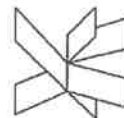

Regional Udvikling
Region Midtjylland
Skottenborg 26
8800 Viborg

Bring ideas to life
VIA University College



Konkretisering af ansøgning om regional medfinansiering af aktiviteterne i Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling 2018-2022

I forlængelse af notatet vedr. fortsat regional medfinansiering og investering i Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling suppleres her som aftalt med en uddybende beskrivelse samt et budget for de aktiviteter, der søges støtte til hos Region Midtjylland.

Aktiviteterne følger som nævnt i notatet resultatkontrakten for centrets finanslovsbevilling i perioden 2017 – 2020. Centrets formål er at bedrive forskning, udvikling og innovation inden for områderne kultur, uddannelse, undervisning og talentudvikling, og derigennem understøtte den regionale vækst, udvikling og tiltrækningskraft.

Finanslovsbevillingen er på 6 millioner kr. årligt, der matches af VIA UC med 300.000 kr. samt af 1 mio. kr. fra Viborg Kommune til driften af kulturdelen af Viborg Animationsfestival.

VIA UC støtter desuden med 668.000 til anlægsudgifter ifbm. det nye teknologiske VFX laboratorie.

Derudover støttes driften af talentudviklingsaktiviteterne i Filmtalent Animation & Games med 2,75 millioner kr. årligt fra Viborg Kommune og Det Danske Filminstitut.

Endelig støttes projekterne Animation Sans Frontieres, Ani-Dox, 3D Character Animation, ALT-ER og Cine-versity af Erasmus+ og Creative Europe MEDIA programmerne med et samlet beløb på 3.836.441 kr.

Formålet med en regional medfinansiering er som nævnt at sikre en optimal udnyttelse af centrets potentialer, give mulighed for at øge centrets aktiviteter samt at sikre en langsigtet fastholdelse af de statslige midler gennem et regionalt partnerskab.

Centrets fremmeste opgave er at styrke alle led i værdikæden fra undervisning i folkeskolen, talentudvikling af unge, undervisning på bacheloruddannelser samt efter/videreuddannelse og kompetenceudvikling generelt. Endvidere at udnytte den eksisterende styrkeposition og det stærke netværk til globale kompetencer til at skabe vækst og udvikling via markedsorienteret internationalisering af både kunstnere, studerende og virksomheder. Centeret er også en væsentlig forandringsagent i VIA i arbejdet med at skabe tværprofessionelle aktiviteter.

Morten Thorning
Center Director

VIA Animation & Visualization
Campus Viborg

E: MT@VIA.DK
T: +4587554903
via.dk

Dato: 24. august 2018

1/13

Centret samarbejder med det internationale kulturpanel, der med repræsentanter fra erhvervs-, kultur- og udenrigsministeriet udpeger samarbejdslande, der skal nyde særligt fokus ifbm. kulturudveksling.

2/13

En bevilling fra Region Midtjylland til Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling vil blive anvendt til projektudvikling og -ledelse samt til udvikling og gennemførelse af konkrete aktiviteter, events og udviklingsprojekter inden for centrets programområder.

Herunder beskrives de enkelte programområder, deres formål og fokuspunkter samt allerede planlagte aktiviteter på områderne:

Alle nedenstående initiativer og aktiviteter tager udgangspunkt i de behov og resultater, der er beskrevet i henholdsvis Oxford Researchs "Analyse af kapaciteten i den digitale, visuelle industri" (se bilag 1) samt analysen "Omfanget og betydningen af den kreative økonomi i Region Midtjylland og Danmark" udarbejdet af Seismonaut for More Creative.

Program	Programformål	Programpunkter	Planlagte aktiviteter
Sci-Vi (Science Visualization)	Skabe bedre visuelt grundlag for videnskabelig udvikling og formidling	<ul style="list-style-type: none"> • Science to Science – Grundforskning • Science to People - Formidling 	<ul style="list-style-type: none"> • Sci-Vi konferencen • Sci-Vi styregruppe • TED Ed – Visuel videnskabsformidling • Udvikling til EU/Horizon • Udvikling af nye projekter
Formidling og kommunikation	Eksperimenter med og produktion af funktionel animation som formidlingsform for mere effektiv kommunikation i samfundet	<ul style="list-style-type: none"> • Offentlig kommunikation • Sundhed • Læring • Sikkerhed 	<ul style="list-style-type: none"> • Animated Learning konferencen • Animated Health konferencen • Udviklingssamarbejder med Kommune og Region • Udvikling af nye projekter
Læring	Tilskynde til større brug af kreativ, praksisbaseret undervisning og kreative teamprocesser inden for undervisning og socialt arbejde	Film- og Media Literacy <ul style="list-style-type: none"> • I skolen • Social innovation • Opdyrkelse af bredt organiserede læringsfællesskaber/kompetenceudviklingsnetværk • Brobygning mellem skole og den audiovisuelle branche 	<ul style="list-style-type: none"> • Sekretariatsdrift for den nationale klynge Filmnet DK • Nordplus projekter • Erasmus+ projekter • ALT-ER • Cineversity • Udvikling af nye projekter
IP-udvikling	Sikre at europæisk talent udvikler IP i dansk kontekst og at der udvikles nye former for IP'er relateret til animation og digital storytelling	<ul style="list-style-type: none"> • Markeds- og målgruppeforståelse • Worldbuilding • IP-udvikling • Pitch-træning • Licensing og finansiering 	<ul style="list-style-type: none"> • MEDIA projekterne: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ASF ▪ AniDox • Nippon Nordic Universe Accelerator • Worldbuilding Jam og masterclass

