
Afreportering til Uddannelses- og Forskningsministeriet
Projektnummer: 17/014085
Projekttitel: Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling



**The Animation Workshop
VIA University College**

Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling



Indhold

4	Læsevejledning
5	Bilag
6	Resume
7	Formål
8	Strategiske aktiviteter
10	Programområder
16	Aktiviteter
17	Metoder
19	Outreach
20	Målepunkter
31	Evaluering
32	Konklusion

Læsevejledning

Nærværende afrapportering for Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling (CAV) bæres af en struktur, der søger at skabe overblik og sammenhæng mellem centerets forskellige målsætninger, effektresultater i 2017, igangværende projekter og forventede resultater for 2018. Gennem rapporten henvises løbende til relevant dokumentation, der kan findes i de forskellige bilag.

Rapporten introduceres i et kort *Resume* efterfulgt af *Formål*, der beskriver centerets intentioner, ambitioner og forventede effektmål.

Herefter beskrives centerets *Strategiske Aktiviteter*, opdelt på 2 hovedområder for 2017; *Organisation* og *Initiativer*, samt en gennemgang af *Hovedaktiviteter planlagt i 2018*. *Organisation* relaterer sig til mål for centerets organisation, ledelse og synlighed, mens *Initiativer* og *Hovedaktiviteter planlagt i 2018* er målsætninger for centerets virke udmøntet i ambitioner for nationale og internationale aktiviteter og udviklingsprojekter.

Under afsnittet *Programområder* fremføres centerets forslag til inddeling af aktiviteter i 11 overordnede strategiske programmer – hovedområder, som hver repræsenterer særlige strategiske målsætninger, og hvordan de er afspejlet gennem centerets indsatser.

Herefter følger 3 afsnit; *Aktiviteter*, der redegør for opdelingen af de forskellige aktiviteter efter art, tema, og indhold, her med henvisning til bilagslister; *Metoder*, som redegør anvendte metoder i de enkelte udviklingsprojekter og afsnittet *Outreach*, som redegør for projekternes synlighed, formidling og distribution til forskellige målgrupper og publikum.

Afsnittet *Målepunkter* forklarer effekten af centerets arbejde med de overordnede strategiske indsatsområder, hvilket beskrives ved at fremhæve de væsentligste projekter og deres resultater, empiri, tal og data.

Herefter redegøres for centerets anvendte metoder for *Evaluering* af arbejdsprocesser og organisation, og herefter rundes rapporten af med *Konklusion*, hvori de væsentligste konklusioner og resultater samt perspektiver for centerets videre arbejde i 2018 præsenteres.

Rapporten afsluttes med en *Økonomiopfølgning*, der kort redegør for centerets forbrug og medfinansiering i 2017.

Bilagene indbefatter forskellige projektlister, som fungerer som opslags- og referencværker for de enkelte projekter, hovedområder og metoder. Bilagslisten inkluderer også projektregnskab og regnskabserklæring for 2017, eksterne analyser, arbejdsrapporter, dokumentation og anden indsamlet empiri, der tilsammen udgør den relevante baggrundsviden for centerets strategiske arbejde. Slutteligt inkluderes også centerets egne publikationer og vidensproduktion.

Bilag

Rapporten refererer til undersøgelser, analyser, evalueringer, beskrivelser, programmer, publikationer, statistik og redegørelser, der danner grundlag for meget af centerets arbejde i 2017 og videre ind i 2018. De nummererede bilag består dels af egne produktioner, publikationer og evalueringer fra blandt andet The Animation Workshop/VIA University College (TAW) PR-afdeling samt arbejde udført af analyseinstitutterne Seismonaut, Oxford Research og partnerorganisationer Creative Europe Media og VISION DENMARK-konsortiet.

Bilag:

1. Regnskab og regnskabserklæring
2. Organisationsplan for TAW/CAV
3. Kommissorium for Centerråd for TAW/CAV
4. Handlingsplan for Animation i Viborg Kommune 2018-2021
5. "VAF 2017 – sådan gik det", TAW PR-afdeling
6. "Evaluering af Viborg Animationsfestival 2017", Seismonaut
7. "Strategi for Vision Denmark - Creative Business Alliance", Vision Denmark-konsortiet
8. "Animation Plan for Europe – sept. 2017", EU/Creative Europe MEDIA m.fl.
9. "Analyse af kapaciteten i den digitale, visuelle industri", Oxford Research
10. Alfabetisk projektliste
11. EU projektliste
12. Global programliste
13. Global metodeliste
14. Outreach-liste
15. Deltagere i festivaler og events
16. Publikationer:
 - "Kortlægning af dansk filmpædagogik på grundskoleniveau", Animated Learning Lab
 - "Analyse af Kortlægning af dansk filmpædagogik på grundskoleniveau," Laura S. Isaksen
 - "Animated Stories 2017", Inmaculada Concepción Carpe Pérez
 - "Er du klar på pizza og spil i aften?", Billedpædagogisk Tidsskrift, Ditte L. Nielsen
 - "Blazing Squids Summer 2017", Erik Barkman, Maria S. Pedersen and Peter Dyring-Olsen
 - "Grassroots and Gargoyles", 2017, Peter Dyring-Olsen, Mårdøn Smet, Thomas Thorhauge, Pernille Arvedsen and Carsten Søndergaard
 - "NipponNordic Universe Accelerator" program, Clémence Bragard & TAW PR-afdeling
 - "Portræt af en Far", Andreas Monty Freddie og Jan Ulrik Saksø Chrintz Juhl
 - "Viborg Animation Festival 2017" (festivalkatalog), TAW PR-afdeling
 - "Oden til Kloden - Sound and Video Installation" by Kai Oke
 - The Alchemy of Animation. Neuroplastic Art, Inma Carpe
 - NeuroplasticArt media: Animation and Neuroscience as Tools of Communication, Expression and Reflection of Emotions and Visual Thinking, Inma Carpe
 - La Cosmovisión de la Animación en el Amazonas: Recreando Nuestras Historias Fotograma a Fotograma, Inma Carpe

Resume

CAV blev igangsat 1. januar 2017 efter at have modtaget en bevilling på Finansloven. Det har været et travlt år med etablering af centerets nye organisation og igangsættelse af en række udviklingsprogrammer og -aktiviteter, der skal sikre, at centeret samlet set over de første 4 år når væsentlige resultater, der både styrker vidensniveauet under centerets egne uddannelser, men også i høj grad skaber et stærkere grundlag og bedre forudsætninger for talentudvikling, kunst og kultur, uddannelsesudvikling, undervisning samt animationsrelateret erhvervsudvikling inden for den danske digitale visuelle industri.

Centeret har samtidigt arbejdet målbevidst på at skabe sig en strategisk placering i samspil med virksomheder, organisationer, institutioner og myndigheder, der fremover skal drage nytte af centerets aktiviteter.

Endelig har centeret som mål at fastholde og udbygge en vstdansk styrkeposition til gavn for hele Danmark.

Denne rapport skildrer centerets aktivitetsniveau og programområder samt lister alle projekter og aktiviteter. Ønskes mere detaljerede oplysninger om de enkelte projekter og aktiviteter i centeret, henvises til centerets website, hvor det i løbet af foråret 2018 vil blive muligt at finde detaljer om langt de fleste udviklingsprojekter.

