



Studiegids 2023 – 2024
Bacheloropleiding Film en Televisie
VFX&IM – Jaar 4



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 4	7
5. Detailbeschrijvingen programma jaar 4.....	8
Vorbereiding beroepspraktijk	8
Sfeerionary	9
Stage afronding	10
Eindexamenprojecten Eerste en Tweede deel.....	11
Afstudeertraject VFX&IM	11
Bijlage 1. De eindcompetenties van de opleiding	13



1. INLEIDING VFX&IM

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

Zoals de naam al aangeeft onderscheiden 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 ervarder van je verhaal volledig kunt onderdompelen in de wereld die je hebt gecreëerd. Vaak zal dit zijn door middel 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
- Annet Saatrübe - coach VFX
- 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
- Marieke Brouwer - studentenadministratie en roosters (vanuit het onderwijsbureau)
- Jilt Van Moorst - docent/coach Immersive Media/R&D
- Nikki van Sprundel - docent/coach Immersive Media/R&D

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
- Anna de Beus
- Janneke van der Wel
- Eline Oppewal
- Joery Verweij

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, aan het eind van de propedeuse wordt vastgesteld of je geschikt bent om door te gaan naar de hoofdfase van de afstudeerrichting

- Een gezamenlijke introductie op filmmaken en de verschillende disciplines, samen met de andere vakklassen op de academie
- Basis-theoretische vakken
- Kleine praktijkoefeningen samen met andere vakklassen
- Bezoeken aan grote filmfestivals (NFF, IFFR etc.), vaak gepaard met opdrachten
- Een specialisatieprogramma van de eigen afstudeerrichting

Tweede jaar: ambacht en samenwerken

Vanaf dit jaar werken studenten vooral vanuit de eigen afstudeerrichting en gaan ze nadenken waarin ze willen gaan specialiseren

- Gemeenschappelijke basistheorie, samen met andere vakklassen
- Gemeenschappelijke praktijkoefeningen, samen met andere vakklassen
- Een specialisatieprogramma van de eigen afstudeerrichting
- Aandacht voor de ambachtelijke kant; in veel verschillende softwarepakketten wordt ervaring opgedaan worden
- Teken- en technieklles
- Bezoek aan FMX festival in Stuttgart
- Reflectie op inhoud, samenwerking en het leerproces

Derde jaar: verdiepen en onderzoeken

In het derde jaar staat het verdiepen en onderzoeken van filmische mogelijkheden centraal, gepaard met persoonlijke ambities binnen de derdejaars producties

- Meesterproef
- Gemeenschappelijke basistheorie
- Masterclasses binnen de vakklas
- Voorbereiding eindexamenfilm(s) door middel van de x-projecten
- Bezoek aan FMX festival in Stuttgart
- Stage

Vierde jaar: profileren en bewijzen

Het examenjaar staat in het teken van afstuderen en voorbereiding op de beroepspraktijk. De vraag 'als wat voor maker profileer jij je' staat hierbij centraal

- 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

Gemeenschappelijke praktijkoefeningen:

- *Eindexamenprojecten Eerste deel* 25 EC
werken aan je eindexamenprojecten
- *Eindexamenprojecten Tweede deel* 25 EC
werken aan je eindexamenprojecten
- *Vorbereiding beroepspraktijk* 1 EC
vorbereiden op de zakelijke kant van de toekomstige beroepspraktijk

Vakspecifieke praktijk / theorie:

- *Afstudeertraject VFX&IM* 6 EC
de laatste stappen richting je diploma!
- *Sfeerionary* 1 EC
leren samenwerken met mensen van verschillende kennisniveaus
- *Stage afronding* 2 EC
participeren in een professionele beroepspraktijk



5. DETAILBESCHRIJVINGEN PROGRAMMA JAAR 4

Voorbereiding 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](https://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)

Sfeerionary

Algemene typering en inhoud

Op de Filmacademie wordt er veel en intensief samengewerkt met andere vakklassen en gaat inhoud vaak voor vorm. Om een week stoom af te blazen en studenten de vrijheid te geven om volledig los te gaan op visueel gebied is er de Sfeerionary oefening. Sfeerionary is een samentrekking van de woorden 'sfeerimpressie' en 'pictionary'. Tijdens dit vak gaan studenten uit alle vier de jaarlagen van VFX in groepen samenwerken. Binnen korte tijd creëert iedere



groep een interessante en unieke cinematografische visualisatie. Het is een oefening waarbij creativiteit, samenwerking en communicatie centraal staan.

