



**Studiegids 2024 – 2025**  
**Bacheloropleiding Film en Televisie**  
Production Design – Jaar 3



**Nederlandse Filmacademie**  
Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten



## INHOUDSOPGAVE

<b>1. Inleiding production design.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Beroep en werkveld van de production designer .....</b>	<b>4</b>
<b>3. Team van production design.....</b>	<b>5</b>
<b>4. Globaal programma production design.....</b>	<b>6</b>
Hoofdpijnen van het programma in jaar 1 t/m 4.....	6
Programmaoverzicht jaar 3.....	7
<b>5. Detailbeschrijvingen programma jaar 3.....</b>	<b>8</b>
Film in Context 3.....	8
Blok 1: Commercials .....	9
Blok 2: Architectuur.....	10
Blok 3: 3 <sup>e</sup> jaarsfilm .....	11
Blok 4: Ontwerpen - Personage .....	12
Blok 5: Keuzeblok .....	14
Blok 6: Stage .....	15
<b>Bijlage 1. De eindcompetenties van de opleiding .....</b>	<b>17</b>



# 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 rekwisieten 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<sup>e</sup> 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 3

• Film in Context	4 EC
• Blok 1: Commercials	4 EC
• Blok 2: Architectuur	8 EC
• Blok 3: 3 <sup>e</sup> jaarsfilm	15 EC
• Blok 4: Ontwerpen - Personage	6 EC
• Blok 5: Keuzeblok	6 EC
• Blok 6: Stage	17 EC



## 5. DETAILBESCHRIJVINGEN PROGRAMMA JAAR 3

### Film in Context 3

#### *Algemene typering en inhoud*

In het 1<sup>e</sup> 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. Hierop aansluitend heb je in het 2<sup>e</sup> jaar dit globale overzicht verbreed en verdiept door middel van het analyseren van films en het onderzoeken van de context van deze films met als vertrekpunt “filmgenre”.

In het 3<sup>e</sup> jaar verdiep je deze kennis door onderzoek te doen naar een zelf-gekozen auteur in de brede zin van het woord: filmmakers van uiteenlopende beroepsvelden, of kunstenaars die hun stempel in de filmwereld hebben achtergelaten. Gedurende het onderzoek leg je verbanden tussen de persoonlijke achtergrond van de auteur en diens oeuvre, ontrafel je de signatuur van de maker, met aandacht voor de historische, culturele, politieke en/of maatschappelijke contexten. Tevens reflecteer je hoe de keuze voor de betreffende maker zich verhoudt tot je eigen identiteit en makerschap.

Je past je kennis van de filmgeschiedenis en -theorie toe in vorm van een onderzoeksopdracht (een eigen ontwerp en een video-essay), waar je individueel aan werkt. Daarbij kan je voor een belangrijk deel je eigen interesse en fascinatie volgen. Een selectie van de onderzoeken zal voor de hele academie inzichtelijk zijn via Kaltura (mits je daar toestemming voor geeft).

#### *Leerdoelen*

Na afloop:

- kan je verbanden leggen tussen de biografie van een auteur en diens oeuvre en die in bredere politieke, maatschappelijke en historische context plaatsen;
- kun je de signatuur van een auteur herkennen;
- kun je zelfstandig relevant onderzoek opzetten en doen door middel van filmanalyse en bronnenonderzoek (in de Mediatheek, openbare archieven en online);
- kun je het onderzoek presenteren in een vorm die aansluit bij je eigen expertise;
- ben je je bewust van je eigen (gekleurde) blik op film en de context van films;
- kun je met een kritische en analytische blik naar film en filmmakers of kunstenaars kijken;
- heb je je eigen visie en handtekening verder ontwikkeld.

#### *Competenties*

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

#### *Onderwijsvorm*

- Hoor- en kijkcolleges, waarbij de basistheorie wordt uitgelegd, inspirerende en maatschappelijk relevante onderwerpen bod komen en voorbeelden van films en filmfragmenten besproken worden;
- Opdracht (individueel), waarbij je de ontdekkingen van je onderzoek presenteert in een eigen ontwerp dat aansluit bij je vaardigheden en vakgebied; dit ontwerp is uitgangspunt voor je video-essay of je eindportfolio;
- Zelfstudie, deels onder begeleiding van de docent.





