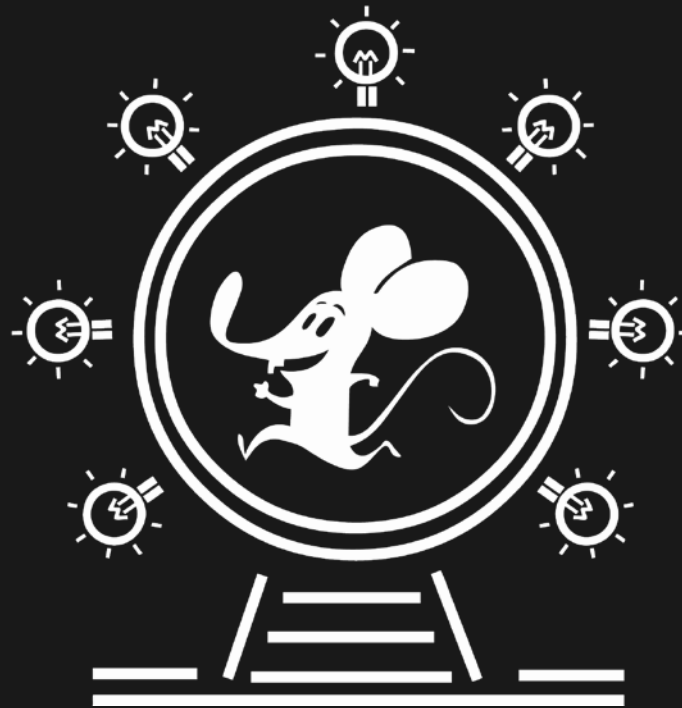


Nationalt Center for Animation og Visualisering



The Animation Workshop
VIA University College



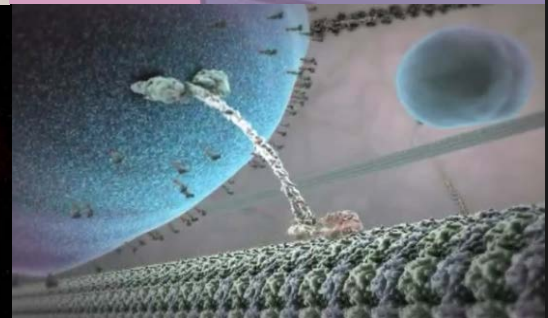
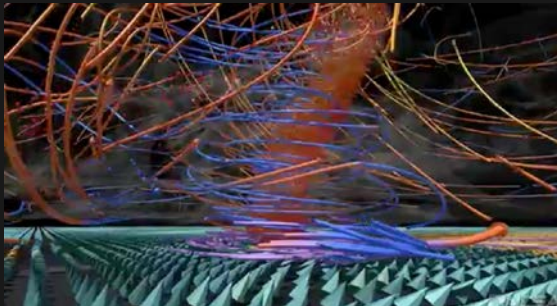
Fictional Animation



The Animation Workshop
VIA University College



Functional Animation



The Animation Workshop
VIA University College



Samfundsmæssigt rationale

Der er stærke argumenter for at skabe et nationalt Center for Animation og Visualisering (CAV). Områderne animation og visualisering kan understøtte flere politisk-økonomiske ambitioner for Danmark, som der er bred enighed om i disse år:

