



**Studiegids 2022 – 2023**  
**Bacheloropleiding Film en Televisie**  
VFX&IM – Jaar 4



# INHOUDSOPGAVE

<b>1. Inleiding VFX&amp;IM .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Beroep en werkveld van VFX&amp;IM .....</b>	<b>4</b>
<b>3. Team van VFX&amp;IM .....</b>	<b>5</b>
<b>4. Globaal programma VFX&amp;IM .....</b>	<b>6</b>
Hoofdpijnen van het programma in jaar 1 t/m 4.....	6
Programmaoverzicht jaar 4.....	7
<b>5. Detailbeschrijvingen programma jaar 4.....</b>	<b>8</b>
Vorbereiding beroepspraktijk .....	8
Sfeerionary .....	9
Stage .....	9
Eindexamenprojecten .....	11
Afstudeertraject VFX&IM .....	12
<b>Bijlage 1. De eindcompetenties van de opleiding .....</b>	<b>13</b>



## 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 bedachte beelden zo te maken als die bij iedereen in zijn hoofd zitten 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 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 veel sub specialisaties waarin je je vanaf het derde jaar kunt 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.

We proberen ook het werkveld naar de academie toe te halen. Dit doen we onder andere door veel gebruik 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
- Annet Saatrübe - coach VFX&IM
- Jilt Van Moorst - docent/coach Immersive Media/R&D
- Nikki van Sprundel - docent/coach Immersive Media/R&D
- Rudi Nieuwenhuis - docent/coach Houdini
- Herman Statius Muller- docent/coach 3D
- Ewoud Heidanus - docent/coach compositing
- Sem Assink - docent/coach animation
- Marijn Eken - docent/R&D & VFX Immersive Media engineer
- Matthijs van Eerden - technical development, support and application management VFX&IM
- 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 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

Een overzicht van de eindcompetenties (dat wat een student aan het eind van de opleiding, als beginnende beroepsbeoefenaar, moet kunnen) is te vinden in Bijlage 1. Meer informatie over de doelen van de opleiding is te vinden in paragraaf 3.2 van het algemene deel van de studiegids.



## Programmaoverzicht jaar 4

- Voorbereiding beroepspraktijk  
voorbereiden op de zakelijke kant van de toekomstige beroepspraktijk 1 EC
- Sfeerionary  
leren samenwerken met mensen van verschillende kennisniveaus 1 EC
- Stage afronding  
participeren in een professionele beroepspraktijk 2 EC
- Eindexamenprojecten  
werken aan je eindexamenprojecten 50 EC
- Afstudeertraject VFX&IM  
de laatste stappen richting je diploma! 6 EC



## 5. DETAILBESCHRIJVINGEN PROGRAMMA JAAR 4

### Voorbereiding beroepspraktijk

#### *Voor wie*

4e jaars studenten VFX&IM, Montage, Production Design en Sound Design.

#### *Algemene typering en inhoud*

Studenten van het vierde jaar verlaten naar verwachting de Nederlandse Filmacademie met een diploma op zak en gaan deel uitmaken van de Nederlandse (of soms buitenlandse) filmpraktijk. Dat betekent dat ze ook te maken krijgen met de zakelijke kant van de beroepsuitoefening. Studenten kunnen zich daar gedurende het laatste jaar nog eens specifiek op voorbereiden. De vragen en zorgen die ze hebben over die zakelijke kant kunnen per student erg verschillen. Daarom kunnen ze in de eerste plaats het beste zélf actief op zoek gaan naar informatie die voor hen relevant is. Een belangrijke startbron is daarbij de website BeroepKunstenaar. Daarnaast organiseert zowel de opleiding als de AHK een aantal informatiebijeenkomsten of workshops over veelvoorkomende vragen of onderwerpen over de zakelijke kant van de beroepsuitoefening. Enkele voorbeelden zijn: ZZP-er zijn, aansprakelijkheid, verzekering, boekhouden, belastingen, acquisitie / netwerken, e.d.