			<ul style="list-style-type: none"> • 3/13 Udvikling af nye projekter
Expanded Animation	Skabelse af publikumsrettede teknologiske og kunstneriske udviklingsprojekter	<ul style="list-style-type: none"> • Teater • Installationskunst • Filmkoncerter • Functional Expanded Animation • XR 	<ul style="list-style-type: none"> • Expanded Animation stage, lab og symposium • Udviklingssamarbejde med CLICK Festival • Udviklingssamarbejde med Statens Kunstfond • Udvikling og produktion af tvær-æstetiske kunstneriske projekter
Professioner	Uddannelses- og kompetenceudvikling samt netværksarrangementer	Behovsorienteret udvikling af: <ul style="list-style-type: none"> • Eksisterende uddannelser • Nye uddannelser • Efteruddannelser 	<ul style="list-style-type: none"> • Masteruddannelse • Forlængelse af PB i Animation • Udvikling af Vision Denmark • 3 nye moduler: Illustration, Storyboarding og Houdini • MEDIA projekterne: 3D karakteranimation Visual Effects • C-MIF (Creative Media Industry Forum) FR-DK • Grunduddannelse på post-graduate niveau
Internationalisering og systemeksport	Skabe netværk, tiltrække talent, tiltrække studerende, sælge viden, fremme virksomheder og forretning	<ul style="list-style-type: none"> • EU • Norden • Japan • Arabiske Lande & Nordafrika • Latinamerika • Det internationale kulturpanels satsningsområder 	<ul style="list-style-type: none"> • Nippon Nordic Universe Accelerator • UAE Summer School • Korea • Animated-Learning Lab Japan
New Tech	At afprøve og udvikle nye teknologier, der fremmer digitale visuelle oplevelser i centrets uddannelses- og produktionsvirksomhed	<ul style="list-style-type: none"> • VFX • Motion Capture • Projectionsteknologi • ICT 	<ul style="list-style-type: none"> • VFX Residency • Etablering af VFX Lab • Projections • Software engineering • Viborg XR & Game Expo • Cineversity
Talentudvikling	At styrke dansk og europæisk talentudvikling inden for animation, spil, tegning, VFX, XR og grafisk fortælling	<ul style="list-style-type: none"> • Grundskolen • Gymnasie GK-alder • Unge Talenter • Videregående uddannelse • Professionelle talenter 	<ul style="list-style-type: none"> • Nationalt tegneakademi • Efteruddannelsesprogram for kultur- og billedskoler • Filmtalent Animation & Games

Animated Culture	Lokale, regionale, nationale og internationale publikumsrettede kulturoplevelser baseret på animation og tegneserier		<ul style="list-style-type: none"> • ViMAPP • 4/13 Udstillinger • Viborg Animationsfestival • TAW Filmprogrammer • Expanded Animation Tour • Viborg XR & Game Expo
------------------	--	--	--

Budget 2018 – Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling:

Indtægter:		
	Viborg Kommune til centrets drift	1.000.000 kr.
	Viborg Kommune til VAF kulturdelen	1.000.000 kr.
	Viborg Kommune – til drift af talentudviklingsaktiviteterne i Filmtalent Animation & Games	1.250.000 kr.
	DFI – til drift af talentudviklingsaktiviteterne i Filmtalent Animation & Games	1.500.000 kr.
	Creative Europe / MEDIA til projekterne ASF, AniDox og 3D CA	2.231.885 kr.
	Creative Europe / MEDIA til Cineversity projektet	1.047.043 kr.
	Erasmus+ til ALT-ER projektet	557.513 kr.
	Uddannelses- og Forskningsministeriet	6.000.000 kr.
	VIA University College	300.000 kr.
	Region Midtjylland	1.500.000 kr.
Total:		16.386.441 kr.
Udgifter (RMs andel af budgettet):		
	Projektudvikling og projektledelse	300.000 kr.
	Udvikling og gennemførelse af konkrete udviklingsprojekter	300.000 kr.
	Internationalisering og systemeksport	250.000 kr.
	Udvikling og drift af konferencer og events	300.000 kr.
	Medfinansiering af EU/MEDIA projekter	350.000 kr.
Total:		1.500.000 kr.

Det samlede udgiftsbudget for Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling vil blive udspecificeret i forbindelse med en dybere sagsfremstilling.

Konkretisering af indhold, forventede måltal og effekter for udvalgte programområder og aktiviteter:

Programområde	Aktivitet	Forventede måltal	Indhold og forventede effekter
Professioner	Udvidelse af PB i animation fra 3½ til 4 år (fra 210 til 240 ECTS)	Udvidelsesforslag vil blive fremsendt pr. 17. september 2018.	<p>TAW/VIA arbejder på en ansøgning til Uddannelses- og Forskningsministeriet om en udvidelse af rammen for Professionsbacheloruddannelsen i Animation fra de nuværende 3½ til 4 år.</p> <p>Baggrunden for ansøgningen er et ønske om at sikre, at uddannelsen også i årene fremover er i stand til at uddanne dimittender, der ikke blot er attraktive for det aftagende arbejdsmarked, men som også fortsat indgår aktivt i at skabe og drive udviklingen fremad for den digitale visuelle industri (DVI) i Danmark.</p> <p>Udvidelsen af uddannelsen skal først og fremmest imødekomme et øget behov for tid til specialisering, faglig fordybelse og højere produktionstempo, som vi gennem de seneste års kvalitative og kvantitative aftager- og dimittendanalyser samt i Oxford analysen har konstateret er et ønske hos såvel branchen som hos dimittenderne selv.</p> <p>VIA forventer at aflevere den omtalte ansøgning til ministeriet medio september 2018 i forbindelse med den årlige ansøgningsrunde for ændring af eksisterende uddannelsesudbud.</p>
Professioner	Professionskandidat / master i animationsproduktion	Uddannelsen vil blive beskrevet og fremsendt pr. 17. september	<p>Med Professionskandidatuddannelsen i Animationsproduktion – en helt ny model for en praksisbaseret 2-årig fuldtidsuddannelse på kandidatniveau – vil TAW skabe en bred overbygning til flere DVI/kreative uddannelser, som skal give generelle kompetencer ift. ledelse og planlægning af processer/flow/ pipeline/ ledelse animation og andet digitalt indhold. Uddannelsen skal således lukke et hul og opfylde et akut behov for uddannelse på et højere niveau end professionsbachelor – men stadig praksisbaseret og professionsorienteret.</p> <p>VIA forventer at aflevere en ansøgning til Uddannelses- og Forskningsministeriet medio september 2018 i forbindelse</p>

			med den årlige ordinære ansøgningsrunde for nye udbud ved de videregående uddannelser.
Professioner	Udvikling af Vision Denmark	Stiftelse af Vision Denmark	Der arbejdes på et fælles landsdækkende erhvervsudviklingsinitiativ, finansieret af Erhvervs- og Vækstministeriet, med en stærk repræsentation i Region Midtjyllands via to <i>Centres of Excellence</i> inden for de digitale visuelle medier: Filmby Aarhus og The Animation Workshop.
Professioner	Udvikling af nye semestermoduler under Professional Training Programmet	Deltagerantal og udviklede moduler i 2018 (se kolonnen til højre herfor)	<p>På baggrund af Oxford analysens konklusioner udvikles en række efteruddannelsesprodukter, der efterkommer branchens behov og samtidig udnytter TAWs styrkepositioner:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Illustration:</u> Illustrationskurset består af 2 separate 9-ugers moduler, "Drawing" and "Illustration" på hver 15 ECTS. Kurset introducerer deltagerne for kunstneriske teknikker, computerprogrammer og kunsten at kommunikere gennem illustration. Kurset afvikles forår 2019 med forventet 15 deltagere. ○ <u>Storyboarding:</u> Kurset i Storyboarding er et 12-ugers kursus på 30 ECTS målrettet junior animatorer, der ønsker at specialisere sig i storyboarding. På kurset arbejder deltagerne med at opbygge deres portefølje og kompetencer ifht. at arbejde med storyboarding på tv-serier, animerede spillefilm og VFX live-actionfilm. Kurset afvikles i 2018 i perioden 10.09.-30.11. med 12 deltagere. ○ <u>Houdini Masterclass:</u> Masterclassen er centreret omkring fluid simulation og metodologier i brugen af Houdini. Kurset er et 3-dages forløb, hvor underviseren Andrew Lowell udbygger sin præsentation på årets Siggraph konference i Vancouver, Canada. Kurset afvikles i september 2018 og der forventes 12-20 deltagere.

			<ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Houdini Semesterkursus:</u> Houdini-kurset er et 12-ugers kursus på 30 ECTS, der introducerer deltagerne til procedural animation og simulationer af fx damp, røg, ild, partikler. På kurset undervises i workflow, metodologier og i brugen af SideFX: Houdini softwaren, som er en standard inden for FX-delen af visuelle effekter til film og spil. Kurset afvikles over 12 uger i foråret 2019, og der forventes 12-20 deltagere. <p>Modulerne gennemføres fremadrettet hvert forår eller efterår.</p>
Professioner	<p>Creative Europe/ME-DIA programmerne:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 3D Karakteranimation ○ Visual Effects 	<p>Deltagerantal og udviklede moduler i 2018 (se kolonnen til højre herfor)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ <u>3D Karakteranimation:</u> Et 16-ugers efteruddannelseskursus for 16 deltagere, som fører disse igennem alle de nødvendige trin i det at lave 3D karakteranimation, fra start til slut. Kurset afvikles i 2018 i perioden 19.02.-08.06. ○ <u>Visual Effects:</u> Et 16-ugers kursus for 16 deltagere, designet til at udstyre meget kreative og motiverede computergrafikere med den nødvendige viden og færdigheder til at skabe fotorealistic computergrafik og integrere det med realfilmsoptagelser som ét samlet udtryk. Dette spænder fra set extensions over CG-karakterer eller transportmidler til udskiftning af kropsdele og simulationer. Kurset afvikles i 2018 i perioden 20.08.-07.12.
Professioner	<p>Branchemødet Creative Media Industry Forum (C-MIF) FR-DK</p>	<p>Forventede deltagerantal:</p> <p>DK producers dinner d. 27.09.: 25 deltagere</p> <p>Creative Media Industry Forum FR-DK d. 28.09.: 60 deltagere</p>	<p>I forlængelse af underskrivelsen af co-produktions traktaten mellem Frankrig og Danmark ultimo august 2018 afholder TAW, som en del af programmet for Viborg Animationsfestival, branchemødet <i>Creative Media Industry Forum FR-DK</i>.</p> <p>Branchemødet henvender sig til producere, producenter og virksomheder fra animations- og spilbranchen i Danmark og Frankrig og har til formål at udbygge netværk, informere om støtteprogrammer for filmproduktion i henholdsvis Frankrig og Danmark og derved fremme mulighederne for fremtidige co-produktioner.</p>

