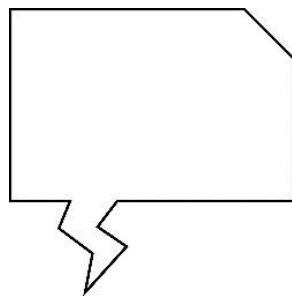


# Grafisk Fortælling



Studieordning  
2017



## Indhold

Indledning	1
1. Uddannelsens opbygning og læringsmål	2
1.1. Uddannelsens opbygning	2
1.2. Mål for læringsudbytte for uddannelsen til Professionsbachelor i Grafisk Fortælling	2
1.2.1. Viden	2
1.2.2. Færdigheder	2
1.2.3. Kompetencer	3
2. Uddannelsens kerneområder	3
2.1. Sekventiel Historiefortælling	3
2.1.1. Indhold	3
2.1.2. Læringsmål	4
2.1.3. ECTS-omfang	5
2.2. Universudvikling	5
2.2.1. Indhold	5
2.2.2. Læringsmål	5
2.2.3. ECTS-omfang	6
2.3. Produktionsteknik og teknologi	6
2.3.1. Indhold	6
2.3.2. Læringsmål	6
2.3.3. ECTS-omfang	7
2.4. Entrepreneurskab	7
2.4.1. Indhold	7
2.4.2. Læringsmål	7
2.4.3. ECTS-omfang	8
2.5. Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode	8
2.5.1. Indhold	8
2.5.2. Læringsmål	8
2.5.3. ECTS-omfang	8
2.6. Kommunikation	9
2.6.1. Indhold	9
2.6.2. Læringsmål	9
2.6.3. ECTS-omfang	9
3. Uddannelsens obligatoriske uddannelseselementer	10
3.1. Tegning og stilistik - kerneområde Sekventiel historiefortælling	10
3.1.1. Indhold	10
3.1.2. Læringsmål	10
3.1.3. ECTS-omfang	10
3.1.4. Prøver	10
3.2. Tegneseriens virkemidler - kerneområde Sekventiel historiefortælling	11
3.2.1. Indhold	11
3.2.2. Læringsmål	11
3.2.3. ECTS-omfang	11

3.2.4. Prøver	11
3.3. Tegneseriens historie - kerneområde Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode	11
3.3.1. Indhold	12
3.3.2. Læringsmål	12
3.3.3. ECTS-omfang	12
3.3.4. Prøver	12
3.4. Sekventiel historiefortælling 1 - kerneområde Sekventiel historiefortælling	12
3.4.1. Indhold	12
3.4.2. Læringsmål	13
3.4.3. ECTS-omfang	13
3.4.4. Prøver	13
3.5. Computerbaserede redskaber - kerneområde Produktionsteknik og teknologi	13
3.5.1. Indhold	13
3.5.2. Læringsmål	14
3.5.3. ECTS-omfang	14
3.5.4. Prøver	14
3.6. Illustration - kerneområde Sekventiel historiefortælling	14
3.6.1. Indhold	14
3.6.2. Læringsmål	14
3.6.3. ECTS-omfang	15
3.6.4. Prøver	15
3.7. <i>World Building</i> - Kerneområde Universudvikling	15
3.7.1. Indhold	15
3.7.2. Læringsmål	15
3.7.3. ECTS-omfang	16
3.7.4. Prøver	16
3.8. Sekventiel historiefortælling 2 - kerneområde Sekventiel historiefortælling	16
3.8.1. Indhold	16
3.8.2. Læringsmål	16
3.8.3. ECTS-omfang	17
3.8.4. Prøver	17
3.9. Tværæstetisk samarbejde - kerneområde Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode	17
3.9.1. Indhold	17
3.9.2. Læringsmål	17
3.9.3. ECTS-omfang	18
3.9.4. Prøver	18
3.10. <i>Pitching</i> - kerneområde Kommunikation	18
3.10.1. Indhold	18
3.10.2. Læringsmål	18
3.10.3. ECTS-omfang	18
3.10.4. Prøver	19
3.11. Digitale og interaktive produktioner - Kerneområde Produktionsteknik og teknologi	19
3.11.1. Indhold	19
3.11.2. Læringsmål	19

3.11.3.	ECTS-omfang	19
3.11.4.	Prøver	19
3.12.	<i>World and Character Design</i> - Kerneområde Universudvikling	20
3.12.1.	Indhold	20
3.12.2.	Læringsmål	20
3.12.3.	ECTS-omfang	20
3.12.4.	Prøver	20
3.13.	Portfolio og karriereplanlægning 1 og 2 - kerneområde Entrepreneurskab	20
3.13.1.	Indhold	21
3.13.2.	Læringsmål	21
3.13.3.	ECTS-omfang	21
3.13.4.	Prøver	21
3.14.	<i>Self promotion, online presence and branding</i> - kerneområde Kommunikation	21
3.14.1.	Indhold	21
3.14.2.	Læringsmål	22
3.14.3.	ECTS-omfang	22
3.14.4.	Prøver	22
3.15.	<i>Applied Cartooning</i> - kerneområde Entrepreneurskab	22
3.15.1.	Indhold	22
3.15.2.	Læringsmål	22
3.15.3.	ECTS-omfang	23
3.15.4.	Prøver	23
3.16.	Publishing og freelancearbejde - kerneområde Entrepreneurskab	23
3.16.1.	Indhold	23
3.16.2.	Læringsmål	23
3.16.3.	ECTS-omfang	24
3.16.4.	Prøver	24
3.17.	Bachelorprojektet og bachelorprøven	24
3.17.1.	Indhold	24
3.17.2.	Læringsmål:	24
3.17.3.	ECTS	24
3.17.4.	Prøve	24
3.18.	Uddannelsens praktik	24
3.18.1.	Praktikperioden	25
3.18.2.	Læringsmål	26
3.18.3.	ECTS-omfang	26
3.18.4.	Prøver	26
4.	Studieordningens valgfrie uddannelseselementer	26
4.1.	<i>Lay-out Basics</i>	26
4.1.1.	Indhold	26
4.1.2.	Læringsmål	27
4.1.3.	ECTS-omfang	27
4.1.4.	Prøver	27
4.2.	Kunsthistorie før 1850	27
4.2.1.	Indhold	27



4.2.2. Læringsmål	27
4.2.3. ECTS-omfang	27
4.2.4. Prøver	27
4.3. Kunsthistorie efter 1850	28
4.3.1. Indhold	28
4.3.2. Læringsmål	28
4.3.3. ECTS-omfang	28
4.3.4. Prøver	28
4.4. "House Style"	28
4.4.1. Indhold	28
4.4.2. Læringsmål	28
4.4.3. ECTS-omfang	29
4.4.4. Prøver	29
5. Merit	29
6. Tidsmæssig placering af uddannelseselementer og praktik, herunder prøver	30
7. Dele af uddannelsen, som kan gennemføres i udlandet	30
8. Praktikperioden	31
8.1. Forudsætninger og godkendelse	31
8.2. Praktikinstitutionens rolle	31
9. Prøver på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling	32
9.1. Prøver på uddannelsen i Grafisk fortælling	32
9.1.1. Portfolioprøve (prøve efter 1. semester)	32
9.1.2. Førsteårsprøven (prøve efter 2. semester)	33
9.1.3. Andetårsprøven (prøve efter 4. semester)	34
9.1.4. Tredjeårsprøven (prøve efter 6. semester)	34
9.1.5. Praktikeksamen	35
9.1.6. Bacheloreksamen	35
9.2. Eksamensbevis	37
9.3. Førsteårsprøven	37
9.4. Syge- og omprøver	37
9.4.1. Sygeprøver	37
9.4.2. Omprøver	38
9.5. Snyder, plagiering og forstyrrende adfærd ved prøver	38
9.5.1. Snyder	38
9.5.2. Plagiering	38
9.5.3. Forstyrrende adfærd	39
9.5.4. Skærpente omstændigheder	39
9.6. Klager og anker over prøver	39
9.6.1. Klage over forhold ved prøver	39
9.6.2. Anke over forhold ved prøver	39
9.7. Krav til skriftlige opgaver og projekter	40
9.7.1. Formkrav	40
9.7.2. Henvvisninger	40
9.7.3. Anerkendelse af ekstra-curriculære aktiviteter	40
9.8. Fagkyndigt udvalg	41



10. Undervisnings- og arbejdsformer på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling	41
10.1. Studieaktivitetsmodellen	41
10.2. Undervisningens tilrettelæggelse	43
10.2.1. Moduler	43
10.2.1.1. Værktøjsmoduler	43
10.2.1.2. Håndværksmoduler	43
10.2.1.3. Produktionsmoduler	43
10.2.1.4. Teorimoduler	43
10.3. Arbejdsformer	43
10.3.1. Undervisning/lærerstyret med aktiv deltagelse	43
10.3.1.1. Teaching	43
10.3.1.2. Studio work	43
10.3.1.3. Presentation and critique	43
10.3.1.4. Evaluation of teaching	44
10.3.1.5. Class meetings	44
10.3.1.6. Exam reviews	44
10.3.2. Projekt- og gruppearbejde med aktiv deltagelse	44
10.3.2.1. Group projects	44
10.3.2.2. Group meetings	44
10.3.2.3. Writing papers	44
10.3.2.4. Preparing for exams	44
10.3.2.5. Exam	44
10.3.2.6. Collaborations with external partners	44
10.3.3. Større projekter på uddannelsen	45
10.3.3.1. Større projekt på 2. semester: Magazine Project	45
10.3.3.2. Større projekt på 4. semester: Graphic Novel Pitch	45
10.3.3.3. Større projekt på 6. semester: Applied Cartooning	46
10.3.3.4. Bachelorprojekt	47
10.4. Mødepligt, deltagelsespligt og studieaktivitet på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling	47
10.4.3. Mødepligt og deltagelsespligt	47
10.4.4. Studieaktivitet	48
10.5. Læsning af tekster på fremmedsprog	48
11. Studieskift og overflytning	48
11.1. Studieskift	48
11.2. Overflytning	49
11.2.1. Ansøgning om studieskift og overflytning	49
11.3. Orlov	49
11.3.1. Barsel, adoption og værnepligt	50
11.3.2. Ansøgning	50
11.4. Dispensation	50
11.5. Ikrafttrædelse og overgangsordninger	50
11.5.1. Ikrafttrædelse	50
11.5.2. Overgangsordninger	50
12. Hjemmel	51

## Indledning

Grafisk Fortælling er en kunstnerisk uddannelse med et markant kommercielt og professionelt fokus. Det betyder, at de studerende arbejder indgående med at tilegne sig færdigheder, viden og kompetencer inden for en lang række områder, der alle har det til fælles, at de baserer sig på et stærkt håndværk og evnen til at arbejde selvstændigt og innovativt på et internationalt professionelt marked. Dette indebærer, at den studerende er i stand til at tænke kommercielt, tilpasse sig en given opgave og skabe fortællinger og *Intellectual Properties*, der kan være udgangspunkt for medieprodukter på tværs af forskellige platforme.

Men samtidig er Grafisk Fortælling en *auteur*-uddannelse, hvor den studerende arbejder med sit eget personlige udtryk, sin egen stil og sine egne fortællinger. Også i denne del af uddannelsen arbejder den studerende ud fra et stærkt håndværksmæssigt udgangspunkt, men i denne sammenhæng koblet med et intensivt kunstnerisk ditto.

Hjertet i Grafisk Fortælling udgøres af tegneserier. Tegneserien er et medie, der konstant er i udvikling og stadig synes at have massevis af uudnyttet potentiale. I sig selv er tegneserien en kraftfuld fortælleform, som i sit udgangspunkt ikke stiller andre krav end et stykke papir, en blyant og en tegneserieskaber. Det gør tegneserien til et medie, der med forholdsvis små udgifter har potentiale til at bevæge og underholde mange mennesker.

Men tegneserien kan også være et idélaboratorium, hvor stærke, nye *Intellectual Properties* kan udvikles og afprøves, før de muligvis bliver udgivet på andre, dyrere platforme.

For at gøre den studerende i stand til at agere i dette felt, introducerer Grafisk Fortælling flere forskellige medier og platforme i løbet af studiet, hvor den Grafiske Fortællers evner og viden kan sættes i spil.

Endelig har Grafisk Fortælling et væsentligt fokus på entrepreneurship. De færdiguddannede professionsbachelorer i Grafisk Fortælling skal i vid udstrækning gøre sig i en virkelighed, hvor de skal arbejde med flere forskellige kunder, ligesom de forventes at skulle arbejde med kortere og længere projektansættelser eller freelanceopgaver. Derfor er det afgørende, at den Grafiske Fortæller formår at "sælge sig selv", arbejde nyskabende og eksperimenterende med stillede opgaver og være med til at udbrede grafiske fortællinger som kreative løsninger til en lang række kommunikations-, formidlings- og underholdningsmæssige opgaver.

Peter Dyring-Olsen  
Uddannelsesleder, Grafisk Fortælling. August 2017

# 1. Uddannelsens opbygning og læringsmål

## 1.1. Uddannelsens opbygning

Uddannelsen til professionsbachelor i Grafisk Fortælling består af

- 1) Obligatoriske uddannelseselementer med et samlet omfang på 170 ECTS-point
- 2) Valgfri uddannelseselementer, der for den enkelte studerende har et samlet omfang på 20 ECTS-point
- 3) Praktik med et samlet omfang på 30 ECTS-point
- 4) Bachelorprojekt på 20 ECTS-point

## 1.2. Mål for læringsudbytte for uddannelsen til Professionsbachelor i Grafisk Fortælling

Målene for læringsudbyttet omfatter den viden, de færdigheder og kompetencer, som en professionsbachelor i Grafisk Fortælling skal opnå i uddannelsens løb (jf. Bekendtgørelse for Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, bilag 1):

### 1.2.1. Viden

Den færdiguddannede professionsbachelor i Grafisk Fortælling 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 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.

### 1.2.2. Færdigheder

Den færdiguddannede professionsbachelor i Grafisk Fortælling 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.



### 1.2.3. Kompetencer

Den færdiguddannede professionsbachelor i Grafisk Fortælling 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.

## 2. Uddannelsens kerneområder

De obligatoriske uddannelseselementer (se nedenfor kap. 3) tilrettelægges inden for 6 kerneområder, som omfatter de overordnede fagområder, som de studerende skal arbejde med for at tilegne sig den nødvendige viden og de nødvendige færdigheder og kompetencer, der kræves for at gennemføre uddannelsen:

- Sekventiel historiefortælling (80 ECTS)
- Universudvikling (20 ECTS)
- Produktionsteknik og teknologi (20 ECTS)
- Entrepreneurskab (30 ECTS)
- Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode (10 ECTS)
- Kommunikation (10 ECTS)

### 2.1. Sekventiel Historiefortælling

Sekventiel historiefortælling er et samlende begreb, der betegner det overordnede arbejde med tegneserier og beslægtede medier, og er dermed det centrale kerneområde i uddannelsen. Formålet er, at den studerende tilegner sig viden om sekventiel fortælle teknik samt færdigheder og kompetencer til at producere grafiske fortællinger på tværs af forskellige genrer, tonaliteter og medieformater.

#### 2.1.1. Indhold

Kerneområdet dækker over følgende delelementer:

- Narratologiske teorier og metoder
- Dramaturgi, herunder fortællingens dynamik og struktur
- Stilistiske virkemidler (stilistik)
- Manuskriptskrivning, dialog og karakterudvikling
- Grafiske fortællinger målrettet forskellige medier og målgrupper, herunder nye tendenser og medier
- Tegneseriesiden, herunder layout, skitse og rentegning
- Fortællinger til computerspil
- Filmforståelse og storyboardteknikker til spillefilm og animation
- Materiale lære
- Figurtegning

- Anatomi og konstruktion
- Stiløvelser
- Billedkomposition, perspektiv og miljøstudier.

### 2.1.2. Læringsmål

#### Viden:

- Den studerende har viden om tegneseriens formsprog i teori og praksis.
- Den studerende har kendskab til fortælle-mæssige genrer, virkemidler og strategier.
- Den studerende har kendskab til klassiske og moderne modeller for plotstrukturer i korte og længere fortællinger.
- Den studerende har kendskab til karakterudvikling og -roller i fiktive fortællinger.
- Den studerende har kendskab til *Best practice* i forhold til klarhed i visuel fortælling.
- Den studerende har kendskab til (skift i) genre og stilistik som organiserende princip og forventningsafstemning.
- Den studerende har kendskab til *Best practice* inden for arbejdsprocesser for tegneserier-skabere.
- Den studerende har kendskab til *Best practice* i forhold til *pitching* og salg af udgivelser til forlag.
- Den studerende har viden om forskellige tegneværktøjer og deres respektive styrker og svagheder.
- Den studerende har viden om perspektiv og konstruktion i teori og praksis.

#### Færdigheder:

- Den studerende kan strukturere et workflow, som er tilpasset det konkrete tegneserieprojekt.
- Den studerende kan analysere og udføre sekventiel historiefortælling med blik for alle brikker i puslespillet.
- Den studerende kan anvendeforskellige fortællemodeller til korte og længere fortællinger.
- Den studerende kan udvikle et komplementært persongalleri og dertil hørende *Character Arcs*.
- Den studerende kan udmønte en overordnet plotstruktur i konkrete scener med koncise og udtryksfulde tekst og dialog.
- Den studerende kan adaptere tekstmanuskripter til visuelle fortællinger.
- Den studerende kan på reflekteret vis anvende tekstlige og visuelle genre- og stilgreb for at sikre optimal kommunikation af fortællingens tematikker.
- Den studerende kan producere en synopsis/*Treatment* til en længere tegneseriefortælling.
- Den studerende kan udmønte tematikker i længere tegneseriefortællinger.
- Den studerende kan planlægge og organisere arbejdsprocesser i forhold til udarbejdelse af længere tegneseriefortællinger.
- Den studerende behersker avancerede tegneteknikker og -metoder, som den studerende efterfølgende kan bruge til løbende at vedligeholde og skærpe sit tegnehåndværk.
- Den studerende formår at overføre tilgange og metoder anvendt i forbindelse med observationstegning til udvikling og udførsel af den studerendes egne motiver.