Vi har i rapporten medtaget alle centerets programområder og aktiviteter – også dem, der ikke er direkte finansieret af centerets finanslovsbevilling - herunder særligt programområdet Erhvervsudvikling. Hovedparten af midlerne inden for dette programområde kommer fra Erhvervsministeriet, Region Midtjylland, EU og private virksomheder/fonde. Aktiviteterne inkluderes i rapporten for at understrege værdien af synergien mellem centerets mange aktiviteter.

Formål

Projektet CAV skal fastholde, udnytte og udvikle The Animation Workshop/VIA University College's (herefter TAW) unikke styrkepositioner til gavn for hele Danmark. Det er en væsentlig del af centerets formål, fra sin position i Viborg, at styrke opfattelsen af Vestdanmark som en trendsættende kultur- og medieproducerende landsdel.

TAW skal, med udgangspunkt i et nationalt opdrag til projektet CAV, tilskynde til vækst i hele Danmark inden for en række områder med afsæt i animations- og tegningsrelateret kunst, kultur, uddannelse, talentudvikling, projektudvikling og undervisning.

Projektets opgave er ikke at drive erhvervsudvikling, men at understøtte erhvervsudvikling gennem behovsorienteret og rettidig talent-, projekt-, kultur- og uddannelsesudvikling. Således vil TAW være en stærk samarbejdspartner til nuværende og kommende aktiviteter inden for andre programmer, der skal skabe erhvervsudvikling, forskning og innovation.

Centrets aktiviteter vil i projektperioden spille sammen med regeringens strategier og statslige, regionale og kommunale indsatser på en række områder, eksempelvis Teknologipagt, talentudvikling, Udenrigsministeriets indsatser i Golfstaterne og Nordafrika, tematiske kulturfremstød, satsninger på de kreative erhverv, film- og medieforlig, internationale regionale satsninger og kulturelle programlande: Japan, Frankrig, Korea og Tyskland.

Strategiske aktiviteter

Centeret har i 2017 udvalgt særlige strategiske hovedaktiviteter for at skabe en visionær, velfunderet og driftssikker organisation. Disse aktiviteter og initiativer er opdelt herunder i Organisation og Initiativer. Grundlaget for arbejdet med udvalgte tiltag uddybes i bilag 1-9.

Organisation

- Etablering og opbygning af centerets programområder (se efterfølgende rapportafsnit om *Programområder*)
- Etablering af centerets organisation. Integrering af organisationen i TAW (*Bilag 2: Organisationsplan for TAW/CAV*)
- Etablering af centerråd (*Bilag 3: Kommissorium for Centerråd for TAW/CAV*)
- Udvikling af centerets nye website www.animationworkshop.via.dk
- Udvide og udvikle medarbejderstaben til varetagelse af nye arbejdsområder, der skal bygge på organisationens hidtidige erfaring og kvalitetsnorm (*Bilag 1: Projektøkonomi*)
- Styrkelse og reorganisering af centerets vindue til professioner og offentlighed: Viborg Animationsfestival (*Bilag 5: VAF 2017 - Sådan gik det, Bilag 6: Evaluering af Viborg Animationsfestival 2017 samt www.animationsfestival.dk*)

Initiativer

- Udvikle og ansøge EU-programmer med projekter, der understøtter centerets strategi. Indgå i relevante partnerskaber med andre ansøgere (*Bilag 8: Animation Plan for Europe samt Bilag 11: EU projektliste*).
- Udvikle nationalt erhvervsfremmeinitiativ; VISION DENMARK, sammen

med Filmby Aarhus, Producentforeningen, FilmFyn, Copenhagen Film Fund, Vestdansk Filmpulje og Interactive Denmark, der kan bygge ovenpå centerets strategi og aktiviteter (*Bilag 7: Strategi for VISION DENMARK - Creative Business Alliance*).

- Gennemførelse af 135 udviklingsprojekter der udvider videngrundlaget for centerets uddannelser, ligger i forlængelse af centerets strategi og skaber grundlag for udvikling af nye danske efteruddannelser, kulturoplevelser, virksomheder, forretningsmodeller og produkter inden for digitale visuelle medier (*Bilag 10: Alfabetisk projektliste*).
- Understøtte udviklingen af uddannelsesstation ICT Engineering, VIA Campus Viborg (*Bilag 4: Handlingsplan for Animation i Viborg Kommune 2018-2021*).
- Understøtte udviklingen af LIFE-centeret sammen med NOVO Nordisk Fonden.
- Arbejde for en stærk dansk talentudvikling på animations- og spilområdet gennem dannelse, etablering, organisering og strukturering af Filmtalent Animation & Games som en del af centerets aktivitetsportefølje.
- Særlige aktiviteter i samarbejde med Aarhus 2017.
- Særlige aktiviteter i samarbejde med Det Danske Filminstitut og Kulturministeriet i forbindelse med fejringen af 150-året for den første handelstraktat imellem Danmark og Japan.
- Placere centeret centralt i globale og nationale kontekster igennem alliancer og samarbejdsaftaler som samarbejdspartner og medspiller i udviklingen af digitale visuelle medier.

Strategiske aktiviteter

Hovedaktiviteter planlagt i 2018

Følgende strategisk vigtige opgaver og projekter forventes at blive en del af centerets aktiviteter i 2018:

- Arbejde for forlængelse af uddannelsen Professionsbachelor i Animation, med de behovsorienterede specialiseringsområder, der beskrives i aftageranalysen (*Bilag 9: Analyse af kapaciteten i den digitale, visuelle industri*) og i forlængelse af VISION DENMARKs strategi (*Bilag 7: Strategi for VISION DENMARK*).
- Udvikle og ansøge om uddannelsen Professionskandidat i Animation med de behovsorienterede specialiseringsområder, der beskrives i aftageranalysen (*Bilag 9*) og i forlængelse af VISION DENMARKs strategi (*Bilag 7*).
- Udvikling af budgetmodel og styringsværktøj, der retvisende synliggør centerets aktiviteter i samspil med øvrige aktiviteter.
- Centerrådet udvikler en langsigtet strategi og rådgiver løbende omkring centerets aktiviteter, programmer og udfordringer (*Bilag 3: Kommissorium for Centerråd for TAW/CAV*).
- Viborg Animationsfestival (VAF) igangsættes på 4-årig samarbejdsaftale med Viborg Kommune med grundtilskud på 1 million DKK årligt til centerets drift af festivalen, aktiviteter og sekretariat (*Bilag 4: Handlingsplan for Animation i Viborg Kommune 2018-2021*).
- Konsortiet VISION Denmark etableres med TAW som en af de 7 stiftende partnere. En strategi for understøttelse af dansk erhvervsudvikling af de digitale visuelle industri skal udvikles af konsortiet i samarbejde med Erhvervsministeriet (*Bilag 7*).
- Udvikling af national strategi for hele talentudviklingskæden til animation, grafisk fortælling og computerspil. Herunder beslutte og implementere Film-talent Animation & Games i centerets organisation.
- Påvirke forhandlingerne om det kommende Filmforlig i retning af at sikre en mere bevidst satsning på dansk animeret film og kultur (*Bilag 7 og Bilag 9*).

