



**Studiegids 2023 – 2024**  
**Bacheloropleiding Film en Televisie**  
Sound Design – Jaar 4



**Nederlandse Filmacademie**  
Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten



# INHOUDSOPGAVE

<b>1. Inleiding Sound Design.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Beroep en werkveld van Sound Design.....</b>	<b>4</b>
Programmaoverzicht jaar 4.....	6
<b>5. Detailbeschrijvingen programma jaar 4.....</b>	<b>7</b>
Eindexamenfilms .....	7
Stage .....	9
Artistiek onderzoek .....	10
Vorbereiding beroepspraktijk .....	11
Zelfevaluatieverslag.....	13
<b>Bijlage 1. De eindcompetenties van de opleiding .....</b>	<b>15</b>



## 1. INLEIDING SOUND DESIGN

Van oudsher is de afstudeerrichting Sound Design een combinatie van de drie specialismen: geluidsopname, geluidsmontage én mixage, waarbij zowel voor documentaire als voor fictie films wordt gewerkt. Deze aanpak zorgt ervoor dat Sound Design studenten het (separate) belang van deze specialistische onderdelen ontdekken en de interactie tussen die verschillende onderdelen inhoudelijk leren gebruiken: geen enkel onderdeel staat op zichzelf, het is de samenhang die ook voor de losse onderdelen inhoud genereert.

Zo wordt een Sound Design student in principe opgeleid als multi-specialist die bovendien, dankzij de zeer intensieve samenwerkingsverbanden tijdens de praktijkoefeningen, veel kennis van en ervaring met de aansluitende vakgebieden opdoet. Gaandeweg de opleiding kan een individuele student zich, indien gewenst, meer concentreren op één van de vakspecialismen, om zo op dat gebied een (iets) hoger eindniveau te bereiken.

In de verschillende specialismen moet voldoende kennis en kunde worden opgedaan in een afwisseling tussen theorie en praktijk, waarbij de noodzakelijke kennis en kunde voor elk van de onderdelen zeer veelomvattend is. Het is onmogelijk om dit - in vier jaar - voor alle onderdelen met even grote diepgang te doen, en dat betekent dat er weloverwogen keuzes gemaakt moeten worden in welke elementen voor de opleiding Sound Design prioriteit hebben. Op dit moment is er vanuit de opleiding absolute prioriteit voor een inhoudelijke benadering van geluid bij beeld, om ervoor te zorgen dat studenten Sound Design elk aspect van hun werk (zowel voor geluidsopname als voor geluidsmontage en mixage) in ieder geval relateren aan wat de vertelling, in het kader van de regievisie, inhoudelijk en emotioneel bij het publiek moet losmaken.

Er zal bovendien blijvende aandacht en energie nodig zijn om studenten van de vakklassen scenario, regie en productie een zodanig inzicht in de werking van geluid/sound design te geven, inclusief de daarvoor noodzakelijke praktische voorwaarden, dat de filmische vertellingen op de academie en in de beroepspraktijk een cinematografisch niveau krijgen vanuit de inhoudelijke toepassing van het geluid.



## 2. BEROEP EN WERKVELD VAN SOUND DESIGN

In film gaat het om beeld én geluid. Een Sound Designer geeft vorm aan alles wat in de film te horen is.

Van oudsher is Sound Design een combinatie van drie specialismen: geluidsofname, geluidsmontage én mixage, waarbij zowel voor het documentaire -, fictie - als animatie genre kan worden/wordt gewerkt, waarbij de geluidsinhoud varieert van foley en nasynchronisatie tot voice-over, geluidseffecten, atmosferen en soms ook muziek.

De drie specialismen staan nooit op zichzelf, het is de samenhang tussen de specialistische onderdelen die ook voor de losse onderdelen inhoud genereert. Het Sound Design, zoals waarneembaar voor het publiek, kan binnen elk van de drie specialismen ontstaan of worden gemaakt, het is de specifieke scène/film inhoud (onafhankelijk van het genre) die bepaalt hoe en in welke mate de drie Sound Design onderdelen samenwerken voor het beste resultaat, in combinatie en synthese met het (gemonteerde) beeld.