#### Kompetencer:

- Den studerende kan udføre tegneseriefortællinger på basis af en reflekteret tilgang til visuel historiefortælling.
- Den studerende kan forfatte tegneseriemanuskrifter til egen eller andres videre brug
- Den studerende kan adaptere andres tegneseriemanuskrifter på en effektiv og velovervejet måde.
- Den studerende kan udføre korte tegneseriefortællinger med engagerende og velstrukturerede manuskripter og klar visuel kommunikation.
- Den studerende kan strukturere længere fortællinger med komplekse plots, subplots, karakterer og tematikker.
- Den studerende kan planlægge, og til dels udføre, langvarige arbejdsprocesser med visuelle fortællinger.
- Den studerende kan præsentere koncepter og idéer i pitchform til forlag

- Den studerende kan visualisere egne og andres budskaber på et højt tegneteknisk niveau.
- Den studerende har udviklet et analytisk blik på tegning og billedkomposition, som sætter den studerende i stand til at finde og udbedre håndværksmæssige og kommunikative svagheder i egne og andres tegninger.

### 2.1.3. ECTS-omfang

Kerneområdet udgør 80 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

## 2.2. Universudvikling

I kerneområdet Universudvikling beskæftiger den studerende sig med at skabe fiktive grafiske universer som ramme om fortællinger i forskellige genrer og på tværs af medieplatforme (tegneserie, computerspil, film, reklame, web og events mv.) målrettet forskellige målgrupper.

### 2.2.1. Indhold

Kerneområdet omfatter følgende delelementer:

- Research-teknik og metode
- Kreativ idéudvikling og design af univers
- Procesudviklingsteknik
- Scenografi og karakterer
- Præsentationsteknik: *Pitching*, idé og konceptpræsentation
- Genrer og stilarter

### 2.2.2. Læringsmål

Formålet er, at den studerende tilegner sig færdigheder og kompetencer til at skabe fiktive grafiske universer som ramme om fortællinger i forskellige genrer og på tværs af medieplatforme (tegneserie, computerspil, film, reklame, web og events mv.) målrettet forskellige målgrupper.

Viden:

- Den studerende opnår viden om karakterdesign i både teori og praksis.
- Den studerende opnår viden om universudvikling og karakterdesign i eksisterende produkter og *Intellectual Properties*.
- Den studerende opnår viden om praksis, anvendte teorier og centrale begreber samt metoder og redskaber inden for opbygningen af fiktive grafiske universer.
- Den studerende opnår viden om forskellige medieplatforme og deres målgrupper.

Færdigheder:

- Den studerende kan designe fiktionsverdener, herunder arbejde med overvejelser om historie, karakterer og andre relevante elementer i den givne fiktionsverden (det kunne være antropologi, religion, teknologi og meget andet).
- Den studerende kan skabe præsentationsmateriale, der fremviser deres fiktionsverden (såkaldte *Story Bibles*).
- Den studerende kan analysere og arbejde med karakterdesign inden for eksisterende fiktive universer.
- Den studerende kan anvende og omsætte metoder og teorier samt relevant og praksisnær terminologi og referenceramme i forbindelse med research og design af fiktive såvel som non-fiktive grafiske universer.
- Den studerende kan udføre idéudvikling, design og opbygning af fiktive og non-fiktive grafiske universer, målrettet forskellige medier og målgrupper.
- Den studerende kan anvende fagområdets teorier, arbejdsmetoder og teknikker, herunder integrere traditionelle arbejdsmetoder med nyere digitale metoder og sætte disse i relation til beslægtede fagområder.
- Den studerende kan definere, planlægge og gennemføre opbygningen af grafiske universer inden for en defineret kvalitets-, tids- og budgetramme.

- Den studerende kan vurdere praktiske og teoretiske problemstillinger i forbindelse med udvikling og opbygning af grafiske universer, samt vælge og begrunde relevante løsningsmodeller.
- Den studerende kan forudse, identificere og løse problemer af fx praktiske/tekniske/designmæssige karakter under produktionsprocessen.

#### Kompetencer:

- Den studerende kan udarbejde planer for, hvordan fiktionsverdenen kan eksistere på tværs af forskellige platforme, herunder formulere overvejelser om målgrupper.
- Den studerende kan selvstændigt og i et innovativt tværfagligt samarbejde varetage research, idéudvikling, design og udførelsen af komplekse arbejdsopgaver inden for universudvikling.
- Den studerende kan selvstændigt indgå i fagligt og tværfagligt samarbejde, herunder give og modtage konstruktiv og fagligt begrundet kritik i forhold til både arbejdsprocesser og produkt.
- Den studerende kan varetage en række opgave- og funktionstyper, herunder specialistfunktioner i forskellige led og felter af arbejdet med udvikling og opbygning af grafiske universer og mere generelle opgaver på tværs af arbejdsområder.
- Den studerende kan håndtere komplekse og udviklingsorienterede problemstillinger ved at koble praktisk erfaring med teoretisk viden og metode.
- Den studerende kan identificere egne læringsbehov samt ajourføre sig i forhold til fagets og beslægtede fagområders udvikling.

#### 2.2.3. ECTS-omfang

Kerneområdet udgør 20 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 2.3. Produktionsteknik og teknologi

Formålet er, at den studerende får grundlæggende viden om og færdigheder i produktionsteknik og teknologi, herunder planlægningsmetodik, medieteknik og -teknologi samt relevante computerbaserede redskaber.

#### 2.3.1. Indhold

Kerneområdet dækker over følgende delelementer:

- Produktionsplanlægning: Præproduktion, produktion og postproduktion
- Medieteknik og -teknologi (print- og trykmetoder, nye teknologier og distributionsformater mv.)
- Computerbaserede redskaber (software), herunder tegne- og maleprogrammer, grafikprogrammer, billedbehandlingsprogrammer samt postproduktion

#### 2.3.2. Læringsmål

##### Viden:

- Den studerende har forståelse for forskellige print- og trykteknikker samt hvordan de påvirker forberedelse af tryksager, økonomien omkring produktion samt produktets endelige udseende og udformning.
- Den studerende har kendskab til software til skabelse af digitale og interaktive produktioner.
- Den studerende har viden om forskellige platforme for udgivelse af digitale og interaktive produktioner
- Den studerende har kendskab til eksisterende digitale og interaktive produktioner på tværs af platforme (herunder både tegneserier, computerspil og apps)

##### Færdigheder:

- Den studerende kan skabe nye, originale digitale og interaktive fortællinger, der udnytter mediernes potentiale, på tværs af forskellige platforme.

- Den studerende kan benytte relevant software til at opnå egne mål.
- Den studerende kan benytte eksisterende platforme til distribution af egne digitale og interaktive fortællinger.

**Kompetencer:**

- Den studerende kan arbejde strategisk med digitale og interaktive fortællinger, herunder valg af platform(e) og valg af software.
- Den studerende kan opstille og vedligeholde en tidsplan og styre en kompleks digital og/eller interaktiv produktion.

**2.3.3. ECTS-omfang**

Kerneområdet udgør 20 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

**2.4. Entrepreneurskab****2.4.1. Indhold**

Formålet er, at den studerende tilegner sig entrepreneurial *mindset* og adfærd, herunder tilegnelse af viden, færdigheder og handlekompetencer i forbindelse med opstart af egen virksomhed og udvikling af eksisterende virksomheder / projekter i en markedsorienteret og en tværgangbar kontekst. Der er et særligt fokus på feltet *Applied Cartooning*.

**2.4.2. Læringsmål****Viden:**

- Den studerende opnår kendskab til de forskellige medier, en grafisk fortæller kan arbejde inden for.
- Den studerende opnår kendskab til forskellige platforme, der kan danne rammen om formidlingen af den studerendes professionelle virke og profil.
- Den studerende opnår kendskab til forskellige områder, hvor tegneserier kan fungere som kommunikations- og formidlingsværktøj.
- Den studerende opnår viden om eksisterende eksempler på *Applied Cartooning*.
- Den studerende opnår en grundlæggende viden om kontrakter, kundekontakt og løn.
- Den studerende opnår kendskab til landskabet af forlag, redaktører og andre relevante *gate keepers* inden for mediebranchen i almindelighed og tegneseriebranchen i særdeleshed.
- Den studerende opnår grundlæggende viden om forlagskontrakter.

**Færdigheder:**

- Den studerende kan arbejde aktivt med at fremvise egne evner til forskellige mulige arbejdsgivere.
- Den studerende kan benytte forskellige relevante online-platforme som base for sit portfolio.
- Den studerende kan udarbejde *Applied Cartoons* inden for et givent felt.
- Den studerende kan forestå research inden for et givent felt.
- Den studerende kan aktivt og selvstændigt identificere etablerede forlag og andre medievirksomheder med henblik på at finde den rette partner til at udgive og/eller distribuere den studerendes arbejde.

**Kompetencer:**

- Den studerende kan udarbejde en karriereplan.
- Den studerende kan kontakte mulige kundeemner med henblik på at pitche *Applied Cartooning* som en løsningsmodel for kundens behov.
- Den studerende kan kommunikere proaktivt, strategisk og klart med en given kunde, herunder skabe grundlaget for samtaler om løn/honorar.
- Den studerende kan opstille forskellige løsninger til en kundes behov, herunder skitsere de tidsmæssige og økonomiske aspekter af et givent projekt.
- Den studerende kan opbygge og vedligeholde et netværk af mulige kundeemner.
- Den studerende kan arbejde strategisk med at skabe kontakter til forlag, filmproducenter og

- andre relevante mediepartnere.
- Den studerende kan arbejde strategisk med at sammensætte en bred vifte af arbejdsopgaver, der kan danne grundlag for selvstændig virksomhed.

### 2.4.3. ECTS-omfang

Kerneområdet udgør 30 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

## 2.5. Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode

Formålet er, at den studerende tilegner sig en bred viden om og indsigt i kultur- og kunsthistorie samt tværdisciplinær kunstnerisk og videnskabsteoretisk metode med henblik på at styrke den studerendes evne til refleksion og videnstilegnelse.

### 2.5.1. Indhold

Kerneområdet indeholder følgende elementer:

- Hovedstrømninger inden for kunstens og æstetikens historie.
- Indføring i tegneseriehistorie og værkanalyse.
- Introduktion til kunstnerisk metode i beslægtede kunstarter, f.eks. litteratur, film, billedkunst, musik, teater og design mv.

### 2.5.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende har viden om tegneseriemediets historie og forhistorie.
- Den studerende har viden om mediets virkemidler i en historisk kontekst.
- Den studerende har viden om produktionsteknologier gennem tiden og hvordan de har påvirket tegneseriemediet.
- Den studerende har viden om filmfortællingens teori og praksis.
- Den studerende har viden om kortfilmens særlige narrative karakteristika.
- Den studerende opnår viden om forskellige tilgange til ideudvikling i et tværfagligt samarbejde.
- Bred forståelse for tegneseriens historie og egen plads i den.

Færdigheder:

- Den studerende kan inddrage tegneseriehistorien i sin egen kreative proces – i form af stilgreb, referencer, og andet,
- Den studerende kan udføre og anvende research i fortidens tegneserieproduktioner som afsæt til problemløsning på moderne produktioner.
- Den studerende kan strukturere fortællinger til kortfilm.
- Den studerende kan *pitche* idéer til kortfilm.
- Den studerende kan arbejde systematisk med ideudvikling både individuelt og i tværfaglige samarbejder.

Kompetencer:

- Den studerende kan udfærdige tegneserieværker, der trækker velovervejede på mediets historie.
- Den studerende kan fungere som manuskriptforfatter eller -konsulent på filmprojekter.
- Den studerende kan indgå i skrive/ide-teams.

### 2.5.3. ECTS-omfang

Kerneområdet udgør 10 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

## 2.6. Kommunikation

Formålet er, at den studerende tilegner sig viden om forskellige mediers kommunikative, fortælle-mæssige og æstetiske karakteristika. Faget skal give den studerende færdigheder i at producere grafiske fortællinger til – og på tværs af – forskellige medier i forskellige sammenhænge, og benytte kommunikation aktivt til at promovere sit eget arbejde på forskellige relevante digitale og analoge platforme.

### 2.6.1. Indhold

- Kommunikation ved brug af tekst, illustrationer, grafik, levende billeder, lyd, interaktivitet
- Målgrupper
- Medieanalyse og historie
- *Pitching*
- Digitale kulturformer og nye medieformater
- Virksomhedskommunikation
- Branding og visuel identitet

### 2.6.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende har viden om effektiv og målrettet kommunikation
- Den studerende kender teknikker for mundtlig præsentation
- Den studerende har branchekendskab - hvilke slags *pitches* findes der, hvad *pitcher* man til hvem etc.
- Den studerende opnår kendskab til de forskellige online platforme, branchefestivaler og andre relevante vinduer, hvor den studerende kan fremvise sit virke.
- Den studerende opnår viden om branding, herunder hvordan man opbygger og vedligeholder et brand.

Færdigheder:

- Den studerende forstår at kondensere et budskab til det absolut essentielle.
- Den studerende forstår at målrette budskaber til modtageren.
- Den studerende forstår at iscenesætte budskaber for maksimal effekt.
- Den studerende forstår at indtænke et projekts "pitchbarhed" allerede i designfasen.
- Den studerende kan analysere sit eget brand, understøtte det aktivt online og i forbindelse med branchebegivenheder.
- Den studerende kan planlægge sin egen deltagelse ved branchebegivenheder.

Kompetencer:

- Den studerende kan levere en fængende mundtlig præsentation af idéer og projekter på højt fagligt niveau.
- Den studerende kan udarbejde visuelle hjælpemidler til at understøtte den mundtlige præsentation.
- Den studerende har evnen til aktivt at opsøge aftagere og afsætte projekter til dem.
- Den studerende kan arbejde aktivt og strategisk med sit eget brand, herunder udarbejde planer og langsigtede mål for branding.

### 2.6.3. ECTS-omfang

Kerneområdet udgør 10 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 3. Uddannelsens obligatoriske uddannelseselementer

#### 3.1. Tegning og stilistik - kerneområde Sekventiel historiefortælling

Et stærkt tegnehåndværk, der sætter den studerende i stand til at ramme det udtryk, der tjener en given visuel fortælling, er et afgørende fundament for alt andet, der foregår på Grafisk Fortælling; derfor er der også ekstra fokus på tegning i starten af uddannelsesforløbet

Formålet med uddannelseselementet er

- 1) at den studerende tilegner sig redskaber og metoder, der sætter ham/hende i stand til at udføre observationstegning på et højt fagligt niveau
- 2) at den studerende stifter bekendtskab med en række tegneteknikker og -redskaber og lærer at mestre dem, og
- 3) at den studerende udvikler eller skærper sit eget udtryk gennem stiløvelser..

##### 3.1.1. Indhold

Uddannelseselementet indbefatter materialelære, figurtegning, anatomi og konstruktion, stiløvelser, billedkomposition, perspektiv og miljøstudier.

##### 3.1.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende har viden om forskellige tegneværktøjer og deres respektive styrker og svagheder.
- Den studerende har viden om perspektiv og konstruktion i teori og praksis.
- Den studerende har viden om, hvordan billeder kommunikerer i et komplekst samspil mellem motiv, komposition, stilistik etc.
- Den studerende har viden om tekstens rolle i billeder som både meningsbærende tegn og visuelt element.

Færdigheder:

- Den studerede behersker avancerede tegneteknikker og -metoder, som den studerende efterfølgende kan bruge til løbende at vedligeholde og skærpe sit tegnehåndværk.
- Den studerende formår at overføre tilgange og metoder anvendt i forbindelse med observationstegning til udvikling og udførsel af den studerendes egne motiver.
- Den studerende har evnen til at studere, emulere og lære fra stilskabende tegnere.
- Den studerende kan anvende form- og researchbaserede metoder til design af visuelle elementer - karakter, miljøer, rekvisitter.

Kompetencer:

- Den studerende kan visualisere egne og andres budskaber på et højt tegneteknisk niveau.
- Den studerede har udviklet et analytisk blik på tegning og billedkomposition, som sætter den studerende i stand til at finde og udbedre håndværksmæssige og kommunikative svagheder i egne og andres tegninger.

##### 3.1.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 15 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

##### 3.1.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i Portfolioeksamen efter 1. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende eksamen, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).



## 3.2. Tegneseriens virkemidler – kerneområde Sekventiel historiefortælling

Tegneserien er en kompleks udtryksform, hvor der er mange bolde i spil på hver eneste side, og en forståelse for samtlige mediets virkemidler er afgørende for at kunne formidle letforståelige og komplekse historier eller budskaber i tegneserieform.

Formålet med dette uddannelseselement er, at den studerende bliver fortrolig med alle de processer, der er involveret i skabelsen af tegneserier – idéudvikling, manuskriptskrivning, *thumbnailing*, *layouting*, skitsning, rentegning, *lettering* osv. – samt med alle de mange elementer, som tegneserier består af (tegning, billeder, billedovergange, sidelayout osv.), og hvordan man får dem til at spille optimalt sammen.

### 3.2.1. Indhold

Uddannelseselementet omfatter følgende emner:

- Idégenerering og basale fortællestrukturer
- Systematiske tilgange til at planlægge og udføre tegneserier

### 3.2.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende har viden om tegneseriens formsprog i teori og praksis.
- Den studerende har viden om fortællemæssige genrer, virkemidler og strategier.
- Den studerende har viden om *Best practice* inden for arbejdsprocesser for tegneserieskabere.

Færdigheder:

- Den studerende kan strukturere et workflow, som er tilpasset det konkrete tegneserieprojekt.
- Den studerende kan analysere og udføre sekventiel historiefortælling med blik for elementer i processen.