			<p>Der forventes minimum 25 deltagere fra Danmark og 15 deltagere fra Frankrig til mødet. Desuden forventes det, at uddannelsesinstitutionerne Gobelins (FR), The Animation Workshop og Den Danske Filmskole samt en række repræsentanter fra de danske og franske filmfonde vil deltage.</p> <p>Dagen inden C-MIF afholdes en middag for de deltagende danske producere og repræsentanter fra DFI med det formål at udbygge relationerne mellem den danske og den franske branche.</p> <p>Desuden afholdes der i forlængelse af C-MIF mødet en middag for deltagerne og indbudte virksomheder fra Arsenalet. Samlet deltagerantal: 60 personer.</p>
Professioner	Udvikling af spilrettet programmeringsuddannelse på Bachelorniveau	Gennemførelse af 5 samarbejdsprojekter. Fælles indsats for brancheinddragelse og promotion.	Understøtte opstart og udvikling af ICT-Engineering som Spil-programmør og VR-Uddannelse. Uddannelsen rammer indholdsmæssigt ret præcist et behov beskrevet i Oxford analysen. Udfordringen er i højere grad at promovere uddannelsen som en <i>spiluddannelse</i> .
IP-udvikling	Creative Europe/MEDIA programmerne: <ul style="list-style-type: none"> o AniDox:Lab o Animation Sans Frontières 	Deltagerantal og afviklede moduler i 2018 (se kolonnen til højre herfor)	<ul style="list-style-type: none"> o <u>AniDox:Lab:</u> Et kursus for 16 deltagere af 25 ugers varighed. Gennem 3 seminarer i Viborg og København, giver AniDox:Lab unge, talentfulde dokumentar- og animationsfilmskabere muligheden for at kombinere de to verdener. Forløbene introducerer både en tidsbase-ret, filmisk tilgang, men også digitale platforme som muliggør flere fortællinger og tidslinjer. Coaching-seminarerne og de kollaborative workshops er designet som en progression fra finjusteringen af den oprindelige ide, over narrativ udvikling, til den endelige pitchpakke og trailer, samt en pitching-event. Forløbet består af 3 workshops fordelt over ca. 6 måneder med mellemliggende tid til udvikling af de animerede dokumentarfilm, samt deltagelse på festivaler til showcasing af projekterne. Kurset udvikles i 2018 fra 28.02.-17.08. o <u>Animations Sans Frontières:</u> Animation Sans Frontières (ASF) er et forelæsnings- og workshopbaseret undervisningsprogram designet til at give pro-

			<p>duktionsstuderende en forståelse for kunsten og forretningsaspekterne i udviklingen fra idé til færdigt produkt. Fokus er på paneuropæisk netværksdannelse og styrkelse og opkvalificering af deltagernes kompetencer på et professionelt og internationalt niveau. Programmet er et 8-ugers kursus over 6 måneder for 8 studerende og afvikles i samarbejde med Filmakademie Baden-Württemberg (D), Moholy-Nagy University of Art and Design (MOME) i Ungarn, og Gobelins, École de l'image (FR)</p>
IP-udvikling	Nippon Nordic Universe Accelerator	<p>Deltagerantal: Nippon Nordic programmet har i 2018 16 deltagere, 8 danske og 8 japanske. Desuden er der tilknyttet en jury bestående af 4 danske og internationale eksperter fra branchen samt 8 danske og internationale mentorer.</p>	<p>Nippon Nordic Universe Accelerator er et 4-ugers kreativt udviklingslaboratorie, der bringer 16 talentfulde professionelle animationskunstnere fra Japan og Danmark sammen for at udvikle storyworlds og fortællinger til computerspil, tv- eller webserier, dokumentar genren samt VR/AR. Projektets kerne er IP-udvikling rettet mod markeder i Europa og Japan. Som afslutning på forløbet præsenterer deltagerne deres projekter for et panel af hovedaktører fra den japanske og nordiske spil- og animationsbranche.</p>
IP-udvikling	Worldbuilding Jam og Masterclass	<p>Forventet deltagerantal: 30</p>	<p>Worldbuilding Jam og Masterclass giver en introduktion til World Building, som en metode til at generere fantasiuniverser, der kan danne grundlaget for koncepter til film, tv-serier, tegneserier mm. Kurset afholdes d. 07.-09. september og udbydes til deltagere med forskellig baggrund, heraf et antal af deltagere fra Nippon Nordic Universe Accelerator programmet. Der forventes 30 deltagere til kurset.</p>
IP-udvikling	VR-Park	<p>5 udviklingsprojekter gennemført og præsenteret på Viborg Game og XR EXPO eller Expanded Animation (VAF 2018)</p>	<p>Udvikling af VR Park 1.0 – En række VR forsøgsprodukter i samarbejde med VIA ICT-Engineering.</p>
Internationalisering og systemeksport	UAE Summer School	<p>Deltagerantal: 60 14-18 årige studerende fra UAE</p>	<p>"The United Arab Emirates Education Ambassadors Program; "Creative Processes and Animated Learning" blev afholdt på TAW i ugerne 29-30 samt ugerne 32-33 2018</p>

