



Studiegids 2021 – 2022
Bacheloropleiding Film en Televisie
VFX&IM – Jaar 3



INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding VFX&IM	3
2. Beroep en werkveld van VFX&IM	4
3. Team van VFX&IM	5
4. Globaal programma VFX&IM	6
Hoofdpijnen van het programma in jaar 1 t/m 4.....	6
Programmaoverzicht jaar 3.....	7
5. Detailbeschrijvingen programma jaar 3.....	8
Film in context 3.....	8
Commercials.....	9
Derdejaars fictie- en documentaire films	10
Ondersteuning vierdejaars projecten	11
Masterclasses.....	11
Groepsdynamiek.....	12
Vormgeving 2.0.....	12
Sfeerionary	13
Vorbereiding X-project	14
FMX festival.....	14
Meesterproef 1 / Meesterproef 2.....	15
Stage.....	16



1. INLEIDING VFX&IM

Bij de vakklas VFX&IM leer je hoe je doormiddel van visuele tools helpt de wereld van de vertellen zo compleet en geloofwaardig mogelijk te maken. Meestal zal dit gebeuren door digitale tools toe te passen op het verhaal waar je aan werkt.

Zoals de naam al aangeeft onderscheid we twee hoofdstromingen. Visual Effects (VFX) en Immersive Media (IM). Bij Visual Effects leer je hoe we digitaal het beeld zo kunnen manipuleren dat de wereld van de film volledig klopt binnen de vertelling die gemaakt wordt. De tools die hiervoor tot onze beschikking staan kunnen theoretisch alles wat bedacht wordt visualiseren. Of het ook lukt om in de praktijk al die bedachten beelden zo te maken als die bij iedereen in zijn hoofd zitten dat is de uitdaging van VFX. Bij Immersive Media leer je hoe je de ervaarder van je verhaal volledig kunt onderdompelen in de wereld die je hebt gecreëerd. Vaak zal dit zijn doormiddel van Virtual Reality maar ook alle andere immersive tools die er zijn om iemand volledig mee te nemen in je vertelling staan tot je beschikking.



2. BEROEP EN WERKVELD VAN VFX&IM

Visual Effects bestaat al net zo lang als dat film bestaat maar het vakgebied heeft met de komst van de computer een grote vlucht genomen. Voor Immersive Media geldt hetzelfde, al langer bestonden er tools om ondergedompeld te kunnen worden in een vertelling maar met de opmars van de computer zijn de mogelijkheden geëxplodeerd. Vooral Virtual Reality is zonder sterke computer niet mogelijk. Hierdoor zijn beide relatief nieuwe werkvelden en dus ook beide nog erg in ontwikkeling en beweging. Een noodzaak voor de studenten VFX&IM is dus ook om zichzelf continue te blijven ontwikkelen en bij te scholen.

In het werkveld geldt dit net zo goed en ook daar verandert continue de dynamiek.

Binnen de twee hoofdstromingen hebben we een veel sub specialisaties waarin de student zich van af het derdejaars kan gaan specialiseren. Dit sluit ook aan op hoe het werkveld graag mensen aanneemt nadat ze zijn afgestudeerd. Dit geldt zowel voor het binnenland als voor het buitenland.

Naast dat we proberen de studenten klaar voor het werkveld af te laten studeren proberen we ook het werkveld naar de academie toe te halen. Dit doen we onder andere door veel gebruikt te maken van gastdocenten maar ook door meerdere keren naar het FMX festival in Stuttgart te gaan.



