisk innovation for at 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) løbende identificere egne læringsbehov og videreudvikle egne færdigheder, og kompetencer og karriereretning inden for animationsmediets forskellige udtryksformer og fagområder, samt inden for beslægtede fagområder og i bredere erhvervsmæssige sammenhænge, 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.

UDKAST