Programområder

Sci-Vi

Programformål:

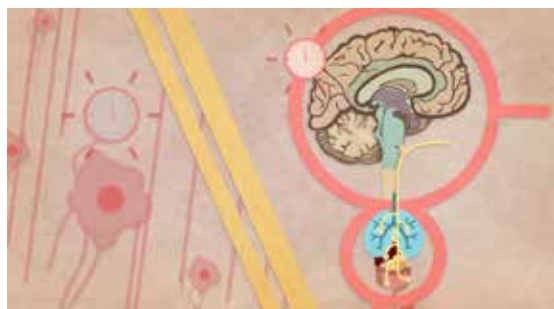
At skabe bedre visuelt grundlag for videnskabelig udvikling og formidling

Programpunkter:

- Science to Science - grundforskning
- Science to People - Formidling
- SciVi Conference

Partnere:

NBI/KU, Science/KU, TED Ed, ViLD/AAU, AU, DTU, Arsenalet, Creativity World Forum, Aarhus 2017, XVIVO, ANIDOX, SDU, Center for Geogenetik/SNM, Dark Matters, Det Grønlandske Hus



Formidling & Kommunikation

Programformål:

Eksperimenter med og produktion af funktionel animation som formidlingsform for mere effektiv kommunikation i samfundet.

Programpunkter:

- Offentlig kommunikation
- Sundhed
- Læring
- Sikkerhed

Partnere:

Viborg Kommune, Arsenalet, offentlige myndigheder og institutioner



Programområder

Læring

Programformål:

Tilskynde til større brug af kreativ, praksisbaseret undervisning og kreative teamprocesser indenfor undervisning og socialt arbejde

Programpunkter

Film- og media literacy:

- I skolen
- Social innovation
- Opdyrkelse af bredt organiserede læringsfællesskaber/kompetenceudviklingsnetværk
- Brobygning mellem skole og den audiovisuelle branche
- Sekretariatsdrift for National Klynge: Filmnet DK



Partnere:

DFI, ViLD/AAU, Kulturregion Fyn, Center for Undervisningsmidler, UCC, Station Next, Lommefilm, Viborg Kommune

IP-udvikling

Programformål:

Sikre at europæisk talent udvikler IP i dansk kontekst, og at der udvikles nye former for IP'er relateret til animation og digital storytelling

Programpunkter:

- Markeds- og målgruppeforståelse
- Worldbuilding
- IP-udvikling
- Pitch-træning
- Licencing og finansiering

Partnere:

Creative Europe/MEDIA, UNESCO/IFPC, Erhvervsministeriet, DFI, Games for Change, SYBO Games, Region Midtjylland, MOME, Gobelins, Filmakademie Baden-Württemberg



Programområder

Expanded Animation

Programformål:

Forskning, udvikling og innovation:
Skabelse af publikumsrettede teknologiske og kunstneriske udviklingsprojekter

Programpunkter:

- Scenekunst
- Installationskunst
- Filmkoncerter
- Functional Expanded Animation
- XR
- Imagineering

Partnere:

Creative Europe/Culture, DFI, Region Midtjylland, Aarhus 2017, Aarhus Jazz Orchestra, Precious Metals, Tindrum Animation, Kai Oke, Teatertyven, Teater Katapult, CPH PIX, Flatpack, Glasgow Animation Festival, Fængslet Horsens, Ny Malt, Viborg Kommune



Professions

Programformål:

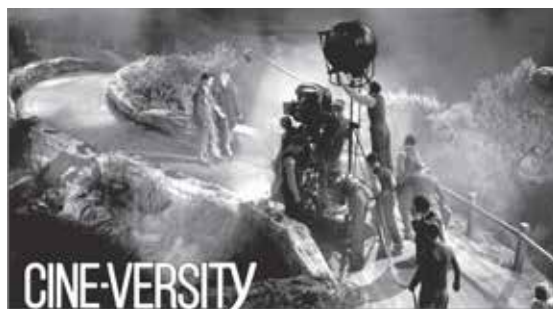
Uddannelses- og kompetenceudvikling

Programpunkter:

- Masteruddannelse
- Forlængelse af PB i Animation
- Vision Denmark
- 3 nye moduler: Illustration, Storyboarding og Worldbuilding
- Cineversity
- MEDIA: PRO, ASF og ANIDOX

Partnere:

Creative Europe/MEDIA, Vision Denmark, Gobelins, MOME, Filmakademie Baden-Württemberg, Sapientia, Vilnius Gediminas Technical University



Programområder

Internationalisering & System Export

Programformål:

Skabe netværk, tiltrække talent, tiltrække studerende, sælge viden og undervisningsprodukter, fremme samarbejde, virksomheder og forretning

Interesseområder:

- EU
- Norden
- Japan
- Arabiske Lande & Nordafrika
- Latinamerika
- VAF landetema



New Tech

Programformål:

At afprøve og udvikle nye teknologier der fremmer digitale visuelle oplevelser

Programpunkter:

- VFX Residency
- VFX Courses
- Etablering af VFX Lab
- Projections
- Motion Capture
- XR
- Software engineering
- Full spectrum sensors

Samarbejde:

XR Hub & ICT Engineering, EON Reality, LIFE, Film-talent, CAVI, DTU



Programområder

Talentudvikling

Programformål:

At styrke dansk og europæisk talentudvikling indenfor animation, spil, tegning, VFX, XR og grafisk fortælling

Programpunkter:

- Grundskolen
- Gymnasie GK-alder
- Unge Talenter
- Videregående uddannelse
- Professionelle talenter

Fokuspunkter:

- Kreativitet
- Færdigheder
- Faglighed
- Forestillingsevne
- Passion



Erhvervsudvikling

Programformål:

Understøtte og styrke udviklingen af nye produkter, forretningsområder, forretningsformer og virksomheder i Danmark

Programpunkter:

- Inkubation
- Entreprenørskab
- Virksomhedssamarbejder
- Matchmaking

Partnere:

Viborg Kommune, Arsenalet, Game Hub Scandinavia/EU, Creative Europe/Media, Region Midtjylland, VISION Denmark



Programområder

Animated Culture

Programformål:

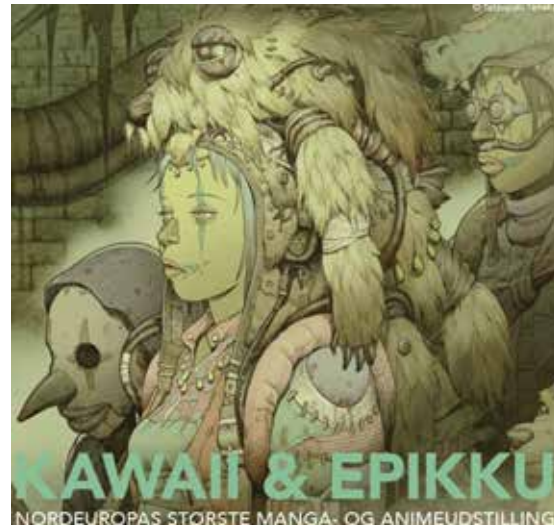
Lokale, regionale, nationale og internationale publikumsrettede kulturoplevelser baseret på animation og tegneserier

Programpunkter:

- ViMAPP
- Udstillinger
- Viborg Animationsfestival
- TAW Filmprogrammer
- Expanded Animation Tour

Partnere:

Creative Europe/MEDIA, Vision Denmark, Gobelins, MOME, Filmakademie Baden-Württemberg, Sapientia, Vilnius Gediminas Technical University



Aktiviteter

Centret har i 2017 gennemført i alt 135 specifikke udviklingsprojekter og afholdt og deltaget i 60 aktiviteter. I det følgende benævnes både udviklingsprojekter og aktiviteter under et som aktiviteter.