- Ambitionen om vækst i antallet af arbejdspladser og virksomheder indenfor det , der bredt kaldes for De Kreative Erhverv. Animationsprodukter i form af spil, film, tv og crossmedia-projekter har et stærkt globalt økonomisk potentiale, både indenfor underholdning, kommunikation og formidling
- Ambitionen om at øge innovationskapaciteten i Danmark. Animation og visualisering kan understøtte den nationale innovationsstrategi, der skal sikre, at de offentlige investeringer i forskning, innovation og uddannelse i højere grad omsættes til nye løsninger på samfundsplan
- Ambitionen om en stærk digital forvaltning, øget borgerselvbetjening, øget kendskab til og ansvar for eget helbred understøttes af en national animationsstrategi
- Ambitionerne i skolereform og gymnasiereform om en bedre udnyttelse af IT-baseret læring, der sætter den enkelte elev i centrum som digitalt udfordrende, kreativt skabende og motiveret for egen læring
- Styrkelse af internationale samarbejdsprojekter placerer Danmark som en central og anerkendt spiller i den internationale filmbranche og understøtter DFI's og ID's langsigtede arbejde med at skabe en mere internationalt sælgende dansk film- og computerspilsbranche



The Animation Workshop
VIA University College



Baggrund for CAV

- Baggrunden for at foreslå et nationalt videncenter for animation og visualisering er, at der allerede findes et miljø for animation og visualisering centreret omkring The Animation Workshop/VIA UC (TAW) i Viborg, som har kompetencer og viden i international klasse
- TAW er Danmarks førende institution og videnmiljø på animationsområdet. Aktiviteterne spænder over uddannelse, kompetenceudvikling, kulturudvikling, læringsudvikling, talentudvikling, forretningsudvikling, matchmaking og erhvervsudvikling, alt sammen med animationsfaget som kerne
- I stedet for først at skulle skabe organisation, viden og netværk på dette niveau, mener vi, at denne eksisterende viden skal gøres national og i den proces udvikles endnu mere. Derved vil det nationale videncenter arbejde på både at udvikle mediebranchen og at udvikle andre brancher, både i det private og i det offentlige erhvervsliv
- Det er et væsentligt kriterium for projektets succes, at CAV skabes i det eksisterende vidensmiljø på fundamentet af TAWs eksisterende aktiviteter, erfaringer og internationale netværk



The Animation Workshop
VIA University College



Baggrund for CAV

Dette betyder, at CAV fra den første dag vil kunne:

- Trække på TAWs store internationale netværk og bruge sin prestige og sit *brand* til at tiltrække førende internationale kapaciteter og partnere på området
- Agere konsulent på projekter med udgangspunkt i centrets omfattende viden om international *best practice* inden for formidling og inddragelse gennem animation, så opgaverne altid løses på det højest mulige niveau
- Fungere som et eksperimentarium, der løbende arbejder med og indsamler erfaringer om nye arbejdsmetoder og tilgange inden for animation og visuel formidling



The Animation Workshop
VIA University College



Formål med CAV

- CAV skal skabe et solidt videngrundlag, hvor der i dag er mangel på viden
- CAV skal løfte professionel animation, visualisering og grafisk fortælling fra en regional, midtjysk styrkeposition til en international ditto
- Beregninger viser, at man ved at etablere et videncenter på dette område kan øge omsætningen alene i den midtjyske animationsbranche med mellem DKK 83 og 231 mio. årligt frem mod 2016
- Forventningen til det nationale videncenter er, at denne effekt gøres landsdækkende
- Etableringen af CAV skal endvidere styrke tiltrækningen af udenlandske talenter og virksomheder til Danmark, markant øge den offentlige efterspørgsel efter animationsrelaterede produkter igennem målrettet innovation, co-creation og markedsmodning af den offentlige sektor og understøtte udviklingen af nye forretningsområder og forretningsmodeller og produkter til den danske film-, spil-og mediebranche