#### *Leerdoelen*

Na afloop van dit onderdeel heb je:

- een beeld van de eigen beroepspraktijk in de nabije toekomst
- een idee van welke ondernemings-/rechtsvorm voor hem/haar het meest geschikt is, wat de consequenties daarvan zijn en welke acties hij/zij moet ondernemen om een en ander te realiseren
- een beeld van de risico's die verbonden zijn aan de gemaakte keuzes en hoe deze te voorkomen of erop te anticiperen
- een beeld van de eigen waarde op de arbeidsmarkt en hoe daarover te onderhandelen
- een plan voor hoe je jezelf extern gaat presenteren als professional (showreel, website, social media, e.d.) en aan wie (netwerk)

#### *Competenties*

2. Onderzoekend vermogen

6. Organiserend en ondernemend vermogen

#### *Onderwijsvorm*

Je werkt in de loop van het jaar zelfstandig aan een schriftelijk werkstuk, waarbij je de informatie die je nodig hebt op allerlei manieren kunt verzamelen, via websites en webinars van bijvoorbeeld vakbonden of beroepsverenigingen etc. Maar maak vooral gebruik van:

- [Beroepkunstenaar.nl](http://Beroepkunstenaar.nl), de AHK-site waar je alles vindt over de zakelijke kant van werk in de kunst- en cultuursector.
- Lezingen via het [starterscafé](#) van de AHK (live in de AHK culture club, of kijk lessen terug in het archief op [ahk.nl/ondernemen](http://ahk.nl/ondernemen)).
- Bijeenkomsten / informatie eigen vakklas over voorbereiding op de beroepspraktijk.

Maak in je werkstuk duidelijk welke bronnen je hebt geraadpleegd en op welke manier die je verder hebben geholpen.

#### *Docent / begeleiders*

Allard Koers





*Toets*  
Verslag

*Beoordeling*

Je krijgt de studiepunten toegekend als:

- Je verslag voldoet aan de hierboven genoemde leerdoelen

*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. In een korte tijd gaat iedere groep iets visueel interessants creëren.

*Leerdoelen*

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je samenwerken met mensen van verschillende kennisniveaus.

*Competenties*

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

*Onderwijsvorm*

Gemeenschappelijke praktijkoefening

*Docenten*

Kasper Oerlemans, Annet Saatrübe en Janneke van der Wel

*Toets*

Eindproduct en de presentatie ervan

*Beoordeling*

- een voldoende voor het eindproduct
- een voldoende actieve deelname

*Studiebelasting*

1 EC (28 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
- evaluatiegesprek met je stagegever en studieleider of stagedocent



### *Beoordeling*

Je krijgt de studiepunten toegekend door de studieleider indien:

- je stageverslag is ingeleverd, voldoet aan het format, is volledig en aan de maat bevonden;
- uit je stageverslag en het evaluatiegesprek blijkt dat je voldoende goed hebt gefunctioneerd tijdens de stage.

### *Studiebelasting*

2 EC (56 uur)

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

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

## **Eindexamenprojecten**

### *Algemene typering en inhoud*

In je laatste jaar werk je in een individuele route aan een combinatie van projecten. Alle studenten helpen sowieso mee aan de vierdejaars films. Daarnaast werk je binnen jouw route aan je eigen eindexamenprojecten. Dit kan een IM-project zijn, nog meer werk voor een vierdejaars film, een X-project of een individueel project. Dit allemaal in overleg met je studieleider en docenten.

### *Leerdoelen*

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je:

- kun je op een efficiënte en creatieve manier in teamverband werken op kwalitatief hoog niveau;
- heb je inzicht in het volledige productieproces dat voor jouw projecten van toepassing is.