Vanwege de opmerkelijke en fundamentele verschillen tussen beeld en geluid (beeld wordt geprojecteerd via stilstaande beelden, geluid beweegt altijd; beeld wordt geprojecteerd op een projectievlak, geluid wordt driedimensionaal geprojecteerd in de ruimte) is de manier van opnemen, manipuleren, representeren en presenteren van geluid heel anders dan bij beeld, en dat vraagt om een geheel eigen expertise.

Een belangrijk (historisch) gegeven voor de Sound Designer is dat alle andere vakspecialisten in het werkproces meestentijds bezig zijn met de vertelling van het verhaal 'in beeld', terwijl de Sound Designer zich (vaak als enkeling) richt op de vertelling van het verhaal 'in geluid'. Vanwege het fundamentele verschil in beeld en geluid is voor een optimale aanpak en de samenwerking en synthese van beeld én geluid, veel aandacht nodig van alle samenwerkende filmmakers. Dit betekent dat een inhoudsvol Sound Design pas mogelijk wordt wanneer scenario/plan van aanpak, regie en productie hiervoor voldoende intrinsieke mogelijkheden scheppen en alle andere vakspecialisten deze mogelijkheden onderkennen, ondersteunen en uitbuiten.

In het algemeen is het gedurende het productieproces belangrijk dat het geluidsteam 'onzichtbaar' z'n werk doet en het beeldteam 'onhoorbaar'. Het laatste is in de praktijk (extreem veel) moeilijker te bereiken dan het eerste omdat de geluidswereld buiten 'het beeld' net zo aanwezig zal zijn/is als de geluidswereld in beeld: geluid beperkt zich niet tot wat er in het filmkader te zien is. Controle over de uiteindelijk in de film hoorbare geluidswereld is alleen bereikbaar als alle filmmakers daar gezamenlijk de inspanning voor willen leveren.

In het 'topsegment' van de beroepspraktijk (bioscoopfilm) is een zekere mate van specialisatie gebruikelijk, vooral set en post zijn vaak een apart werkgebied. De productiemiddelen voor geluidsofname, geluidsmontage en mixage zijn zeer verschillend en binnen het 'topsegment' buitengewoon omvangrijk en (nog steeds) kostbaar. De kennis en kunde die nodig zijn voor het beheersen van de productiemiddelen voor het geluid zijn logischerwijs slechts bereikbaar na langdurige training en komen vaak pas echt tot hun recht met zeer veel werkervaring. Het is daarom minder gebruikelijk dat een Sound Designer in het topsegment excelleert in alle drie de specialismen; economische motieven spelen hierbij ook een rol.

De voortschrijdende techniek en digitalisering hebben er echter wel voor gezorgd dat bijna alle productiemiddelen sterk in prijs zijn gedaald, de mogelijkheden extreem zijn toegenomen en de bereikbare geluidskwaliteit ongekend hoog is.



Direct ónder het topsegment zijn de mogelijkheden voor het combineren van specialistische taken binnen Sound Design zodoende behoorlijk groot: de ene Sound Designer draait een kleine documentaire om op het volgende moment de synchrone geluidsmontage te verzorgen van de grote fictie film die daarvóór gedraaid is, een andere Sound Designer mixt een gecompliceerde documentaire met zelf in surround opgenomen atmosferen, voor de internationale première in Venetië.

Digitale camera's, van het allerhoogste topsegment tot ver daaronder (deze camera's zijn inmiddels in elke prijsklasse beschikbaar), vormen al langere tijd een kolossale uitdaging voor Sound Designers:

- Het tegelijk draaien met meerdere camera's neemt toe, waarbij de tweede camera op het laatste moment en met-groot-gemak wordt ingezet voor second-unit opnamen, zonder dat er een tweede geluidspersoon/geluidscrew beschikbaar is
- De toegenomen 'gevoeligheid' van digitale camera's in combinatie met (zeer) lichtgevoelige lenzen en een adequate keuze voor locatie('s) zorgt ervoor dat 'uitlichttijd' indien gewenst tot een minimum kan worden beperkt zonder onoverkomelijk kwaliteitsverlies. Een veel hogere werksnelheid komt zo binnen bereik, mede omdat grootte en gewicht van de camera afnemen en stabilisering van de hand-held camera op verschillende manieren mogelijk is: fictie films kunnen qua werksnelheid gaan lijken op documentaire, een gedegen voorbereiding wordt essentieel voor geluid: 'pre-light' zou 'pre-sound' kunnen worden
- De beeldkwaliteit van digitale camera's neemt toe evenals de mogelijkheden voor nabewerking van het digitale beeld. De inhoud van het beeld is zodoende tijdens het draaien niet definitief; in de postproductie wordt het ruime medium een close-up, een beeld-verstorende snelweg verdwijnt via visual effects; in beeld met meer of minder moeite snel weg, in geluid een blijvende bron van inhoudsloze aanwezigheid.