*Contacttijd*  
60 uur

*Docenten*  
Menno Otten, Kathleen Lotze en gastdocenten

*Toets*  
Presentatie onderzoek in vorm van een eigen ontwerp (met toelichting) en/of een video-essay.

*Beoordeling*

- 80% aanwezigheid (voorwaarde)
- Een voldoende resultaat voor de toets.

*Studiebelasting*  
4 EC (112 uur)

## **Blok 1: Commercials**

### *Algemene typering en inhoud*

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

### *Leerdoelen*

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je

- een commercial op 1 draaidag organiseren;
- een kort project voorbereiden en overzien;
- werken met een minimale crew.

### *Competenties*

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

### *Onderwijsvorm*

- Hoorcollege
- Zelfstudie, deels onder begeleiding van de docent

### *Toets*

- Commercial analyse

### *Beoordeling*

Actieve deelname en voldoende voor de analyse



*Studiebelasting*  
4 EC (112 uur)

## **Blok 2: Architectuur**

### *Algemene typering en inhoud*

Dit architectuurprogramma richt zich op verkenning van architectuur en stedenbouw in Amsterdam, met nadruk op onderzoek en historisch besef. Het programma bestaat uit klassikale lessen, excursies en zelfstandig onderzoek.

Je krijgt een specifieke wijk in Amsterdam toegewezen en voert onderzoek uit naar de architectonische kenmerken en de historische achtergrond van deze wijk. Door middel van excursies krijg je inzicht in verschillende Nederlandse bouwstijlen en leer je de architectonische evolutie van Amsterdam kennen. Op locatie voer je observatie- en tekenopdrachten uit om details en stijl te bestuderen.

Aan het eind van het programma presenteer je je onderzoek over de wijk en specifieke gebouwen aan je klasgenoten, docenten en gastdocenten. Je levert een onderzoeksverslag in via de DLO en sluit het programma af met een mondelinge presentatie.

### *Leerdoelen*

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je:

- Zelfstandig een locatie-onderzoek opzetten (inclusief research, fotografie en schetsen);
- Verschillende bouwstijlen en hun kenmerken in Amsterdam herkennen en analyseren;
- Bouwkundige details herkennen en documenteren via fotografie en schetsen.

### *Competenties*

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

### *Onderwijsvorm*

- Coaching zelfstudie en colleges

### *Contacttijd*

60 uur

### *Docenten*

Jan-Derk van den Berg

### *Gastdocenten*

Wendeline Dijkman, Arjen Baars

### *Toets*

- Mondelinge presentatie van je onderzoeksresultaten
- Schriftelijk onderzoeksverslag

### *Beoordeling*

- Actief deelnemen aan lessen en excursies (voldoende/onvoldoende beoordeling);
- Alle tekenopdrachten voldoende hebt afgerond;
- Voldoende resultaat hebt behaald voor zowel het onderzoeksverslag als de presentatie.



### *Herkansing*

In overleg met de docent

### *Studiebelasting*

8 EC (224 uur)

## **Blok 3: 3<sup>e</sup> jaarsfilm**

### *Algemene typering en inhoud*

In je derde jaar werk je aan verschillende fictieprojecten. Binnen deze projecten ga je aan de slag als ontwerper en maak je kennis met verschillende art department functies. Het vormgevingsconcept wordt gerealiseerd afhankelijk van de inhoud, stijl en facilitaire mogelijkheden. De zes leerlijnen staan centraal; Ontwerpen, Historisch Besef, Ruimte, Communicatie, Produceren en Innovatie.

Voor minimaal één productie ben jij verantwoordelijk als production designer of artdirector.

Hierbij ontwikkel je je eigen **ontwerp**, waarbij je het scenario vertaalt naar een visuele stijl.

Ook werk je aan je **historisch besef** door aandacht te besteden aan culturele details, zodat je ontwerpen authentiek aanvoelen.