For overskuelighedens skyld er aktiviteterne opdelt i følgende lister;

- **Alfabetisk Projektliste (Bilag 10)**, der lister aktiviteterne fortløbende med oplysninger om projektnavn, projektleder, formål, resultat, evt. antal deltagere, samarbejdspartnere og metode
- **EU-projektliste (Bilag 11)**, hvor alle EU-relaterede aktiviteter er opgjort
- **Global Programliste (Bilag 12)**, der afspejler, hvorledes aktiviteterne falder i de forskellige programområder. Bemærk her, at en aktivitet kan befinde sig i flere programområder.
- **Global Metodeliste (Bilag 13)**, hvor alle aktiviteterne er opgjort efter anvendt metode.

Metoder

Det er vigtigt at understrege, at centerets udviklingsprojekter og aktiviteter ikke i sig selv er, eller kan, betegnes som forskning. Aktiviteterne og projekterne hviler på metoder fra industriel og kommerciel produktion af animationsfilm, computerspil og grafiske fortællinger.

Centeret benytter sig af en lang række afprøvede og nye metoder i de forskellige udviklingsaktiviteter (*Bilag 13*).

Herunder følger oversigt og kort beskrivelse:

1. Kommunikativ udvikling

Udvikling af projekter der ved hjælp af animation eller digital/grafisk fortælling søger at skabe mere effektiv kommunikation og formidling.

2. IP-udvikling

Udvikling af nye IP'er (*Intellektuel Ejendoms*) indenfor animation eller grafisk/digital fortælling. Forsøg og undersøgelse af *Worldbuilding* (udvikling af fiktive fortælle-universer) som værktøj til fremme af IP-udvikling.

3. Kunstnerisk udvikling

Udvikling af kunstneriske projekter der af søger nye områder inden for animationsrelateret film-, tv-, computerspil, *XR-teknologi*, installation, filmkoncerter, grafisk/digital fortælling eller andet.

4. Labs, Residencies og Workshops

Forløb og arbejdsophold der involverer deltagere med professionel eller uddannelsesmæssig faglig baggrund, der i fællesskab, mindre grupper eller enkeltvis arbejder med udviklingen af projekter og koncepter.

5. Innovation

Forløb hvor der i samarbejde med enkeltpersoner, virksomheder, organisationer, myndigheder og institutioner arbejdes med produktinnovation, procesinnovation eller kommunikationsinnovation.

6. Forskning

Initiativer til og samarbejder om forskningsprojekter der relaterer til centerets strategi og fagområder.

7. Produktion

Produktioner af kunstnerisk eller kommunikativ karakter, enten udført af centeret, eller i samarbejde med virksomheder eller andre organisationer. Produktionerne er udviklingsprojekter eller kan være særlige opgaver for offentlige myndigheder eller institutioner.

8. Game og World Building Jam

Forløb hvor et antal deltagere henover et tidsrum (normalt 1½ - 5 dage) i grupper udvikler prototyper på computerspil, interaktive produkter eller *storyworlds* (fortælleuniverser).

9. Kortlægning og analyse

Centeret kan, efter eget ønske eller andres opdrag, gennemføre kortlægninger og analyser til gavn for interessenter, strategiske partnere, virksomheder, institutioner eller offentligheden.

10. Projektudvikling

Udvikling og fundraising af nye projekter. Her lægges vægt på, at projekterne ligger i forlængelse af centerets strategi, og at de som hovedregel involverer eksterne partnere.

11. Netværksopbygning

Opbygning af netværk der understøtter eller viderefører centerets strategiske områder og interesser.

Metoder

Udover ovenstående 11 metoder anvendes følgende metoder til udbredelse af centerets viden:

12. Kurser og masterclasses

Undervisningsforløb af kortere varighed (en uge til et semester) der fokuserer på udvalgte emner. Et kursus kan også have form som et modul på en uddannelse.

13. Uddannelse

Professionsbachelor, kandidat eller masteruddannelser indenfor centerets virkefelt. I 2017 har centeret udbudt professionsbachelorprogrammerne Character Animation, Computer Graphic Arts og Graphic Storytelling.

14. Konferencer, symposier & seminarer

Centeret kan organisere konferencer, symposier og seminarer omkring emner, der relaterer til centerets arbejde for derigennem at formidle egen og andres viden.

15. Talks

Centeret kan organisere foredrag, forelæsninger og talks i forbindelse med danske og internationale begivenheder, konferencer, seminarer og symposier.

16. Kulturevent

Centeret kan organisere udstillinger, filmkoncerter eller andre begivenheder, der reflekterer centerets fagområder over for offentligheden.

17. Film- og medieforevisninger

Centeret kan organisere film- og medieforevisninger, enten for offentligheden, eller for udvalgte målgrupper i forbindelse med centerets arbejde.

18. Undervisning

Centeret kan undervise børn i skoler, fri-

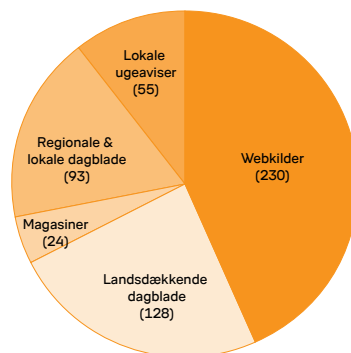
tidsordninger eller andet i forbindelse med centerets arbejde.

19. Streaming og viral distribution

Centeret kan bruge streaming af begivenheder og viral distribution af film og andre former for produktion af viden.

