



Studiegids 2024 – 2025
Bacheloropleiding Film en Televisie
Production Design – Jaar 2



Nederlandse Filmacademie
Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten



INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding production design.....	3
2. Beroep en werkveld van de production designer	4
3. Team van production design.....	5
4. Globaal programma production design.....	6
Hoofdpijnen van het programma in jaar 1 t/m 4.....	6
Programmaonderdelen Production Design jaar 2.....	7
5. Detailbeschrijvingen programma jaar 2.....	8
Film in context 2.....	8
Blok IVReborn.....	9
Blok Etude	10
Blok Beeld	12
Blok Locatie	13
Blok JUNK	14
Blok Beeldvorming.....	15
Bijlage 1. De eindcompetenties van de opleiding	17



1. INLEIDING PRODUCTION DESIGN

Het visuele concept dat de Production Designer voor een film ontwerpt is belangrijk. Zonder een visueel concept kan een verhaal onsamenhangend overkomen en kunnen visuele elementen die niet kloppen met het narratief, het verhaal wat je probeert over te brengen verstoren en tegenspreken.

Tijdens je studie laten we je zien wat Production Design is en welke keuzes je kunt maken met een visueel ontwerp. Hoe kom je tot een beeldconcept? Waar zijn je keuzes op gebaseerd? Hoe werk je ideeën uit? Hoe ga je het realiseren en hoe kun je dit samen met het Art Department uitwerken en organiseren? Je werkt veel samen met studenten van je eigen studierichting maar ook met andere studierichtingen. Zo kom je er achter wat jouw rol is als Production Designer en wat je met jouw vormgevingsvisie kunt toevoegen aan het verhaal. Wat houdt je bezig en wat is er te zien om je heen wat laat je zien en wat laat je weg? Waarom en waardoor ziet iets er zo uit? Je bestudeert niet alleen het werk van andere filmmakers maar ook het werk van andere ontwerpers zoals architecten, fotografen en kunstenaars.

De opleiding is zowel praktisch als theoretisch. Door het doorlopen van producties in verschillende functies en de daar aan voorafgaande theorielessen, ontwikkel je het gehele proces van Production Design. Je zorgt ervoor dat de Production Design een geloofwaardige wereld vormt rond de personages. De praktische leerlijn geeft je inzicht in diverse vaardigheden als organiseren, plannen en uitvoeren. De theoretische leerlijn geeft inhoudelijke verdieping en historisch besef. Tijdens de film in context lessen en je persoonlijke artistieke onderzoek leer je gedachten, gebeurtenissen en emoties vertalen naar beeld.

Na je afstuderen weet je wat je talenten zijn, waar je persoonlijke interesse ligt binnen Production Design en heb je een eigen signatuur ontwikkeld. Je kunt aan het werk binnen een Art Department of bent zelfstandig als Production Designer.



2. BEROEP EN WERKVELD VAN DE PRODUCTION DESIGNER

Wanneer je production design hebt gestudeerd kun je als ontwerper werken voor film televisie en andere media. Je bent in staat jouw visuele concept in beeldend werk over te brengen aan anderen. Je bent de initiatiefnemer van de vormgeving en bepaalt hoe de verschillende locaties en studiosets eruit komen te zien. Je doet je werk in goed overleg met alle betrokkenen van de andere studierichtingen.

Als Production Designer geef je leiding aan vele specialisten binnen het Art Department. Je hebt inzicht in voorbereiding, uitwerking en afronden van een project. Ook ben je in staat het team inhoudelijk aan te sturen door visueel te communiceren met research, beeldend werk, inspiratiefoto's, materiaalkennis, digitale tekeningen en ander inspirerend beeldmateriaal. Dat houdt in dat er keuzes gemaakt worden over de locaties en studiosets, set design, de rekvisieten en de kostuums die passen bij de visie en het beeldconcept.



3. TEAM VAN PRODUCTION DESIGN

Het onderwijs wordt verzorgd door een vast team en 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:

- Anne Winterink – studieleider
- Romke Faber– docent
- Seabert Deuling– docent
- Anita Schoolderman – beheerder kostuum, rekvisieten en decoratie
- Bruno Scuderoni – instructeur technische vaardigheden
- Jan Derk van den Berg – docent kunstgeschiedenis
- Coördinatie en ondersteuning (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/coachen van enkele oefeningen.