Binnen de leerlijn **ruimte** zorg je voor het creëren van een passende omgeving door het selecteren van geschikte locaties, sets en rekvisieten. Je maakt gedetailleerde plattegronden en locatieplannen, die je afstemt met andere studenten van het art department om een samenhangend geheel te vormen.

**Communicatie** speelt een grote rol in deze projecten. Het is belangrijk om te leren werken met zoveel mogelijk verschillende regisseurs, je art department en andere crewleden. Hierdoor leer je hoe je jouw creatieve ideeën duidelijk kunt overbrengen.

In termen van **produceren** ben je verantwoordelijk voor het budgetteren, plannen en de praktische organisatie van je project. Dit betekent dat je een breakdown, een begroting en planningsdocumenten opstelt en zorgt voor het logistieke beheer van rekvisieten en materialen.

**Innovatie** wordt gestimuleerd door je uit te dagen nieuwe technieken en creatieve oplossingen toe te passen. Je kunt experimenteren met technische tests, visuele effecten en vernieuwende materialen om je ontwerpen naar een hoger niveau te tillen.

### *Leerdoelen*

Na afloop van dit programmaonderdeel kan je:

- Een vormgevingsconcept ontwikkelen (Ontwerp)
- Authenticiteit aanbrengen door historische en culturele details (Historisch besef)
- Een passende en geloofwaardige omgevingen creëren (Ruimte)
- Communicatieve en samenwerkingsvaardigheden verbeteren (Communicatie)
- Je budgettering en planning beheersen (Produceren)
- Experimenteren met nieuwe technieken en creatieve oplossingen (Innovatie)
- Brede ervaring binnen het art department opdoen.

### *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*

Praktijk oefening, coaching en zelfstudie

#### *Contacttijd*

20 uur

#### *Docenten*

Louka Hogendijk, Anne Winterink, Seabert Deuling

#### *Gastdocenten*

Bho Roosterman en Anneke Assen

#### *Toets*

- ontwerp, cultureel research
- set design, studio of locatie
- plattegrond, maquette
- breakdown, planning, begroting
- reflectieverslag

#### *Beoordeling*

Een voldoende voor het ingeleverde werk

#### *Herkansing*

Opdracht in overleg met de docenten

#### *Studiebelasting*

15 EC (420 uur)

## **Blok 4: Ontwerpen - Personage**

### *Algemene typering en inhoud*

In deze oefening ligt de focus op het ontwikkelen van een personage door middel van production design. Je vertaalt de persoonlijkheid, achtergrond en emoties van een personage naar een visuele vormgeving die het verhaal ondersteunt. Binnen de leerlijnen Ontwerp, Historisch Besef, Ruimte, Communicatie, Produceren en Innovatie werk je aan een compleet ontwerp voor de omgeving van dit personage.

**Ontwerp** Je creëert een visueel concept dat het innerlijk van het personage weerspiegelt, inclusief kleding, accessoires en woonruimte.

**Historisch Besef** helpt je hierbij de juiste stijl en details te selecteren, passend bij de tijd en cultuur waarin het personage leeft.

**Ruimte** In je ontwerp zien we de fysieke omgeving van het personage, bijvoorbeeld hun woning of werkplek, die hun persoonlijkheid en achtergrond visueel benadrukt.



**Communicatie** Om jouw visie over het personage en de details te ondersteunen maak je een helder beeldend verslag.

**Produceren** je realiseert de praktische uitvoering van jouw ontwerp en zorgt voor het budget, de planning en de logistiek van de uitvoering van je ontwerp.

**Innovatie** biedt je de mogelijkheid om creatieve technieken en nieuwe materialen te verkennen.

#### *Leerdoelen*

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je:

- Een visueel concept ontwerpen dat de persoonlijkheid, achtergrond en emoties van een personage weerspiegelt;
- De juiste stijl, tijdperiode en culturele details selecteren om de authenticiteit van het personage en diens omgeving te versterken;
- Een passende fysieke omgeving voor het personage ontwerpen.