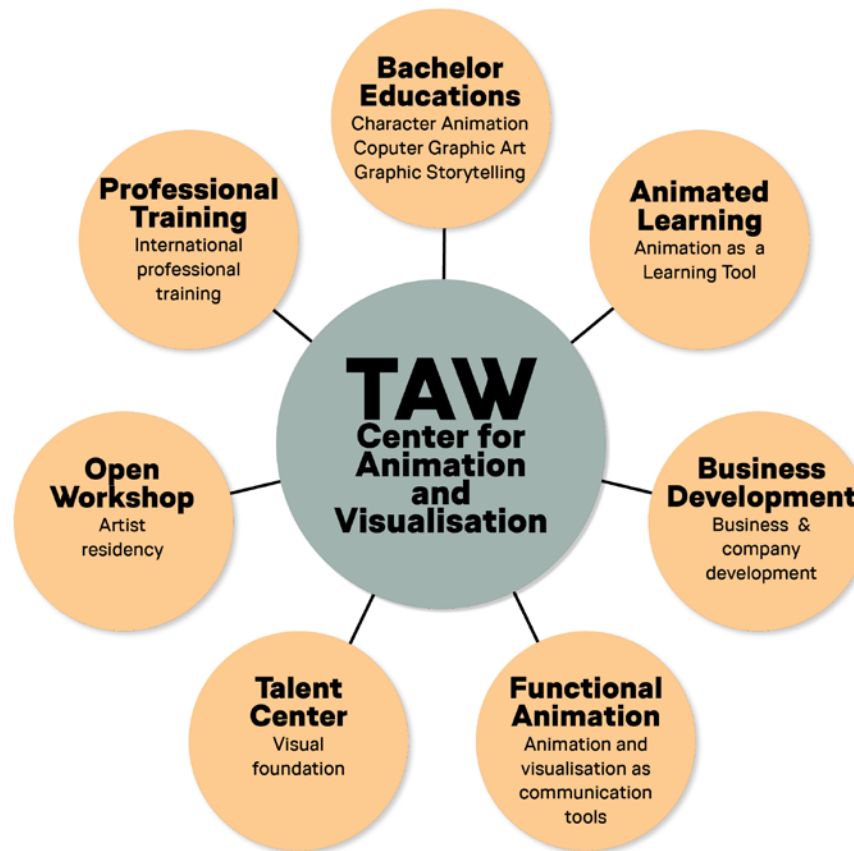


The Animation Workshop
VIA University College



Organisering af CAV

Afdelinger og aktiviteter



The Animation Workshop
VIA University College



- CAV tænkes etableret i det allerede eksisterende uddannelses- og videncenter TAW under VIA UC. Således sikres den bedste synergi imellem centerets allerede eksisterende teknologiske platforme, uddannelser, projekter, netværk og samarbejdspartnere. TAW har allerede stor erfaring med uddannelse, talent- og kompetenceudvikling, innovation, projektudvikling, matchmaking, udarbejdelse af EU-ansøgninger, identifikation af partnere, sikring af samarbejde med andre tilgrænsende og tværgående initiativer, afrapportering, dissemination, videndeling og videnspredning.
- TAW arbejder i dag med en række konsortier og samarbejdspartnere, der bærer lokale, regionale, nationale og internationale indsatser og aktiviteter på de digitale medieområder. Det vil derfor være naturlige at integrere CAV med TAW med henblik på at opnå positiv synergi og en hurtig og effektiv opstart og resultatskabelse for CAV
- Organiseringen af CAV som en integreret del af TAW vil sikre effektivitet, resultater og synergi fra projektets første dag. Samtidig vil resultaterne af CAV's forsknings-, udviklings- og innovationsprojekter hurtigt og effektivt kunne omsættes i udvikling, uddannelser og virksomheder