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

- Arjen Baars (tekenen)
- Joery Verweij (art director)
- Hanna van der Haar (production design)
- Louka van Dungen (production design)
- Eric Goossens (production design)
- Ellen Lens (kostuumontwerp)
- Bente Wiegman (locatiescout)
- Henk Bouten (decorateur)
- Walter Kloos (locatiescout)
- Wendeline Dijkman (architectuur De Gebouwingids)
- Esther Wouda (dramaturgie/scenarist/script editor/producer)
- Marco Mocking (editor/docent)
- Lorien Mouyal (setdresser)
- Kim Verduijn (cursus production design)
- Anneke Assen (productie art-departement)
- Marijke Beek (architectuurhistoricus)
- Charlotte Verschure (setdresser)

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 PRODUCTION DESIGN

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
- 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
- vakinhoudelijke voorbereiding op deze oefeningen met veel aandacht voor de ambachtelijke kant
- nog een deel gemeenschappelijke basistheorie
- vakspecifieke praktijk / theorie
- aandacht voor reflectie op inhoud, samenwerking en het leerproces

Derde jaar: verdiepen en onderzoeken

- focus op verdiepen en onderzoeken van filmische mogelijkheden maar ook van de eigen ambachtelijke en artistieke mogelijkheden en ambities
- gemeenschappelijke praktijkoefening
- gemeenschappelijke basistheorie
- vakspecifieke praktijk / theorie
- stage

Vierde jaar: profileren en bewijzen

- 4^e jaarsfilms
- artistiek onderzoek
- expositie
- voorbereiding beroepspraktijk
- festival tentoonstelling

Etage: verdiepingsdag

Gedurende de vier studiejaren zijn er dagen waarin we met alle studenten van de hele studierichting Production Design samenkomen. Deze dagen organiseren we een vakspecialistisch dag. Er wordt bijvoorbeeld een gastcollege gegeven, een oefening gedaan of we gaan op pad. Deze Etagedag geeft je de mogelijkheid je specifieker te verdiepen in een onderwerp. Op deze dag is iedereen welkom.



Programmaoverzicht jaar 2

• Blok IVReborn de eerste stappen in het ontwerpen voor film/serie	9 EC
• Blok Etude	10 EC
• Blok Beeld	7 EC
• Blok Locatie	12 EC
• Blok JUNK	9 EC
• Blok Beeldvorming	6 EC
• Film in context	7 EC



5. DETAILBESCHRIJVINGEN PROGRAMMA JAAR 2

Film in context 2

Algemene typering en inhoud

In het 1^e jaar heb je 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. Daartoe heb je diverse canonieke films gezien (filmlijst) en een aantal daarvan geanalyseerd en met elkaar in verband gebracht (filmblogs, toets 1 en 2).

In dit 2^e jaar ga je dit globale overzicht verbreden en verdiepen door middel van het analyseren van films en het onderzoeken van de context van deze films. Als vertrekpunt dient hierbij "filmgenre", als concept en als manier om films te groeperen. Vragen die centraal staan zijn onder andere: Waarom is kennis over genres belangrijk? Hoe ontstaan genres en hoe herken je ze? Hoe verhouden genres zich tot de politieke, maatschappelijke en (film-) historische context en je eigen makerschap? Je past deze kennis toe in vorm van een onderzoeksopdracht (video-essay en/of maakopdracht), waar je in duo's aan werkt. Daarbij kan je voor een belangrijk deel je eigen interesse en fascinatie volgen.

Omdat je de resultaten ook aan elkaar presenteert, maak je ook kennis met films en contexten buiten je eigen interessegebied. De uitkomsten van de individuele onderzoeken worden per duo 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. In de laatste week van het schooljaar wordt de opmaat gemaakt naar de theorie van jaar 3 waarin auteurschap centraal staat, in de brede zin van het woord.

Leerdoelen

Na afloop:

- kan je verschillende filmgenres op het gebied van fictie en van documentaire herkennen, benoemen en in hun bredere politieke, maatschappelijke en historische context plaatsen;
- kan je (zelfstandig) relevant onderzoek opzetten en doen door middel van filmanalyse en bronnenonderzoek (in de Mediatheek, openbare archieven en online);
- kun je jouw onderzoek presenteren in een vorm die aansluit bij je eigen expertises;
- ben je je bewust van je eigen (gekleurde) blik op film;
- kun je met een kritische en analytische blik naar film en film literatuur kijken;
- heb je je eigen visie en handtekening verder ontwikkeld.