Kompetencer:

- Den studerende kan udføre tegneseriefortællinger på basis af en reflekteret tilgang til visuel historiefortælling.
- Den studerende kan sætte og ramme deadlines med afsæt i en struktureret arbejdsproces.

### 3.2.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 10 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 3.2.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i Portfolioeksamen efter 1. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

## 3.3. Tegneseriens historie - kerneområde Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode

Uddannelseselementet dækker over en bred introduktion til tegneseriemediets lange og rige historie samt en lang række dybdegående casestudier i specifikke værker og udøvere. Formålet er at give studerende en fornemmelse for den tradition, de skriver sig ind i, men også at give dem inspiration til at finde og bearbejde fortidens tegneserier til nye, fremsynede udtryk. Endelig er studier af mediets mestre og deres

arbejdsmetoder et oplagt udgangspunkt for den studerende til at udforske sit eget workflow, og hvordan det kan optimeres i forhold til den studerendes egne styrker og svagheder.

### 3.3.1. Indhold

Uddannelseselementet omfatter følgende emner:

- Tegneseriens historie fra hulemalerier til *Web Comics*.
- Hovedværker, og hvordan de udnytter tegneseriemediets muligheder.
- Mediets mestre og deres arbejdsmetoder.

### 3.3.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende har viden om tegneseriemediets historie og forhistorie.
- Den studerende har viden om mediets virkemidler i en historisk kontekst.
- Den studerende har viden om produktionsteknologier gennem tiden, og om, hvordan disse har påvirket mediet.
- Den studerende har en bred forståelse for tegneseriens historie og sin egen plads i den.

Færdigheder:

- Den studerende formår at inddrage tegneseriehistorien i den kreative proces - stilgreb, referencer, andet.
- Den studerende kan gennemføre og anvende research i fortidens produktioner som afsæt til problemløsning på moderne produktioner.

Kompetencer:

- Udfærdigelse af tegneserieværker, der trækker velovervejnet på mediets historie.

### 3.3.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 5 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 3.3.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i Portfolioeksamen efter 1. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

## 3.4. Sekventiel historiefortælling 1 – kerneområde Sekventiel historiefortælling

Formålet med dette uddannelseselement er, at den studerende tilegner sig viden om tilblivelse og udvikling af korte, koncise visuelle narrativer, og opnår fortrolighed med grundlæggende dramaturgi og fortælle tekniske konventioner. Den studerende opnår fortrolighed med og arbejder med fortællinger og narrativitet inden for især klassiske fortællemetoder. Faget er meget praktisk anlagt, for at blive god til at lave tegneserier, kræver ud over teoretisk og praktisk læring en hel masse øvelse. I Sekventiel Historiefortælling 1 bliver de studerende stillet målrettede opgaver og supporteret af dygtige undervisere og håndværkere, hvilket optimerer deres udvikling gennem det praktiske arbejde med mediet.

### 3.4.1. Indhold

Uddannelseselementet omfatter følgende emner:

- Fortælle teknisk teori og metode
- Grundlæggende dramaturgi, herunder fortællingens dynamik og struktur
- Manuskriptskrivning, dialog og karakterudvikling

- *Thumbnailing* og *layouting* af visuelle fortællinger
- Visuelt udtryk som fortællerredskab

### 3.4.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende har kendskab til klassiske såvel som mere moderne modeller for plotstrukturer - treaktors-modellen, femaktors-modellen osv.
- Den studerende har viden om genre og stilistik som organiserende princip og forventningsafstemning.
- Den studerende har viden om karakterudvikling og roller i fiktive fortællinger.
- Den studerende har kendskab til *Best practice* i forhold til klarhed i visuel fortælling.

Færdigheder:

- Den studerende behersker praktisk anvendelse af forskellige fortællemodeller.
- Den studerende kan udvikle komplementære persongallerier og dertil hørende *Character Arcs*.
- Den studerende forstår at udmønte en overordnet plotstruktur i konkrete scener med koncise og udtryksfulde tekst og dialog.
- Den studerende kan adaptere tekstmanuskripter til visuelle fortællinger.
- Den studerende behersker reflekteret anvendelse af tekstlige og visuelle genre- og stilgreb for at sikre optimal kommunikation af fortællingens tematikker.

Kompetencer:

- Den studerende kan forfatte tegneseriemanuskrifter til egen eller andres videre brug.
- Den studerende kan adaptere andres tegneseriemanuskrifter på en effektiv og velovervejet måde.
- Den studerende kan udføre korte tegneseriefortællinger med engagerende og velstrukturerede manuskripter og klar visuel kommunikation.

### 3.4.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 20 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 3.4.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i Portfolioeksamen efter 1. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser, herunder *Magazine Project* på 2. semester (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4. og om *Magazine Project* i kap. 10.3.3.).

## 3.5. Computerbaserede redskaber – kerneområde Produktionsteknik og teknologi

Formålet med dette uddannelseselement er at give den studerende grundlæggende viden om og færdigheder i relevante computerbaserede redskaber (software), herunder tegne- og maleprogrammer, grafikprogrammer, billedbehandlingsprogrammer samt layout- og trykforberedelsessoftware.

### 3.5.1. Indhold

Uddannelseselementet omfatter følgende emner:

- Print- og trykmetoder, nye teknologier og distributionsformater mv.
- Computerbaserede redskaber (software), herunder tegne- og maleprogrammer, grafikprogrammer, billedbehandlingsprogrammer samt postproduktion

### 3.5.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende har forståelse for forskellige print- og trykteknikker samt hvordan de påvirker forberedelse af tryksager, økonomien omkring produktion og produktets endelige udseende og udformning.
- Den studerende har kendskab til digitale distributionsmetoder og -platforme samt de særlige former for visuelle fortællinger, som de muliggør.
- Den studerende har kendskab til de underliggende logikker bag tegne- og grafisk software, og hvordan disse logikker påvirker anvendelsen af det respektive software.

Færdigheder:

- Den studerende kan tilegne sig færdigheder i digital tegning, farvelægning og tilrettelæggelse.
- Den studerende kan forberede tegneserier og andre tryksager til tryk – eller webbaseret distribution.

Kompetencer:

- Den studerende kan producere og bearbejde tegneserier, illustrationer mv. med de digitale redskaber, der benyttes i industrien netop nu.
- Den studerende kan klargøre sine og andres produkter til fysisk eller digital forarbejdelse og distribution.

### 3.5.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 10 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 3.5.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i Førsteårsprøven efter 2. semester (se yderligere under kap. 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser, herunder *Magazine Project* på 2. semester (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4. og om *Magazine Project* i kap. 10.3.3.).

## 3.6. Illustration – kerneområde Sekventiel historiefortælling

Formålet med uddannelseselementet er, at den studerende tilegner sig redskaber og færdigheder, der sætter ham/hende i stand til at visualisere egne og andres ideer og koncepter. Der bliver lagt vægt på at klargøre forskelle på og ligheder mellem tegneserietegning og illustrationskunst, som de to traditioner har udviklet sig gennem århundrederne, og på at sætte de studerende i stand til at tilpasse deres praksis til begge felter. Der bliver også lagt vægt på at kunne oversætte komplekse emner og begreber fra mange forskellige områder (fx videnskab, politik, fiktion mm.) til enkelttegninger.

### 3.6.1. Indhold

Uddannelseselementet omfatter følgende emner:

- Farvelære og farvelægning
- Metoder til visualisering af komplekse begreber og fænomener i billedform
- Introduktion til illustrationsfaget, dets praksis og metoder

### 3.6.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende opnår viden om farver, deres samspil og deres kommunikative potentiale i teori og praksis.
- Den studerende opnår viden om, hvordan billeder kommunikerer i et komplekst samspil mellem motiv, komposition, stilistik etc.

- Den studerende opnår viden om, hvordan illustrationer benyttes på tværs af forskellige medier og platforme.
- Den studerende opnår viden om samspillet mellem illustrationer og eventuel tekst.

**Færdigheder:**

- Den studerende behersker praktiske farvelægningsmetoder, traditionelle såvel som digitale
- Den studerende behersker visuel kommunikation med fuld udnyttelse af alle mediets muligheder - design, komposition, farver, tekstur etc.
- Den studerende har evnen til at arbejde aktivt med valg og gennemførelse af stil og udtryk.

**Kompetencer:**

- Den studerende kan oversætte og kondensere komplekse begreber og fænomener til klart kommunikerende billeder, såvel enkeltstående som sekventielle.

**3.6.3. ECTS-omfang**

Uddannelseselementet udgør 15 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

**3.6.4. Prøver**

Uddannelseselementet udprøves i 2. årsprøven efter 4. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

**3.7. World Building - Kerneområde Universudvikling**

Formålet med uddannelseselementet er at introducere den studerende til den grundlæggende teori og praksis involveret i at skabe fiktive universer, som er komplekse og rige nok til at kunne generere mange forskellige historier til mange forskellige platforme.

**3.7.1. Indhold**

Uddannelseselementet omfatter emner som hvordan der arbejdes med fiktionsuniversers funktion inden for popkultur; hvordan arbejdet med universer er en kraftfuld historiefortællingsmetode og hvordan sådanne universer kan danne udgangspunkt for større *Intellectual Properties* såvel som kunstneriske projekter i forskellig skala.

**3.7.2. Læringsmål****Viden:**

- Den studerende har kendskab til anvendte teorier og centrale begreber såvel som praksis inden for opbygningen af fiktive grafiske universer.
- Den studerende har kendskab til metoder og redskaber til at generere historier og produkter ud fra fiktive universer.
- Den studerende har kendskab til forskellige medieplatforme, deres formidlingsmæssige styrker og svagheder, og deres målgrupper.

**Færdigheder:**

- Den studerende kan designe komplekse fiktionsverdener med potentiale til at rumme og generere et væld af historier og produkter.
- Den studerende kan visualisere karakterer, miljøer og rekvisitter fra fiktionsverdener, der præcist og koncist opsummerer universets karakter og særkende.
- Den studerende kan generere historier ud fra komplekse fiktionsverdener.
- Den studerende kan formidle fiktionsverdener som koncepter, så de fremstår fængende for aftageren.

Kompetencer:

- Den studerende behersker den systematiske og målrettede udarbejdelse af komplekse fiktionsverdener.
- Den studerende kan udarbejde *Story Bibles* til at præsentere fiktionsverdener, herunder:
  - præsentation af verdenen i tekst og billeder
  - generering af produkter med afsæt i fiktionsverdenen.

### 3.7.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 15 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 3.7.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i følgende prøver: Andetårsprøven efter 4. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

## 3.8. Sekventiel historiefortælling 2 – kerneområde Sekventiel historiefortælling

Formålet med dette uddannelseselement er, at den studerende tilegner sig viden om tilblivelse og udvikling af visuelle narrativer i *Graphic Novel*-længde og opnår fortrolighed med avanceret dramaturgi og fortælle tekniske konventioner. Den studerende opnår fortrolighed med og arbejder med fortællinger og narrativitet, også inden for mere eksperimenterende fortælle metoder. Faget bygger oven på Sekventiel Historiefortælling 1.

### 3.8.1. Indhold

Uddannelseselementet omfatter følgende emner:

- Avancerede fortælle teknikker
- Dramaturgi, herunder fortællingens dynamik og struktur
- Synopsen som arbejds- og salgsredskab
- *Thumbnailing* og *Layouting* af lange visuelle fortællinger
- Stilskift som fortællegreb

### 3.8.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende opnår viden om plotstrukturer til længere fortællinger, herunder subplots.
- Den studerende opnår viden om skift i genre og stilistik som fortælle mæssigt virkemiddel.
- Den studerende opnår viden om kompleks karakterudvikling - og mangel på samme.
- Den studerende opnår viden om *Best practice* i forhold til *pitching* og salg af udgivelser til forlag.

Færdigheder:

- Den studerende behersker den praktiske anvendelse af fortælle modeller til længere fortællinger.
- Den studerende kan udvikle et komplekst persongalleri og lange *character arcs*
- Den studerende kan producere en synopsis/*treatment* til en længere tegneseriefortælling.
- Den studerende behersker udmøntning af tematikker i længere tegneseriefortællinger.
- Den studerende kan stå for planlægning og organisering af arbejdsprocesser i forhold til udarbejdelse af længere tegneseriefortællinger.

Kompetencer:

- Den studerende kan strukturere længere fortællinger med komplekse plots, subplots, karakterer og tematikker.
- Den studerende kan planlægge, og til dels udføre, langvarige arbejdsprocesser med visuelle fortællinger.
- Den studerende kan præsentere koncepter og idéer i *pitch*-form til forlag.

### 3.8.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 20 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 3.8.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i Andetårsprøve efter 4. semester (se yderligere under kap. 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser, inklusive projektet *Graphic Novel Pitch* på 4. semester (se yderligere om projektet i kap. 10.3.3. og om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

## 3.9. Tværetetisk samarbejde - kerneområde Kunsthistorie og tværdisciplinær kunstnerisk metode

En af grundtankerne bag uddannelsen i Grafisk Fortælling er, at tegneserieskaberens bredt sammensatte kompetencer kan anvendes ind i en lang række andre felter, der beskæftiger sig med visuel fortælling. I Tværetetisk samarbejde indgår de studerende i en aktiv samskabelse med studerende på Bacheloruddannelsen i Animation (Karakteranimation og CG Arts) om at forme og udvikle historierne til de afgangsfilm, der produceres på animationsuddannelsens tredje år.

Formålet er at give de studerende erfaring med at bringe deres færdigheder i spil på et andet fagområde, men også at lade dem indgå i et supporteret samarbejde med faggrupper, som har helt andre arbejdsmetoder og angriber visuelle fortællinger fra en anden vinkel.

### 3.9.1. Indhold

Uddannelseselementet omfatter følgende emner:

- Ideudvikling i samarbejde med CG artists og karakteranimatorer
- Kortfilm som udtryksform
- Filmfortællingens teori og praksis
- Manuskriptudvikling og konsulentarbejde

### 3.9.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende har viden om filmfortællingens teori og praksis.
- Den studerende har viden om kortfilmens særlige narrative karakteristika.
- Den studerende har kendskab til metoder til samskabende ideudvikling.

Færdigheder:

- Den studerende kan strukturere fortællinger til kortfilm.
- Den studerende kan samarbejde systematisk og tværfagligt om ideudvikling.

Kompetencer:

- Den studerende kan fungere som manuskriptforfatter eller -konsulent på filmprojekter.
- Den studerende kan indgå i skrive- og idéteams.

### 3.9.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 5 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 3.9.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i følgende prøver: Andetårsprøve efter 4. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

## 3.10. *Pitching* - kerneområde Kommunikation

Som tegneserieskaber arbejder man typisk som freelancer, der konstant skal afsætte sig selv og sine projekter til forskellige *gatekeepere* og aftagere. Derfor er det afgørende, at man mestrer kunsten at "sælge varen". Det måske væsentligste redskab i dén proces er *pitchet*, hvor et projekt præsenteres kort, fyndigt og skarpt målrettet modtageren.

Formålet med uddannelseselementet *Pitching* er at træne den studerende i kunsten at koge sine idéer ned til det essentielle og at iscenesætte dem på den absolut mest appetitvækkende måde - live, foran et kritisk publikum. De studerende træner *pitching* målrettet i to sammenhænge: Når de udfærdiger og pitcher idéer til afgangsfilm udfærdiget på skolens animationslinjer, og når de udfærdiger og pitcher deres egne *Graphic Novel Pitches* til et panel af indbudte forlæggere.

### 3.10.1. Indhold

Uddannelseselementet omfatter følgende emner:

- Kondensering og målretning af komplekse budskaber
- Udarbejdelse af stærke *visual aids*
- Mundtlig fremlæggelse for både medstuderende og potentielle arbejdsgivere

### 3.10.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende har viden om effektiv og målrettet kommunikation.
- Den studerende har kendskab til forskellige teknikker for mundtlig præsentation.
- Den studerende opnår branchekendskab - hvilke slags *pitches* findes der, hvad *pitcher* man til hvem, osv.

Færdigheder:

- Den studerende kan kondensere sit budskab til det absolut essentielle.
- Den studerende kan målrette sit budskab til modtageren.
- Den studerende kan iscenesætte sit budskab for maksimal effekt.
- Den studerende formår at indtænke et projekts "pitchbarhed" allerede i designfasen.

Kompetencer:

- Den studerende kan forberede og levere en fængende mundtlig præsentation af idéer og projekter på højt fagligt niveau.
- Den studerende kan udarbejde visuelle hjælpemidler (*Visual Aids*) til den mundtlige præsentation.
- Den studerende evner aktivt at opsøge aftagere og afsætte projekter til dem.

### 3.10.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 5 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.



### 3.10.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i Andetårsprøve efter 4. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser, herunder projektet *Graphic Novel Pitch* på 4. semester (se yderligere om projektet i kap. 10.3.3. og om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

## 3.11. Digitale og interaktive produktioner - Kerneområde Produktionsteknik og teknologi

Formålet med uddannelseselementet er, gennem to produktionsforløb (hhv. *Interactive Comics* og *Games*), at give den studerende fortrolighed med samt viden om og erfaring med at arbejde med digitale og interaktive produktioner og med de særlige krav, disse stiller til den udøvende.

### 3.11.1. Indhold

Uddannelseselementet indeholder undervisning og workshop-arbejde med interaktivitet, programmering, håndtering af assets, online deling og meget andet.

### 3.11.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende har kendskab til software til skabelse af digitale og interaktive produktioner
- Den studerende har viden om forskellige platforme for udgivelse af digitale og interaktive produktioner.
- Den studerende har kendskab til eksisterende digitale og interaktive produktioner på tværs af platforme (herunder både tegneserier, computerspil og apps).

Færdigheder:

- Den studerende kan skabe nye, originale digitale og interaktive fortællinger, der udnytter mediernes potentiale, på tværs af forskellige platforme.
- Den studerende kan benytte relevant software til at opnå egne mål.
- Den studerende kan benytte eksisterende platforme til distribution af egne digitale og interaktive fortællinger.