- For at sikre fokus i CAV er det planen at etablere et Advisory Board med deltagelse af repræsentanter fra erhvervslivet, fagpersoner fra universiteter (gerne internationalt), fra Erhvervs- og Vækstministeriet samt fra andre relevante aktører. Advisory Board vil have fokus på at sikre CAVs resultatskabelse på bedst mulig vis og skal være garant for en effektiv udnyttelse af tilførte midler
- CAV vil blive placeret i centrum af en velfungerende organisation med en række andre afdelinger og aktiviteter; 3 Professions-bacheloruddannelser: *Grafisk Fortælling*, *Karakteranimation* og *CG Arts*, det internationale artist residency *Open Workshop*, *Visuelt Talent Center*, *Professional Training*, *Center for Animationspædagogik* og en afdeling for *Business Development*. Tilsammen beskæftiger centeret omkring 50 medarbejdere og 400 studerende, kursusedtagere og kunstnere. Omsætningen i organisationen er i 2014 ca. 35 millioner kr. Organisationens plads i VIA UC sikrer effektiv mulighed for vidensudveksling og projektsamarbejde med 33 andre professionsbacheloruddannelser, herunder særligt lærer-, ingeniør-, design-, business-, sundheds- og crossmedia-uddannelser.
- TAW har gennem 25 år, på grund af det præcise og professionelle fokus på animation, opbygget en betydelig respekt i den internationale animationsbranche. Der er et aktivt netværk imellem TAW og omkring 100 internationale animations-virksomheder. Alle underviserne på TAWs uddannelser, kurser og kompetenceudviklingsprojekter er professionelle fra den internationale animationsbranche



- Naturligvis skal CAV også orientere sig mod omverdenen. CAV vil derfor blive placeret i danske partnerskaber med DADIU, Det Danske Film Institut, Den Danske Filmskole, Ålborg Universitet, Syddansk Universitet, Århus 2017, Viborg Kommune, Region Midtjylland, Region Nordjylland og andre
- Desuden vil CAV indgå i internationale partnerskaber med CARTOON, EU/MEDIA, Animation Sans Frontiers, SEA, Anidox, Anima Mundi, Dox Leipzig, Center for Kulturel Udvikling og andre
- Ydermere vil CAV medvirke til vidensdeling, understøttelse og synergi med følgende erhvervs- og vækstinitiativer: Interactive Denmark, Shareplay, Væksthuset Arsenallet, MMX, Filmby Århus, Scandinavian Game Developers, CAPNOVA og andre. Via sit samspil med TAW vil CAV yderligere have stærke muligheder for at skabe projekter i HORIZON 2020, Erasmus Knowledge Alliance, Creative Europe og Interreg-programmer samt lignende programmer



The Animation Workshop
VIA University College

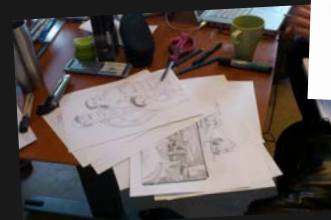


Ledelse og facilitering



CAV programmer

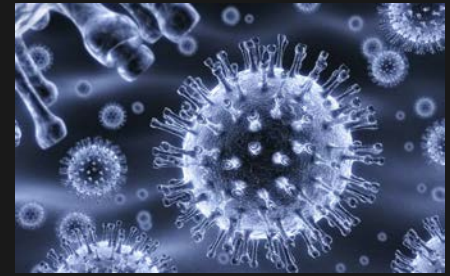
- **Animated Science**
- **National Animationsstrategi**
- **Animation Concept Incubation**
- **Animated Learning**
- **Animated Professionals**
- **Viz Labs**
- **Animated IP Licensing**



The Animation Workshop
VIA University College



Animated Science



- Videnskabeligt arbejde og videnskabelig kommunikation er områder, hvor der er store potentialer og gevinster ved visualisering og animation. Både som forskningsværktøj for videnskabsfolkene selv, men også for tydelig, enkel og let forståelig kommunikation af forskernes resultater til samfundet. Danmark kan potentielt opnå en europæisk førerposition på området, hvis vi rykker nu
- Vi forstår området *Animated Science* som det at berige videnskabelige erkendelses- og kommunikationsprocesser ved anvendelse af viden om visualisering og animation på udvalgte videnskabelige fænomener og processer. Særligt indenfor områder som astro- og atomfysik, BIG Data, nanoteknologi, molekylærbiologi, kemi og lægevidenskab synes potentialet ved animated science at være stort, og det er derfor hensigten at centrere indsatsen indenfor disse områder