#### *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*

Coaching zelfstudie en colleges

#### *Contacttijd*

16 uur

#### *Docenten*

Anne Winterink

#### *Toets*

- Beeldend onderzoeksverslag

#### *Beoordeling*

- Voldoende resultaat hebt behaald voor zowel het onderzoeksverslag

#### *Herkansing*

In overleg met de docent

#### *Studiebelasting*

6 EC (168 uur)



## Blok 5: Keuzeblok

### *Algemene typering en inhoud*

De komende periode kun je kiezen uit vier verschillende workshops. In iedere workshop werk je actief aan het verder ontwikkelen van je professionele ontwikkeling op het gebied van ontwerp- en uitvoeringsvaardigheden. Deze onderdelen bieden een combinatie van ontwerp, techniek en praktijkervaring, waarmee je jouw vaardigheden als production designer verder verdiept. De workshops waaruit je kunt kiezen zijn:

#### 1. **Special-Propmaking**

Onder begeleiding van een ervaren special make-up artist werk je aan het creëren van een uniek masker. Dit masker is gebaseerd op het personage dat je eerder hebt ontworpen tijdens de workshop "Personage." Je leert technieken voor het maken en afwerken van een masker die je ontwerp tot leven brengt.

#### 2. **Kostuum**

Samen met een kostuumnaaister werk je het ontwerp voor je personage verder uit. Je krijgt de kans om het kostuum te realiseren, waarbij je aandacht besteedt aan details, stoffen en afwerking die het karakter van je personage ondersteunen.

#### 3. **X-Project**

In deze workshop focus je op het verder ontwikkelen van je ontwerp voor het X- Project. Dit biedt je de mogelijkheid om jouw creatieve ideeën verder uit te werken en tot een concreet eindresultaat te brengen.

#### 4. **Stage**

Je kiest voor een extra stage (4 weken boven op de stage die je in de zomer gaat lopen) Dit geeft je de kans om wat langer binnen een art department praktijkervaring op te doen en je netwerk in de film- en designwereld te ontwikkelen.

### *Leerdoelen*

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je:

- ontwikkelen en creëren onder begeleiding van een professional;
- je technieken en materialenkennis verbreden;
- werken vanuit een ontwerp en productieplan.

### *Competenties*

1. Creërend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing

### *Onderwijsvorm*

Zelfstudie en begeleiding

### *Contacttijd*

16 uur

### *Docenten*

Anne Winterink

### *Gast docenten*

Diverse gasten



*Toets*

Beeldend verslag

*Beoordeling*

Een voldoende voor het ingeleverde werk

*Herkansing*

In overleg met de docent

*Studiebelasting*

6 EC (168 uur)

## **Blok 6: Stage**

*Algemene typering en inhoud*

Inmiddels heb je veel kennis tot je genomen en ervaringen opgedaan over het vak production design en het art department. Het moment is aangebroken om die kennis te gaan verbreden door in het werkveld stage te lopen bij een beschikbaar art department. Hoe werkt een art department eigenlijk in het werkveld? Wat wordt er van je verwacht? Wat beheers je al? Wat beheers je nog niet?

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/stagedocent goedgekeurd moet worden. Na de stage schrijf je een stageverslag, waarin je onder meer zal reflecteren op je ervaringen. Hiermee ga je goed beslagen te ijs het eindexamenjaar in. Je doet er goed aan gedurende de stage een logboek bij te houden.

Dit programmaonderdeel bestaat uit:

- Stageverslag
- Presentatie aan 3<sup>e</sup>-jaars

*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.

*Leerdoelen*

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je professioneel mee werken binnen een van de art department disciplines.



### *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

### *Goedkeuring van de stage*

Je mag pas met je stage beginnen als:

- je studieleider/stagedocent je stageplan heeft goedgekeurd
- als de stageovereenkomst met het stage biedende 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)

### *Docenten*

- Anne Winterink
- Romke Faber

### *Toets*

Eindoordeel van je docent over je functioneren tijdens de stage op basis van:

- je stageverslag
- presentatie / evaluatiegesprek

### *Beoordeling*

Je krijgt de studiepunten toegekend door de studieleider indien:

- aan de formele vereisten is voldaan (bv aantal uren, evaluatiegesprek)
- de (zelf)beoordelingsformulieren zijn ingeleverd
- 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*

17 EC (476 uur)

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

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





## 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.