Kompetencer:

- Den studerende kan arbejde strategisk med digitale og interaktive fortællinger, herunder valg af platform(e) og valg af software.
- Den studerende kan opstille og vedligeholde en tidsplan og styre en kompleks digital og/eller interaktiv produktion.

### 3.11.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 10 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 3.11.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i følgende prøver: Tredjeårsprøven efter 6. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

### 3.12. *World and Character Design* - Kerneområde Universudvikling

Formålet med dette uddannelseselement er at træne den studerende i at arbejde indgående med skabelsen af fiktive universer og især med at generere karakterer med afsæt i disse.

Karakterdesign tager udgangspunkt både i den fiktive karakters kendetegn og egenskaber, herunder rolle i den fiktive verden, samt i det fysiske design af karakteren. Der arbejdes med karakterdesign til såvel originale som til allerede eksisterende fiktive universer.

#### 3.12.1. Indhold

Uddannelseselementet omfatter følgende emner:

- Karakterdesign, teori og praksis
- At skrive karakterer, herunder at skabe karakterer, der passer til en given fiktiv verden
- Arbejde med World Building i egne, originale samt i allerede eksisterende fiktionsverdener
- Workflow for arbejdet med World Building og karakterdesign på professionelle produktioner

#### 3.12.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende har viden om karakterdesign i både teori og praksis.
- Den studerende har viden om universudvikling og karakterdesign i eksisterende produkter og *Intellectual Properties*.

Færdigheder:

- Den studerende kan designe fiktionsverdener, herunder arbejde med overvejelser om historie, karakterer og andre relevante elementer i den givne fiktionsverden (det kunne være antropologi, religion, teknologi eller andet).
- Den studerende kan skabe præsentationsmateriale, der fremviser deres originale fiktionsverden (såkaldte *Story Bibles*).
- Den studerende kan analysere og arbejde med karakterdesign inden for eksisterende fiktive universer.

Kompetencer:

- Den studerende kan udarbejde planer for, hvordan fiktionsverdenen kan eksistere på tværs af forskellige platforme, herunder overvejelser om målgrupper.

#### 3.12.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 5 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

#### 3.12.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i følgende prøver: Tredjeårsprøven efter 6. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

### 3.13. Portfolio og karriereplanlægning 1 og 2 - kerneområde Entrepreneurskab

Formålet med dette uddannelseselement er at træne den studerende i at udtænke og skabe planer for sin karriere med henblik på at indsnævre og fokusere feltet af jobmuligheder. Med udgangspunkt i disse planer arbejder den studerende med at udarbejde og vedligeholde et online portfolio, der kan bruges som indgang til den studerendes arbejde, færdigheder og erfaring.

### 3.13.1. Indhold

Uddannelseselementet omfatter en gennemgang af forskellige strategier for arbejdet med portfolio, ligesom den studerende også introduceres for en række eksisterende portfolier. Desuden arbejdes der med fysiske udgaver af portfolierne, og hvordan portfoliet kan danne udgangspunkt for samtaler med redaktører, producere og andre branchefolk.

### 3.13.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende opnår kendskab til de forskellige medier, en grafisk fortæller kan arbejde inden for.
- Den studerende opnår kendskab til forskellige platforme, der kan danne rammen om en formidling af den studerendes professionelle virke og profil.
- Den studerende opnår kendskab til produktions-set-ups inden for forskellige relevante medier.

Færdigheder:

- Den studerende kan arbejde aktivt med at fremvise egne evner til forskellige mulige arbejdsgivere.
- Den studerende kan benytte forskellige relevante online-platforme som base for sit portfolio.

Kompetencer:

- Den studerende kan udarbejde en karriereplan.

### 3.13.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 5 ECTS af uddannelsens 240 ECTS på 5. semester og 5 ECTS af uddannelsens ECTS på 7. semester.

### 3.13.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i følgende prøver: Tredjeårsprøven efter 6. semester og Bachelor-eksamen efter 8. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i de pågældende prøver, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

## 3.14. *Self promotion, online presence and branding* - kerneområde Kommunikation

Formålet med dette uddannelseselement er at træne den studerende i arbejdet med at opbygge sit eget kunstneriske brand. Der fokuseres særligt på tilstedeværelse på væsentlige online-platforme, og den studerende lærer at arbejde med at vedligeholde en identitet gennem deling af arbejde online. Den studerende introduceres også for tankegange og *Best practice* i forbindelse med deltagelse i branchebegivenheder, såsom tegneseriefestivaler.

### 3.14.1. Indhold

Uddannelseselementet omfatter følgende emner:

- Branding
- Introduktion til forskellige, relevante online platforme
- Introduktion til branchebegivenheder, herunder de særligt toneangivende festivaler

### 3.14.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende opnår kendskab til de forskellige online-platformer, branchefestivaler og andre relevante vinduer, hvor den studerende kan fremvise sit virke.
- Den studerende opnår viden om branding, herunder hvordan man opbygger og vedligeholder et brand.

Færdigheder:

- Den studerende kan analysere sit eget brand, understøtte det aktivt online og i forbindelse med branchebegivenheder.
- Den studerende kan planlægge sin egen deltagelse ved branchebegivenheder.

Kompetencer:

- Den studerende kan arbejde aktivt og strategisk med sit eget brand, herunder udarbejde planer og langsigtede mål for sin branding.

### 3.14.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 5 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 3.14.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i følgende prøver: Tredjeårsprøven efter 6. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser, herunder projektet *Applied Cartooning* på 6. semester (se yderligere om projekter i kap. 10.3.3. Projekter, og om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

## 3.15. *Applied Cartooning* - kerneområde Entrepreneurskab

Formålet med dette uddannelseselement er at introducere den studerende for arbejdet med tegneserier i ikke-fiktive sammenhænge - fx som informations- og kommunikationsværktøj inden for sundhedsområdet, kunst og kultur, journalistisk etc., samt at etablere konkret kontakt med en kunde med henblik på udarbejdelse af *Applied Cartoons*. På denne måde udvides feltet af mulige jobs for den studerende. Endelig fokuseres der på at gøre den studerende i stand til selv at opsøge og udvikle mulige kunde(områder), ligesom den studerende opnår viden om at balancere forestillinger om stil og kunstnerisk stemme med kundens krav.

### 3.15.1. Indhold

Uddannelseselementet omfatter følgende:

- Samarbejde med en kunde om at udarbejde *Applied Cartoons*, der udfylder kundens behov
- Undervisning i kontrakter, aflønning etc.
- Træning i at opsøge og udvikle mulige kunde(områder)
- Træning i at balancere forestillinger om stil og kunstnerisk stemme med kundens krav

### 3.15.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende opnår kendskab til forskellige områder, hvor tegneserier kan fungere som kommunikations- og formidlingsværktøj.
- Den studerende opnår viden om eksisterende eksempler på *Applied Cartooning*.
- Den studerende opnår en grundlæggende viden om kontrakter, kundekontakt og løn.

## Færdigheder:

- Den studerende kan udarbejde *Applied Cartoons* inden for et givent felt.
- Den studerende kan forstå research inden for et givent felt.
- Den studerende kan udarbejde en tidsplan for en produktion af en given *Applied Cartoon*.

## Kompetencer:

- Den studerende kan kontakte mulige kundeemner med henblik på at *pitche Applied Cartooning* som en løsningsmodel for kundens behov.
- Den studerende kan kommunikere proaktivt, strategisk og klart med en given kunde, herunder skabe grundlaget for samtaler om løn/honorar.
- Den studerende kan opstille forskellige løsninger til en kundes behov, herunder skitsere den tidsmæssige og økonomiske side af projektet.
- Den studerende kan opbygge og vedligeholde et netværk af mulige kundeemner.

**3.15.3. ECTS-omfang**

Uddannelseselementet udgør 15 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

**3.15.4. Prøver**

Uddannelseselementet udprøves i Tredjeårsprøven efter 6. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser, herunder projektet *Applied Cartooning* på 6. semester (se yderligere om projekter i kap. 10.3.3. Projekter, og om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

**3.16. Publishing og freelancearbejde - kerneområde Entrepreneurskab****3.16.1. Indhold**

Gennem møder med forlag, forlagsredaktører, producere og andre relevante *gate keepers* til mediebranchen opnår den studerende forståelse for og praktisk erfaring med at arbejde professionelt inden for medie- og kulturområdet.

Elementet fokuserer derudover på den udøvedes rettigheder og muligheder i arbejdet som freelancer.

**3.16.2. Læringsmål**

## Viden:

- Den studerende opnår kendskab til landskabet af forlag, redaktører og andre relevante *gate keepers* inden for mediebranchen som sådan og tegneseriebranchen i særdeleshed.
- Den studerende opnår grundlæggende viden om forlagskontrakter

## Færdigheder:

- Den studerende kan aktivt og selvstændigt identificere etablerede forlag og andre medievirksomheder med henblik på at finde den rette partner til at udgive og/eller distribuere den studerendes arbejde.

## Kompetencer:

- Den studerende kan arbejde strategisk med at skabe kontakte til forlag, filmproducenter og andre relevante mediepartnere.
- Den studerende kan arbejde strategisk med at sammensætte en bred vifte af arbejdsopgaver, der kan danne grundlag for selvstændig virksomhed.

### 3.16.3. ECTS-omfang

Uddannelseselementet udgør 5 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 3.16.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i følgende prøver: Bachelorprojekt efter 8. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

## 3.17. Bachelorprojektet og bachelorprøven

### 3.17.1. Indhold

Uddannelsen afsluttes med et bachelorprojekt, hvis formål er at give den studerende lejlighed til på en selvstændig måde at udføre et projektarbejde omfattende eksperimentel, empirisk og/eller teoretisk behandling af en praktisk problemstilling inden for centrale emner i forhold til faget.

Målet med bachelorprojektet er således, at den studerende skal demonstrere en kulmination på studiet i form af en produktion, der sammenkobler den viden og kunnen, han/hun har tilegnet sig gennem hele studiet.

Det forventes, at den studerende demonstrerer evne til at arbejde helhedsorienteret og tværfagligt og forholder sig til alle led i værdikæden, herunder både håndværksmæssige og kommercielle aspekter.

Projektet skal endvidere demonstrere selvstændig kritisk refleksion over egen praksis, herunder valg af specifikke metoder og æstetiske greb.

### 3.17.2. Læringsmål:

Læringsmålene for Bachelorprojektet er identiske med de overordnede læringsmål for hele uddannelsen, som beskrevet ovenfor i kap. 1.2, samt i bilag 1 til Bekendtgørelse for Professionsbachelor i Grafisk Fortælling (se denne).

### 3.17.3. ECTS

Projektet udgør 20 ECTS af uddannelsens samlede 240 ECTS.

### 3.17.4. Prøve

Projektet gennemføres som en individuel opgave, der skrives på uddannelsens 8. semester. Projektet reflekteres herefter i en skriftlig rapport (refleksionsrapport). Projektet og rapporten udgør tilsammen grundlaget for den mundtlig eksamen.

Projektet gennemføres eventuelt i et samarbejde mellem en eller flere studerende og evt. en virksomhed. Projektet formuleres af den studerende og skal godkendes af uddannelsesinstitutionen.

Praktiske krav, herunder formkrav, er beskrevet nærmere under prøver nedenfor kap. 9.1.

## 3.18. Uddannelsens praktik

I Professionsbachelor i Grafisk Fortælling indgår en periode med praktik. Praktikken forberedes ved slutningen af 6. semester og gennemføres på 7. semester.

Formålet med praktikken er at give den studerende en praksisnær professionsindføring i de områder, som

uddannelsen sigter mod. Desuden er målet at bringe forskellige vidensformer i spil med den studerendes oplevelser og erfaringer.

Praktikken skal i samspil med uddannelsens øvrige dele bidrage til opfyldelsen af uddannelsens mål for læringsudbytte og sikre koblingen af "hands-on experience" med teoretisk viden. Målet er således, at den studerende trænes i at omsætte den tilegnede viden i praktiske færdigheder samt at reflektere over egen rolle.

Endelig er målet, at den studerende kan identificere egne læringsbehov og udvikle egen viden, færdigheder og kompetencer i relation til professionsfeltet.

Praktikken kan foregå i Danmark og/eller i udlandet

### 3.18.1. Praktikperioden

Praktikperioden kan foregå i virksomheder, hvor der praktiseres inden for uddannelsens speciale. Der er dog krav til, at stedet har ansat en faglig kvalificeret person, der kan medvirke til at styrke den studerendes faglige og erhvervsmæssige udvikling. Praktikvirksomheden skal være godkendt af uddannelsesinstitutionen, inden praktikperioden påbegyndes. I godkendelsen vurderes praktikstedets relevans for uddannelsen, relevans for studieretning, mulighed for at opfylde krav til praktikken og mulighed for at stille ekstern praktikvejleder til rådighed.

Som udgangspunkt er den ugentlige arbejdstid fastsat til 37 timer. Ved spidsbelastning må den studerende forvente at skulle arbejde yderligere, hvis dette også forventes af praktikstedets øvrige medarbejdere.

Jf. kapitel 12, hjemmel kan den studerende under ulønnet praktik modtage en erkendtlighed i form af en mindre økonomisk påskønnelse fra en virksomhed mv. Beløbet må højst svare til 3.000 kr. om måneden og må ikke ydes som en på forhånd fastsat indkomst i lighed med en lønindkomst.«

Forud for praktikken udarbejdes en praktikaftale, hvor læringsmålene fastsættes for praktikken. Praktikstedet, den studerende og uddannelsesinstitutionen samarbejder om at praktikken lever op til læringsmålene. Det er den studerende eget ansvar at finde og opsøge relevante praktiksteder. Uddannelsesinstitutionen fører løbende en database over praktiksteder og assisterer derudover den studerende med at identificere egnede praktiksteder.

Uddannelsesinstitutionen har ansvar for at forberede praktiksted og den studerende til praktikken.

Datoen for praktikkens påbegyndelse kan variere, afhængig af den konkrete aftale med praktikværten. Praktikaftalen skal imidlertid være færdig og godkendt *mindst en måned inden praktikkens begyndelse*.

Praktikken skal have en varighed af minimum tre måneder og skal have karakter af en praksisnær hverdag i en relevant professionel sammenhæng. Eksempler på praktiksteder kan være tegneserie-, bog- og avisredaktioner, museer, reklamebureauer, illustrationsbureauer, film- og animationsstudier o.m.a.

Såfremt den studerende opsiges, bortvises eller selv afbryder praktikken skal den studerendes deltagelsespligt herunder mødepligt vurderes jvf. kap. 10.4. Denne vurdering har betydning for, om der tilbydes en ny praktik.

Såfremt den studerende ikke selv har fundet en praktikplads senest 2 uger før semestrets begyndelse, kan Uddannelsesinstitutionen tilbyde den studerende relevant praktik ved en af institutionens egne afdelinger. Ligeledes kan den studerende tilbydes supplerende relevant praktik ved en af Uddannelsesinstitutionens afdelinger, i tilfælde af at den først aftalte praktik afbrydes.

I særlige tilfælde som fx virksomhedskonkurs, sygdom eller lignende kan der gives dispensation for praktikkens fulde længde. En eventuel dispensation skal vurderes af praktikkoordinator efter henvendelse fra den studerende og/eller virksomhed.

Ophavsretten skal aftales mellem den studerende og virksomheden ved kontraktindgåelse. Hvis praktikvirksomheden ønsker det, kan der underskrives en fortrolighedserklæring mellem virksomheden, den studerende og uddannelsesinstitutionen.

Efter gennemførelse af praktikken udfylder praktikstedet en evaluering af praktikanten og uddannelsesinstitutionen.

### 3.18.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende opnår viden om det valgte praktiksteds forretningsområde.
- Den studerende opnår viden om det valgte praktiksteds forretningsgang, hverdag og kontaktflade.

Færdigheder:

- Den studerende kan arbejde aktivt og selvstændigt i praktikvirksomhedens forretningsgang, herunder proaktivt definere sin egen rolle.

Kompetencer:

- Den studerende kan identificere potentielle praktiksteder.
- Den studerende kan skabe kontakt til potentielle praktiksteder, være med til at udforme en praktikplan og planlægge praktikken.
- Den studerende kan begå sig i en professionel sammenhæng.

### 3.18.3. ECTS-omfang

Praktikken udgør 30 ECTS af uddannelsens 240 ECTS.

### 3.18.4. Prøver

Der udarbejdes en skriftlig praktikrapport på baggrund af en skabelon (se yderligere under kap. 9.1. Prøver).

## 4. Studieordningens valgfrie uddannelseselementer

Som en del af Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, skal en studerende gennemføre 4 valgfrie uddannelseselementer à 5 ECTS. Den tidsmæssige placering i uddannelsen af valgfrie uddannelseselementer fremgår af afsnittet om tidsmæssig placering af uddannelseselementer og praktik.

De valgfrie uddannelseselementer skal give den studerende mulighed for at kvalificere studie- og erhvervskompetencen gennem toning og perspektivering inden for områder, der bredt relaterer sig til uddannelsens kerneområder.

På Professionsbachelor i Grafisk Fortælling kan der vælges blandt følgende valgfrie uddannelseselementer:

### 4.1. Lay-out Basics

#### 4.1.1. Indhold

I løbet af to uger bliver den studerende bekendt med grundprincipper for grafisk arbejde, herunder typografi, og introduceres herudover til relevant software (InDesign, Illustrator)



#### 4.1.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende opnår kendskab til grundlæggende principper for design og *layout*.
- Den studerende opnår kendskab til arbejdsgange i forbindelse med grafisk arbejde.
- Den studerende opnår viden om relevant software.

Færdigheder:

- Den studerende kan benytte relevant software.

Kompetencer:

- Den studerende kan overskue en større grafisk produktion.
- Den studerende kan vælge fonte, princip *layout* og andet til at skabe den rette løsning.
- Den studerende kan selvstændigt arbejde med *layout*.

#### 4.1.3. ECTS-omfang

Det valgfrie element udgør 5 ECTS.