The Animation Workshop
VIA University College



Målsætningen er at udvikle Danmark til et centrum for produktion af videnskabelig animation og visualisering

- Skabe et HORIZON 2020 finansieret netværk imellem udvalgte stærke, toneangivende videnskabelige miljøer baseret på animation og visualisering
- At styrke de udvalgte videnskabelige partners evne til at se og forestille sig videnskabelige fænomener
- At skabe grundlaget for en mere åben og inkluderende videnskab via videnskabsformidling baseret på anvendelse af viden om visualisering og animation
- Udvikling af en kandidatuddannelse i Scientific Animation and Visualization
- Skabe en europæisk styrkeposition indenfor Animated Science og indhente USA's ditto til Danmarks og Europas bedste



National Animationsstrategi



- Det offentlige Danmark, kommuner, regioner og organisationerne herunder står overfor en række massive udfordringer i de kommende år. Kort sagt skal det offentlige Danmark i fremtiden løse sine opgaver bedre og for færre ressourcer. Animation og visualisering tilbyder i den henseende en række muligheder for forbedret kommunikation og servicering af borgerne, der kan skabes på ressource-effektive måder
- Indsatsområdet animation i det offentlige handler om, som en positiv synergi af en stor indsats af Viborg Kommune og TAW, at dokumentere, hvilke positive forskelle, der kommer af at anvende viden om animation og visualisering til formidling i det offentlige samt analysere, hvordan erfaringerne fra Viborg Kommune med fordel kan udbredes til resten af det offentlige Danmark



The Animation Workshop
VIA University College



Målsætningen er at bidrage til at skabe en stærk digital baseret borgerselvbetjening for Danmark og danskerne

- Dokumentere erfaringer fra anvendelse af animation og visualisering i Viborg Kommunes kommunikation med borgerne ved at analysere og evaluere effekter og nytteværdi
- Beskrive og kommunikere de generelle erfaringer for området
- Bidrage til at overføre erfaringerne til andre kommuner og offentlige institutioner og forvaltninger i Danmark
- Særligt fokus på borgerservice, undervisningssystemet, sundhedssystemet og forebyggelsesområdet



Animated Concept Incubation



- Animation Concept Incubation (ACI) bygger på de seneste par års gode erfaringer med at udvikle kommercielle IP'er baseret på afgangsfilm/-spil og produkter udviklet af kunstnere i *Artist Residencies*. Erfaringerne – f.eks. fra væksthuset Arsenalet i Viborg – viser, at potentialet er stort: SYBO Games ("Subway Surfers"), Sun Creature ("The Reward"), Nørlum og Tumblehead er alle virksomheder, der har international succes i dag og som har taget afsæt i deres afgangsfilm
- De store virksomheder i USA er begyndt at eksperimentere med selv at køre denne form for aktiviteter. Eksempelvis Nickelodeon, Cartoon Network og Disney, der har deres egne *Talent Campus*, hvor der udvikles ideer og projekter. I Europa må vi gøre det i netværk. TAW har et helt unikt internationalt netværk indenfor film og animation i Europa, der også rækker ud til USA, Brasilien, Japan og en række andre lande
- Men der er også faldgruber i form af manglende IP-beskyttelse, manglende realistiske aftaler de unge kunstnere imellem, og manglende holdbare netværk, som ind i mellem desværre stopper projekter med stort potentiale
- Der er behov for at få udviklet, forbedret og dokumenteret en metode til at forbedre processen og undgå de værste faldgruber i et fortsat spændingsfelt mellem den gode kunstneriske idé og de forretningsmæssige aspekter



The Animation Workshop
VIA University College



Målsætningen er at øge kvalitet og internationalt potentiale i animerede produkter og derved skabe øget værdi og arbejdspladser for Danmark