3. TEAM VAN VFX&IM

Het onderwijs wordt verzorgd door een vast team aangevuld met een fors aantal gastdocenten. Het vaste team zorgt ervoor dat het programma en de uitvoering ervan kwalitatief goed zijn. Dit team vormt de kern van de afstudeerrichting en bestaat uit:

- Kasper Oerlemans - studieleider VFX&IM
- Harry Schreurs - head of Immersive Media/R&D
- Annet Saatrübe - coach VFX&IM
- Jilt Van Moorst - docent/coach Immersive Media/R&D
- Rudi Nieuwenhuis - docent/coach Houdini
- Herman Status Muller- docent/coach 3D
- Matthijs van Eerden - technical development, support and application management VFX&IM
- Marijn Eken - docent/R&D & VFX Immersive Media engineer
- Nikki van Sprundel - docent/coach Immersive Media/R&D
- Ewoud Heidanus - docent/coach compositing
- Sem Assink - docent/coach animation
- Marieke Brouwer - studentadministratie en roosters (vanuit onderwijsbureau)

De *studieleider* is verantwoordelijk voor:

- de inhoud van het onderwijsprogramma als geheel
- de opbouw en de samenhang van dat onderwijsprogramma
- het aansturen van de uitvoering van het onderwijs
- het bewaken en verbeteren van de kwaliteit van het onderwijs
- selecteren en begeleiden van geschikte gastdocenten
- bijhouden en bewaken van de studievoortgang van studenten
- overleggen met het werkveld over de eindkwalificaties en het onderwijsprogramma

De *vaste docenten* verzorgen zelf diverse onderdelen van het programma zoals het geven van lessen en het begeleiden en coachen van enkele oefeningen.

Gastdocenten verzorgen bepaalde onderdelen van het programma. Enkele regelmatig terugkerende namen zijn:

- Maarten Verhoeven
- Albert van Vuure
- Thamar Rep
- Didier Konings
- Sanne van Luik
- Anna de Beus
- Janneke van der Wel

Medewerkers van het onderwijsbureau ondersteunen de studieleider en (gast)docenten bij de organisatie en de uitvoering van het onderwijs. Zij zorgen ervoor dat alles zo goed mogelijk verloopt.



4. GLOBAAL PROGRAMMA VFX&IM

Hoofdpijnen van het programma in jaar 1 t/m 4

Propedeuse: basisjaar

- de propedeuse bestaat grotendeels uit een gemeenschappelijk programma
- het biedt een (gezamenlijke) introductie op filmmaken en de verschillende disciplines
- er zijn diverse basis-theoretische vakken opgenomen (voornamelijk op de maandagen)
- in het programma spelen kleine praktijkoefeningen een belangrijke rol
- drie grote filmfestivals worden bezocht, met opdrachten
- er is een specialisatieprogramma van de eigen afstudeerrichting
- aan het eind van de propedeuse wordt vastgesteld of je geschikt bent om door te gaan naar de hoofdfase van de afstudeerrichting

Tweede jaar: ambacht en samenwerken

- vanaf nu werken studenten vooral vanuit de eigen afstudeerrichting
- een aantal gemeenschappelijke praktijkoefeningen, waarin je leert samenwerken, staan centraal: de SFO en LFO.
- veel aandacht voor de ambachtelijke kant dus in veel verschillende software pakketten zal ervaring opgedaan worden
- nog een deel gemeenschappelijke basistheorie
- vakspecifieke praktijk / theorie
- scriptie, tekenles, techniekles en FMX
- aandacht voor reflectie op inhoud, samenwerking en het leerproces
- nadenken op waar je in wil gaan specialiseren

Derde jaar: verdiepen en onderzoeken

- focus op verdiepen en onderzoeken van filmische mogelijkheden maar ook van de eigen ambachtelijke en artistieke mogelijkheden en ambities in de derdejaars films
- de meesterproeven
- nog een deel gemeenschappelijke basistheorie
- masterclasses
- start voorbereiding eindexamenfilm(s) doormiddel van de x-projecten
- FMX festival
- stage

Vierde jaar: profileren en bewijzen

- • voornamelijk in het teken van de eindexamenprojecten
- • afronding stage
- • voorbereiding beroepspraktijk



Programmaoverzicht jaar 3

Gemeenschappelijke basistheorie:

- Film in context jaar 3 4 EC
onderzoeken van filmmakers als “auteurs” in brede zin, evenals verstevigen en verbreden van het referentiekader (filmlijst)

Gemeenschappelijke praktijkoefeningen:

- Commercials 2 EC
realiseer een pakkend verhaal binnen 45 seconden
- Derdejaars fictie- en documentaire films 6 EC
deelnemen aan de derdejaars films vanuit het vfx departement

Vakspecifieke praktijk / theorie:

- Ondersteuning vierdejaars projecten 4 EC
met de hele VFX klas in een korte tijd een groepsopdracht realiseren
- Masterclasses 10 EC
een aantal masterclasses!
- Groepsdynamiek 1 EC
workshop over samenwerken en hoe groepsdynamiek werkt en je eigen rol daarin
- Vormgeving 2.0 1 EC
samen met Production Design werken aan een concept waarin de virtuele en de fysieke wereld samenkomen
- Sfeerionary 1 EC
leren samenwerken met mensen van verschillende kennis niveaus
- Voorbereiding X-project 3 EC
het X-project uitwerken tot draaiklaar

Festivals en excursies

- FMX festival 2 EC
beeldvormen van de nieuwste ontwikkelingen in de VFX-industrie

Individuele opdrachten

- Meesterproef 1 5 EC
verder ontwikkelen van kennis en vaardigheden in de gekozen specialisatie(s)
- Meesterproef 2 5 EC
verder ontwikkelen van kennis en vaardigheden in de gekozen specialisatie(s)
- Stage 16 EC
participeren in een professionele beroepspraktijk



5. DETAILBESCHRIJVINGEN PROGRAMMA JAAR 3

Film in context 3

Algemene typering en inhoud

In het eerste jaar hebben de studenten een globaal overzicht ontwikkeld met betrekking tot de geschiedenis van film als kunstvorm in relatie tot sociaal-maatschappelijke en artistieke ontwikkelingen in de achterliggende perioden. Hierop aansluitend hebben ze in het tweede jaar dit globale overzicht verbreed en verdiept door middel van het analyseren van films en het onderzoeken van de context van deze films met als vertrekpunt “filmgenre”.

In het derde jaar verdiepen ze deze kennis door onderzoek te doen naar een zelf-gekozen auteur in de brede zin van het woord: filmmakers van uiteenlopende beroepsvelden, of kunstenaars die hun stempel in de filmwereld hebben achtergelaten. Gedurende het onderzoek leggen ze verbanden tussen de biografie van de auteur en diens oeuvre, ontrafelen ze de signatuur van de maker, met aandacht voor de historische, culturele, politieke en/of maatschappelijke contexten. Tevens reflecteren de studenten hoe de keuze voor de betreffende maker zich verhoudt tot hun eigen identiteit en makerschap.

De studenten passen hun kennis van de filmgeschiedenis en theorie toe in vorm van een onderzoeksopdracht, waar ze individueel aan werken. Daarbij kan elke student voor een belangrijk deel zijn/haar eigen interesse en fascinatie volgen, maar omdat ze de resultaten aan elkaar presenteren, maken ze ook kennis met auteurs en onderwerpen buiten hun primaire interessegebied. De uitkomsten van de individuele onderzoeken worden in vorm van een video-essay gepresenteerd aan het gehele jaar. Een selectie van de onderzoeken zal voor de hele academie inzichtelijk zijn via Kaltura.

Leerdoelen

De studenten:

- kunnen verbanden leggen tussen de biografie van een auteur en diens oeuvre en die in bredere politieke, maatschappelijke en historische context plaatsen;
- kunnen de signatuur van een auteur herkennen;
- kunnen (zelfstandig en binnen een onderzoeksgroep) relevant onderzoek opzetten en doen door middel van filmanalyse en bronnenonderzoek (in de Mediatheek, openbare archieven en online);
- kunnen hun onderzoek presenteren in een vorm die aansluit bij hun eigen expertise;
- zijn zich bewust van zijn eigen (gekleurde) blik op film en de context van films;
- kunnen met een kritische en analytische blik naar film en film literatuur kijken;
- hebben hun eigen visie en handtekening verder ontwikkeld.