Outreach

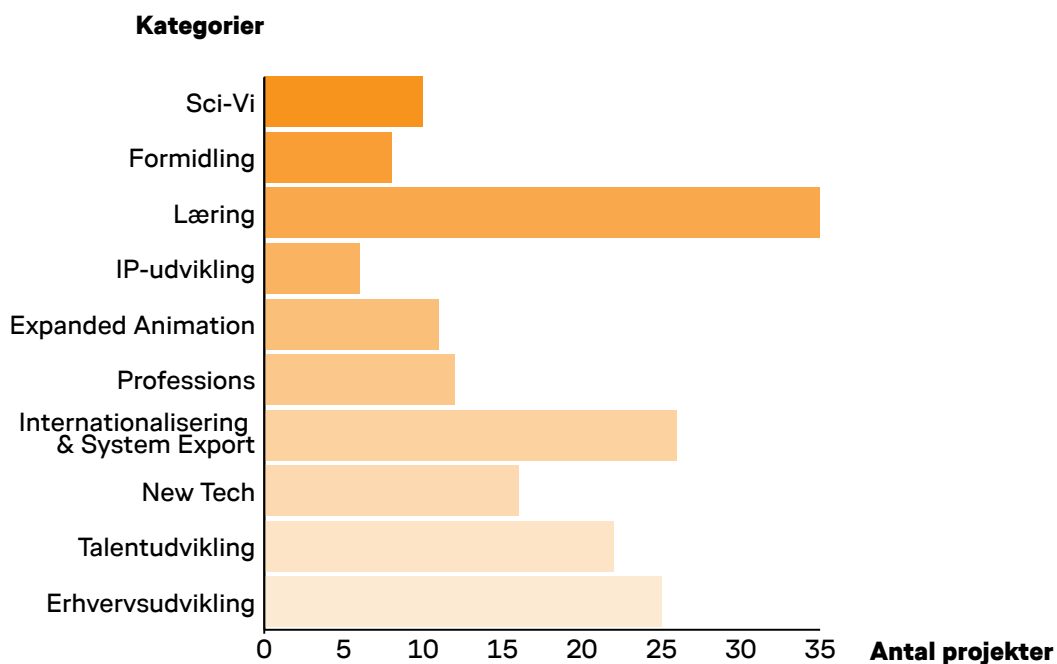
Centeret bestræber sig på at være opsøgende og skabe synlighed omkring de mange forskellige aktiviteter og projekter foretaget i centeret. Outreach-listen (*Bilag 14*) dækker over alle centerets medierelaterede informationsaktiviteter, herunder artikler, benævnelser i nyhedsmedier, udtalelser, interview, udgivelse af film, publiceringer og lignende spredning af centerets aktiviteter i nationale eller internationale offentlige rum og fora.



Centerets samlede synlighed i 2017 opgjort på resultater:

- Registreringer fra Pure/UC Viden: 135 Projekter, 60 aktiviteter
- Samlet antal skriftlige udgivelser: 14
- Samlet antal film: 49
- Samlet antal præsentationer/deltagelser på danske og internationale konferencer: 183
- Samlet antal deltagere på centerets egne aktiviteter: 49.157
- Samlet antal artikler og medie-medvirken: 530 (webkilder, dagblade, magasiner, ugeaviser, radio- og tv-programmer)
- Samlet antal visninger af filmiske produktioner: 64.316.129 (Facebook, Youtube, Vimeo)

For yderligere detaljer vedrørende synlighed, deltagelse, sociale medier og henvisninger til de enkelte projekter se *Bilag 14: Outreach-liste*.



Målepunkter

I 2017 har centeret igangsat en række aktiviteter, hvoraf de fleste er afsluttet og evalueret. Nogle af de større og længerevarende initiativer og projekter vil først vil have effekt og resultater i 2018 og kommende år.

Den store omtale at centerets aktiviteter, specielt i forbindelse med Viborg Animationsfestival, men også i forbindelse med en lang række andre projekter, resultater og begivenheder, har i 2017 givet en væsentligt øget opmærksomhed på Viborg, Region Midtjylland og Vestdanmark (*Bilag 5: VAF 2017 - Sådan gik det*, og *Bilag 6: Evaluering af Viborg Animationsfestival 2017*). Der er ingen tvivl om TAW's styrkeposition som Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling, både når det handler om uddannelse og kultur- og medieproduktion (*Bilag 14: Outreach-liste for en opgørelse over centerets samlede mediedækning og synlighed i 2017*).

Samlet set styrker centeret således "Opfattelsen af Vestdanmark som en trendsættende kultur- og medieproducerende landsdel" ligesom den store omtale giver "øget kendskab til animation, tegning og visualisering som kultur, kunst og erhvervsretning i den danske befolkning".

Særligt den generelle effekt af centerets arbejde: "Bedre og mere koordineret undervisning, talent- og uddannelsesudvikling rettet mod de kreative visuelle erhverv" mærkes allerede her i centerets første leveår. I 2017 har centeret startet og deltaget i 135 projekter inden for programpunkterne *Talentudvikling* (32 projekter) og *Professions* (20 projekter) (*Bilag 12: Global programliste for centerets samlede antal projekter fordelt på de 11 hovedprogrammer*). Der er gennemført 30 projekter og aktiviteter baseret på metoderne *Labs, residencies* og *workshops* samt 18 på metoderne *Kurser og masterclasses* (*Bilag 13: Global metodeliste for centerets projekter fordelt på de 12 forskellige anvendte arbejdsmetoder*.) Samlet set har aktiviteterne bidraget til at udvikle undervisningen og talentarbejdet mod de kreative visuelle erhverv.

I det følgende gennemgås centerets initiativer og aktiviteter fordelt på programmer (*Bilag 12: Global programliste*) og metoder (*Bilag 13: Global metodeliste*). For detaljeret information om et særligt projekt henvises til *Bilag 10: Alfabetisk projektliste*. Information om EU-projekter henvises til *Bilag 11: EU projektliste*. Information om mediedækning, repræsentation og synlighed finde i *Bilag 14: Outreach-liste* og *Bilag 15: Deltagere i festivaler og events*, mens dokumentation og publikationer findes i *Bilag 16: Liste over publikationer*. Endvidere vil et udsnit af centerets aktiviteter kunne ses på centerets website (www.animationworkshop.via.dk) – og i løbet af foråret 2018 forventes langt de fleste aktiviteter dokumenteret der.

I det følgende gives en effektmåling for 2017 på hvert af centerets 8 hovedområder baseret på målsætninger og evaluering og redegørelse for aktiviteterne inden for hvert område.

Målepunkter

1. Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling skal gennem sit arbejde **øge den visuelle kvalitet i dansk animation og grafisk fortælling til et internationalt niveau.** Dette skal ske gennem IP-relateret *worldbuilding* og andre udviklingsforløb, der har til formål at skabe nye ideer inden for grafisk fortælling og animeret kommunikation og formidling.

Centeret vil tilskynde til **internationalisering af danske studerende, kunstnere og virksomheder gennem deltagelse i internationale begivenheder og netværk.**

Centeret vil, i synergi med TAW's uddannelser, **sikre, at de danske kompetencer inden for animationsrelateret medieproduktion og grafisk fortælling er i verdensklasse.**

Centeret vil **stille viden og netværk til rådighed i arbejdet med at tiltrække internationale produktioner og virksomheder til Danmark.**

Centeret har i 2017 påbegyndt arbejdet med det langsigtede mål om at øge kvaliteten i dansk animation og grafisk fortælling. Effekten af dette arbejde - at der udvikles flere danske IP'er rettet mod det globale marked - vil først vise sig i de kommende år.

Centeret har i 2017 igangsat 16 forskellige projekter med det formål at træne danske og internationale deltagere til bedre IP-udvikling (se *Bilag 12: Global programliste*) Følgende projekter kan fremhæves for deres internationale potentiale (deltagerantal):

1. Animation Sans Frontieres (16)
2. Nippon Nordic Universe Accelerator (16)
3. AniDox Lab (22)
4. Game Jams (40)
5. Andimation (15)
6. IP Residency (8)

Antal deltagere for hvert enkelt IP-udviklingsprojekt kan læses i *Bilag 10: Alfabetisk projektliste*.