- Øge kvantitet og kvalitet af udvalgte projekter ved at tiltrække unge talenter og projekter ind både fra TAW og resten af verden
- Trække på erfaringer fra især de seneste 2-3 år i miljøet – både gode og dårlige, set fra både et forretningsmæssigt og kunstnerisk synspunkt
- Udvikle og teste individuelle metoder til at skabe stærke globale medieprodukter baseret på afgangsfilm og –spil fra hele Europa
- Sikre de juridiske rammer og aftaler for en hurtig konceptudvikling og efterfølgende produktion mens idéen er aktuel, populær og salgbar
- Skabe et miljø, der gør, at de bedste produkter baseret på afgangsfilm/-spil udvikles i Danmark – med arbejdspladser, kompetenceudvikling, miljøopbygning og kunstnerisk kvalitet til følge



Animated Learning



- TAW har i en årrække arbejdet med forsøg med anvendelse af animation i grundskolen, har udviklet og været med til at implementere den kreative ungdomsuddannelse Visuel HF og arbejde med visualisering i Folkeskolen. Via Center for Animationspædagogik under TAW er en stor og nødvendig kompetence til stede. Erfaringerne er gode – mange tænker mere visuelt end i ord, så i forhold til målsætninger om øget faglighed og trivsel er potentialet ved at anvende animation og visualisering meget stort
- Erfaringer og forskning viser endvidere, at der er potentiale i at øge den kreative og entreprenante tænkning i grundskole og på ungdomsuddannelser ved hjælp af animation og visualisering. Samme argument som i forhold til animated science og viz labs i erhvervslivet – bedre kommunikation af svære problemstillinger, "seting, som ikke er der endnu", etc.
- Animated Learning-indsatsen handler om at knytte animations- og spilbranchen sammen med uddannelsessektoren med henblik på at udnytte kompetencerne fra førstnævnte til, indenfor en moderne didaktisk ramme, at booste udviklingen af undervisning i især folkeskolen ved hjælp af visualisering og animation



The Animation Workshop
VIA University College



Målsætningen er at udvikle og sikre tradition for samarbejde imellem undervisere i grundskolen og virksomheder der producerer digitalt læringsmateriale

- Meningsfyldt styrke digitaliseringen i uddannelsessektoren
- Opsamle erfaringer fra markedet for læringsspil – redefinere markedet, udvide forståelsen af branchen og dens potentiale
- Kompetenceudvikling af producenter i forhold til at give dem viden om børne- og ungdomskulturens nye kommunikationsmønstre, samt opkvalificere dem i didaktisk designtænkning
- Skabe nye muligheder for vækst i branchen for produktion af digitalt læringsmateriale



Animated Professionals



- Animationsbranchen har et specifikt behov for nye kompetencer i forbindelse med både indhold, format og teknisk udvikling. Viden og nye færdigheder skal kunne tilegnes hurtigt indenfor meget konkrete områder. Branchen efterlyser kortere kurser, workshops og masterclasses på højt internationalt niveau
- TAW har en unik position qua sit internationalt anerkendte faglige miljø, og kan derfor tilrettelægge og finansiere målrettet kompetenceudvikling for branchen i Europa
- Siden 1993 har TAW modtaget støtte fra EU MEDIA, og TAW er i dag den største enkelt-modtager af støtte fra EU MEDIA i Europa – ud over den meget væsentlige samarbejdspartner, CARTOON
- Animated Professionals består af de fire EU MEDIA-støttede kompetenceudviklingsprogrammer ANIDOX, ASF, SEA og PRO, hvilket samlet kræver en medfinansiering årligt på 800.000 kr.
- Indsatsen Animated Professionals har som formål at fastholde og udbygge branchens kompetencer, specielt i forhold til konkurrencen fra USA, igennem specielt tilrettelagte, målrettede uddannelsesaktiviteter af høj kvalitet samt skabelse af et solidt europæisk netværk på området