## Programmaoverzicht jaar 4

Het vierde jaar vormt de afsluiting van de opleiding. Je laat zien waaruit je persoonlijk profiel als Sound Designer precies bestaat (profileren) en over de eindkwalificaties te beschikken (bewijzen). Dit wordt aantoonbaar binnen de volgende onderdelen:

- Eindexamenfilms  
geluid verzorgen bij de eindexamenfilms 37 EC
- Stage  
participeren in de professionele beroepspraktijk 12 EC
- Artistiek onderzoek  
experiment en/of verdieping door artistiek onderzoek 7 EC
- Voorbereiding beroepspraktijk  
voorbereiden op de zakelijke kant van de toekomstige beroepspraktijk 1 EC
- Zelfevaluatieverslag  
eindreflectie op de persoonlijke en artistieke ontwikkeling en het persoonlijk profiel als beginnend Sound Designer 3 EC



## 5. DETAILBESCHRIJVINGEN PROGRAMMA JAAR 4

### Eindexamenfilms

Als afsluiting van je opleiding maak je met studenten van de verschillende afstudeerrichtingen een of meer eindexamenfilms. Elke eindexamenfilm is een gezamenlijk product (eindwerk), maar je wordt individueel beoordeeld op je specifieke individuele bijdrage aan de realisering van de films.

#### *Algemene typering en inhoud*

In elke eindexamenfilm liggen er voor een sound designer vier te onderscheiden professionele opgaven: geluidsconcept, geluidsoptname, sound design (geluidsmontage) en mixage. Elke student verzorgt minimaal vier onderdelen, waarbij de student aan meerdere eindexamenfilms werkt. Je kiest voor de verschillende onderdelen in diverse examenfilms op basis van persoonlijke voorkeur en de mogelijkheden in de totaalplanning van alle examenfilms. In de praktijk is het uiteindelijke eindresultaat qua geluid van een eindexamenfilm altijd het resultaat van een samenwerking van meerdere Sound Design studenten.

#### *Leerdoel*

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je:

- op het vereiste niveau als Sound Designer aan een professioneel filmproject bijdragen.

#### *Competenties*

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

#### *Coördinatie, begeleiding en coaching*

Anita Smit (hoofd Producties) is eerste aanspreekpunt voor alle productionele zaken die (de organisatie van) de projecten beïnvloeden.

Ieder project wordt begeleid door een productiecoach en een post-productiecoach. Voor alle zaken die het project beïnvloeden (preproductie, opname en postproductie) zijn zij aanspreekpunt. Deze coaches dragen intern zorg voor verspreiding van de informatie. Daarnaast dragen coaches van de verschillende vakklassen zorg voor coaching van hun studenten bij de uitvoering van de eigen discipline.

#### *Toets*

De toetsing richt zich vooral op de waarneming van je functioneren tijdens het afstudeertraject en de kwaliteit van het uiteindelijke resultaat, en kent de volgende onderdelen/stadia:

1. Geluidsconcept  
Het schriftelijk ingeleverde geluidsconcept, gemaakt door de student die verantwoordelijk is voor het Sound Design (geluidsmontage) van de betreffende film, wordt besproken met de betrokken docent(en) in aanwezigheid van de studenten die verantwoordelijk zijn voor: sound design, geluidsoptname, regie, productie en muziek tijdens de stijlbespreking
2. Pro-forma offerte en factuur  
Op basis van het geluidsconcept, de stijlbespreking en het plan van aanpak een pro-forma offerte maken en op basis van daadwerkelijk ingezette middelen en uren een pro-forma factuur opmaken en inhoudelijk toelichten
3. Draai-evaluatie



Tijdens de draai-evaluatie wordt de draaiperiode kritische besproken, o.a. op de samenwerkingsaspecten, in aanwezigheid van vertegenwoordigers van de Filmacademie. Indien gewenst is een docent van de afdeling Sound Design aanwezig.