Competenties

1. Creërend vermogen
2. Onderzoekend vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
7. Communicatief vermogen

Onderwijsvorm

- Hoor- en kijkcolleges, waarbij de basistheorie wordt uitgelegd, inspirerende en maatschappelijk relevante onderwerpen bod komen en voorbeelden van films en filmfragmenten besproken worden;
- Opdrachten (individueel);
- Zelfstudie, deels onder begeleiding.



Contacttijd

72 uur

Docenten

Menno Otten, Kathleen Lotze en gastdocenten

Toets

- Presentatie onderzoek in vorm van een video-essay
- Leerportfolio

Beoordeling

- 80% aanwezigheid (voorwaarde)
- Een voldoende resultaat voor de 2 toetsen

Studiebelasting

4 EC (112 uur)

Commercials

Algemene typering en inhoud

Aan het begin van het derde jaar wordt gestart met het maken van een commercial als gemeenschappelijke oefening. De teams hiervoor worden samengesteld door de academie. De oefening wordt digitaal opgenomen. De oefening wordt intensief begeleid door specialisten uit de reclame- en commercialwereld. Voorafgaande aan de opnamen vindt een aantal lessen plaats waarin de totstandkoming van een commercial wordt besproken. Hoe verloopt het traject vanaf het moment dat een klant zijn product wil promoten en besluit om een commercial te laten maken tot en met het moment waarop wij de commercial in de bioscoop of op de televisie te zien krijgen. Aan het einde van het blok worden de commercials vertoond aan en beoordeeld door specialisten uit de beroepspraktijk.

Leerdoelen

Bij het commercialblok gaat het om het leren vertellen van een verhaal waarvoor je niet meer dan 45 seconden de tijd hebt. Een verhaal dat in zeer korte tijd de gewenste spanningsboog doet voelen en een reactie oproept die de kijker op zijn minst nieuwsgierig maakt en wellicht doet verlangen naar meer. Alle kennis die in de voorgaande twee jaar is opgedaan, wordt aangewend om binnen de gestelde randvoorwaarden, zo goed mogelijk uit de bus te komen: originaliteit, creativiteit en vakmanschap worden door de studenten ingezet.

Onderwijsvorm

Gemeenschappelijke praktijkoefening

Docenten/coaches

Anita Smit, Annet Saatrube, Mick van Rossum, Elvira Pouw, Jacques, Vereecken, Bas Pinkse en gastdocenten

Competenties

1. Creërend vermogen
2. Onderzoekend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
4. Samenwerkend vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
6. Organiserend en ondernemend vermogen



7. Communicatief vermogen

Toets

- het gemaakte werk (de commercial)
- individueel leer/reflectieverslag

Beoordeling

- een positieve beoordeling voor het gemaakte werk
- een voldoende voor het (tijdig ingeleverde) verslag

Studiebelasting

2 EC (56 uur)

Derdejaars fictie- en documentaire films

Voor wie

Studenten van alle vakklassen. Voor de muziek wordt (verplicht) samengewerkt met studenten van de masteropleiding Composing for Film van het Conservatorium van Amsterdam.

Algemene typering en inhoud

Je werkt mee aan de films van de eigen lichter vanuit het vfx departement.

Leerdoelen

- Je leert als vfx artist en/of vfx-supervisor te werken binnen een filmproductie.

Competenties

1. Creërend vermogen
2. Onderzoekend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
4. Samenwerkend vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
6. Organiserend en ondernemend vermogen
7. Communicatief vermogen

Onderwijsvorm

Praktijkoefening

Docent

Kasper Oerlemans en Annet Saatrübe.