#### 4.1.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i følgende prøver: enten Førsteårsprøven efter 2. semester (hvis faget er taget på 2. semester) eller Tredjeårsprøven efter 6. semester (hvis faget er taget på 6. semester). Se yderligere under 9.1. Prøver.

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

## 4.2. Kunsthistorie før 1850

#### 4.2.1. Indhold

Den studerende arbejder indgående med en visuel fortæller inden for tidlig kunsthistorie (fra historisk tid til ca. 1850) på tværs af forskellige medier (tegneserier, billedkunst, illustration). Den studerende skriver en opgave om den valgte kunstner.

#### 4.2.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende opnår viden om en udvalgt visuel fortæller og dennes plads i kunsthistorien.

Færdigheder:

- Den studerende kan analysere en visuel fortællers tegne/male- og fortællestil.
- Den studerende kan gengive den valgte visuelle fortællers tegne/male- og fortællestil.

Kompetencer:

- Den studerende demonstrerer evne til at overskue kunsthistorien.
- Den studerende kan samtænke den valgte visuelle fortæller med sit eget arbejde.

#### 4.2.3. ECTS-omfang

Det valgfrie element udgør 5 ECTS.

#### 4.2.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i følgende prøver: Tredjeårsprøven efter 6. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

### 4.3. Kunsthistorie efter 1850

#### 4.3.1. Indhold

Den studerende arbejder indgående med en visuel fortæller inden for moderne kunsthistorie (fra ca. 1850 og frem) på tværs af forskellige medier (tegneserier, billedkunst, illustration). Den studerende skriver en opgave om den valgte kunstner.

#### 4.3.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende opnår viden om en visuel fortæller og dennes plads i kunsthistorien.

Færdigheder:

- Den studerende kan analysere en visuel fortællers tegne/male- og fortællestil.
- Den studerende kan gengive den valgte visuelle fortællers tegne/male- og fortællestil.

Kompetencer:

- Den studerende demonstrerer evne til at overskue kunsthistorien.
- Den studerende kan samtænke den valgte visuelle fortæller med sit eget arbejde.

#### 4.3.3. ECTS-omfang

Det valgfrie element udgør 5 ECTS.

#### 4.3.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i følgende prøver: Tredjeårsprøven efter 6. semester (se yderligere under 9.1. Prøver).

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

### 4.4. "House Style"

#### 4.4.1. Indhold

Den studerende introduceres for en særlig tegne- og fortællestil, som han/hun herefter arbejder med i to uger. Formålet er at klæde den studerende på til at arbejde professionelt inden for andre stilarter end den studerendes egne.

#### 4.4.2. Læringsmål

Viden:

- Den studerende opnår viden om at arbejde inden for et givent visuelt univers.
- Den studerende opnår viden om de forskellige elementer i en tegneserieproduktion.

Færdigheder:

- Den studerende lærer at tegne og fortælle i forhold til et oplæg.

Kompetencer:

- Den studerende lærer at omsætte egne tegne- og fortælleevner til en given stil.
- Den studerende kan indgå som et led i en større, professionel tegneserieproduktion.

#### 4.4.3. ECTS-omfang

Det valgfrie element udgør 5 ECTS.

#### 4.4.4. Prøver

Uddannelseselementet udprøves i følgende prøver: enten Førsteårsprøven efter 2. semester (hvis faget er taget på 2. semester) eller Tredjeårsprøven efter 6. semester (hvis faget er taget på 6. semester). Se yderligere under 9.1. Prøver.

Det er en forudsætning for at deltage i den pågældende prøve, at deltagelsespligten i dette uddannelseselement er opfyldt. Denne består i fuld tilstedeværelse samt aflevering af alle de i undervisningen udleverede øvelser (se yderligere om deltagelsespligten i kap. 10.4.).

## 5. Merit

Beståede uddannelseselementer, herunder praktik, kan ækvivalere tilsvarende uddannelseselementer på en anden institution, som måtte udbyde uddannelsen i Grafisk Fortælling, eller en lignende uddannelse, i Danmark.

Merit tilkendes efter en faglig vurdering af, hvorvidt gennemført uddannelse, beskæftigelse m.v., for så vidt angår indhold og niveau, står mål med indhold og niveau på et eller flere af uddannelsens uddannelseselementer og/eller praktik.

Der henvises i øvrigt til reglerne for obligatorisk ansøgning om merit i bekendtgørelse om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser og adgangsbekendtgørelsen.

Oplysningspligten og reglerne for automatisk ansøgning om merit for gennemførte og/eller beståede uddannelseselementer på mindst samme niveau (obligatorisk merit), som findes i adgangsbekendtgørelsen og bekendtgørelse om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser gælder tilsvarende for valgfrie uddannelseselementer på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling.

Ansøgning om merit, som ikke er omfattet af reglerne for obligatorisk merit, skal fremsendes til uddannelsen senest 1 måned inden det obligatoriske uddannelseselement eller praktikken, som der ansøges om merit for, påbegyndes. Ansøgningen sendes til:

The Animation Workshop, VIA University College  
Kasernevej 5  
8800 Viborg  
Att.: Graphic Storytelling  
Email: taw.bachelor@via.dk

## 6. Tidsmæssig placering af uddannelseselementer og praktik, herunder prøver

Grafisk Fortælling er tilrettelagt som ordinær videregående uddannelse på fuld tid. For studerende som gennemfører uddannelsen uden individuelt tilrettelagt forløb, vil uddannelsens progression, inklusiv prøver, være følgende:

	1. semester			2. semester					
1. studieår	Uddannelseselementer	Tegning og stilistik (15 ECTS)	Tegneseriens virkemidler (10 ECTS)	Tegneseriens historie (5 ECTS)	Sekventiel historiefortælling 1 (20 ECTS)	Computerbaserede redskaber (5 ECTS)	Valgfri element 1 (5 ECTS)		
	Projekter	Magazine project (5 uger)							
Prøver	Godkendelse af deltagelse og afleveringer Portfolioprøve (efter 1. semester)			Godkendelse af deltagelse og afleveringer 1. årsprøve (efter 1. år)					
	3. semester			4. semester					
2. studieår	Uddannelseselementer	Illustration (15 ECTS)	World Building (15 ECTS)		Sekventiel historiefortælling 2 (20 ECTS)	Tværæstetisk samarbejde (5 ECTS)	Pitching (5 ECTS)		
	Projekter	Graphic Novel pitch (5 uger)							
Prøver	Godkendelse af deltagelse og aflevering samt .....			..... 2. årsprøve (efter 2. år)					
	5. semester			6. semester					
3. studieår	Uddannelseselementer	Digitale og Interaktive produktioner (10 ECTS)	World and Character Design (10 ECTS)	Portfolio og Karriereplanlægning 1 (5 ECTS)	Valgfri element 2 (5 ECTS)	Self Promotion, Online Presence and Branding (5 ECTS)	Applied Cartooning (15 ECTS)	Valgfri element 3 (5 ECTS)	Valgfri element 4 (5 ECTS)
	Projekter	Applied cartooning (?? Uger)							
Prøver	Godkendelse af deltagelse og aflevering samt .....			..... 3. årsprøve (efter 3. år)					
	7. semester			8. semester					
4. studieår	Uddannelseselementer	Praktik (30 ECTS)			Publishing and Freelancing (5 ECTS)	Portfolio og Karriereplanlægning 2 (5 ECTS)	Bachelorprojekt (15 ECTS)	Bachelorrapport & eksamen (5 ECTS)	
	Projekter	Bachelorprojekt							
Prøver	Godkendelse af praktik. Praktikrapport.			Godkendelse af deltagelse og aflevering af BA projekt .....					

For studerende, som tilbydes individuelt tilrettelagt forløb som følge af perioder med sygdom, orlov eller andet, vil den progression, som er skitseret i skemaet ovenfor, ikke kunne fastholdes. Den studerendes holdtilknytning vil ligeledes ikke kunne garanteres ved individuelt tilrettede forløb.

## 7. Dele af uddannelsen, som kan gennemføres i udlandet

Uddannelseselementet Praktik, kan gennemføres i udlandet uden særlig ansøgning/aftale herom.

Derudover kan der efter ansøgning til Professionsbacheloruddannelsen i Grafisk Fortælling, VIA University College gives tilladelse til tage et uddannelseselementer i et forløb på mindst 5 og max 30 ECTS (dvs. højst ét helt semester). Dette kan ske på uddannelsens 2. eller 3. år (dvs. på 3., 4., 5. eller 6. semester).



Ansøgning om gennemførelse af uddannelseselementer i udlandet skal sendes til årgangskoordinatoren for det hold, som uddannelseselementerne skal indgå i, senest 1. juni for elementer, der skal indgå i efterårssemestret og senest 1. december for elementer, der skal indgå i forårssemestret.

Ansøgningen skal indeholde en beskrivelse af de elementer, der skal erstatte elementerne i denne studieordning (omfang, formål, læringsmål).

For at kunne gennemføre et eller flere uddannelseselementer i udlandet, skal den studerende som minimum have gennemført uddannelsens første år.

## 8. Praktikperioden

For at kunne gennemføre en praktikperiode, skal den studerende leve op til praktikaftalens mål. Professionsbachelor i Grafisk Fortælling godkender eller afviser en praktikperiode efter indstilling fra praktikinstitutionen.

Der er mødepligt i hele praktikperioden.

### 8.1. Forudsætninger og godkendelse

For at en praktikperiode kan godkendes skal mindst halvdelen af perioden (eksklusiv eventuelle perioder med sygdom m.v.) være gennemført. Afbrydes en praktikperiode inden mindst halvdelen af perioden er gennemført eller uden at den studerende lever op til praktikaftalens mål, skal den studerende tilbydes at færdiggøre praktikperioden på en anden praktikinstitution. Er det ikke muligt at tilbyde den studerende at gøre praktikperioden færdig ved en anden praktikinstitution, afvises praktikken som ikke godkendt, og den studerende tilbydes en ny praktikperiode.

En eventuel ny praktikperiode kan placeres på et andet tidspunkt i uddannelsen, hvis det ikke er administrativt eller praktisk muligt at tilbyde den i samme termin, se hertil ovenfor under tidsmæssig placering af uddannelseselementer og praktik.

### 8.2. Praktikinstitutionens rolle

Det er praktikinstitutionens ansvar at sikre, at de nødvendige betingelser er opfyldt for at en studerende i praktik har mulighed for at leve op til praktikkens mål.

Praktikinstitutionen skal påse, at en studerende i praktik arbejder mod opfyldelse af praktikkens mål på en hensigtsmæssig måde. Praktikinstitutionen kan, eventuelt i samarbejde med uddannelsens praktikkoordinator, tage kontakt til en studerende i praktik, som institutionen vurderer, ikke vil kunne leve op til praktikkens mål eller ikke arbejder mod opfyldelsen af målene på en hensigtsmæssig måde, med henblik på vejledning af den studerende.

Praktikinstitutionen har ikke kompetence til at påse eller lade indgå i praktikinstitutionens indstilling til Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, hvorvidt en studerende i praktik vurderes at være egnet til at virke inden for feltet efter endt uddannelse. Praktikinstitutionens indstilling til Professionsbachelor i Grafisk Fortælling vedrørende en studerendes praktikperiode på institutionen må alene være institutionens vurdering af, hvorvidt og i hvilken grad de opstillede mål for praktikken er opfyldte.

Praktikinstitutionen forpligter sig til ikke at afbryde en studerendes praktikophold på institutionen før Professionsbachelor i Grafisk Fortælling har været inddraget med henblik på løsningen af en konflikt eller et forhold den studerende og praktikinstitutionen imellem.

## 9. Prøver på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling

Alle projekter og prøver på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling afholdes på engelsk. I vurderingen af en studerendes præstation ved skriftlige prøver og mundtlige prøver med skriftligt prøvegrundlag, udarbejdet af den studerende selv, indgår den studerendes formuleringsevner som en del af bedømmelsesgrundlaget.

For studerende med behov for særlige prøvevilkår pga. helbred, sproglige udfordringer eller andet tilbyder Professionsbachelor i Grafisk Fortælling dette, med henblik på at ligestille disse studerende med studerende uden behov for særlige prøvevilkår.

Særlige prøvevilkår tilbydes hver enkelt studerende efter ansøgning og på baggrund af en konkret vurdering af om, og i hvilken grad, der er behov for særlige vilkår. Særlige prøvevilkår skal alene sikre, at de studerendes muligheder for at gennemføre prøven på tilfredsstillende vis ligestilles med de studerende, som ikke har behov for særlige vilkår. Prøvens niveau og kravene til målopfyldelse må ikke påvirkes af et tilbud om særlige prøvevilkår.

### 9.1. Prøver på uddannelsen i Grafisk fortælling

Professionsbachelor i Grafisk Fortællings prøver er tilknyttet læringsmål for et eller flere af uddannelsens uddannelseselementer. Hvilket eller hvilke elementer, prøverne knytter sig til, fremgår af beskrivelsen for hver enkelt prøve.

Begyndelse på et uddannelseselement, hvortil der er knyttet en eller flere prøver er samtidig automatisk tilmelding til den eller de tilknyttede prøver. Tilmelding til en prøve (herunder automatisk tilmelding) er samtidig brug af et prøvoforsøg.

#### 9.1.1. Portfolioprøve (prøve efter 1. semester)

##### *Område*

Ved prøven udprøves læringsmålene for uddannelseselementer, der indgår på 1. semester:

- Tegning og Stilistisk
- Tegneseriens Virkemidler
- Tegneseriens Historie.

##### *Kompetencemål*

- 1) Portfoliet indeholder færdiggjort arbejde fra alle større opgaver på det første semester.
- 2) Portfoliet viser, at den studerende formår at dokumentere sin udvikling gennem det første semester.

##### *Prøveform*

Mundtlig prøve på baggrund af præsentationsportfolio.

Varighed: 30 minutter.

Prøven bedømmes individuelt.

##### *Prøvegrundlag*

Grundlaget for prøven er et præsentationsportfolio, som viser den studerendes arbejde i løbet af det første semester.

##### *Omfang, projekt og skriftligt produkt*

Portfoliet skal indeholde minimum tre opgaver fra samtlige Tegning og Stilistik-workshops samt alle opgaver produceret som del af workshops i Tegneseriens Virkemidler og Tegneseriens Historie. Det skal fremgå tydeligt, hvad der er produceret i hvilke workshops.

Opgaverne skal samles og afleveres elektronisk i én pdf-fil i A4-format.

Ud over det løbende arbejde gives den studerende ved semestrets afslutning tre arbejdsdage til at sammensætte portfoliet.

### Bedømmelsesgrundlag

Den studerende eksamineres mundtligt med udgangspunkt i det afleverede portfolio. Der lægges vægt på, i hvilket omfang den studerende – med udgangspunkt i læringsmålene for Tegning og Stilistisk, Tegneseriens Virkemidler og Tegneseriens Historie – er i stand til at reflektere over og begrunde udvalget af opgaver til portfolioet, og i hvilken grad den studerende er i stand til, på baggrund af de udvalgte opgaver, at reflektere over sin egen læring og udvikling i semesterets løb.

Det er endvidere en forudsætning for deltagelse i prøven, at deltagelsespligten er opfyldt (se under deltagelsespligt på uddannelsen).

### Bedømmelse

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, med intern bedømmelse.

## 9.1.2. Førsteårsprøven (prøve efter 2. semester)

### Område

Ved prøven prøves læringsmålene fra 1. og 2. semester på følgende uddannelseselementer:

- Tegning og Stilistisk
- Tegneseriens Virkemidler
- Tegneseriens Historie, Sekventiel Historiefortælling 1
- Computerbaserede redskaber

Derudover indgår læringsmål fra enten *Layout Basics* (hvis dette uddannelseselement er taget på 2. semester) eller *House Style* (hvis dette uddannelseselement er taget på 2. semester).

### Kompetencemål

Der lægges vægt på, at den studerende udviser overblik over valg af genre, tone og persongalleri, ligesom den studerende skal vise sin evne til at benytte viden og sekventiel historiefortælling.

### Prøveform

Mundtlig prøve på baggrund af afleveret projekt.

Varighed: 25 minutter

Individuel prøve.

### Prøvegrundlag

Grundlaget for prøven er en tegneserie, som den studerende i løbet af fem dage skal skabe ud fra et givent oplæg. Oplægget udleveres ved prøvens begyndelse.

### Omfang, projekt og skriftligt produkt

En rentegnet og komplet tegneserie på minimum 2 sider, udfærdiget med udgangspunkt i et udleveret tekstoplæg – en enkelt sætning, det kan være en frase, et ordsprog eller et citat. Oplægget skal sikre, at den studerende ikke kan genbruge gammelt arbejde skabt i en anden sammenhæng. Tegneserien kan tegnes digitalt eller analogt, og den kan være i farver eller sort/hvid. Genre, tone, miljø etc. er op til den studerende, så længe vedkommende kan argumentere overbevisende for forbindelsen mellem det udleverede tekstoplæg og den producerede tegneserie.

### Bedømmelsesgrundlag

Den studerende eksamineres mundtligt med udgangspunkt i det afleverede projekt. Der lægges vægt på den studerendes refleksioner over og begrundelser af de valg, vedkommende har truffet i arbejdet med projektet.

Det er en forudsætning for deltagelse i den mundtlige prøve, at tegneserien er afleveret inden for den fastsatte frist, og at den opfylder de ovenfor beskrevne kriterier.

Det er endvidere en forudsætning for deltagelse i prøven, at deltagelsespligten er opfyldt. Se yderligere under kap. 10.3.3. og 10.4.

### Bedømmelse

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, og med ekstern censur.

### 9.1.3. Andetårsprøven (prøve efter 4. semester)

#### Område

Ved prøven prøves læringsmålene på følgende uddannelseselementer:

- Illustration
- *World Building*
- Sekventiel Historiefortælling 2
- Tværfagligt samarbejde
- *Pitching*

#### Kompetencemål

Ved den mundtlige eksamen skal den studerende forsvare sine kunstneriske og kommercielle valg i den praktiske opgave samt udvise refleksion over valg og egen udvikling. Der lægges særlig vægt på at den studerende demonstrerer evner og viden inden for *World Building* (kerneområdet Universudvikling).