### *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

Er wordt een leerplan gemaakt aan het begin van het jaar met jouw individuele doelen voor het laatste jaar. Tijdens het jaar kan dit plan bijgesteld worden. Hierover zal rond de kerst een gesprek zijn. Aan het einde van het jaar wordt gekeken wat je met je doelen hebt gedaan en wat daaruit geleerd is. De coaches houden ieders ontwikkeling en inzet bij.

### *Docenten/coaches*

VFX&IM docenten en/of gastdocenten als coaches

### *Toets*

- het doorlopen van het productieproces (zie leerplan)



### *Beoordeling*

Je krijgt de studiepunten uitgekeerd als je aan de volgende voorwaarden voldoet:

- een voldoende resultaat van het doorlopen productieproces (zie leerplan)
- aanwezigheid bij de studievoortgangsgesprekken

### *Studiebelasting*

50 EC (1400 uur)

## **Afstudeertraject VFX&IM**

### *Algemene typering en inhoud*

Voor het succesvol afronden van je studie is er een aantal zaken die je gedaan moet hebben:

- Eindexamenverslag
- Leerplan
- Showreel

In het eindexamenverslag reflecteer je in een persoonlijk verslag op je functioneren binnen het eindexamenproductieproces in relatie tot je gekozen specialisatie.

Het leerplan omvat je doelen voor het laatste jaar van je studie. Je zult dit plan door het jaar heen met je docenten bespreken en uiteindelijk toevoegen aan je eindexamenverslag.

Voor de showreel lever je de laatste versie van je showreel in als bestand. Deze kan je ook meteen gebruiken om het werkveld mee in te gaan.

### *Leerdoel*

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je reflecteren op je laatste studiejaar en alles wat je hierin gedaan/ gemaakt hebt archiveren.

### *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*

Schrijf-/reflectie-oefening

### *Docenten*

Annet Saatrübe en Kasper Oerlemans

### *Toets*

- Eindexamenverslag (inclusief leerplan)
- Het bestand van je showreel

### *Beoordeling*

Je ontvang de studiepunten voor dit programmaonderdeel als je eindexamenverslag, leerplan en showreel met een voldoende beoordeeld worden.

### *Studiebelasting*

6 EC (168 uur)



## BIJLAGE 1. DE EINDCOMPETENTIES VAN DE OPLEIDING

### 1. Creërend vermogen

De afgestudeerde maakt filmisch werk waarin relevante verhalen vanuit een artistieke visie worden verteld.

#### *Gedragsindicatoren:*

- signaleert relevante ontwikkelingen in heden en verleden, onderzoekt de eigen fascinaties en vertaalt deze naar ideeën voor authentieke filmische verhalen.
- vertelt deze verhalen vanuit het eigen specialisme voor verschillende platforms en formats.
- creëert in samenwerking met anderen hoogwaardige filmische content in aansprekende vormgeving in beeld en geluid.
- ontwikkelt een artistieke visie en een onderscheidende signatuur.
- plaatst zichzelf en eigen werk in een breder (inter)cultureel, maatschappelijk en internationaal perspectief
- maakt effectieve keuzes in dramaturgie, storytelling en vormgeving in beeld en geluid in relatie tot beoogde doelgroepen.

### 2. Onderzoekend vermogen

De afgestudeerde komt door onderzoek en reflectie tot inzicht en kennis voor filmisch werk.

#### *Gedragsindicatoren:*

- verkent en experimenteert en zet bevindingen in voor de verdere ontwikkeling van eigen werk.
- formuleert relevante beroepsvragen.
- verzamelt, analyseert en interpreteert ervaringen en gegevens op een systematische manier en trekt op grond hiervan conclusies.
- onderbouwt en benut de resultaten van (eigen) onderzoek voor de ontwikkeling van filmisch werk of het specialisme.
- maakt gebruik van uiteenlopende (artistieke, ambachtelijke, theoretische en maatschappelijke) bronnen voor de ontwikkeling van eigen filmische werk.
- beoordeelt eigen en andermans werk en werkwijze op intenties, artistieke waarde en publieke perceptie.