Competenties

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

Onderwijsvorm

- Hoor- en kijkcolleges, waarbij de basistheorie wordt uitgelegd, inspirerende en maatschappelijk relevante onderwerpen aan bod komen en voorbeelden van films en filmfragmenten besproken worden;
- Opdrachten, in duo's;
- Zelfstudie, deels onder begeleiding van de docent.

Contacttijd

120 uur



Docenten

Menno Otten, Kathleen Lotze en gastdocenten

Toets

Presentatie van het onderzoek in vorm van een portfolio (in duo's)

Beoordeling

- 80% aanwezigheid (voorwaarde);
- een voldoende resultaat voor de eindpresentatie.

Studiebelasting

7 EC (196 uur)

Blok IVReborn

Algemene typering en inhoud

Na het algemene propedeusejaar duik je in het tweede jaar echt je vakgebied in. Door middel van verschillende theoretische lessen en praktische oefeningen zet je de eerste stappen in het ontwerpen voor film. Je krijgt inzicht in het belang van gedegen onderzoek voor de totstandkoming van je ontwerp voor een film. Je doet onderzoek naar personage, kostuum, de wereld waarin het verhaal zich afspeelt en hoe een locatie bijdraagt aan het verhaal. Daarnaast verken je de invloed die culturele ontwikkelingen kunnen hebben op je ontwerp. Je onderzoekt je eigen ontwerpvaardigheden en bepaalt op welke gebieden je risico neemt.

In dit blok ontwikkel je een eigen production design aan de hand van een scenario voor een serie. Gedurende deze periode maak je kennis met de verschillende stappen die je als production designer in een ontwerpproces doorloopt. Met behulp van dramaturgische instrumenten ontleed je het scenario en gebruik je wat je ontdekt in je ontwerpproces. Je doet cultureel en historisch onderzoek aan de hand van colleges. Zo maak je gedurende deze periode een vertaalslag van woord naar beeld in de vorm van schetsen, collages en maquettes, wat uiteindelijk leidt tot jouw persoonlijke design.

Leerdoelen

Na afloop van dit programmaonderdeel:

- kun je research doen voor een lange speelfilm/serie;
- begrijp je de context van tijd, plaats en periode in een (film) verhaal;
- begrijp je waarom kennis van kunstgeschiedenis van groot belang is voor het ontwerpproces;
- kun je middels tekeningen je visuele ontwerp ondersteunen.

Competenties

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

Onderwijsvorm

- Theorielessen
- Coaching
- Zelfstandig werken



Contacttijd
100 uur

Docenten
Romke Faber, Jan Derk van Den Berg

Toets
Na afloop van de opdrachten gaan we met behulp van beoordelingscriteria na of je de belangrijkste leerdoelen van ontwerpen in voldoende mate hebt gehaald. Aan de hand van de volgende producten:

- Dramaturgie opdrachten
- Productie opdrachten
- Design onderzoek
- Presentatie

Beoordeling
Je krijgt 9 EC toegekend indien:

- de toetsopdrachten minimaal met een voldoende zijn beoordeeld

Gastdocenten
Esther Wouda, docent digitaal tekenen
Erik Hillenbrink

Herkansing
Opdracht in overleg met de docent

Studiebelasting
9 EC (252 uur)

Blok Etude

Algemene typering en inhoud

Je leert een verhaal te vertellen met ruimte en vorm, door het gebruik van texturen, props, natuurlijk licht, kunstlicht en andere elementen. De verschillende oefeningen binnen je studierichting en de samenwerking met andere studierichtingen geven je inzicht in deze aspecten. Daarnaast ontdek je in welke mate ruimte fysiek gerealiseerd kan worden en in hoeverre deze digitaal wordt doorgezet. Je ontwikkelt kennis van de "tools" die je als Production Designer tot je beschikking hebt om met je ontwerp het filmverhaal te ondersteunen.

De Etude is een praktijkoefening waarbij het maak en leerproces gericht is op onderzoek naar hoe inhoud en vorm op elkaar inwerken. Het startpunt van het onderzoek is een door het RPS-team geformuleerde dramaturgische onderzoeksvraag en een scenario voor een scene die inhoudelijk voortkomt uit (geïnspireerd op het thema, de personages en het conflict van) het LFO-script.

Vanuit de dramaturgie van de scene zet je vervolgens al onderzoekend dramaturgische tools in voor spelregie, decoupage, licht, production design, kostuum, montage, sound design & VFX. Je leert dus om vanuit inhoud naar vorm (samen) te werken. Op basis van de gedraaide scene en de opgedane inzichten probeer je vervolgens samen met je crewleden



de onderzoeksvraag te beantwoorden. De uitkomsten van het onderzoek worden ook meegenomen in de verdere ontwikkeling van de LFO.