4. Coaching

Tijdens de postproductie wordt vanaf de tweede of derde week van de (beeld)montage en gedurende de gehele periode van geluidsmontage en mixage, op elke woensdag van de week een coaching afspraak gemaakt. Tijdens de coaching zijn studenten regie, productie, montage, sound design en composing for film van het conservatorium aanwezig, alsmede studieleiders/docenten van de vakklassen montage, regie en sound design en de vertegenwoordiger van de Master Composing for Film.

Tijdens de coaching sessies ontstaat er inzicht in het niveau van functioneren van de geluidsstudenten, o.a. ten aanzien van: betrokkenheid, participatie, samenwerkingsaspecten, inzicht in het productieproces, niveau van functioneren, kwaliteit van de synchrone geluidsopnamen, inhoudelijk inzicht en presentatie en representatie aspecten van het Sound Design via het gebruik van geluidsmechanismen.

5. Mixcheck

De student presenteert alle definitieve mixen tijdens een mixcheck-sessie, waarbij alle mixages (Theater 5.1, DVD 5.1 of 7.1, Dolby surround en TV Stereo met LtRt compatibiliteit) technisch en op geluidskwaliteit gecontroleerd worden door de docent. Pas na goedkeuring van de technische en klankmatige kwaliteit van de mixen kunnen deze aangeleverd worden aan de editor, voor het samenstellen van de definitieve filmversies (in ieder geval theater - en tv-versie)

6. Feedback beroepsveld

Het Sound Design van het eindwerk, vertoond in de projectiezaal van de Filmacademie, wordt van professionele feedback voorzien door een panel van externe deskundigen. Het panel krijgt de films, ter bestudering vooraf vertoond.

### *Beoordeling*

1. geluidskoncept en pro-forma offerte en factuur - 3 EC (Andréa Seligmann-Silva, Jillis Molenaar)

- een positieve beoordeling van de actieve participatie [V/O beoordeling];
- een positieve beoordeling van de inhoud van het geluidskoncept [V/O beoordeling];
- een positieve beoordeling van de auralisatie(s) [V/O beoordeling];
- een positieve beoordeling van de samenwerkingsaspecten [V/O beoordeling]
- een positieve beoordeling van de pro-forma offerte en factuur

2. geluidsoptname & assistentie - 16 EC (Jillis Molenaar, Tessa Fransen)

- een positieve beoordeling van de actieve participatie [V/O beoordeling];
- een voldoende beoordeling van de bedieningsvaardigheid [V/O beoordeling];
- een voldoende beoordeling van de geluidsassistentie [V/O beoordeling];
- actieve betrokkenheid bij de draai-evaluatie [V/O beoordeling];
- een positieve beoordeling van de kwaliteit van de geluidsoptnamen [V/O beoordeling];
- de representatie eigenschappen via het opgenomen geluid [V/O beoordeling];
- een positieve beoordeling van de samenwerkingsaspecten [V/O beoordeling].

3. geluidsmontage sound design & mixage - 18 EC (Andréa Seligmann-Silva, Freek Vrijhof)

- een positieve beoordeling van de actieve participatie [V/O beoordeling];
- een voldoende beoordeling van de bedieningsvaardigheid [V/O beoordeling];
- een overdraagbare geluidsmontage [V/O beoordeling];
- sound design representeert de inhoud van de film [V/O beoordeling];
- mixage binnen de geldende normen [V/O beoordeling];
- vertaling van de surround mix voor LtRt en TV gebruik [V/O beoordeling].

### *Studiebelasting*

37 EC (1036 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 stage-gevende 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)



### *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, eindgesprek gehad, e.d. )
- je stageverslag is ingeleverd, voldoet aan het format, volledig en aan de maat bevonden is;
- uit je stageverslag en het eindgesprek blijkt dat je voldoende goed hebt gefunctioneerd tijdens de stage.

### *Studiebelasting*

12 EC (196 uur)

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

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

## **Artistiek onderzoek**

### *Voor wie*

Studenten cinematography, montage, production design en sound design

### *Algemene typering en inhoud*

Je doet gedurende de opleiding geregeld artistiek onderzoek, bijvoorbeeld bij de voorbereiding op de gemeenschappelijke oefeningen. Dat onderzoek staat dan ten dienste van het project. Deze keer draait het om de verdieping van een aspect van het filmvak dat in de loop van de studie bij jou tot een bijzondere fascinatie heeft geleid of iets dat voor jou te veel onderbelicht is gebleven. Het is dus een gelegenheid voor je om

- zelfstandig een persoonlijke fascinatie of interesse gericht te onderzoeken,
- het eigen vakgebied daarbij te gebruiken als onderzoeksmethode (bijvoorbeeld de cinematografer gebruikt cinematography als instrument voor onderzoek),
- of een vorm van zelfonderzoek te doen: wie ben ik als kunstenaar/maker?