Toets

- actieve deelnamen aan de preproductie, de set en het post-traject als vfx-artist/supervisor
- aanwezigheid bij de coaching momenten
- deelname en aanwezigheid bij de postproductie evaluatie en de feedback door het werkveld

Studiebelasting

6 EC (168 uur)



Ondersteuning vierdejaars projecten

Algemene typering en inhoud

De hele derdejaars VFX&IM klas zal er een periode van 4 weken de vierdejaars ondersteunen bij hun afstudeer project(en). Dit zal gebeuren onder leiding van de vierdejaars. De groep zal als een team moeten samenwerken.

Leerdoelen

- Je werkt mee aan de afstudeerprojecten van het jaar boven je.
- Je leert te werken binnen een groot vfx project als vfx artist.
- Je doet ervaring op met samenwerkingen als team en hoe je effectief deel van uitmaakt.

Competenties

1. Creërend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
4. Samenwerkend vermogen
6. Organiserend en ondernemend vermogen
7. Communicatief vermogen

Onderwijsvorm

Praktijkoefening

Docenten

Annet Saatrübe en Kasper Oerlemans

Toets

- Voldoende actieve participatie (voorwaarde)
- Gezamenlijke feedback sessie op samenwerkingsperiode

Studiebelasting

4 EC (112 uur)

Masterclasses

Algemene typering en inhoud

Er zullen een aantal masterclasses georganiseerd worden: Concept Art; Zbrush sculpting; Belichting; Advanced Houdini; Advanced Nuke; Advance Virtual Reality

Leerdoelen

- Je gaat de diepte in op het specifieke onderwerp onder begeleiding van een expert. Zodat je kennis naar een hoog niveau komt.

Competenties

1. Creërend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen

Onderwijsvorm

Masterclasses

Docenten

Voor een deel gastdocenten maar ook vaste docenten. Dit zullen zijn: Maarten Verhoeven, Didier Konings, Rudi Nieuwenhuis, Ewoud Heidanus en Nikki van Sprundel



Toets

- Voldoende actieve participatie
- Afrondende feedback sessie van de docent

Studiebelasting

10 EC (280 uur)

Groepsdynamiek

Voor wie

Studenten VFX&IM

Algemene typering en inhoud

Een meerdaagse workshop waarin de studneten gaan geoefend worden in het samenwerken en na denken over groepsdynamiek. Belangrijk aspect hierbinnen is natuurlijk je eigenrol binnen een groep. En hoe zorg je dat een groep en jij zelf goed en prettig blijven functioneren?

Leerdoel

- Inzicht krijgen in groepsdynamiek en jezelf

Competenties

4 Samenwerkend vermogen

7 Communicatief vermogen

Onderwijsvorm

Gemeenschappelijke oefening

Docent

Anna de Beus

Toets

- Voldoende actieve participatie

Studiebelasting

1 EC (28 uur)

Vormgeving 2.0

Voor wie

Studenten VFX&IM en Production Design

Algemene typering en inhoud

Waar gaat de verbeelding over in de werkelijkheid? Waar houdt de werkelijkheid op en begint de verbeelding? Hoe verbeeld je die werkelijkheid en wat gebruik je uit de werkelijkheid voor je verbeelding?



In deze oefening leer je hoe visual effects en production design samen elkaar kunnen versterken. Op welke manier en waar vullen ze elkaar aan? Beter nog hoe, kunnen de beide vakklassen samen komen tot een beter inhoudelijk resultaat? Synergie.

Leerdoel

- Inzicht krijgen in de samenwerking tussen visual effects en production design.

Competenties

- 1 Creërend vermogen
- 4 Samenwerkend vermogen
- 5 Vermogen tot groei en vernieuwing
- 6 Organiserend en ondernemend vermogen
- 7 Communicatief vermogen

Onderwijsvorm

Gemeenschappelijke praktijkoefening

Docenten

Michel de Graaf, Kasper Oerlemans, Ewoud Heidanus, Jilt van Moorst en Joery Verweij

Toets

Aan het einde van de week zal er een presentatie van het eindresultaat zijn waarop ter plekke mondeling feedback gegeven wordt.