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, Janneke van der Wel en Eline Oppewal

Toetsing

Eindproduct en de presentatie ervan

Beoordeling

- een voldoende voor het eindproduct
- een voldoende actieve deelname

Studiebelasting

1 EC (28 uur)

Stage afronding

Algemene typering en inhoud

In het derde jaar heb je stage gelopen. In het vierde jaar rond je dit af door er een verslag over te maken en een presentatie aan je klasgenoten en de derdejaars te geven.

Competenties

5. Vermogen tot groei en vernieuwing
7. Communicatief vermogen

Stagebegeleiders

Annet Saatrübe en Kasper Oerlemans

Toets

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

- je stageverslag via de DLO
- presentatie aan de groep

Studiebelasting

2 EC (56 uur)

Meer informatie over de stage vind je op de DLO.



Eindexamenprojecten Eerste en Tweede deel

Algemene typering en inhoud

In je laatste jaar werk je in een individuele route aan een combinatie van projecten. Samen met je studieleider, de coaches en de overige docenten stippel je jouw route uit om het vierde jaar goed af te sluiten. Door deze benadering ziet het vierde jaar er voor elke student anders uit. Alle studenten helpen sowieso mee aan de vierdejaars films, maar iedereen binnen zijn of haar eigen specialisatie die je door de jaren heen hebt vastgesteld. Dit kan bijvoorbeeld een Immersive Media-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 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;
- ben je ambachtelijk in staat op beginners niveau mee te draaien binnen een VFX studio.

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

Docenten/coaches

VFX docenten en/of gastdocenten als coaches

Toetsing & Beoordeling

- Zie het afstudeertraject. Als je in januari goed genoeg bezig bent met je doelen uit je leerplan en het werken op de blog, dan krijg je je eerste deel van de EC's (25). Als je bij je eindpresentatie in juni dit voldoende hebt gedaan krijg je de andere 25 EC's.

Studiebelasting

2 x 25 EC (2 x 700 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:

- Wekelijks een blog bijhouden op de DLO over wat je die week gedaan hebt
- Een Leerplan maken over je leerdoelen in het vierde jaar
- In het midden van het jaar een gesprek over hoe het vordert met je doelen
- Het eindexamen-verslag schrijven
- Aan het einde van het jaar een showreel maken van je werk
- Een eindpresentatie geven over wie je bent, waar je staat en waar je naar toe gaat



Wekelijks hou je bij wat je die week gedaan hebt voor je studie. Dit doe je op een blog op de DLO. In oktober stel je je leerplan op. Dit omvat je doelen voor het laatste jaar van je studie. Gedurende het jaar bespreek je dit plan met je docenten en uiteindelijk voeg je het toe aan je eindexamen verslag.

In januari bekijken we de stand van zaken met betrekking tot je doelen. Als dit goed verloopt, dan krijg je ook al de EC's voor de eerste helft van het eindexamenproject.

Eind mei/begin juni schrijf je je eindexamen verslag en maak je je showreel. Dit geheel presenteert je en ontvang je feedback op. Voor jouw 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/presentatie-oefening

Docenten

Annet Saatrübe en Kasper Oerlemans

Toetsing

- Eindexamenverslag (inclusief leerplan)
- Het bestand van je showreel
- Je wekelijkse blog op de DLO
- Eindpresentatie
- Leerplan en middenjaars gesprek

Beoordeling

Je ontvangt de studiepunten voor dit programmaonderdeel als je blog, eindexamenverslag, leerplan, showreel en presentatie 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.

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.

Gedragindicatoren:

- 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.

Gedragindicatoren:

- 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.

Gedragindicatoren:

- 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.

Gedragindicatoren:

- 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.