### 3. Ambachtelijk vermogen

De afgestudeerde hanteert vakmatig een breed scala aan instrumentele kennis en vaardigheden bij het produceren van onderscheidend filmisch werk.

#### *Gedragsindicatoren:*

- past specialistisch vaktechnisch instrumentarium toe.
- vertaalt kennis van de mogelijkheden en onmogelijkheden van aanverwante vakdisciplines naar een optimale eigen bijdrage.
- analyseert en benoemt de mogelijke en gewenste effecten van het verhaal en zet bewust, vanuit de eigen discipline, filmische uitdrukkingsmiddelen in om deze werking te realiseren.
- stemt eigen handelen effectief af op de verschillende fases van ontwerp- en maakprocessen.
- maakt gebruik van kennis van internationaal filmrepertoire, cultuurgeschiedenis en ontwikkelingen in het hedendaagse (inter)culturele landschap.



#### **4. Samenwerkend vermogen**

De afgestudeerde draagt constructief bij aan de samenwerking in het (film)team.

*Gedragsindicatoren:*

- kent de eigen kwaliteiten en valkuilen binnen samenwerkingsprocessen.
- draagt actief bij aan het groepsproces.
- gaat verantwoordelijk, flexibel en respectvol om met de verschillende rollen, verantwoordelijkheden, belangen, persoonlijkheden en achtergronden in samenwerkingsverbanden.
- vraagt, geeft en ontvangt feedback op een constructieve manier.

#### **5. Vermogen tot groei en vernieuwing**

De afgestudeerde kan eigen werk en werkwijze blijvend ontwikkelen en verdiepen en levert hierdoor een bijdrage aan de ontwikkeling van de filmkunst en het vakgebied.

*Gedragsindicatoren:*

- heeft inzicht in de eigen talenten en mogelijkheden en reflecteert op de eigen persoonlijke ontwikkeling in relatie tot de eigen positie in de sector.
- gebruikt reflecties om eigen visie en werk verder te ontwikkelen en zich te positioneren: ten opzichte van vakgenoten, in een breder kunst domein en in maatschappelijke perspectief.
- integreert technologische, inhoudelijke en artistieke vernieuwingen in eigen vakmanschap.
- is actief met eigen scholing en staat open voor collegiale toetsing en kennisdeling.

#### **6. Organiserend en ondernemend vermogen**

De afgestudeerde kan een professioneel bestaan opbouwen en de eigen projecten effectief organiseren in een (inter)nationaal opererend werkveld.

*Gedragsindicatoren:*

- signaleert kansen en toont zich inventief in het gebruik van creatieve processen, formats en workflows.
- past kennis toe van persoonlijke marketing en (nieuwe) verdienmodellen en maakt daarbij gebruik van relevante platforms.
- vertaalt kennis van productie, marketing en distributie naar de eigen beroepspraktijk
- vertaalt (beperkte en veranderende) voorwaarden in tijd, geld en kwaliteit naar passende werkprocessen.
- organiseert eigen werkprocessen in onderlinge samenhang en maakt bewust afwegingen tussen artistiek hoogwaardig werk, financieel lucratief werk en investeringen in toekomstig werk.
- stelt zich flexibel op in uiteenlopende beroepssituaties, maar bewaakt de eigen voorwaarden.

#### **7. Communicatief vermogen**

De afgestudeerde is in staat tot effectieve interactie binnen uiteenlopende beroepscontexten.

*Gedragsindicatoren:*

- communiceert gericht mondeling en schriftelijk via (sociale) media binnen een interdisciplinaire, interculturele en internationale arbeidsomgeving.
- verwoordt eigen artistieke ideeën, concepten, visies, keuzes en werkwijzen helder en in passende vormen tegenover derden.
- genereert actief bekendheid en/of mogelijkheden voor eigen werk.