Beoordeling

- Actieve deelname
- Oplevering eindproduct
- Deelname aan eindpresentatie

Studiebelasting

1 EC (28 uur)

Sfeerionary

Algemene typering en inhoud

Een week lang gaan alle vier de jaarlagen van de vfx&im afdeling in groepen samenwerken. De groepen zullen samengesteld worden uit ieder jaar een aantal studenten. Een in korte tijd gaat iedere groep iets visueel interessants creëren.

Leerdoelen

- Leren samenwerken met mensen van verschillende kennis niveaus.

Competenties

1. Creërend vermogen
4. Samenwerkend vermogen
7. Communicatief vermogen

Onderwijsvorm

Gemeenschappelijke praktijkoefening

Docenten

Kasper Oerlemans, Annet Saatrübe en Jannek van der Wel.



Toets

Eindproduct en de presentatie ervan

Beoordeling

- een voldoende voor het eindproduct
- een voldoende actieve deelname

Studiebelasting

1 EC (28 uur)

Vorbereiding X-project

Algemene typering en inhoud

Twee weken lang gaat de gehele groep aan de slag met het voorbereiden van het X-project. De plannen die er in de loop van het jaar gemaakt zijn zullen uitgewerkt worden naar een niveau dat het project draaiklaar is om meteen van start te gaan in het vierde jaar.

Leerdoelen

- Leren samenwerken om een project draaiklaar te maken.

Competenties

1. Creërend vermogen
4. Samenwerkend vermogen
7. Communicatief vermogen

Onderwijsvorm

Gemeenschappelijke praktijkoefening

Docenten

Kasper Oerlemans, Annet Saatrübe

Toets

Een voldoende actieve deelname

Studiebelasting

3 EC (84 uur)

FMX festival

Algemene typering en inhoud

Je bezoekt het FMX Festival in Stuttgart, Duitsland. Deze festivals worden jaarlijks georganiseerd en hun programma's bestaan uit talloze lezingen, workshops, presentaties/vertoningen op het gebied van Visual Effects en Interactieve Media.

Leerdoelen

Je ontwikkelt een beeld van en een visie op het gepresenteerde en wisselt ervaringen en denkbeelden uit met klasgenoten, internationale collega-filmstudenten en toekomstige collega's uit het vakgebied. Het netwerk voor de beroepspraktijk wordt uitgebreid.



Leerdoelen

- Je ontwikkelt een beeld van en een visie op het gepresenteerde en wisselt ervaringen en denkbeelden uit met klasgenoten, internationale collega-filmstudenten en toekomstige collega's uit het vakgebied. Het netwerk voor de beroepspraktijk wordt uitgebreid.

Competenties

2. Onderzoekend vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
7. Communicatief vermogen

Onderwijsvorm

Zelfstudie

Docent

Annet Saatrübe

Toets

Een verslag van 2 A4's

Beoordeling:

- Een voldoende resultaat van het verslag
- Aanwezigheid op het Festival

Studiebelasting

2 EC (56 uur)

Meesterproef 1 / Meesterproef 2

Algemene typering en inhoud

Je ontwikkelt je, naar aanleiding van de uitkomst van het afstudeerplan, qua kennis en vaardigheden verder in de gekozen specialisatie(s) door middel van Meesterproef 1&2. Je bedenkt binnen de gekozen specialisatie(s) je eigen concept met bijbehorende planning. Je maakt daar in overleg met de docenten een plan met doelen en een planning voor. Je houdt wekelijks bij wat je stappen en vorderingen zijn. Deze worden besproken met de docenten. Aan het einde geef je een presentatie van je werk en maak je een reflectie verslag aan de hand van je doelen en je wekelijkse stappen.