#### Prøveform

Mundtlig prøve på baggrund af afleveret tegnet og skriftligt oplæg (se nedenfor).

Varighed: 25 minutter.

Prøven bedømmes individuelt.

#### Prøvegrundlag

Grundlaget for prøven er en praktisk opgave af 5 dages varighed, hvor den studerende demonstrerer viden om og evner inden for uddannelsens andet år. Det er en forudsætning for deltagelse i prøven, at opgaven er afleveret inden for den fastsatte frist, og indeholder følgende:

#### Omfang, projekt og skriftligt produkt

- 1) En minimum to sider lang, komplet og færdigtegnet tegneserie i farver, som udspiller sig i et fiktionsunivers, den studerende selv har skabt, og
- 2) Minimum 1 side med beskrivelser af, hvordan tegneserien og dens univers kan danne udgangspunkt for *World Building*.

#### Bedømmelsesgrundlag

Den studerende eksamineres mundtligt med udgangspunkt i det afleverede projekt. Der lægges vægt på den studerendes refleksioner over og begrundelser af de valg, vedkommende har truffet i arbejdet med projektet.

Det er en forudsætning for deltagelse i den mundtlige prøve, at projektet er afleveret inden for den fastsatte frist, og at det opfylder de ovenfor skitserede kriterier.

Det er endvidere en forudsætning for deltagelse i prøven, at deltagelsespligten er opfyldt. Se yderligere under kap. 10.3.3. og 10.4.

#### Bedømmelse

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, og med ekstern censur.

### 9.1.4. Tredjearsprøven (prøve efter 6. semester)

#### Område

Ved prøven prøves læringsmålene på alle uddannelseselementer på 3. år.

Derudover indgår læringsmålene fra enten *Lay-Out Basics* (hvis dette uddannelseselement er taget på 6. semester) eller *House Style* (hvis dette uddannelseselement er taget på 6. semester).

#### Kompetencemål

Med opgaven skal den studerende demonstrere viden om og evner inden for uddannelsens tredje år. Ved den mundtlige eksamen skal den studerende endvidere forsvare sine kunstneriske og kommercielle valg i den praktiske opgave samt udvise refleksion over valg og egen udvikling.

#### Prøveform

Mundtlig prøve på baggrund af afleveret skriftligt produkt.



Varighed: 30 minutter.  
Individuel bedømmelse.

#### *Prøvegrundlag*

Grundlaget for prøven er en praktisk opgave, der skal løses på 5 dage. Den studerende skal demonstrere viden om og evner inden for uddannelsens tredje år. Det er en forudsætning for deltagelse i prøven, at opgaven er afleveret inden for den fastsatte frist,

#### *Omfang, projekt og skriftligt produkt*

Den studerende skal aflevere 2-4 siders tegneserie.

#### *Bedømmelsesgrundlag*

Den studerende eksamineres mundtligt med udgangspunkt i det afleverede projekt. Der lægges vægt på den studerendes refleksioner over og begrundelser af de valg, vedkommende har truffet i arbejdet med projektet.

Det er en forudsætning for deltagelse i den mundtlige prøve, at projektet er afleveret inden for den fastsatte frist, og at det opfylder de ovenfor skitserede kriterier.

Det er en forudsætning for deltagelse i prøven, at deltagelsespligten er opfyldt. Se yderligere under kap. 10.3.3. og 10.4.

#### *Bedømmelse*

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, med intern censur.

### **9.1.5. Praktikeksamen**

#### *Område*

Følgende fagindhold indgår i denne eksamen: Praktik

#### *Kompetencemål*

Den studerende kan reflektere over egen indsats og læring og praktikstedets karakter og relevans.

#### *Prøveform*

Skriftlig prøve.  
Individuel bedømmelse.

#### *Prøvegrundlag*

Skriftlig rapport, udfærdiget på baggrund af en skabelon, der stilles af uddannelsesinstitutionen. Skabelonen udleveres inden for den studerendes praktikophold og skal afleveres umiddelbart efter praktikperiodens udløb.

#### *Omfang, projekt og skriftligt produkt*

Rapporten skal have et omfang på 2-4 normalsider som besvarer den udleverede skabelon.

#### *Bedømmelsesgrundlag*

Der lægges vægt på at den studerende evner at reflektere over sin egen rolle i praktikken og over, hvordan en grafisk fortæller indgår i en professionel sammenhæng.

#### *Bedømmelse*

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, uden anden bedømmer.

### **9.1.6. Bacheloreksamen**

#### *Område*

Bachelorprojektet og eksamen ligger inden for et selvvalgt område inden for et eller flere af uddannelsens kerneområder. Projektet skal demonstrere et højt niveau af tekniske og kunstneriske færdigheder inden for Grafisk Fortælling, og derudover selvstændig kritisk refleksion inden for det godkendte emne. Dette dokumenteres i en produktion og en projektrapport.

### Kompetencemål

Bachelorprojektets formål er at give den studerende lejlighed til på en selvstændig måde at udføre et projektarbejde omfattende eksperimentel, empirisk og/eller teoretisk behandling af en praktisk problemstilling inden for centrale emner i forhold til faget.

Den studerende skal demonstrere en kulmination på studiet i form af en produktion, der sammenkobler den viden og kunnen, han/hun har tilegnet sig gennem hele studiet. Det forventes, at den studerende demonstrerer evne til at arbejde helhedsorienteret og tværfagligt og forholder sig til alle led i værdikæden, herunder både håndværksmæssige og kommercielle aspekter.

### Prøveform

Prøven afholdes som mundtlig individuel prøve på baggrund af et skriftligt oplæg (se nedenfor).

Variation: 30 minutter.

Projektet kan gennemføres individuelt eller i et samarbejde mellem en eller flere studerende og evt. en virksomhed.

Individuel prøve.

### Prøvegrundlag

Grundlaget for prøven er

- 1) Et større projekt inden for tegneserier, *World Building (Story Bible)* eller illustreret bog.
- 2) En refleksionsrapport

Det er en forudsætning for deltagelse i prøven, at såvel bachelorprojektet som refleksionsrapporten er afleveret inden for den fastsatte frist og opfylder de krav til projektet, som fremgår af beskrivelsen nedenfor (Omfang, projekt og skriftligt produkt).

### Omfang, projekt og skriftligt produkt

- 1) Bachelorprojektet  
Bachelorprojektet er en grafisk fortælling på mindst 30 selvproduceret visuelt materiale. Den studerende skal selv opstille tids- og produktionsplan for projektet. Den studerende har et semester til at fuldføre projektet. Dato for aflevering annonceres ved semestrets begyndelse.
- 2) Refleksionsrapporten  
Refleksionsrapporten skal have et omfang på 15 sider.  
Den studerende skal i rapporten reflektere over sin arbejdsproces, om de mål, den studerende har sat sig med projektet er blevet opnået og styrker og svagheder ved projektet.  
Dato for aflevering annonceres ved semestrets begyndelse.

### Bedømmelsesgrundlag

Prøven er tilrettelagt i tre dele:

- 1) Bachelorprojektet
- 2) Refleksionsrapporten
- 3) Den mundtlige prøve.

Deltagelse i den mundtlige prøve forudsætter

- 1) At Bachelorprojektet er afleveret rettidigt;
- 2) At refleksionsrapporten er afleveret rettidigt

### Bedømmelse

Prøven bedømmes efter 7-trinsskalaen, med deltagelse af ekstern censor. Der gives én samlet karakter for bachelorprojekt, refleksionsrapport og den mundtlige prøve.

Bachelorprojektet kan først påbegyndes, når alle uddannelsens øvrige prøver, herunder prøver i praktik, er bestået.

Det er en desuden forudsætning for deltagelse i prøven, at deltagelsespligten er opfyldt. Se yderligere under kap. 10.4.

## 9.2. Eksamensbevis

Bedømmelsen af følgende uddannelseselementer, projekter og prøver fremgår af eksamensbeviset ved gennemført uddannelse:

### Gennemførte uddannelseselementer:

Tegning og stilistik  
Tegneseriens virkemidler  
Tegneseriens historie  
Sekventiel historiefortælling 1  
Computerbaserede redskaber  
Illustration  
*World Building*  
Sekventiel historiefortælling 2  
Tværfagligt samarbejde  
*Pitching*  
Digitale og Interaktive produktioner  
*World and Character Design*  
Portfolio og Karriereplanlægning 1  
*Self Promotion, Online Presence and Branding*  
*Applied Cartooning*  
*Publishing and Freelancing*  
Valgfri elementer 1 - 4  
Praktik 1 (praktikplanlægning)  
Praktik 2 (praktikophold)

### Gennemførte større projekter:

*Magazine Project*  
*Graphic Novel Pitch*  
*Applied cartooning*  
Bachelorprojekt

### Prøver:

Portfoliopróven efter 1. semester  
Førsteårspróven efter 2. semester  
Andetårspróven efter 4. semester  
Tredjeårspróven efter 6. semester  
Bacheloreksamen

## 9.3. Førsteårspróven

Próverne efter 1. semester (Portfoliopróven) og efter 2. semester (Førsteårspróven) skal være bestået inden udgangen af 1. studieår. Bestås próven ved ompróve inden begyndelse på det eller de uddannelseselementer, som udgór 2. studieår, anses próven for bestået rettidigt, og den studerende kan fortsætte uddannelsen i overensstemmelse med den progression, som er skitseret ovenfor under tidsmæssig placering af uddannelseselementer og praktik.

Reglen i eksamensbekendtgórelsen, § 6, stk. 3 kan ikke fraviges med henvisning til kravet om, at en studerende skal bestå 1. årspróven inden udgangen af 1. studieår.

Próverne, som udgór førsteårspróven, skal være bestået inden en studerende kan søge om overflytning, studieskift eller orlov begrundet i andet end sygdom, barsel, adoption eller værnepligt.

## 9.4. Syge- og ompróver

### 9.4.1. Sygepróver

For studerende, som fritages for deltagelse i ordinær próve på baggrund af dokumenteret sygdom eller andre lignende forhold efter eksamensbekendtgórelsen, § 7, afholdes ny próve snarest muligt efter ordinær próve.

Studerende er automatisk tilmeldt den nye prøve.

I særlige tilfælde vil sygeprøve tilrettelægges ved næste ordinære prøve i uddannelseselementet. Dette gælder dog ikke ved sygeprøver i forbindelse med Bachelorprøven, som til enhver tid tilrettelægges i samme prøvetermin.

Studerende orienteres om tid og sted for sygeprøvens afholdelse snarest muligt efter afholdelse af den ordinære prøve.

#### **9.4.2. Omprøver**

For studerende, som ikke har bestået en prøve, afholdes omprøve snarest muligt. Såfremt der afholdes sygeprøve, regnes denne prøve for næstkommende forsøg for de studerende, som ikke har bestået den ordinære prøve.

Studerende er automatisk tilmeldt den nye prøve.

I særlige tilfælde vil omprøve tilrettelægges ved næste ordinære prøve i uddannelseselementet. Dette gælder dog ikke ved omprøver i forbindelse med bachelorprojektprøven, som til enhver tid tilrettelægges i samme prøvetermin.

Studerende orienteres om tid og sted for omprøvens afholdelse snarest muligt efter afholdelse af den ordinære prøve.

### **9.5. Snyd, plagiering og forstyrrende adfærd ved prøver**

#### **9.5.1. Snyd**

Som eksamenssnyd efter eksamensbekendtgørelsens § 19 regnes det forhold, at en studerende, under en prøve, skaffer sig eller giver en anden studerende uretmæssig hjælp til besvarelse af prøven eller benytter sig af ikke tilladte hjælpemidler.

Bliver Professionsbachelor i Grafisk Fortælling opmærksomme på tilfælde af eksamenssnyd under en igangværende prøve, bortvises den pågældende studerende fra prøven. Bekræftes forholdet anses den studerende for at have forbrugt et prøveforsøg.

Er prøven bedømt før det kan bekræftes, at der har været tale om eksamenssnyd, bortfalder bedømmelsen, såfremt forholdet bekræftes.

I særlige tilfælde vil Professionsbachelor i Grafisk Fortælling kunne se bort fra forhold, som anses for eksamenssnyd, såfremt den uretmæssig hjælp ikke har fået eller ville kunne få betydning for bedømmelsen.

#### **9.5.2. Plagiering**

Ved plagiering forstås, at en studerende ved en prøve har udgivet en andens arbejde for sit eget eller anvendt eget tidligere bedømt arbejde uden behørig kildehenvisning.

Bliver Professionsbachelor i Grafisk Fortælling opmærksomme på tilfælde af plagiering under en igangværende prøve, bortvises den pågældende studerende fra prøven. Bekræftes forholdet anses den studerende for at have forbrugt et prøveforsøg.

Er prøven bedømt før det kan bekræftes, at der har været tale om plagiering, bortfalder bedømmelsen, såfremt forholdet bekræftes.

I særlige tilfælde vil Professionsbachelor i Grafisk Fortælling kunne se bort fra forhold, som anses for plagiering, såfremt det plagierede ikke har fået eller ville kunne få betydning for bedømmelsen.

### 9.5.3. Forstyrrende adfærd

Udviser en studerende, under en prøve, forstyrrende adfærd, kan Professionsbachelor i Grafisk Fortælling bortvise den studerende fra prøven. I mindre alvorlige tilfælde giver Professionsbachelor i Grafisk Fortælling dog først en advarsel.

Bortvises en studerende fra en prøve på grund af forstyrrende adfærd anses den studerende for at have brugt et prøvetforsøg.

### 9.5.4. Skærpende omstændigheder

Sker eksamenssnyd, plagiering eller forstyrrende adfærd under skærpende omstændigheder, kan Professionsbachelor i Grafisk Fortælling bortvise den studerende i en periode. Med midlertidig bortvisning gives samtidig skriftlig advarsel om, at gentagelsestilfælde kan føre til varig bortvisning og udskrivning af Professionsbachelor i Grafisk Fortælling.

## 9.6. Klager og anker over prøver

### 9.6.1. Klage over forhold ved prøver

En studerende kan klage over forhold ved en prøve. Klagen skal være skriftlig og begrundet, og skal indgives til Professionsbachelor i Grafisk Fortælling senest 2 uger efter, at den studerende er blevet gjort bekendt med bedømmelsen af prøven.

En klage over forhold ved en prøve kan omhandle:

- Prøvegrundlaget
- Prøveforløbet
- Bedømmelsen

Professionsbachelor i Grafisk Fortælling sender straks en klage til bedømmerne, som har en frist på 2 uger til at afgive udtalelse til sagen. Bedømmerne skal udtale sig om de konkrete, faglige spørgsmål i klagen. Efter bedømmernes udtalelser er modtaget af Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, fremsender Professionsbachelor i Grafisk Fortælling udtalelserne til den studerende, som sagen vedrører. Den studerende har herefter 1 uge til at kommentere bedømmernes udtalelser.

Grafisk Fortælling, repræsenteret ved uddannelsesleder, træffer herefter afgørelse i sagen. Afgørelsen skal være skriftlig og indeholde begrundelse og klagevejledning. En afgørelse kan have ét af følgende resultater:

- Tilbud om ny bedømmelse (ombedømmelse) (gælder kun skriftlig prøver)
- Tilbud om ny prøve (omprøve)
- Ej medhold

En afgørelse af en klage over forhold ved en prøve kan kun resultere i, at den studerede ikke får medhold i klagen, hvis bedømmerne er enige herom.

Grafisk Fortælling giver straks den studerende og bedømmerne besked om afgørelsens resultat. Gives der med afgørelsen tilbud om ombedømmelse eller omprøve, skal tilbuddet accepteres senest 2 uger efter, at afgørelsen er gjort den studerende bekendt. Ombedømmelse eller omprøve skal finde sted snarest muligt.

Ombedømmelse og omprøve kan resultere i en lavere karakter end ved den oprindelige bedømmelse eller prøve. Der udpeges nye bedømmere ved både ombedømmelse og omprøve. Ved ombedømmelse forelægges de nye bedømmere sagens akter og afgiver ny bedømmelse vedlagt en skriftlig begrundelse for bedømmelsens resultat.

### 9.6.2. Anke over forhold ved prøver

En studerende kan indbringe Professionsbachelor i Grafisk Fortællings afgørelse af en klagesag over forhold ved en prøve for et ankenævn, som nedsættes af Professionsbachelor i Grafisk Fortælling. Anken skal være skriftlig og begrundet og skal være modtaget af Professionsbachelor i Grafisk Fortælling senest 2 uger efter afgørelsen i klagesagen er gjort den studerende bekendt.

Ankenævnet på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling nedsættes på sagsbasis. Ankenævnet består af 2 beskikkede censorer, 1 eksaminationsberettiget underviser og 1 studerende. Alle ankenævnets medlemmer skal have tilknytning til Professionsbachelor i Grafisk Fortællings fagområde.

Ankenævnet træffer afgørelse i sagen på baggrund af det materiale, som forelå, da Professionsbachelor i Grafisk Fortælling traf afgørelse i klagesagen samt den studerendes begrundede anke. Ankenævnets afgørelse kan gå ud på ét af følgende:

- Tilbud om ny bedømmelse (ombedømmelse) (gælder kun skriftlige prøver)
- Tilbud om ny prøve (omprøve)
- Ej medhold

Afgørelsen i ankesagen sendes til Professionsbachelor i Grafisk Fortælling snarest muligt, som videresender afgørelsen til den studerende.

Gives der med afgørelsen tilbud om ombedømmelse eller omprøve, skal tilbuddet accepteres senest 2 uger efter, at afgørelsen er gjort den studerende bekendt. Ombedømmelse eller omprøve skal finde sted snarest muligt.