Centeret arbejder målbevidst på internationalisering og har i 2017 deltaget i 48

forskellige internationale begivenheder, messer, konferencer og markeder (se *Bilag 15: Deltagelse i festivaler og events*):

Blandt de vigtigste kan nævnes:

- Annecy Festival og MIFA (Frankrig)
- FMX og Stuttgart International Animation Festival (Tyskland)
- Chilimonos (Chile),
- Tokyo Anime Art Festival (Japan)
- Animafest (Kroatien)
- TIFA Andina (Peru)
- Forestillinger skaber Virkeligheder (Grønland)

I 2017 sendte centeret, i samarbejde med Arsenalet, de danske virksomheder Monkey Tennis, Tumblehead og Sønc på en promotion/studietur til London. På forhånd var etableret en møderække med nogle af de bedste studier i London: Blink Inc, Nexus, Golden Wolf, Passion Pictures og Studio AKA.

fortsættes

Målepunkter

Centeret styrker løbende sine bacheloruddannelser gennem et øget netværk og samarbejde med danske og internationale virksomheder.

Følgende virksomheder har blandt mange andre deltaget i undervisning på centerets uddannelser og efteruddannelser i 2017:

- Final Cut for Real
- Ghost VFX
- Atomic Cartoons
- Digital Domain
- Framestore
- MPC
- IO Interactive
- Dreamworks
- Disney
- Pixar
- Illumination MacGuff
- Sony
- Blue Sky
- Reel FX
- Tumblehead
- Nørlum

Centeret har bistået med viden og netværk i forbindelse med følgende særligt betydningsfulde erhvervsinitiativer:

- Cartoon Network/Sun Creature Studio: Etablering af produktion af tv-serien The Heroic Quest of the Valiant Prince Ivandoe i Danmark
- Etablering af VR/AR-center i Viborg i samarbejde med den amerikanske virksomhed EON Reality og VIA ICT Engineering
- NørlumAnimation:Kompetenceudvikling og netværk til at lokalisere arbejdskraft til produktionen af Disneys tv-serie Big Hero 6.

Målepunkter

2. Centeret vil **understøtte udviklingen af animationsrelaterede tværgående kunstneriske og kulturelle projekter i international klasse**, baseret på et højt kompetenceniveau. Det kan eksempelvis være inden for **installationskunst, teater og scenografi, musik o.a.** Der gennemføres i 2017 testforløb i forbindelse med kreative og kulturelle begivenheder imens der arbejdes på at etablere et **Creative Europe Projekt: Cooperative Art Spaces for Europe**.

Centeret har i 2017 gennemført 6 større aktiviteter, indenfor programmet Expanded Animation, rettet mod udvikling af publikumsrettede animationsbaserede teknologiske og kunstneriske projekter (se *Bilag 12: Global Programliste*, se yderligere oplysninger over publikumsdeltagelser i *Bilag 15: Deltagere i festivaler og events*).

- Expanded Animation Symposium (50 deltagere)
- Expanded Animation Lab (49 deltagere)
- Expanded Animation Expo (700 tilskuere)
- Solar Walk (1500 tilskuere, fordelt på 6 forestillinger)
- ViMapp (700 tilskuere)

Projekt, partnerskaber og ansøgning Cooperative Art Spaces for Europe (CASE) er udviklet til EU/CREATIVE EUROPE, og er et internationalt tværfagligt projekt, der skal skabe grobund for samarbejder om kunstneriske produktioner af høj kvalitet indenfor udøvende kunst, multi-media udstillinger, nye medier, musik, forskning, uddannelse og teknologi. Projektet er ansøgt d. 18. januar 2018.

Målepunkter

3. Centeret vil tage initiativ til **udviklingen, finansieringen og gennemførelsen af markedsrettede internationale workshops, masterclasses** og andre projekter, der øger dansk synlighed og/eller netværk. I **2017 og 2018** vil fokus være på **Japan og Sydamerika i samarbejde med IFPC/UNESCO**.

Centeret har i 2017 gennemført 8 større markedsrettede internationale aktiviteter for at styrke den danske position på de internationale markeder (lande) (se *Bilag 10: Alfabetisk projektliste*):

Andimation (Columbia, Bolivia, Peru, Venezuela, Ecuador)
IP-Accelerator forløb med 15 deltagere fra 5 latinamerikanske lande.

TIFA (Latinamerika)
Konference i Cusco, Peru med 122 deltagere med fokus på animations- og produktionskompetencer med deltagere fra hele Latinamerika.

TAFA (Peru)
Seminar og undervisningsforløb for 20 repræsentanter med fokus på introduktion af danske praksisbaserede metoder inden for *Animated Learning*.

NipponNordic (Japan)
IP Accelerator med danske og japanske deltagere, herunder 16 deltagere, 12 tutorer, 7 jurymedlemmer og 30 gæster til et særligt markedsevent (project pitch)

Anime Kids Summer Jamboree 2017 (Japan)
Sommerskole i Japan for 40 deltagere med fokus på "NEXT100" satsningsområder indenfor japansk animationsbranche de næste 100 år; "Education for Future Animation".

Animation Sans Frontières (EU)
8-ugers masterclass med 16 internationale deltagere, med fokus på animationsproduktion, konceptudvikling, pitching, packaging og finansiering. Resultaterne tæller fær-

digudviklet koncept og salgsmateriale for 13 projekter, heraf 6 kortfilm, 1 kortfilmssamling, 4 tv-serier, 1 VR-værk og 1 computerspil.

AniDox Lab (EU)

Et koncept- og produktionsforløb dedikeret udelukkende til den nye genre "animeret dokumentar". Forløbet resulterede i 10 færdige projekter og salgspakker for IP-ideer, indenfor animeret dokumentar.

Games for Impact (Internationalt)

En international konference (udviklet i 2017 og afholdt januar 2018) med 55 deltagere fra industrien med fokus på animation, VR og spiludvikling som metoder til at imødegå samfundsrelevante problemstillinger, interventioner og forandringer. Konferencen blev suppleret med en 2-dages Game Jam med 20 deltagere opdelt i 4 hold om udvikling af unikke spiloplevelser over temaet "Mind the Ocean". Vinderprojektet skal præsentere på Nordic Game Conference 2018.

CAV arbejder med systemeksport af erfaringer, kurser og danske processer med fokus på Sydamerika, Nordafrika, Mellemøsten og Golflandene. Forhandlinger er indledt med undervisningsinstitutioner, organisationer, nationale myndigheder og programmer i Peru, Tunis, Oman, Qatar, Saudi-Arabien, Columbia, Bhutan og Japan om salg af undervisere, kurser, konferencer, masterclasses etc.

Foreløbig har CAV indgået 5 samarbejdsaftaler (Memorandum of Understanding, MoU) med internationale læringsinstitutioner.

Målepunkter

4. Centeret vil understøtte og samarbejde med talentudviklingsprogrammet **Filmtalent** med relevante netværk, analyser, strategier og udvikling, og endvidere skabe bedre rammer for samarbejdet imellem TAW og Den Danske Filmskole.

Centeret har i 2017 gennemført 31 projekter inden for hovedprogrammet Talentudvikling (se *Bilag 12: Global programliste*). Disse projekter har alle bidraget til at bevidstgøre unge talenter om færdighedskrav inden for talentbaserede visuelle professioner.

Den fremtidige indsats inden for talentudvikling skal inkludere flere samarbejdspartnere end Filmtalent og Den Danske Filmskole for at sikre, at centerets arbejde når ud i hele spektret af den danske talentmasse.