		38 undervisere og ansatte i UAEs undervisningsministerium	<p>60 unge mellem 14 og 18 år deltog i det første undervisningsforløb med fokus på kreativ læring og brug af animation som kreativt læringsværktøj. Desuden blev de unge præsenteret for tanker om og historier bag den danske samfundsmodel.</p> <p>I uge 32-33 deltog 38 undervisere og ansatte ved undervisningsministeriet i de Forenede Arabiske Emirater i et tilsvarende forløb målrettet undervisere. Programmet blev arrangeret i samarbejde med de Forenede Arabiske Emiraters ambassade i København med det formål at introducere udvalgte undervisere og embedsmænd til brugen af kreative læringsformer samt øge kendskabet til TAWs uddannelsesprodukter (særligt Animated Learning) og netværk med henblik på yderligere fremtidigt samarbejde og systemeksport.</p>
Internationalisering og systemeksport	Korea	3 udviklingsrejser til Korea gennemført i 2018	Identifikation af samarbejdspartnere, fonde og investorer i forbindelse med Koreas status som VAF tema-land i 2019. Korea er udpeget af det internationale kulturpanel med repræsentanter fra erhvervs-, kultur- og udenrigsministeriet som et samarbejdsland, der i 2019 skal nyde særligt fokus ifbm. kulturudveksling.
Internationalisering og systemeksport	<p>Animated Learning Lab Japan</p> <p>Otsuki Animation Training & Residency</p>	<p>Animated Learning Lab organisation etableret i Japan.</p> <p>Møder afholdt med Otsuki Kommune og Kochi Prefektur om udvikling af Otsuki Animation Training & Residency.</p>	<p>Etablering af Animated Learning-organisation i Japan med henblik på fremtidigt samarbejde.</p> <p>Etablering af samarbejde med Otsuki Animation Training & Residency. Test af samarbejde og udvikling af kursusmodel.</p>
New Tech	VFX Residencies	24 individuelle residencies af 3-12 måneders varighed gennemføres i projektperioden startende efterår 2018 – ultimo 2021	VFX Residencies er et 3-årigt residency program, der fokuserer på Visuelle Effekter (VFX). Projektet er et initiativ i samspil med Filmtalents projekt "VFX til fremtidens fortællinger" støttet af Nordisk Film Fonden samt VIA VFX Lab – etableringen af et state-of-the-art VFX laboratorium med det formål at understøtte og udvikle undervisningsmiljøet på The Animation Workshop. Målsætningen for VFX Residencies er at gennemføre 24 individuelle residencies af 3-12 måneders varighed i projektperioden startende efterår 2018.

			<p>11/13</p> <p>Brancheanalyser viser et behov såvel nationalt som internationalt for arbejdskraft og kompetencer til VFX produktioner, hvilket medfører stor efterspørgsel på kompetenceudvikling og efteruddannelse på VFX området.</p> <p>Projektet bygger på TAWs ekspertise inden for udvikling af kreative produktions-, inkubations- og vidensmiljøer samt TAWs globale netværk. Dette kompetence- og erfaringsgrundlag vil sikre VFX talentudvikling, kompetenceopbygning, produktionssamarbejder samt styrke danske virksomheders internationale forretningsduelighed på et voksende marked for animation, computergrafik og visuelle effekter til film og tv-serier.</p>
New Tech	Etablering af VFX Lab	Laboratorium planlagt og finansieret	Etablering af VFX laboratorium til brug for undervisning og udvikling. Laboratoriet skal styrke Viborg og Midtjyllands muligheder for udvikling af VFX-virksomheder. Der skal skaffes i alt 668.000 Dkr til etableringen.
New Tech	Afprøvning af Video-mapping og andre projektmuligheder med henblik på senere kommerciel udnyttelse for virksomheder i Region Midtjylland	Forventet deltagerantal: 2.500	ViMAPP: Viborg Domkirke bliver fredag d. 28. september oplyst af seks mega projekter i den hidtil mest ambitiøse video-mapping manifestation i Viborg. Først gentages den populære forestilling "Himlen over Viborg". Derefter vises forestillingen "Blackout" – en live forestilling ved den franske projection artist Simon Rouby. Der forventes stor publikumsopbakning til arrangementet, som afslutter handelsstandsforeningens "Open by Night" samme aften.
New Tech	Software ICT-Engineering	Øgning af antallet af optagne studerende fra 7 i første optag til 20 i tredje optag	Udviklingssamarbejder ifbm. etablering af ny uddannelsesstation i Viborg indenfor feltet software engineering. Den nye uddannelsesstation behøver støtte til at etablere et solidt uddannelsesmiljø.
New Tech	Viborg XR & Game Expo	Forventet deltagerantal: 2.000	I samarbejde med EON Reality, VIA/ICT Engineering og Expo Partner gennemføres d. 28. og 29. september en to-dages Expo i Viborgs Kasernehal, der i år har et særligt fokus på Virtual Reality. Det forventes, at programmet kan vise international state-of-the-art animationsrelateret Virtual Reality. Målgruppen er teenagere, uddannelsessøgende unge samt voksne, der ønsker en spændende og anderledes oplevelse med ny teknologi.