The Animation Workshop
VIA University College



Målsætningen er at styrke Danmarks tiltrækning af de bedste internationale talenter, virksomheder og projekter

- Analysere og dokumentere branchens kompetenceudviklingsbehov fremadrettet
- Udvikle fremtidssikrede og relevante efteruddannelsesaktiviteter
- Sikre de professionelles omstillingsparathed i en omskiftelig og dynamisk branche
- Løfte kompetenceniveauet, og dermed sikre højt kvalificeret arbejdskraft til animations-, film og spilbranchen
- Sikre international og global netværksdannelse og matchmaking
- Understøtte innovativ og global projektudvikling: Nye genrer, grænsebrydende teknikker, implementering af ny software, nytænkende fortælleformer med anskuelsen af Europa og hele verden som marked for det animerede indhold



Viz Labs



- TAW har gode erfaringer med at stille storyboard- og visualiseringsteknikker til rådighed for virksomheder, kommuner, forskere eller andre, som har behov for at arbejde med innovative og kreative løsninger hurtigt
- Et Viz Lab defineres som et arbejdende samarbejde mellem repræsentanter for en eller flere virksomheder i erhvervslivet og personer med kompetence indenfor visualisering, storytelling og animation

Viz-Lab'en kan:

- anskueliggøre komplekse sammenhænge og problemer
- tydeliggøre og skabe en fælles forståelse af koncepter og idéer
- hurtigt og effektivt kickstarte et visuelt projekt og lægge en retning eller et udgangspunkt for den visuelle form eller kommunikation
- nedbryde faste rammer for brainstorm og forretningsudvikling og tvinge deltagerne til at tænke i andre baner
- Vi ser en mulig styrkeposition for Dansk Erhvervsliv ved at eksperimentere med animations- og visualiseringsteknik til innovation og udvikling af forretninger, produkter og storytelling.



The Animation Workshop
VIA University College



Målsætningen er at skabe bedre koncept- og produktudvikling for danske virksomheder i og udenfor mediebranchen

- Matchmake virksomheder gennem visualisering, produkt- og konceptudvikling
- Teste, udvikle og udbrede konceptet som arbejdsform i 10 årlige pilotprojekter
- Analysere og dokumentere effekter og nytteværdi
- Bidrage til at Viz Lab konceptet spredes til dansk erhvervsliv, både inden for og uden for mediebranchen



Animated IP Licensing



- Den danske animationsbranche skal i de kommende år satse på at øge de internationale markedsandele for underholdning i form af tv-serier, transmediaprodukter og computerspil. En meget stor del af indtægterne i forbindelse med animationsproduktion realiseres igennem licensaftaler (licensing)
- Vi skal derfor være bedre til at skabe og udnytte markedsorienteret grafisk og animeret *Intellectual Property* i den bedste kvalitet, for reelt at kunne skabe værdi og arbejdspladser til Danmark
- Indsatsen om IP-rettigheder handler derfor om at finde ud af, hvad en velfungerende IP er inden for animation og spil, hvad grundkonceptet bag underholdningen på tværs af medier er, og hvilke omstændigheder, der skaber en velfungerende IP



The Animation Workshop
VIA University College



Målsætningen er at agere som et nationalt videncenter for viden om IP, der kan øge vækstpotentialet og forstærke branchen

- Analysere forretningsmodeller og rettighedsforvaltning/aftaler bag 5 velfungerende internationale IP'er
- Analysere forretningsmodeller og rettighedsforvaltning/aftaler bag 5 licensing aftaler baseret på grafisk IP
- Studie af de særlige udfordringer for grafisk og animationsbaseret IP
- Følgeforskning på de juridiske aspekter af de velfungerende IP'er
- Udvikling af kursusserier og workshops om IP rights for SMV indenfor animations- og spilbranchen



Center for Animation og Visualisering

**Standing on the edge of
what is not yet imagined**



The Animation Workshop
VIA University College