Artistiek onderzoek hoeft niet per se meetbaar, reproduceerbaar of opgezet zijn volgens de regels van wetenschappelijk onderzoek (vraag – hypothese – toets – conclusie). Artistiek onderzoek moet vooral van waarde zijn voor het artistieke proces of de artistieke ontwikkeling van de maker.

Je hebt al in het derde jaar nagedacht over het onderwerp en een globale opzet en aanpak voor het artistieke onderzoek gemaakt.

### *Leerdoel*

- Je laat zien in staat te zijn vanuit persoonlijke fascinatie of interesse een aspect van het filmvak artistiek te onderzoeken.



### *Competenties*

1. Creërend vermogen
2. Onderzoekend vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
6. Organiserend en ondernemend vermogen

### *Onderwijsvorm*

Zelfstandig werken

### *Docent / begeleider*

André Seligmann-Silva, specialistische docenten

### *Toets*

In de onderzoeksopzet geef je aan op welke wijze het onderzoek en de resultaten gepresenteerd worden. Daar zijn verschillende mogelijkheden voor, bijvoorbeeld:

- schriftelijk verslag (scriptie)
- mondelinge presentatie, ondersteund door bijvoorbeeld een PowerPoint presentatie
- mondelinge presentatie, ondersteund door en in combinatie met een poster
- mondelinge presentatie / korte lezing / publiek experiment o.i.d.
- videobrief / video-essay
- film/clip
- geluidswerk (evt met schriftelijke of mondelinge vorm van toelichting)
- blog/omgekeerde blog
- iBook
- ...

### *Beoordeling*

Het onderzoek wordt beoordeeld aan de hand van de volgende criteria:

- zijn het onderwerp en de onderzoeksvraag relevant?
- passen de opzet en de onderzoeksmethode voldoende bij de aard van het onderzoek en de onderzoeksvraag?
- heeft het onderzoek voldoende (theoretische) diepgang?
- reflecteert de conclusie voldoende op de onderzoeksvraag?
- is het verslag of de presentatie helder opgebouwd (structuur)?
- is het verslag of de presentatie helder en in goed Nederlands verwoord (spelling, grammatica en taalgebruik)?

### *Studiebelasting*

7 EC (336 uur)

## **Vorbereiding beroepspraktijk**

### *Voor wie*

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

### *Algemene typering en inhoud*

Aan het einde van het vierde verlaat je naar verwachting met een diploma de Nederlandse Filmacademie en ga je deel uitmaken van de Nederlandse (of soms buitenlandse) filmpraktijk. Dat betekent dat je ook te maken krijgt met de zakelijke kant van de beroepsuitoefening. Als student kun je je daar gedurende het laatste jaar nog eens specifiek op voorbereiden.



De manier waarop je dit doet is door te komen tot een “Business Model Canvas”, een veel gebruikt model waarmee je je eigen kwaliteiten, je eigen “Waardepropositie” en hoe je die wil inzetten voor je beroepspraktijk kunt analyseren en aanscherpen. Het helpt je om na te denken over je (toekomstige) bedrijfsvoering.

Wil je alvast een indruk hebben van wat het canvas model is en wat het voor je kan betekenen? Bekijk dan deze pagina op de website [cultuur-ondernemen](#).

Een businessmodel bedenken doe je niet zomaar even. Het vraagt om uitwisseling met mensen die jouw praktijk goed kennen, bijvoorbeeld met medestudenten, een docent of studieleader. Het vraagt ook om een stuk zakelijke kennis.

Een belangrijke startbron voor informatie is de website [beroep kunstenaar](#) van de AHK. Dus zorg dat je de informatie daar (selectief) bestudeert. Een bron van zowel kennis als uitwisseling is het Starterscafé dat door de AHK wordt georganiseerd.