			<p>Viborg Game og XR Expo har til formål at markere Viborg som center for Virtual Reality og samtidig trække unge til den nye ICT Engineering uddannelse. Viborg Game og XR Expo er åben for offentligheden fredag d. 28. og lørdag d. 29. september. Desuden er den åben for lukkede arrangementer torsdag d. 27. september, herunder et VIA Key Account arrangement med deltagelse af henved 40 personer repræsenterende de ti største virksomheder i Danmark (eksempelvis Bestseller, Grundfos, Lego, Velux m.fl.)</p>
New Tech	Creative Europe / MEDIA projektet Cine-versity	Udvikling af en europæisk app til formidling af filmkundskab	<p>Cine-versity er et app-baseret program, der forklarer spørgsmål om design, komposition, historiemodeller, farveskema, musik og koreografi samt postproduktionsprocesser i udvalgte europæiske spillefilm. Dette skal hjælpe studerende og publikum med at opleve, lære om og værdsætte film som en kunstform med egen historie, sprog og forståelse.</p> <p>Cine-versity appen har til formål at komme med interessante og indsigtfulde kommentarer, imens man ser en af de 15 europæiske spillefilm omfattet af projektet.</p> <p>Det 1-årige projekt løber til december 2018 og er støttet af EU's Creative Europe-MEDIA-program og ledet af TAW / VIA University College. Partnerne i projektet er Sapiienta University(Fin), Vilnius Gediminas Technical University(Li) og Moholy-Nagy University of Art and Design (MOME)(Hu).</p>
Talentudvikling	Nationalt Tegneakademi	Indhold og beskrivelse under udarbejdelse. Partnerskab under forhandling med Viborg Kommune. Støtte fra Kulturministeriet ventes fra De Regionale Kulturaftaler.	Initiativet har til formål at udvikle ideen om et Nationalt Tegneakademi placeret ved TAW/VIA i Viborg, for dermed at kunne lave en solid talentudvikling med potentiale til over 5 år at løfte hele Danmarks tegnetalent.
Talentudvikling	Efteruddannelsesprogram for kultur- og billedskoler	Udvikling af efteruddannelsesprogram	Analyse af behov og følgende udvikling af efteruddannelsesprogram særligt rettet mod den danske kultur- og billedskolesektor.

Talentudvikling	Filmtalent Animation og Games	Filmtalent Animation & Games etableret pr. 09.05.132018	Stiftelse og organisering af <i>Datterselskabet Film Talent Animation & Games</i> , der med et nationalt opdrag, skal sikre talentudvikling til animations-, tegneserie- og spilområdet over hele Danmark. Udvikling af den første serie workshops, kurser, projektorløb og masterclasses.
-----------------	-------------------------------	---	--

Vi ser frem til dialogen om det fortsatte samarbejde omkring centrets aktiviteter.

Mange hilsner

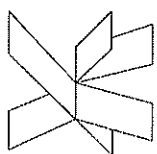


Morten Thorning
Center Director

The Animation Workshop
Center for Animation and Visualisation



VIA University College
Kasernevej 5
DK-8800 Viborg



Projektbeskrivelse Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling 2017-20

Ansøgningskema puljen Forsøgs- og udviklingsmidler – Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling 2017 - 2020	
Ansøgeroplysninger	VIA University College The Animation Workshop (TAW), Kasernevej 5 8800 Viborg Att.: Centerchef Morten Thorning mt@via.dk , tlf. 87554903
Projektets titel	Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling
Projektets formål/indhold	<p>Projektet Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling skal fastholde, udnytte og udvikle TAWs unikke styrkepositioner til gavn for Danmark. Det er en væsentlig del af centerets formål, fra sin position i Viborg, at styrke opfattelsen af Vestdanmark som en trendsættende kultur- og medieproducerende landsdel.</p> <p>TAW skal, med udgangspunkt i et nationalt opdrag til projektet Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling, tilskynde til vækst i hele Danmark inden for en række områder med afsæt i animations- og tegningsrelateret kunst, kultur, uddannelse, talentudvikling, projektudvikling og undervisning.</p> <p>Projektets opgave er ikke at drive erhvervsudvikling – men at understøtte erhvervsudvikling igennem behovsorienteret og rettidig talent-, projekt-, kultur- og uddannelsesudvikling. Således vil TAW være en stærk samarbejdspartner til nuværende og kommende aktiviteter inden for andre programmer, der skal skabe erhvervsudvikling, forskning og innovation.</p>

Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling vil gennem nytænkning søge samspil, synergi og udveksling af viden på tværs af traditionelle ressortområder.

Centeret vil både være igangsættende og deltagende med sine aktiviteter. Undervejs i projektets foreløbigt 4 årige varighed vil TAW arbejde på at udbygge projektet ved at inkludere og tilknytte andre partnere til projektets mange underaktiviteter. Derfor forventes projektets budget i 2018 – 2020 at vokse og vil blive revideret i takt med at nye aktiviteter og underprojekter tilføjes med offentlige og/eller private lokale, regionale, nationale og internationale partnere.

Projektet vil fra sin start i 2017 have fokus på følgende aktiviteter og områder:

1. Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling skal gennem sit arbejde øge den visuelle kvalitet i dansk animation og grafisk fortælling til et internationalt niveau. Derigennem vil projektet være medvirkende til at danske kulturelle værdier, ideer og tanker bliver mere synlige i den globale informationsstrøm. Dette skal ske gennem IP-relateret *worldbuilding* og andre udviklingsforløb, der har til formål at skabe nye ideer inden for grafisk fortælling og animeret kommunikation og formidling. Centeret vil tilskynde til internationalisering af danske studerende, kunstnere og virksomheder igennem deltagelse i internationale begivenheder og netværk.