Derfor er flere nye projekter igangsat for at sikre stærk national talentudvikling inden for særligt animation, grafisk fortælling, worldbuilding, tegning og visualisering, heriblandt 12 Open Workshop-projekter (se *Bilag 10: Alfabetisk projektliste*), 3 Game og Worldbuilding Jam-projekter og 18 Kurser og Masterclasses (se *Bilag 13: Global metodeliste*. Antal deltagere under hvert projekt, se *Bilag 10: Alfabetisk projektliste*).

Oprettelse af Filmtalent Animation og Games

I erkendelse af, at animationsområdet har behov for særligt talentfokus, oprettes i samarbejde med Filmtalent datterselskabet Filmtalent Animation & Games, der overdrager opgaven med at fokusere og drive talentarbejdet indenfor områderne Animation og computerspil til TAW i perioden 2018 - 2022

Filmtalent

For at skabe en overordnet og samlet indsats for talentudvikling på nationalt niveau

er der iværksat med en kortlægning af film-pædagogiske erfaringer og talentudvikling. I dette projekt kortlægges tilbud, projekter og initiativer, der fremmer dansk talentudvikling indenfor ungdomsuddannelse og højskole/forskoleniveau indenfor brancherne film, TV, spil og animation. Kortlægningen synliggør tilbuddene og har til hensigt at muliggøre et styrket samarbejde mellem de mange initiativer. Kortlægningen er således et initiativ, der styrker den nationale talentudvikling til den digitale visuelle branche.

Den Danske Filmskole

Samarbejdet med Den Danske Filmskole er blevet styrket igennem et intensiveret samarbejde imellem Filmskolens uddannelse i animation og TAW's to uddannelser PB i Grafisk Fortælling og PB i Animation.

Grafisk Fortælling

I 2017 indledte BA i Grafisk Fortælling et samarbejde med instruktørlinjen på Den Danske Filmskole med fokus på storyboarding. Seks studerende fra Den Danske Filmskoles animationsinstruktørlinje og 20 studerende fra tredje årgang af Grafisk Fortælling modtog i løbet af to uger sammen undervisning i storyboarding og skabte efterfølgende i et virkelighedsnært forløb storyboards til de studerende fra Den Danske Filmskoles afgangsfilm. Hensigten med samarbejdet var at styrke de studerendes viden om og evner til at benytte færdigheder, kompetencer og viden i felter, der ligger uden for deres eget fokusområde. Det er tanken, at samarbejdet skal gentages for det næste hold af grafiske fortællere på tredje år.

fortsættes

Målepunkter

Animation

Samarbejdet med animationsuddannelsen er styrket gennem en bedre udnyttelse af TAW's udstyr i gennemførelsen af den Danske Filmskoles afgangsproduktioner. Således er det helt nyt, at Den Danske Filmskoles studerende gennemfører en del af deres animationsproduktion i Viborg.

Inkubation

Desuden er der arbejdet med, i regi af den fremtidige erhvervsstøtteordning VISION DENMARK, at sikre de danske professionelle talentudviklingsmiljøer inden for spil, film og tv lokale inkubationsmiljøer i 6 danske byer: København, Aarhus, Odense, Aalborg, Viborg og Grenå (se *Bilag 7: Strategi for VISION DENMARK*).

Målepunkter

5. Centeret vil **understøtte relevante initiativer og udviklingsaktiviteter under området Funktionel Animation**, der har til formål at forbedre kommunikation og formidling inden for videnskab, sundhed, offentlig forvaltning, erhvervsliv og undervisning. Dette kan ske gennem **matchmaking, projektudvikling, produktion, workshops og afholdelse af konferencer, seminarer og netværksarrangementer**.

Centeret har i 2017 gennemført 16 udviklingsprojekter inden for Funktionel Animation. Information vedrørende animationsfilm produceret i forbindelse med et af disse udviklingsprojekter kan findes i *Bilag 14: Outreach-liste*.

Alle projekterne bidrager til målet om at gøre Danmark til et foregangsland i forhold til at kommunikere med funktionel animation inden for videnskab, sundhed, offentlig forvaltning, erhvervsliv og undervisning.

Følgende konferencer blev afholdt i 2017 (se *Bilag 14: Outreach-liste*):

- Animated Learning (180 deltagere)
- Animated Health (125 Deltagere)
- Sci-Vi (150 Deltagere)

Centeret deltog på følgende begivenheder med foredrag, seminar og workshops (se *Bilag 15: Deltagere i festivaler og events*):

- Big Bang Konferencen 2017
- 4th European Conference for Science Journalists
- Creativity World Forum
- Danmarks Læringsfestival 2017
- SIGGRAPH 2017

Desuden blev der i 2017 taget initiativ til placering af en uddannelsesstation i ICT-Engineering på Campus Viborg. Dette initiativ skal arbejde tæt sammen med centeret og det omkringliggende virksomhedsmiljø.

Centeret bidrager med kompetencer, matchmaking og viden i forhold til understøttelse

af Viborg Kommunes animationsstrategi. I strategiens første periode gennemførtes over 70 projekter, heraf cirka 9 projekter i 2017 (se *Bilag 12: Global programliste*)

Viborg Kommune har i 2017 besluttet en ny 4-årig kommunal animationsstrategi der spiller tæt sammen med CAV. Strategien sikrer Centeret 2 millioner kr. årligt til erhvervsudvikling og programområdet "Animated Culture".

Desuden vil Viborg Kommune i årene 2018 – 2021 bruge 3,4 millioner årligt til produktion af funktionel animation, animerede kulturoplevelser og projektledelse. Centeret har i 2017 spillet en central rolle i udviklingen af strategien – og vil i strategiperioden samarbejde om matchmaking, projektudvikling og konferencer inden for området. (Se *Bilag 4: Handlingsplan for Animation i Viborg Kommune 2018-2021*).

Centeret foranledigede i 25 tilfælde succesfuld matchmaking imellem animationsvirksomheder og potentielle kunder. Omkring 2/3 af disse kan henføres under området Funktionel Animation.

Målepunkter

6. Centeret vil **skabe nye uddannelses- og efteruddannelsesprodukter**, der imødekommer danske såvel som internationale branchebehov, samt understøtte vækstområder, skabe **vækst og forandring**, og i øvrigt **styrke centerets nationale og internationale position**.

Centeret har i 2017 udviklet følgende nye uddannelsesinitiativer som er under afprøvning (se *Bilag 12: Global Programliste*):

- World Building Semester(30 ECTS)
- Storyboard (30 ECTS)
- Drawing & Visualisation (30 ECTS)

Der er taget initiativ til at anmode om:

1. Forlængelse af PB i Animation fra 210 til 240 ECTS
2. Oprettelse af en Professionskandidat i Animation og Grafisk Fortælling

Forsøg med Pædagoguddannelsen:

- Afprøvning af tegning som valgfag i pædagoguddannelsen

I samarbejde med VIA Engineering:

- Oprettelse af uddannelsesstation i ICT Engineering med speciale i Unity programmering til VR og AR

Desuden er der lagt et stort arbejde i at

udvikle en fleksibel, markedsorienteret og hurtigt reagerende efteruddannelsesstrategi i erhvervsudviklingsinitiativet VISION DENMARK (se *Bilag 7: Strategi for Vision Denmark*). Denne strategi skal sikre hurtige og præcise efteruddannelsesinitiativer i takt med sektorens løbende behov.