Ombedømmelse og omprøve kan resultere i en lavere karakter. Der udpeges nye bedømmere ved både ombedømmelse og omprøve. Ved ombedømmelse forelægges de nye bedømmere sagens akter og afgiver ny bedømmelse vedlagt en skriftlig begrundelse for bedømmelsens resultat.

Ankenævnets afgørelse er endelig og kan ikke indbringes for anden administrativ myndighed.

## 9.7. Krav til skriftlige opgaver og projekter

### 9.7.1. Formkrav

For skriftlige opgaver og projekter på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling gælder følgende formkrav:

- Alle projektopgaver afleveres digitalt på dertil anvist drev eller medie.
- En tegneserieside defineres, hvor intet andet er angives, som en A4 side med selvproduceret visuelt materiale.
- For skriftlige opgaver og projekter på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling gælder, at 2400 anslag (inkl. mellemrum) udgør en normalside.

### 9.7.2. Henvisninger

Gengivelse af citater i skriftlige opgaver og projekter på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling skal markeres tydeligt og konsekvent i teksten, fx med citationstegn, indrykket fra brødteksten, kursiveret, på anden måde fremhævet. Visuelle citater skal tilsvarende anvendes med henvisninger.

Korrekt kildehenvisning i skriftlige og visuelle opgaver og projekter på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling skal fremgå som følger:

Forfatter, kildens navn, udgivelsesår, udgave, forlag, sidetal.

Anvendes der digitalt materiale, angives forfatter, kildens navn, publiceringsår samt URL.

Kildehenvisning kan foretages enten som fodnote, som slutnote eller i parentes i brødteksten (i skriftlige opgaver).

Ukorrekt kildehenvisning, herunder manglende kildehenvisning, regnes som fejl i opgaven eller det skriftlige projekt, og kan samtidig blive genstand for en plagieringsundersøgelse.

### 9.7.3. Anerkendelse af ekstra-curriculære aktiviteter

Anerkendelse af ekstra-curriculære aktiviteter på eksamensbeviset forudsætter, at den studerende har deltaget i dokumenterbare faglige aktiviteter, der har en sammenhæng med Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, herunder uddannelsens formål. Endvidere skal de faglige aktiviteter styrke uddannelsens kvalitet og relevans i forhold til arbejdsmarkedet.

De ekstra-curriculære aktiviteter kan fx omfatte aktiv deltagelse i fagrelevante nationale og internationale konferencer, publicering af artikler i internationale tidsskrifter, deltagelse i fagligt relevante konkurrencer eller fagrelevante kursusaktiviteter, der ikke indgår i normeringen af uddannelsens ECTS-point, deltagelse i forsknings- og udviklingsaktiviteter eller lignende.

Ansøgning om anerkendelse af ekstra-curriculære aktiviteter på eksamensbeviset skal stiles til uddannelseslederen, som træffer afgørelse om, hvorvidt aktiviteten har en sådan faglig karakter og sammenhæng med Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, at den berettiger til anerkendelse på eksamensbeviset. Der kan ikke søges om anerkendelse af en ekstra-curriculær aktivitet, før aktiviteten er gennemført og dokumenteret.

Faglige aktiviteter som berettiger til anerkendelse på eksamensbeviset skal være tilrettelagt og gennemført inden for uddannelsens normerede studietid.

## 9.8. Fagkyndigt udvalg

VIA University Colleges direktion nedsætter efter indstilling fra Professionsbachelor i Grafisk Fortælling et udvalg af fagkyndige personer på uddannelsens område. Udvalget har til opgave at vurdere berettigelse til udmærkelser på eksamensbeviset efter pkt. 9.7.3.

For udvalgets vurderinger gælder forvaltningslovens regler om inhabilitet i afgørelser.

## 10. Undervisnings- og arbejdsformer på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling

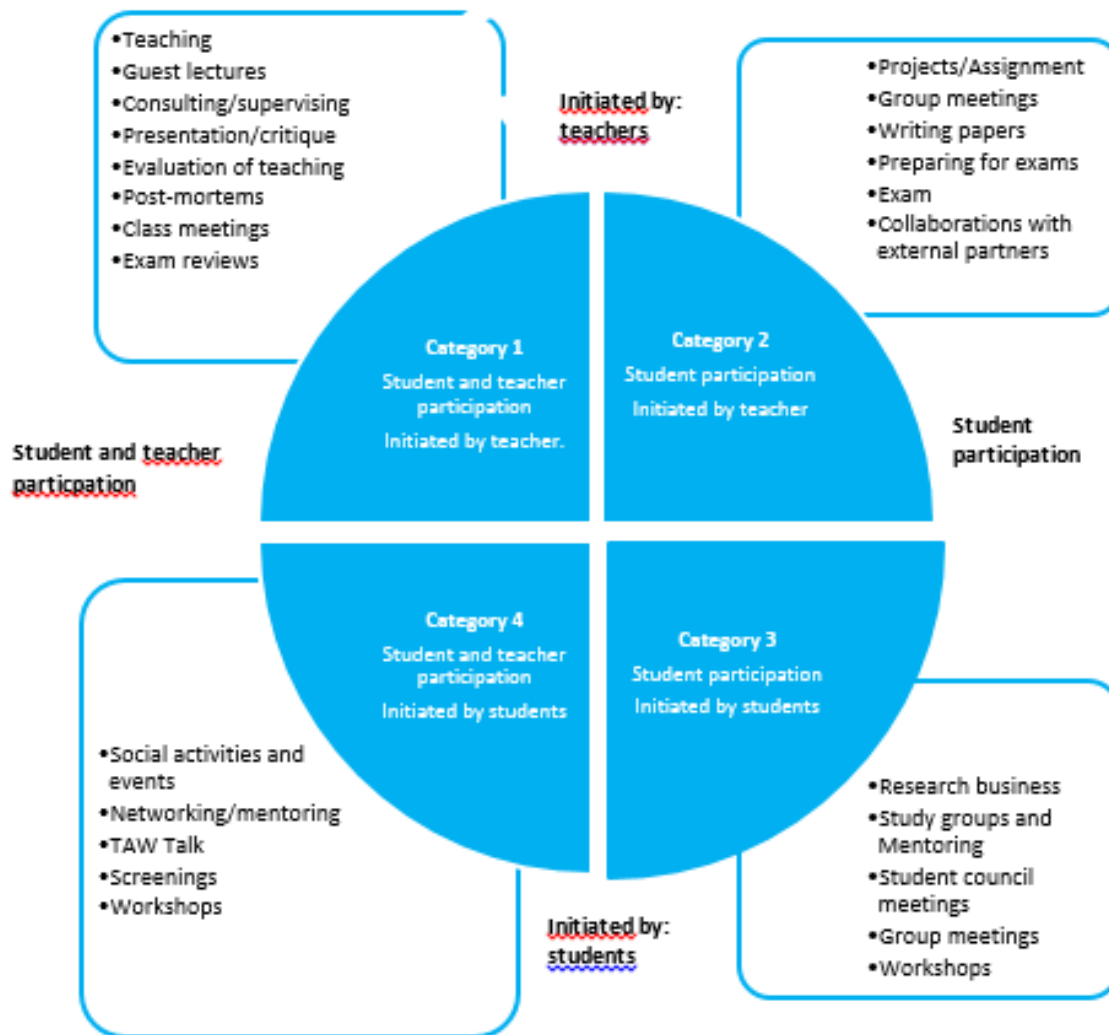
På Uddannelsen i Grafisk fortælling mødes de studerende med en forventning om en høj grad af engagement på alle niveauer af uddannelsen. De opfordres til at deltage i og øve indflydelse på deres uddannelse – gennem aktiv deltagelse i undervisningens forskellige aktiviteter, så vel som ved at give underviserne feedback på undervisningen, feedback på hinandens arbejde og bidrage til såvel uddannelsens eget som hele The Animation Workshops studiemiljø. Uddannelsen har således, ud over kravet om aktiv deltagelse i undervisningen (se nedenfor), omfattende evalueringsprocedurer og en lang tradition for et stærkt og dedikeret samarbejde med koordinatore og ledelse gennem de studerendes repræsentation - Student Council.

I det følgende beskrives, hvordan uddannelsen er organiseret i forskellige undervisnings- og arbejdsformer, og hvordan den studerende forventes at deltage aktivt i undervisning og andre aktiviteter (deltagelsespligten).

### 10.1. Studieaktivitetsmodellen

Studieaktivitetsmodellen (nedenfor) anskueliggør de forskellige arbejdsformer og aktiviteter, uddannelsen er organiseret i uddannelsen igennem. Der er krav om fuld tids tilstedeværelse og aktiv deltagelse i alle aktiviteter inden for kategori 1 og 2. Aktiviteterne i kategori 1 er typisk skemalagt, mens de studerende selv i højere grad forventes at tilrettelægge deres tid og arbejde inden for de øvrige kategorier.

Bachelor's Degree Programme in Graphic Storytelling (GS)



Ved studiets begyndelse udleveres en oversigt, som viser, hvordan de studerende i løbet af studiet forventes at bruge stadig mere tid på de selvstændige aktiviteter, efterhånden som der bliver færre underviserstyrede aktiviteter og arbejdet blive mere og mere projektorienteret.

	<i>1. Year</i>	<i>2. Year</i>	<i>3. Year</i>	<i>4. Year</i>
<b>Category 1</b> Student and teacher participation initiated by teacher	40%	40%	40%	21%
<b>Category 2</b> Student participation initiated by teacher	52%	52%	49%	32%
<b>Category 3</b> Student participation initiated by students	3%	3%	6%	46%
<b>Category 4</b> Student and teacher participation initiated by students	5%	5%	5%	1%



## 10.2. Undervisningens tilrettelæggelse

### 10.2.1. Moduler

Undervisningen på Grafisk Fortælling er tilrettelagt i moduler, der på forskellig måde tager udgangspunkt i praksis inden for hele feltet af Grafisk Fortælling. Modulerne er kendetegnede ved en eksperimenterende og praksisnær tilgang.

Modulerne er baseret på læringsmålene fra uddannelsens kerneområder. Samlet set er uddannelsen tilrettelagt, så der sker en stigende kompleksitet i teori- og metodeanvendelse gennem forløbet.

Modulerne falder inden for følgende hovedtyper:

#### 10.2.1.1. Værktøjsmoduler

Fokus i Værktøjsmodulerne er at klæde den studerende på til at kende til og benytte relevante værktøjer. Dette gælder både analoge og digitale værktøjer, og der lægges vægt på at den studerende lærer både de værktøjer, der er industristandarder samt nye, innovative værktøjer.

#### 10.2.1.2. Håndværksmoduler

I Håndværksmodulerne arbejder den studerende med et specifikt håndværk inden for Grafisk Fortælling (fx croquis-tegning, perspektiv, dialog og meget andet.). Der lægges vægt på, at den studerende kommer til at kende til og beherske en bred vifte af relevante håndværk inden for Grafisk Fortælling.

#### 10.2.1.3. Produktionsmoduler

Produktionsmodulerne dækker over forløb, hvor den studerende arbejder med en specifik produktion som mål. Produktionsmoduler vil typisk have en række mindre opgaver på vejen hen mod en større produktionsaflevering. Produktionsmoduler vil derudover også normalt have emner og problemstillinger, som den studerende skal løse gennem produktionen (fx klarhed, plotstruktur, genre og meget andet).

#### 10.2.1.4. Teorimoduler

Fokus i Teorimodulerne er at introducere den studerende til teorier inden for hele feltet af Grafisk Fortælling. I mindre grad vil der også være praktiske øvelser, hvor den studerende kan demonstrere kendskab til teorierne.

## 10.3. Arbejdsformer

### 10.3.1. Undervisning/lærerstyret med aktiv deltagelse

#### 10.3.1.1. Teaching

Undervisning i klasseværelse i form af oplæg, demonstrationer, beskrivelse af opgaver, diskussioner, korte opgaver eller øvelser o.a. Den studerende forventes at være aktivt lyttende og deltage verbalt og på andre måder, når underviseren efterspørger det.

#### 10.3.1.2. Studio work

Individuel løsning af opgaver ved den studerendes *workstation*. Den studerende forventes at løse sine opgaver efter bedste evne, modtage eller søge underviserens vejledning og feedback, og aflevere færdige opgaver til tiden.

#### 10.3.1.3. Presentation and critique

Evaluerings af opgaver i klasseværelset med underviseren og/eller resten af holdet. Den studerende forventes at præsentere sit arbejde, at give og tage imod feedback fra medstuderende og underviser åbent, positivt og reflekteret, at stille og besvare opklarende spørgsmål til feedback, og at notere feedback til sit eget arbejde ned.

#### 10.3.1.4. *Evaluation of teaching*

Individuel, skriftlig evaluering og/eller fælles evaluering i klasseværelset af underviser og workshop. Den studerende forventes at give sin ærlige og reflekterede holdning til kende og dermed bidrage aktivt til løbende at forbedre undervisningen på Grafisk Fortælling.

#### 10.3.1.5. *Class meetings*

Fælles orientering og diskussion i klasseværelset, ledt af enten koordinator eller medstuderende. Den studerende forventes at lytte og deltage aktivt samt bidrage konstruktivt til drøftelserne.

#### 10.3.1.6. *Exam reviews*

Mundtlige eksamener på basis af indleveret portfolio eller eksamensopgave. Den studerende forventes at præsentere og argumentere for sin arbejdsproces i forbindelse med løsning af opgaven, samt at tage imod feedback fra eksaminator og censor åbent, positivt og reflekteret, at stille opklarende spørgsmål til feedback, og at notere feedback ned.

### 10.3.2. Projekt- og gruppearbejde med aktiv deltagelse

#### 10.3.2.1. *Group projects*

Samarbejdsprojekter, hvor studerende i grupper af to eller flere løser opgaver i fællesskab. Den enkelte studerende forventes at bidrage aktivt og kompromisvilligt i gruppearbejdet og tage ansvar for, at opgaver løses kvalificeret og til tiden.

#### 10.3.2.2. *Group meetings*

Møder i arbejdsgrupper med eller uden deltagelse af underviser eller koordinator. Studerende forventes at drøfte deres fælles projekt konstruktivt, at gøre underviser eller koordinator bekendt med status på projektet og gruppernes drøftelser efter behov, samt at tage åbent og positivt imod undervisers feedback og forslag.

#### 10.3.2.3. *Writing papers*

I løbet af uddannelsen udarbejder studerende på Grafisk Fortælling en række skriftlige afleveringer, herunder bachelor- og praktikrapport, men også tegneserieanalyser og *reflection papers*. Sidstnævnte har til formål at den studerende reflekterer over egen læring, og danner udgangspunkt for individuelle møder mellem den studerende og dennes koordinator. Skrevne afleveringer skal formuleres i et passende sprog og leve op til almindelige retningslinjer for akademiske afleveringer, herunder noter, kildehenvisninger etc. Det forventes at den studerende læser korrektur på sin tekst. Skriftlige afleveringer skal afleveres til den af uddannelsesinstitutionens bestemte deadline og leve op til de formelle krav, herunder længde og afleveringsform.

#### 10.3.2.4. *Preparing for exams*

Det forventes, at den studerende forbereder sig til mundtlige eksaminer. Med henblik på dette udleverer uddannelsesinstitutionen en klar beskrivelse af eksamen og dens formål.

#### 10.3.2.5. *Exam*

De mundtlige eksaminer har til formål at give den studerende mulighed for at vise sin forståelse for de enkelte fagelementer såvel som det større, samlede billede. Eksamen foregår som en samtale mellem den studerende og eksaminator og censor. Det forventes, at den studerende kan forklare valg og fravalg i forbindelse med projekter og øvelser, ligesom den studerende skal udvise evnen til at reflektere over praksis og metode. Tidsplan for mundtlig eksamen uddeles af uddannelsesinstitutionen senest 14 dage før den mundtlige eksamen afholdes.

#### 10.3.2.6. *Collaborations with external partners*

Grafisk Fortælling og The Animation Workshop opretter løbende samarbejder med forskellige relevante eksterne partnere, herunder skoler og uddannelsesinstitutioner i hele verden. Formålet er dels at styrke netværket af mulige partnere, Grafisk Fortælling kan samarbejde om fælles undervisningsmoduler, dels at styrke netværket af potentielle gæsteundervisere.

### 10.3.3. Større projekter på uddannelsen

I løbet af uddannelsen skal den studerende igennem 3 større projektforsløb. Projekterne ligger på 2., 4. og 6. semester, og det er en forudsætning for at kunne gå til eksamen efter de pågældende semestre, at den studerende har deltaget aktivt i udarbejdelsen af projekterne og har afleveret sin andel af produktet som beskrevet nedenfor under "Aflevering".

#### 10.3.3.1 Større projekt på 2. semester: Magazine Project

Større obligatorisk øvelse, med henblik på at træne læringsmålene i uddannelseselementerne *Sekventiel historiefortælling 1* og *Computerbaserede redskaber*.

*Magazine Project* er et fem uger langt projekt, hvor studerende i grupper à fire producerer et tegneseriemagasin på 32 sider inklusiv omslag. Arbejdet fordeles sådan, at hver studerende skriver manuskript til syv sider, skitser syv sider, rentegner syv sider, og redigerer syv sider. Således er hver studerende involveret i arbejdet med hver eneste af de 28 indholdssider i tegneserien.

Projektet er delt op i to uger dedikeret til historieudvikling og manuskriptskrivning, to uger dedikeret til tegning, og én uge dedikeret til grafisk tilrettelæggelse.

