

# Bekendtgørelse om uddannelsen til professionsbachelor i grafisk fortælling

§ 1. Formålet med uddannelsen til professionsbachelor i grafisk fortælling er at kvalificere den uddannede til selvstændigt, kreativt og entreprenant at **udvikle idéer til**, varetage idéudvikling **af**, designe og udføre ~~se af~~ komplekse opgaver inden for grafisk fortælling. ~~og skabelse af grafiske universer i og på tværs af forskellige medier med henblik på beskæftigelse~~ Uddannelsen gør den studerende i stand til at vurdere og anvende relevante metoder og processer, herunder de nyeste teknologier. Dette giver den studerende evnen til at skabe grafiske fortællinger og universer både nationalt og internationalt inden for forlags-, dagsblads-, film-, medie-, spil-, formidlings- og kommunikationsbranchen, de visuelle kreative erhverv, oplevelseserhvervet samt bredere erhvervsmæssige sammenhænge, herunder **forretningsudvikling** og ~~reklamebranchen samt gennem~~ opstart af egen virksomhed. Uddannelsen skal **desuden endvidere** give den studerende forudsætningerne for at kunne fortsætte i kompetencegivende videreuddannelse og understøtte den studerendes personlige udvikling, professionelle dømmekraft og demokratiske dannelse. ~~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 **225 240** 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 **155 170** 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 **30 20** ECTS-point.
- 4) ~~Bachelorprojekt~~ **Professionsfaglig bacheloreksamen** på **10 20** ECTS-point.

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

- 1) **Visualisering, tegnehåndværk og komposition** ~~Sekventiel historiefortælling.~~
- 2) **Multimodal storytelling og narrativt design** ~~Universudvikling.~~
- 3) **Visuel udvikling og produktion** ~~Produktionsteknik og teknologi.~~
- 4) **Karriereudvikling og entreprenørskab.** ~~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.

*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 Videregående Uddannelser og Uddannelsesstøtte~~ Uddannelses- og Forskningsstyrelsen 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 1. august 2026.

*Stk. 2.* Bekendtgørelse nr. 672 af 10. juni 2013 om uddannelsen til professionsbachelor i grafisk fortælling 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. maj 2030, 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. maj 2030, overføres til denne bekendtgørelses regler.

## 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 professionens praksis,
- 2) anvendt teori og metode inden for [visualisering, tegnehåndværk og komposition; multimodal storytelling og narrativt design; visuel udvikling og produktion samt karriereudvikling og entreprenørskab](#), ~~tegning, sekventiel historiefortælling, universudvikling, kommunikation samt produktionsteknik og teknologi samt entreprenørskab,~~
- 3) anvendt teori og metode inden for research, idéudvikling, pitching samt udviklingsdesign og komposition,
- 4) fortælle-~~r~~mæssige genrer, virkemidler og strategier,
- 5) anvendte tværdisciplinære kunstneriske og videnskabsteoretiske metoder og teknikker inden for beslægtede fag med relevans for grafisk fortælling,
- 6) beskæftigelsesområdets [organisatoriske](#), økonomiske, etiske og juridiske vilkår, nationalt som internationalt [samt refleksion over, hvordan disse vilkår påvirker dimittendens muligheder i forhold til egen karriereudvikling, og](#)
- 7) grafiske fortællingers historiske udvikling og deres aktuelle kulturelle betydning og anvendelse, [og](#)
- 8) [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.](#)

#### Færdigheder

Den uddannede kan

- 1) anvende metoder og teorier samt relevant og praksisnær terminologi og reference-ramme i forbindelse med research og analyse af grafiske fortællinger,
- 2) stå for idéudvikling, design og udførelse af grafiske fortællinger og [visuel udvikling](#) ~~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 [samt i bredere erhvervsmæssige sammenhænge](#),
- 4) definere, planlægge og gennemføre komplekse opgaver og produktion af grafiske fortællinger inden for en defineret kvalitets-, tids- og budgetramme,
- 5) [analysere og tilpasse narrative strukturer i grafiske fortællinger til forskellige genrer og distributionskanaler, herunder nye brancheområder, 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** **entreprenørskabs**metoder og -processer, herunder lede kreative processer og iværksætter **samt vælge relevant teknologi**, og
- 7) **agere reflekteret i branchen inden for både selvstændigt og kollaborativt virke, herunder forståelse og håndtering af ophavsrettigheder. 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 udførelse 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 **og muligheder for karriereudvikling samt ajourføre sig i forhold til fagets udvikling og i en bredere erhvervsmæssig sammenhæng**, 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.