Je leert in deze oefening dus om door onderzoek bij de vertaalslag naar film, met de inzet van de filmische middelen, vanuit inhoud naar vorm te gaan.

De production design student gaat aan de hand van een onderzoeksvraag in een korte tijd een ontwerp ontwikkelen voor een studioset. In deze studioset ga je samen met de andere vakklassen een korte film opnemen. In de aanloop naar deze oefening zul je kennis maken de middelen die je tot je beschikking hebt en in kunt zetten binnen de Filmacademie om tot een studioset te komen. De nadruk ligt op het onderzoeks- ontwerpproces.

Leerdoelen

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je:

- vanuit de dramaturgie een script/scene analyseren;
- (deel)onderzoeksvragen formuleren die ten dienste staan van een groter dramaturgisch onderzoek;
- een scene vanuit de inhoud op basis van een dramaturgische strategie ambachtelijk vormgeven;
- gemaakte keuzes onderbouwen dan wel daarop reflecteren met argumenten vanuit de inhoud en gestelde kaders en deadlines;
- procesmatig werken binnen gestelde kaders en deadlines;
- op basis van inzichten die met onderzoek zijn opgedaan antwoord geven op de onderzoeksvragen en de conclusies vertalen naar aanbevelingen voor de toekomst
- vanuit de eigen discipline constructief en veilig samenwerken en communiceren met een voltallige crew.

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

- Theorielessen
- Workshops
- Praktijkoefeningen
- Coaching
- Zelfstandig werken

Contacttijd

240 uur

Docenten

Danyaël Sugawara, Bernadette Bout, Lenina Ungari, Anne Winterink

Gastdocent

Marc van der Bijl, Louka Hoogendijk, Lorien Mouyal

Toets

- Onderzoek ruimte



- Productie oprichten
- Studioset
- Reflectieverslag

Beoordeling

- Een voldoende voor het ingeleverde werk

Herkansing

Opdracht in overleg met de docent

Studiebelasting

10 EC (280 uur)

Blok Beeld

Algemene typering en inhoud

Je leert je ideeën effectief te communiceren naar de regisseur, cinematograaf, vfx-supervisor, producent en anderen, evenals naar je art department. Door middel van oefeningen krijg je de eerste inzichten in je eigen communicatiestijl en in de manieren waarop binnen filmproducties wordt gecommuniceerd. Je ontwikkelt vaardigheden om te reflecteren op je eigen communicatie en onderzoekt welke verschillende vormen van communicatie beschikbaar zijn.

Dit blok richt zich op diverse opdrachten waarin je samenwerkt met studenten uit de vakrichtingen Cinematografie, Visual Effects en Immersive Media.

Leerdoelen

Na afloop van dit programmaonderdeel heb je inzicht in de samenwerking tussen visual effects, cinematografie en immersive media.

Competenties

1. Creërend vermogen
2. Ambachtelijk vermogen
4. Samenwerkend vermogen

Onderwijsvorm

- Theorielessen
- Praktijkoefeningen
- Coaching
- Zelfstandig werken

Contacttijd

84 uur

Docenten

Anne Winterink, Mies Rogmans, Kasper Oerlemans, Nikki van Sprundel

Gastdocent

Joery Verweij



Toets

- Reflectieverslag

Beoordeling

- Een voldoende voor het ingeleverde verslag

Herkansing

Opdracht in overleg met de docent

Studiebelasting

7 EC (196 uur)

Blok Locatie

Algemene typering en inhoud

Vanuit het productie-oogpunt van production design heeft ieder filmproject te maken met kaders die bepaald worden door tijd, budget en personeel. Het is van groot belang deze kaders zo vroeg mogelijk in kaart te brengen zodat je weet wat je speelveld is als ontwerper. Lessen en oefeningen met betrekking tot produceren zullen zich richten op het inzichtelijk maken van deze kaders, zodat je een beeld krijgt van wat mogelijk is en hoe dat te realiseren.

Tijdens de Locatie Fictie Oefening werk je samen met studenten uit verschillende vakdisciplines op een manier die lijkt op de samenwerking in de beroepspraktijk. De focus van deze oefening ligt op de ontwikkeling van de eigen creatieve stem, hoe de functies zich ten opzichte van elkaar verhouden en hoe er wordt samengewerkt en gecommuniceerd.