Projektet har tre fokusområder og læringsmål:

- 1) Den studerende skal arbejde med et længere narrativ, udfærdiget i fællesskab for at sikre den enkelte studerende støtte og opbakning til at tackle især udfordringer i forhold til plotstruktur. Målet er, at den studerende bliver i stand til at anvende de færdigheder, vedkommende allerede har tilegnet sig i forhold til fortællestrukturer og manuskriptskrivning, på længere, mere komplekse fortællinger.
- 2) Den studerende skal prøve kræfter med alle roller i en kollaborativ arbejdsproces, hvor vedkommende skriver til andre, realiserer andres manuskripter, rentegner andres skitser og redigerer andres arbejde. Denne proces modsvarer nøje, hvad der foregår på især amerikanske tegneserieproduktioner, og er derfor værdifuld for de studerende at øve sig på. Målet er, at den studerende tilegner sig professionelle og menneskelige færdigheder og strategier i forhold til jævnbyrdigt kreativt samarbejde, der senere kan komme vedkommende til gode på arbejdsmarkedet.
- 3) Fordi det færdige magasin bliver trykt professionelt, og de studerende selv skal tilrettelægge det grafisk og forberede det til tryk, skal den studerende tilegne sig anvendelsen af grafiske programmer som InDesign og Photoshop samt en dybere forståelse for tryktekniske termer og metoder. Målet er, at den studerende bliver i stand til at levere et professionelt tegneserieprodukt til tryk og/eller bearbejde andres arbejde, så det lever op til forlag og trykkeriers krav.

**Aflevering:** For at øvelsen betragtes som afleveret, skal den studerende sammen med sin gruppe levere et færdigt tegneseriemagasin på 32 sider (inklusive omslag). Den studerende skal, for at øvelsen betragtes som afleveret, have skrevet manuskript til syv sider, lavet skitser til syv sider, rentegnet syv sider, og redigeret syv sider, således at han eller hun har været involveret i arbejdet med hver eneste af de 28 indholdssider i tegneserien.

Der gives kollektiv feedback på *Magazine Project*

#### 10.3.3.2 Større projekt på 4. semester: Graphic Novel Pitch

(Større obligatorisk øvelse, med henblik på at træne læringsmålene i uddannelseselementerne *Sekventiel historiefortælling 2* og *Pitch*).

*Graphic Novel Pitch* er et fem uger langt projekt, hvor den enkelte studerende udvikler og pitcher et *Graphic Novel*-projekt. Den færdige *pitch* indbefatter som minimum en synopsis til den komplette *Graphic Novel* (70-300 sider), 10 færdige prøvesider, en mundtlig pitch, samt en "*pitch*-pakke".

Den fulde synopsis skal beskrive plottet i den samlede fortælling - inklusiv slutningen. Den skal suppleres med en "*elevator-pitch*", dvs. en kort og fyndig teasertekst, der sælger historien bedst muligt. De 10 prøvesider skal repræsentere et sigende og appetitvækkende udsnit af den færdige *Graphic Novel*, og de skal have en poleret finish - og være farvelagte, hvis det er planen for den færdige *Graphic Novel*, at den skal være farvelagt.

Den mundtlige præsentation skal introducere projektet kort og fyndigt med visuelle materialer, der vækker opmærksomhed og interesse. Og pitchpakken skal samle det producerede materiale i en lille tryksag, som den studerende ville kunne give til et forlag eller andre, der viser interesse, til senere gennemgang.

Projektet er groft delt op i to ugers idéudvikling, synopsis- og manuskriptskrivning, to ugers tegning og farvelægning, og én ugers forberedelse af mundtlig pitch samt udfærdigelse af pitchpakke.

På den sidste dag af projektet præsenterer den studerende sit projekt for et panel af forlæggere, redaktører og andre med kendskab til forlagsbranchen, og får en feedback på det, som modsvarer den, de ville få som professionelle tegneserieskabere.

Projektet har tre fokusområder og læringsmål:

- 1) Den studerende skal arbejde med et langt narrativ med alt, hvad det indebærer af øget kompleksitet i forhold til kortfortællinger: Subplots, figurensembler, sidetemaer osv. Målet er, at den studerende bliver i stand til at anvende de færdigheder, vedkommende allerede har tilegnet sig i forhold til fortællestrukturer og manuskriptskrivning, på lange fortællinger.
- 2) Den studerende skal på egen hånd planlægge og gennemføre et længere tegneserieprojekt. Målet er, at de studerende gør sig erfaringer med produktionsplanlægning og egne arbejdsprocesser, som kan anvendes i første omgang i forbindelse med afgangprojektet og siden som professionel tegneserieskaber.
- 3) Den studerende skal kommunikere sin idé og sit projekt til en repræsentant for en af uddannelsens aftagerbrancher. Målet er, at den studerende bliver i stand til at undfangne og "sælge" egne projekter og på dén led fungere som en selvstændigt producerende kreativ arbejder.

For at øvelsen betragtes som afleveret, skal den studerende have deltaget aktivt i en gruppe, der tilsammen afleverer et tegneseriepitch, der som minimum indeholder:

- synopsis til den komplette *Graphic Novel* (hvis omfang skal konciperes til 70-300 sider)
- 10 færdige prøvesider
- deltagelse i mundtlig *pitch*
- samt en "*pitch*-pakke"

Der gives kollektiv feedback på projektet.

### 10.3.3.3. Større projekt på 6. semester: *Applied Cartooning*

((Større obligatorisk øvelse, med henblik på at træne læringsmålene i uddannelseselementerne *Applied Cartooning* og *Self promotion, Online presence and branding*).

*Applied Cartooning* er et 5 uger langt projekt, hvor den studerende - individuelt eller i gruppe - arbejder sammen med en ekstern "kunde" om at skabe *Applied Cartoons*.

Projektets omfang skal være (vejledende) mellem 12 og 36 sider per studerende (afhængigt af format, detaljeringsgrad etc.).

Projektet har en indledende fase på to uger, hvor den studerende introduceres til en lang række forskellige former for *Applied Cartoons* (tegneserier som formidling, tegneserier som avisartikler, tegneserier som uddannelsesmaterialer mv.), lærer metoder og *best practice*, har de indledende møder med kunden samt går i gang med selve arbejdet med skabelsen af *Applied Cartoons*. Derefter har de studerende 5 uger til at producere deres *Applied Cartoons*.

Der undervises herudover også i en række relevante og relaterede felter som kontrakter, aflønning, software til at hjælpe med planlægning, dialog med kundeemner etc.

Projektet ledes af en række gæsteundervisere, men der er lagt op til, at den studerende selv - i tæt samarbejde med kunden, selvsagt - udarbejder en tidsplan.

Uddannelsesinstitutionen skaber kontakt til en række relevante kundeemner, som de studerende kan vælge imellem. Kundeemner kan være NGO'er, museer, kulturbegivenheder og andre med et uopfyldt kommunikationsbehov.

Projektet afsluttes med en fremlæggelse af projektet, hvor hvert projekt fremlægges for en repræsentant for uddannelsesinstitutionen, en gæstelærer og en repræsentant for kunden.

Øvelsen har til formål at træne følgende læringsmål:

- 1) Den studerende skal i samarbejde med en ekstern kunde kunne planlægge og gennemføre en *Applied Cartooning* produktion
- 2) Den studerende skal opnå viden om *Applied Cartooning* som felt (herunder historie, anvendelsesområder, *best practice*).
- 3) Den studerende skal kunne rådgive og vejlede en ekstern kunde i, hvilken form for *Applied Cartooning*, der bedst (eller inden for tidsrammen) kan løse en given opgave.
- 4) Den studerende skal kunne argumentere for valg og fravalg i processen.

For at øvelsen betragtes som afleveret, skal den studerende have deltaget aktivt som del af en gruppe, der afleverer et projekt, der har et omfang på 12-36 sider per deltagende studerende.

For at øvelsen betragtes som afleveret, skal den studerende endvidere deltage i fremlæggelsen af projektet.

#### 10.3.3.4. Bachelorprojekt

Se ovenfor under prøver (kap. 9.1.).

## 10.4. Mødepligt, deltagelsespligt og studieaktivitet på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling

### 10.4.3. Mødepligt og deltagelsespligt

Den studerende skal møde rettidigt op til og deltage aktivt i uddannelsen, som den tilrettelægges af Grafisk Fortælling.

#### *Mødepligt*

Der er krav om 100% fremmøde i alle uddannelsens fag og studieaktiviteter.

Mødepligten er begrundet i hensynet til den studerendes træning af praktiske færdigheder, samt den studerendes faglige og fagpersonlige udvikling. Mødepligten er en del af deltagelsespligten.

#### *Deltagelsespligt*

Den studerende har pligt til at deltage i studieaktiviteter, som udgør de forudsætningskrav, som skal gennemføres inden en given prøves afholdelse. Forudsætningskrav kan eksempelvis være udarbejdelse af opgaver/produkter, afholdelse af mundtlige oplæg, deltagelse i vejledning og refleksionssamtaler, deltagelse i gruppearbejde og aktiviteter som beskrevet ovenfor (10.3.1., 10.3.2. og 10.3.3.).

Reparationsmuligheden for ikke opfyldelse af forudsætningskrav, er at den studerende skal gennemføre aktiviteten. Vedr. mødepligt, se nedenfor.

#### *Praksis for håndtering af møde- og afleveringspligt*

Ved semestrets afslutning opgøres den studerendes fremmøde. Opfylder en studerende ikke kravene til 100% møde- og afleveringspligt, evalueres den hidtidige deltagelse med henblik på en vurdering af, på hvilke(t) modul(er) den studerende yderligere skal dokumentere opfyldelse af læringsmålene for at kunne gå til prøve.

I vurdering af, hvorvidt den studerende kan opfylde studieaktiviteten på anden måde end ved opfyldelse af mødepligten, lægges især vægt på følgende kriterier:

- Høj deltagelsesprocent i workshops og undervisningsforløb

- Fravær af længerevarende karakter er dokumenteret med lægeerklæring
- Aflevering af de obligatoriske øvelser og deltagelse i mundtlige præsentationer i forbindelse med de enkelte moduler

Manglende opfyldelse af deltagelsespligten i form af manglende afleveringer af øvelser, repareres ved aflevering af de udestående øvelser. Øvelserne skal være afleveret senest 5 hverdage inden eksamen påbegyndes.

Manglende opfyldelse af mødepligten i form af fravær fra undervisning og workshops repareres ved, at der indgås aftale mellem den studerende og studiekoordinator om særligt tilrettelagt studieaktivitet. Dette sker ved en studiesamtale med koordinator, hvor en individuel plan lægges for opfyldelse af deltagelsespligten i det konkrete modul.

Uddannelsen kan dispensere fra disse bestemmelser, hvis der foreligger usædvanlige forhold, herunder dokumenteret sygdom. Dispensationsansøgningen sendes til lederen af uddannelsen.

#### 10.4.4. Studieaktivitet

En studerende på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling anses for studieaktiv så længe deltagelsespligten på uddannelsen (se ovenfor) er opfyldt.

Det er en forudsætning for deltagelse i prøve, at den studerende har opfyldt sin deltagelsespligt.

Manglende studieaktivitet kan have betydning for, hvorvidt en studerende er berettiget til Statens Uddannelsesstøtte (SU).

Har en studerende ikke bestået mindst én prøve på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling i en sammenhængende periode på mindst 1 år, udskrives den studerende af Professionsbachelor i Grafisk Fortælling efter reglerne i adgangsbekendtgørelsen. Den studerende orienteres om den manglende studieaktivitet inden udskrivningen.

En studerende kan til enhver tid orientere sig om sin egen studieaktivitet ved henvendelse til årgangskoordinatoren.

### 10.5. Læsning af tekster på fremmedsprog

Undervisningen på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling foregår på engelsk.

## 11. Studieskift og overflytning

### 11.1. Studieskift

Ønsker en studerende på en anden uddannelse at skifte uddannelse til Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, VIA University College, sker dette efter ansøgning herom til Professionsbachelor i Grafisk Fortælling.

Studieskift til Professionsbachelor i Grafisk Fortælling forudsætter,

- at ansøgeren præsenterer et portfolio og et motivationsbrev, der *både* opfylder de generelle adgangskrav Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, og modsvarer niveauet på det uddannelsesstrin på Grafisk Fortælling, som den studerende ansøger om at blive indskrevet på.
- at ansøgeren er indskrevet på en anden videregående uddannelse på samme eller højere niveau end Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, samt at den studerende, som ønsker at skifte studium, har bestået den eller de prøver, som udgør 1. studieår på den uddannelse, som den studerende på tidspunktet for ansøgningen om studieskift, er indskrevet på.

Studieskift til Professionsbachelor i Grafisk Fortælling kræver, at der er ledige pladser på det uddannelsesstrin på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, VIA University College, som den studerende ansøger om at blive indskrevet på.

## 11.2. Overflytning

Overflytning til Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, VIA University College, fra samme uddannelse på en anden dansk uddannelsesinstitution kan tidligst ske, når den studerende har bestået prøver svarende til 1. studieår på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling.

Overflytning forudsætter, at der er ledige pladser på det uddannelsesstrin på Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, VIA University College, som den studerende vil skulle indskrives på.

### 11.2.1. Ansøgning om studieskift og overflytning

Ansøgning om studieskift eller overflytning til Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, VIA University College skal ske til:

The Animation Workshop, VIA University College  
Kasernevej 5  
8800 Viborg  
Att.: Graphic Storytelling, Studieadministrationen  
Email: taw.bachelor@via.dk

Senest den 15. marts for studiestart på Grafisk fortælling per 1. september og senest 1. november for studiestart på Grafisk fortælling per 1. februar.

En ansøgning om studieskift skal indeholde mindst:

- Motivationsbrev
- Ansøgningsportfolio som specificeret i vejledningen om ansøgning til uddannelsen
- Tillæg til portfolio som demonstrerer færdigheder på niveau svarende til det uddannelsesstrin på Grafisk Fortælling, som den studerende ansøger om at blive indskrevet på.
- Dokumentation for hidtil beståede uddannelseselementer på nuværende uddannelse
- dokumentation for opfyldelse af de generelle adgangskrav

Ansøgning om overflytning skal indeholde mindst:

- Motivationsbrev
- Ansøgningsportfolio som specificeret i vejledningen om ansøgning til uddannelsen
- Tillæg til portfolio som demonstrerer færdigheder på niveau svarende til det uddannelsesstrin på Grafisk Fortælling, som den studerende ansøger om at blive indskrevet på.
- Dokumentation for hidtil beståede uddannelseselementer på nuværende uddannelse
- Dokumentation for opfyldelse af de generelle adgangskrav

## 11.3. Orlov

Orlov fra Professionsbachelor i Grafisk Fortælling betyder, at en studerende ikke kan deltage i undervisning og prøver i orlovsperioden. Efter endt orlovsperiode genindtræder den studerende så vidt muligt fra det tidspunkt i uddannelsen, hvor orlovsperioden startede.

Er det ikke muligt at genindtræde fra det tidspunkt i uddannelsen, hvor orlovsperioden startede, stiller Professionsbachelor i Grafisk Fortælling så vidt muligt andre uddannelseselementer i uddannelsen i stedet, således at den studerendes uddannelse ikke forlænges. Kun hvor dette ikke kan lade sig gøre, kan der opstå undervisningsfri perioder.

For orlov, som ikke er begrundet i barsel, adoption eller værnepligt gælder, at der alene kan tilkendes orlov for perioder som svarer til hele uddannelseselementer.

En studerende er ikke berettiget til Statens Uddannelsesstøtte (SU) i en orlovsperiode, som er begrundet i andet end barsel eller adoption.

#### **11.3.1. Barsel, adoption og værnepligt**

En orlovsansøgning begrundet i dokumenteret barsel, adoption eller værnepligt skal imødekommes af Professionsbachelor i Grafisk Fortælling. Orlovsperiodens afslutning bør tilstræbes tilrettelagt således, at der opstår færrest og kortest mulige undervisningsfrie perioder af hensyn til den studerende, herunder den studerendes ret til Statens Uddannelsesstøtte (SU).

#### **11.3.2. Ansøgning**

En ansøgning om orlov skal være skriftlig og begrundet. Grafisk Fortælling kan kræve, at ansøgningen udfærdiges på særskilt blanket, herunder digitalt.

For orlov som ikke er begrundet i barsel, adoption eller værnepligt gælder endvidere, at orlov først kan ansøges, når den studerende har bestået den eller de prøver, som svarer til 1. studieår.

Ansøgning om orlov kan ikke ske bagud i tid, og skal indgives mindst 1 måned før orlovsperiodens start.

### **11.4. Dispensation**

Professionsbachelor i Grafisk Fortælling kan dispensere fra de regler i nærværende studieordning, som er fastsat af Professionsbachelor i Grafisk Fortælling, VIA University College.

### **11.5. Ikrafttrædelse og overgangsordninger**

#### **11.5.1. Ikrafttrædelse**

Nærværende studieordning træder i kraft fra studieåret 2017. Tidligere fastsatte studieordninger for Professionsbachelor i Grafisk Fortælling ophæves.

#### **11.5.2. Overgangsordninger**

For studerende, som på tidspunktet for ikrafttrædelse af nærværende studieordning, var omfattet af tidligere studieordning for Professionsbachelor i Grafisk Fortælling gælder, at disse kan gennemføre uddannelsen efter reglerne i den tidligere gældende studieordning indtil udgangen af studieåret 2019. Herefter kan uddannelsen alene færdiggøres efter nærværende studieordning. Tidligere studieordningstekst er vedlagt som bilag til nærværende studieordning.



## 12. Hjemmel

Nærværende studieordning er fastsat med hjemmel i:

- Lov om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser (senest bekendtgjort ved lovbekendtgørelse nr. 1147 af 23/10 2014)
- Bekendtgørelse nr. 1047 af 30/06/ 2016 om erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser (LEP-bekendtgørelsen)
- 
- Bekendtgørelse om uddannelsen til professionsbachelor i grafisk fortælling (bekendtgørelse nr. 672 af 10/06 2013)
- Bekendtgørelse nr. 107 af 27/01 2017 om adgang til erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser (adgangsbekendtgørelse)
- Bekendtgørelse nr. 1500 af 02/12 2016 om prøver i erhvervsrettede videregående uddannelser (eksamensbekendtgørelse)
- Bekendtgørelse nr. 262 af 20/03 2007 om karakterskala og anden bedømmelse ved uddannelser på Uddannelses- og Forskningsministeriets område (karakterbekendtgørelsen)