Centeret vil, i synergi med TAW's uddannelser, sikre at de danske kompetencer inden for animationsrelateret medieproduktion og grafisk fortælling er i verdensklasse.

Centeret vil stille viden og netværk til rådighed i arbejdet med at tiltrække internationale produktioner og virksomheder til Danmark.

2. Centeret vil understøtte udviklingen af animationsrelaterede tværgående kunstneriske og kulturelle projekter i international klasse, baseret på et højt kompetenceniveau. Det kan eksempelvis være inden for installationskunst, teater og scenografi, musik o.a. Der gennemføres i 2017 testforløb i forbindelse med kreative og kulturelle begivenheder imens der arbejdes på at etablere et Creative Europe Projekt: *Cooperative Art Spaces for Europe*

3. Centeret vil tage initiativ til udviklingen, finansieringen og gennemførelsen af markedsrettede internationale workshops, master classes og andre projekter, der øger dansk synlighed og/eller netværk. I 2017 og 2018 vil fokus være på Japan og Sydamerika i samarbejde med IFPC/UNESCO.
4. Centeret vil understøtte og samarbejde med talentudviklingsprogrammet Filmtalent med relevante netværk, analyser, strategier og udvikling, og endvidere skabe bedre rammer for samarbejdet imellem TAW og Den Danske Filmskole.
5. Centeret vil understøtte relevante initiativer og udviklingsaktiviteter under området Funktionel Animation, der har til formål at forbedre kommunikation og formidling inden for videnskab, sundhed, offentlig forvaltning, erhvervsliv og undervisning. Dette kan ske gennem matchmaking, projektudvikling, produktion, workshops og afholdelse af konferencer, seminarer og netværksarrangementer.
6. Centeret vil skabe nye uddannelses- og efteruddannelsesprodukter, der imødekommer danske såvel som internationale branchebehov, samt understøtte vækstrområder, skabe vækst og forandring, og i øvrigt styrke centerets nationale og internationale position.
7. Centeret vil styrke animationsbaseret film- og mediepædagogik i den danske grundskole og dermed medvirke til at danske børn bliver blandt de dygtigste i verden til at anvende IT kreativt. Dette skal ske gennem initiering af forskning, afholdelse af konferencer og konkrete praksisbaserede udviklings- og efteruddannelsesprojekter i skoler landet over, i samarbejde med kommuner, og professionshøjskoler.
8. Centeret skal afsøge muligheden for at etablere et nationalt Visuelt Talentcenter i samarbejde med Viborg Kommune og i regi af den Regionale Kulturaftale for derved at sikre et bedre håndværksmæssigt fundament under de kunstneriske videregående uddannelser i Danmark. Målet med dette initiativ er også at et større antal kunstneriske og kreative talentfulde unge fra hele landet naturligt vil søge mod Jylland for at tage hele eller en del af deres uddannelse.

<p>Projektets forventede effekter</p>	<p>Projektet Center for Animation, Visualisering og Grafisk Fortælling har som ambition at skabe en del af nedestående effekter. Det forventes at de mest ambitiøse af effekterne først kan måles i slutningen af centerets første projektperiode.</p> <p><u>Generelt:</u> TAWs unikke styrkepositioner udnyttes til gavn for hele Danmark. Opfattelsen af Vestdanmark som en trend-sættende kultur- og medieproducerende landsdel vil styrkes.</p> <p>Øget kendskab til animation, tegning og visualisering som kultur, kunst og erhvervsretning i den danske befolkning.</p> <p>Bedre og mere koordineret undervisning, talent- og uddannelsesudvikling rettet mod de kreative visuelle erhverv.</p> <p><u>Effekter af de enkelte aktiviteter:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Flere danske grafiske IP'er rettet mod det globale marked. Danske studerende inden for området har større fokus på det internationale mediemarked. Flere udenlandske produktioner og virksomheder tiltrækkes til Danmark. 2. Udvikling og gennemførelse af projektet <i>Co-operative Art Spaces for Europe</i>. Danmark bliver center for animationsrelaterede kunstneriske eksperimenter. 3. Stærkere samarbejde og øget co-produktion imellem danske og internationale animationsproducenter. 4. Flere unge talenter i Danmark bliver tidligt bevidste om færdighedskrav til talentbaserede visuelle professioner. Således kan de dygtiggøre sig tidligere og træffe mere kvalificerede valg af profession. Kombination af landsdækkende talentudvikling og animationsbaseret pædagogik i folkeskolen øger mængden af danskudviklet kreativt talent ind vores videregående uddannelser. Øget produktionssamarbejde imellem TAW og Den Danske Filmskole.
---------------------------------------	--