### *Leerdoelen*

Na afloop van dit onderdeel heb je:

- een beeld van je eigen beroepspraktijk in de nabije toekomst
- een idee van welke ondernemings-/rechtsvorm voor jou het meest geschikt is, wat de consequenties daarvan zijn en welke acties je 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 je 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*

Om tot een business model te komen bieden we op de Filmacademie de workshop Business Model Canvas voor creatieve professionals aan. Deelname aan een deze workshop is verplicht. Datum van de workshop is **maandag 23 oktober** van 18:00 – 19:30 uur. Wanneer je echt niet op deze datum kunt is er een alternatieve mogelijkheid op **maandag 8 januari**, van 18:00 – 19:30 uur.

Na de workshop werk je zelfstandig aan je Business Model Canvas, waarbij je informatie verwerkt van met name:

- [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.
- Bijeenkomsten / informatie vanuit je eigen vakklas op het gebied van voorbereiding op de beroepspraktijk.

Het starterscafé begint op maandag 19 september met wekelijkse bijeenkomsten, maar met name de sessies vanaf 30 oktober zijn in het kader van de opdracht relevant. Je volgt minimaal één bijeenkomst van het starterscafé, maar het is zeer aan te raden meerdere bijeenkomsten te bezoeken. Ze vinden plaats in de AHK Culture Club op het Marine Terrein, telkens op maandagen vanaf 19:00 uur.



Het gaat om de volgende bijeenkomsten:

# De Freelancer | Aan de slag als zelfstandige? Dat doe je zo!

- Maandag 30 oktober Loondienst, payroll of factuur
- Maandag 6 november Bepaal een eerlijk tarief
- Maandag 20 november Zo leg je afspraken goed vast
- Maandag 27 november Risico's voor de zzp'er

# De aanpakker | Ondernemen? Dat doe je zo!

- Maandag 4 december De basics van belastingen
- Maandag 11 december Jouw administratie: simpel en makkelijk

Het volledige jaarprogramma van het starterscafé vind je op:

<https://www.ahk.nl/ondernemen/cursussen/>.

*Docent / begeleiders*

Allard Koers

*Toets*

- Een ingevuld en uitgewerkt Business Model Canvas.

*Beoordeling*

Je krijgt de studiepunten toegekend als:

- Je ingevulde canvas voldoet aan de hierboven genoemde leerdoelen

*Studiebelasting*

1 EC (28 uur)

## Zelfevaluatieverslag

*Algemene typering en inhoud*

Je sluit de opleiding Sound Design af door te reflecteren op je professionele ontwikkeling en door de (eind)balans op te maken van waar jij als beginnende beroepsbeoefenaar staat. Dat doe je in de vorm van een zelfevaluatieverslag waarin voorbeelden van je functioneren tijdens de examenfilms worden opgenomen: voorbereiding, samenwerking, draaiperiode, ondervonden problemen, geluidsassistentie, geluidsmontage, mixage, communicatie, het inhoudelijk gebruik van geluid, de verwachtingen vooraf en het uiteindelijke resultaat en de kernpunten tijdens de evaluaties komen in het verslag aan de orde. Je beoordeelt jezelf bovendien door het zelf invullen van de competentiematrix, die je bij je studieleider inlevert.

Je sluit je opleiding af met een eindgesprek met de studieleider n.a.v. het zelfevaluatiegesprek.

*Leerdoel*

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je:

- een onderbouwd beeld laten zien van je persoonlijke en artistieke ontwikkeling en je profiel als beginnend Sound Designer
- in het eindgesprek voldoende reflecteren op jezelf als beginnend beroepsbeoefenaar en op de opleiding.



*Competenties*

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

*Toets*

Zelfevaluatieverslag

*Docent / begeleiders*

Andréa Seligmann-Silva

*Beoordeling*

Het zelfevaluatieverslag wordt beoordeeld aan de hand van de volgende criteria:

- de mate waarin het geschetste overall (zelf)beeld van de professionele ontwikkeling helder en realistisch is
- de wijze waarop daarbij de eigen sterke en zwakke eigenschappen zijn benoemd
- het niveau van de reflecties
- de kwaliteit van de onderbouwing en de voorbeelden in de zelfevaluatie

*Studiebelasting*

3 EC (84 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.

*Gedragindicatoren:*

- 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.

*Gedragindicatoren:*

- 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.

*Gedragindicatoren:*

- 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.