Leerdoel

- Je verdiept je, via een zelf gedefinieerde opdracht, verder in de specialisatie(s) waarvoor jij, naar aanleiding van het afstudeerplan, hebt gekozen.

Competenties

1. Creërend vermogen
2. Onderzoekend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
6. Organiserend en ondernemend vermogen
7. Communicatief vermogen

Onderwijsvorm

Zelfstudie en coaching



Docenten

Herman Statius Muller, Annet Saatrube en Kasper Oerlemans

Toets

- Wekelijkse aanwezigheid bij de weekly met de docenten voor feedback.
- Wekelijks bijhouden van de voortgang in het individuele blog.
- Een voldoende resultaat bij de eindpresentatie
- Een eind evaluatieverslag van het leerproces aan de hand van de doelen
- Aanwezigheid bij de studievoortgangsgesprekken

Studiebelasting

(voor elk van de meesterproeven:)

5 EC (2x 140 uur)

Stage

Algemene typering en inhoud

Stage is een belangrijk onderdeel van de opleiding waarin je niet binnen de academie maar in de beroepspraktijk oefent en leert. De stage is voor veel studenten bovendien belangrijk omdat die toegang kan verschaffen tot betaald werk na de opleiding

Je kan met de keuze voor een bepaalde stageplaats zelf veel richting geven aan het leerproces. Daardoor krijg je extra mogelijkheden om meer over het vak en over jezelf te leren en te ondervinden wat je in de praktijk waard zult zijn.

De stageplaats en de inhoud van de stage moeten wel aan bepaalde voorwaarden voldoen. Daarom maak je vooraf een stageplan dat door je studieleider goedgekeurd moet worden. Na de stage schrijf je een stageverslag. Je doet er goed aan gedurende de stage een logboek bij te houden.

Algemene stagedoelen

Je:

- laat zien dat je in de relevante beroepspraktijk adequaat kunt functioneren;
- hebt inzicht in verschillen tussen de Filmacademie en de beroepspraktijk;
- kunt reflecteren op je eigen 'professioneel' handelen;
- kunt (samen)werken in een bedrijfscultuur en daarmee het professionele netwerk verder uitbreiden;
- kunt je eventueel verdiepen in een bepaald aspect van het vakgebied.

Competenties

1. Creërend vermogen
2. Onderzoekend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
4. Samenwerkend vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
6. Organiserend en ondernemend vermogen
7. Communicatief vermogen

Onderwijsvorm

Praktijkleren



Wanneer

Je loopt stage vanaf ongeveer half mei in het derde jaar tot en met september in het vierde jaar. Wenselijk is dat één stage adres wordt gekozen. Eventueel is het ook mogelijk twee adressen te kiezen. Dit dient in overleg te gaan met de studieleider. De stageperiode loopt door in het vierde jaar en wordt in dat jaar afgerond met een stageverslag en een zelfreflectie op deze stageperiode in verband met de eigen gestelde leerdoelen.

Goedkeuring van de stage

Je mag pas met je stage beginnen als:

- je studieleider je stageplan heeft goedgekeurd
- als de stageovereenkomst met het stagebiedende bedrijf of instelling door alle partijen is ondertekend (je wordt nadrukkelijk afgeraden een contract met een bedrijf of instelling te (laten) ondertekenen vóórdat je stageplan is goedgekeurd)

Stagebegeleiders

Annet Saatrübe en Kasper Oerlemans

Toets

Eindoordeel van je studieleider of stagedocent over je functioneren tijdens de stage op basis van:

- je stageverslag
- eindgesprek met je studieleider of stagedocent

Beoordeling

Je krijgt de studiepunten toegekend door de studieleider indien:

- aan de formele vereisten is voldaan (bv aantal uren e.d.)

Studiebelasting

16 EC (448 uur)

Meer informatie over de stage vind je op het intranet van de Filmacademie (MyAHK):

[MyAHK → Academies → Nederlandse Filmacademie → Informatie Stages \(paarse knop\)](#)