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Danmark bliver et foregangsland i forhold til at kommunikere og formidle med funktionel animation inden for videnskab, sundhed, offentlig forvaltning, erhvervsliv og undervisning. 6. Nye uddannelses- og efteruddannelsesprodukter vil skabe vækst og imødekomme danske såvel som internationale branchebehov. 7. Danske skolebørn bliver blandt verdens bedste til at bruge IT kreativt så de er parate til at møde fremtidens krav og udfordringer. 8. Styrkelse af det generelle indgangsniveau på de kreative visuelle videregående uddannelser. Større værdsættelse af provinsen blandt kreative unge i hovedstaden.
Tidsplan (start- og slutdato)	01.01.2017 - 31.12.2020
Samarbejdspartnere	<p>Det Danske Filminstitut: Partnerskaber på områderne Animationsfestival, Filmtalent og Media Literacy</p> <p>Region Midtjylland: Samarbejder på områderne erhvervs- og kulturudvikling</p> <p>UNESCO/IFPC: Samarbejder om udviklingsforløb i Latinamerika og Afrika.</p> <p>Gobelins l'École de l'Image, Filmakademie Baden-Württemberg og MOME: Partnere på det tværeuropæiske Creative Europe efteruddannelsesforløb <i>Animation Sans Frontières</i>.</p> <p>Filmtalent: Landsdækkende paraplyorganisation for talentudvikling til filmområdet. Sekretariatet er placeret i animationsmiljøet i Viborg.</p> <p>CREATIVE EUROPE/MEDIA: EU programmet Creative Europe/MEDIA finansierer 4 aktiviteter i centret. TAW er pt. den næststørste programpartner for MEDIA TRAINING i Europa.</p> <p>CARTOON: Videnspartner. Europæisk animationsorganisation med base i Bruxelles.</p> <p>Viborg Kommune: Støtter Open Workshop, Viborg Animationsfestival, Arsenalet, Visuelt Talentcenter og diverse andre aktiviteter i centret.</p>

	<p>Arsenalet: Væksthus for animation og nye medier der skal tiltrække, udvikle og fastholde virksomheder inden for områderne animation og nye medier med det formål at gøre Viborg Kommune til et nationalt og internationalt kraftcenter for animation.</p> <p>Den Danske Filmskole: Fællesproduktion af DDF's afgangsfilm.</p> <p>Aarhus 2017: Aarhus 2017 programmet støtter Viborg Animations Festival og det internationale Anidox Recidency.</p> <p>Producentforeningen: Repræsenterer danske virksomheder inden for animations- og spilbranchen</p> <p>Interactive Denmark: Erhvervsstøtte program der samarbejder med TAW om udvikling af den danske spilbranche.</p>
Dato: 21/4/2017 Ledelsens underskrift:	 Harald Mikkelsen, Rektor for VIA University College

Budget - ansøgning om regional medfinansiering af CAV i 2018	Projektudvikling og - ledelse	Udvikling og gennemførelse af konkrete udviklingsprojekter	Internationalisering og systemeksport	Udvikling og drift af konferencer og events	Sum
Professioner					
Animated Learning og Sci Vi konferencer				65.000	65.000
IP-udvikling					
Nippon Nordic Universe Accelerator			15.000	25.000	40.000
Worldbuilding Jam & Masterclass				10.000	10.000
VR Park & Expanded Animation Lab		75.000	30.000		105.000
Internationalisering og systemeksport					
UAE Summer School			35.000	25.000	60.000
Korea (VAF temaland 2019)			65.000		65.000
Indsatser Japan (Artist Residency + kurser Otsuki)			30.000		30.000
Siggraph Vancouver			50.000		50.000
New Tech					
VFX Residencies (8 residencies i 2018)		50.000			50.000
Udvikling og etablering af VFX Lab	30.000				30.000
ViMAPP (afprøvning af konceptet)		25.000			25.000
Software ICT-engineering (etabl. af uddan.miljø)		50.000			50.000
Viborg XR & Game Expo				100.000	100.000
Talentudvikling					
Nationalt Tegneakademi	50.000				50.000
Efteruddannelsesprogram for kultur- og billedskoler	10.000				10.000
Filmtalent Animation og Games	10.000				10.000
Total	100.000	200.000	225.000	225.000	750.000

Budget 2018 - Center for Animation, Visualisering og Grafisk fortælling (CAV)

	CAV medfinansiering	Open Workshop/Filmtalent	AniDox Lab	3D CA	ASF	ALTER	Cine-versity	CAV (FIVU)	Total
Indtægter									
Region Midtjylland	-750.000								-750.000
DFI		-1.500.000							-1.500.000
Viborg kommune	-1.000.000	-1.250.000							-2.250.000
Creative Europe/MEDIA			-511.128	-883.458	-837.299	-557.513	-1.047.043		-3.836.441
VIA Medfinansiering	-1.300.000								-1.300.000
Uddan. og Forsk. Ministeriet								-6.000.000	-6.000.000
Indtægter i alt	-2.050.000	-1.000.000	-2.750.000	-511.128	-883.458	-837.299	-1.047.043	-6.000.000	-15.636.441
Andre fonde samt egenfinans.									
	-1.623.586		-29.964	-588.972	-326.326	-252.569	-698.029		-3.519.446
Omkostninger									
Personaleomkostninger									
Ledelse (niv. 1-3)	293.071	894.912	15.761	23.103	90.059			54.000	1.370.907
Undervisere		0	193.328	469.350	31.290				693.968
Teknisk/administrativ	918.680	925.752	395.025	112.489	344.723	59.550	758.333	999.911	3.011.209
Anden løn/honorar mv.						560.000			560.000
Personaleomkostninger ialt	1.211.751	925.752	1.289.937	321.578	837.176	740.899	758.333	999.911	10.150.546
Øvrige omkostninger									
Husleje	0	477.248	843.265	36.356	99.160	23.691		535.000	2.014.720
Rejser, befordring, repræ.	307.249	291.000	40.000	115.252	266.747	267.156	51.749	228.563	475.000
Energi	0		0	0	0				0
IT, kopi og print (småansk.)	0	30.000	0	5.588	32.557	2.086		50.000	120.230
Tjenesteydelser	475.000	589.000	330.000	25.960	20.115	85.077		1.621.660	3.146.812