Strategien er nu under videre overvejelse i Region Midtjylland og Erhvervsministeriet.

Målepunkter

7. Centeret vil styrke **animationsbaseret film- og mediepædagogik i den danske grundskole** og dermed medvirke til at danske børn bliver blandt de dygtigste i verden til at anvende IT kreativt. Dette skal ske gennem initiering af **forskning, afholdelse af konferencer og konkrete praksisbaserede udviklings- og efteruddannelsesprojekter i skoler landet over**, i samarbejde med kommuner, og professionshøjskoler

Centeret har i 2017 gennemført og deltaget i følgende aktiviteter, projekter og initiativer (se *Bilag 15: Deltagere i festivaler og events* samt *Bilag 10: Alfabetisk projektliste* og *Bilag 11: EU projektliste*):

- 10 Workshops
- 21 Konferencer
- 15 nationale projekter
- 3 Internationale projekter

Derudover har centeret afholdt den årlige konference Animated Learning under Viborg Animationfestival 2017 for at sikre vidensdeling og netværk mellem skoler, universiteter og nationale, regionale og lokale skoleaktører.

AP Møller Fonden har ydet støtte til etablering og drift af et skoleklyngeprojekt under Animated Learning Lab. Et særligt fokus i 2017 har været at bygge dette projekt videre og skabe et landsdækkende initiativ, der kan løfte alle skoler i Danmark i ét program.

På initiativ fra TAW har DFI ydet tilskud til FilmNet – et landsdækkende sekretariat, der udvikler et 4-årigt projekt til KL. Projektet forelægges for KL i løbet af marts 2018.

ALT-ER (Animated Learning for Transitions - Early Recognition) er et igangværende EU-projekt, hvor spilstrategier benyttes til at engagere børn i skolegang og senere uddannelse i partnerlandene Holland, Estland, Finland, Danmark, Rumænien og Belgien. Projektet vil have premiere på Animated Learning-konferencen under Viborg Animationsfestival 2018.

Centeret har desuden startet det internationale projekt CINEVERSITY (Ungarn, Rumænien, Litauen og Danmark), et initiativ, der skal få borgere til at opleve, lære, forstå og værdsætte film som en særlig kunstform med egen historie, sprog og kultur. Projektet udmunder i en oplevelses- og læringsapplikation.

Målepunkter

8. Centeret skal **afsøge muligheden for at etablere et nationalt Tegneakademi i samarbejde med Viborg Kommune** og dermed sikre et bedre håndværksmæssigt fundament under de kunstneriske videregående uddannelser i Danmark. Målet med dette initiativ er også, at et større antal kunstneriske og kreative talentfulde unge fra hele landet naturligt vil søge mod Jylland for at tage hele eller en del af deres uddannelse.

Viborg Kommune vil gøre etablering af et nationalt Tegneakademi med henblik på talentudvikling til de kreative visuelle videregående uddannelser til et hovedpunkt i forhandlingerne om de kommende Regionale Kulturaftaler.

En beskrivelse er under udarbejdelse og forventes færdig omkring medio marts 2018.

Samtidigt har centeret udviklet Projekt PENDUS; et nationalt webbaseret tegnelærings- og lege-community, der skal kunne benyttes af alle danske børn og unge, der vil lære at tegne (se *Bilag 10: Alfabetisk projektliste*).

PENDUS er nu i finansieringsfasen. I første omgang er centeret i dialog med NORDEA-Fonden om en samlet finansiering på 15 millioner til platformens drift i 4 år.

Evaluering

Centeret har i 2017 løbende gennemført selvevaluering på projekterne samt fået foretaget analyser på større begivenheder og aktiviteter foretaget af eksterne professionelle analysevirksomheder.

CAV har afholdt ugentlige møder i følgende styrende og koordinerende organer:

- **CAV Administration og strategi** - ugentlige møder hvor administrative procedurer og strategiske elementer diskuteres og foranstalles
- **CAV Content** - ugentlige møder i den interne projektledergruppe, om koordinering, planlægning og administration af nationale og internationale projekter og aktiviteter
- **CAV Heads** - månedlige møder med lederne af CAV, TAW, The Drawing Academy (TDA), Animated Learning Lab (ALL), Arsenalet, Professional Training (PRO), Open Workshop (OW) og TAWs bacheloruddannelser (PB i Grafisk Fortælling og PB i Animation)
- **CAV Økonomi** - møder hver anden uge med økonomiafdelingen om regnskab og afrapportering

Eksterne analysefirmaer som Seismonaut har foretaget evaluering af Viborg Animationsfestival 2017, og Oxford Research har undersøgt kapaciteten af den danske digitale visuelle industri. Derudover har rapporter og plandokumenter fra Creative Europe Media, VISION DENMARK-konsortiet og Viborg Kommune understøttet udviklingsgrundlaget for mange af centerets strategiske initiativer i 2017.

Konklusion

Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling (CAV) er kommet særdeles godt fra start med masser af aktiviteter og udviklingsprojekter til følge. Der mærkes med det øgede aktivitetsniveau, og den deraf styrkede branding, også en stærk stigning i antallet af henvendelser fra potentielle samarbejdspartnere, både danske og internationale.

Centerets aktiviteter kan, i kraft af den bevidste satsning på de ved centerets begyndelse eksisterende potentialer, netværk og samarbejdspartnere, allerede mærkes i form af produkt-, uddannelses-, kultur og erhvervsudvikling. Dette aftryk af centerets arbejde forventes at stige i de kommende år.

Særligt på tre områder skal centeret søge at styrke sit arbejde:

- **Øget fundraising for at sikre en større andel af medfinansiering til centerets aktiviteter, herunder særligt centerets EU-aktiviteter.**
- **En mere kvalitativ vurdering af mulige opgaver og heraf følgende bedre prioritering af aktiviteter, da centeret ellers vil drukne i opgaver.**
- **Erhvervsudviklingsaktiviteter skal tilføres flere faste midler. Her sigtes på konsortiet VISION Denmark og et længerevarende partnerskab med Region Midtjylland, der kan matche midlerne fra Finanslovsbevillingen.**

Det store aktivitetsniveau og de mange eksterne henvendelser om undervisnings-, uddannelses-, udviklings- og erhvervsamarbejder tegner et billede af et betydeligt nationalt behov for centerets viden, ekspertise og netværk. Dette understreger, at der er brug for centeret som en aktiv medspiller i udvikling af regionale og nationale strategier for talentudvikling, kunst og kultur, uddannelsesudvikling, undervisning og erhvervsudvikling inden for den danske digitale visuelle industri. Særligt kan centeret fremover også spille en endnu stærkere rolle i den regionale erhvervsudvikling.

CAV har med andre ord væsentlige kompetencer og 'nøgler', der kan anvendes til at åbne op for udviklingsmuligheder mellem partnere, fagligheder og initiativer. CAVs virke er synergiskabende og forstærker offentlige, private, borgerdrevne og organisationsdrevne tiltag. CAV ser på baggrund af 2017 sig fuldt ud i stand til at videreføre de ambitioner, der er sat for 2018.