Voor Production Design geldt dat je na het maken van een film in de studio tijdens de Etude in Blok 2, je nu gezamenlijk met studenten van de overige vakdisciplines gaat werken aan een film die je op locatie maakt: de Locatie Fictie Oefening (LFO). In dit blok ga je o.a. leren hoe je locaties kunt vinden, waar je keuzes met betrekking tot locaties op baseert en hoe je deze middels je inhoudelijk ontwerp zo kunt inzetten dat ze het verhaal versterken.

Leerdoelen

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je:

- locaties scouten, dressen en draaien op Locatie
- gemaakte keuzes onderbouwen dan wel daarop reflecteren met argumenten vanuit de inhoud en gestelde kaders en deadlines;
- procesmatig werken binnen gestelde kaders en deadlines;
- vanuit de eigen discipline constructief en veilig samenwerken en communiceren met een voltallige crew.

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

- Theorielessen
- Workshops
- Praktijkoefeningen
- Coaching
- Zelfstandig werken

Contacttijd

120 uur

Docenten

Anne Winterink

Gastdocent

Louka Hoogendijk, Hanna van der Haar

Toets

Na afloop van de opdrachten gaan we met behulp van beoordelingscriteria na of je de belangrijkste leerdoelen van *production design* in voldoende mate hebt gehaald. Aan de hand van de volgende producten:

- Onderzoek scouten en set decoration
- Productionele opdrachten
- Locatieset
- Reflectieverslag

Beoordeling

- de toetsopdrachten zijn ingeleverd

Herkansing

Opdracht in overleg met de docent

Studiebelasting

12 EC (336 uur)

Blok JUNK

Algemene typering en inhoud

Dit is een blok waarin je gaat onderzoeken welke andere vorm van samenwerking bestaat om tot een krachtig verhaal te komen. De wereld waar een verhaal zich afspeelt ga je ontwerpen. Dit is een opdracht waarbij je met je hele vakklas intensief gaat samenwerken. Tijdens deze workshop ga je aan de slag met het principe van het world building-proces zoals ontwikkeld door het [World Building Institute](#) te Los Angeles.

Je gaat met de klas een deel van een fictieve samenleving ontwikkelen in de toekomstige wereld van JUNK. JUNK is een verhaalwereld waar sinds 2020 studenten wereldwijd op verschillende hogescholen aan bouwen.

Gedurende deze workshop maak je kennis met het gezamenlijk ontwikkelen van een verhaalwereld en kritische vragen stellen aan de hand van het idee What if..? en Why not...?



Als ontwerper ben je verhalenverteller en is het van groot belang research te doen zodat je ontwerp een verhaal zo krachtig mogelijk ondersteund en versterkt.

In deze workshop ligt de nadruk op research en samenwerking.

Leerdoelen

Na afloop van dit programmaonderdeel:

- kan je gezamenlijk onderzoek doen om tot een ontwerp voor een wereld 300 jaar in de toekomst te komen
- kan je een karakter ontwikkelen in relatie tot een verhaalwereld
- kan je gezamenlijk presenteren

Competenties

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

Onderwijsvorm

- Theorielessen
- Oefeningen
- Coaching
- Zelfstandig werken

Contacttijd

132 uur

Docent

Romke Faber

Toets

Oprachten en eindpresentatie

Herkansing

In overleg met docent

Studiebelasting

9 EC (252 uur)

Blok Beeldvorming

Algemene typering en inhoud

In samenwerking met studenten Cinematografie dompel je je onder in de schilderijen van de schilder Hopper, waarbij je onderzoekt hoe hij werkte met licht, schaduw en kadering. Samen met je medestudenten van Cinematografie bestudeer je deze technieken en werk je in duo's aan het nabootsen van een schilderij van Hopper in de studio. Dit onderzoek en de samenwerking leiden tot een foto die je uiteindelijk zult presenteren.

Leerdoelen

Na afloop van dit programmaonderdeel:

- bewuster kijken



- de vertellende werking in kunstwerken herkennen
- inspiratie vertalen naar je eigen werk
- gevoel of herinnering verbeelden naar een foto
- je werk presenteren in een expositie

Competenties

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

Onderwijsvorm

- Theorielessen
- Oefeningen
- Coaching
- Zelfstandig werken

Contacttijd

64 uur

Docenten

Anne Winterink, Mies Rogmans

Toets

- Opdrachten
- Fotoverslag verslag

Beoordeling

- de opdrachten voldoende zijn afgerond

Herkansing

Geen

Studiebelasting

6 EC (168)



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.

