Vak: Studio-Lab/Film-Animation Design — credits: 5

Vakcode	VGVP25SLFA3
Naam	Studio-Lab/Film-Animation Design
Studiejaar	2026-2027
ECTS credits	5
Taal	Engels, Nederlands
Coördinator	B. Bont
Werkvormen	Intervisie Opdracht Werkcollege Zelfstudie
Toetsen	Studio-Lab/Film-Animation Design - Werkbespreking

Leeruitkomsten

Niveau Oriëntatie (semester 1-2): De student toont inzicht in de aard van het beroep en de taken, en toont sensibiliteit en potentie te bezitten voor de voortgaande verwerving van de competenties.

1. ARTISTIEK CREËREN

De student kan een beeldend werkproces in gang zetten en werk maken waarin praktijkgericht onderzoek een plek heeft. Met het werk en met een werkwijze creëert de student betekenis.

De student zet intuïtie en verbeeldingskracht in tijdens het werk- en maakproces. In het werk wordt een verhaal, betekenis, manier van denken of ingrijpen manifest, en een eigen stem. De student heeft een sterk begrip van de werking en de zintuigelijke ervaringen die het werk oproept.

Het omgaan met het niet-weten, het onverwachte, is inherent verbonden aan de praktijk van de kunstenaar of ontwerper. De student is in staat om twijfel en onzekerheid in grillige werkprocessen toe te laten en te gebruiken. Door om te gaan met risico’s in het werk ontwikkelt de student zelfvertrouwen om als kunstenaar/ontwerper in een beweeglijke wereld te werken.

De student gaat experimenterend en onderzoekend te werk. Al denkend, observerend, doende, makend, veranderend, (be)werkend ontwikkelt de student op eigen wijze (artistieke) methodes en strategieën en kan deze laten zien. Met behulp van een eigen werkwijze kan de student alternatieve oplossingsmogelijkheden, scenario’s, beelden en verhalen scheppen. De student kan eigen werk en werkwijze blijvend ontwikkelen, in een dynamisch werkgebied.

Inhoud

NB Deze onderwijseenheid wordt in het Engels aangeboden; op individueel niveau kunnen studenten in het Nederlands werken.

Je werkt aan het design dilemma dat je docenten hebben geformuleerd op basis van de competenties van dit blok, en de inhoud die hieronder staat.

Je ontdekt hoe je goede keuzes maakt in je ontwerpproces en komt zo tot je eigen concepten en oplossingen in medium en vorm (Studio).

Naast het maken en experimenteren, werk je aan je ontwerpen en het ontwikkelen van je eigen handschrift als ontwerper; de workshops spelen hierin een belangrijke rol (Lab).

Het design dilemma waar je aan werkt geeft ook een eerste inzicht in het onderdeel animatie van onze major Illustration & Animation Design: het creëren van bewegende beelden, vaak gebaseerd op een tekst of verhaal, met behulp van tekenen, schilderen, digitale middelen en visuele typografie. Dit is gecombineerd met het onderdeel film dat deel is van onze major Time Based Design.

Opgenomen in opleiding(en)

Vormgeving, Major Graphic Design
Vormgeving, Major Time Based
Vormgeving, Major Product Design
Vormgeving, Major Spatial Design

School(s)

Kunst, Ontwerp & Ruimte

share your talent. move the world.

De ECTS onderwijscatalogus van de Hanzehogeschool Groningen wordt met de grootst mogelijke zorg samengesteld. Het is echter mogelijk dat de inhoud van de catalogus -en de daarin vervatte informatie- verouderd, incompleet of onjuist is. Aan de inhoud van de catalogus kunnen dan ook geen rechten worden ontleend.