



Niveauvurdering

Danmarks Akkrediteringsinstitution

Bevis på niveauvurdering

Dette bevis bekræfter, at

3D Digital Artist

Er indplaceret på niveau 6 i Den Danske Kvalifikationsramme for Livslang Læring¹

Oplysninger om uddannelsen

Uddannelsen udbydes af:	Truemax
Udbudssted:	A.C. Meyers Vænge 15 2450 København SV
Uddannelsens varighed:	3,5 år på fuldtid
Antal konfrontationstimer:	2390 lektioner

Niveauvurderingens gyldighed

Beslutningsdato:	9. november 2021
Niveauvurderingen er gyldig til og med:	9. november 2025

Underskrift

Anette Dørge, Direktør



Danmarks
Akkrediteringsinstitution

¹ Bemærk at en niveauindplacering i kvalifikationsrammen efter dette koncept ikke er et udtryk for, at uddannelsen er gradsgivende, eller at den svarer til en fuld ordinær uddannelse på samme niveau. Uddannelser, der er niveauvurderet efter indeværende koncept, tilhører fortsat ikke det ordinære uddannelsessystem, og der føres ikke ministerielt tilsyn med uddannelsen. Niveauvurderingen er gennemført i henhold til gældende akkrediteringslov, LBK nr. 173 af 02/03/2018 og *Vejledning til niveauvurdering*.

Uddannelsens samlede mål for læringsudbytte

Viden

The 3D Digital Artist has knowledge of:

- Methods and principles used in production processes, as well as the complexity in both real time and non-real-time pipelines and combinations of these, at a high level.
- Concrete high-level theories and techniques within:
 - 3D modelling
 - Texturing
 - Shading
 - Lighting
 - Rigging
 - Animation
 - Simulation
 - Scripting
 - Compositing
 - How this is included, planned, and managed in digital 3D productions.
- The trained 3D Digital Artist can understand and reflect on this knowledge and on how to use it across the visual industry – creatively, artistically as well as technically.

Færdigheder

The 3D Digital Artist can:

- Plan and project manage 3D asset production, including assessing common production practices.
- Independently participate in multidisciplinary production teams within the field of media production.
- Model, unwrap and texture complex hard surface and organic 3D assets.
- Light and shade 3D scenes in a real-time and non-real-time pipeline on a high level.
- Rig characters (body and face) and mechanical objects, for use in real-time and non-real-time pipelines at an advanced level. Rig muscle systems at a basic level.
- Create key frame and motion capture animation for use in real-time and non-real-time pipelines at an advanced level.
- Compositing at an advanced level, for use in a full 3D/CGI pipeline and at a basic level for a 2D/film pipeline.
- Basic level simulation, for use in real-time and pre-rendered pipeline.
- Use scripting at an intermediate level.
- Use industry standard software tools for general 3D production at an advanced level.
- Use industry standard software tools for specialised tasks in 3D production at a high level.
- Can demonstrate and communicate in a specialist skillset relevant to their chosen field of study.

Kompetencer

The 3D Digital Artist can:

- Act as a 3D generalist in a given digital 3D production.
- Work as a 3D model/graphic artist, texture artist, rigger/creature TD, sim TD/FX artist, animator, lighter/look Dev, render TD, set dresser/designer, compositor, roto artist, pipeline TD, previz artist – in a given animation film, VFX- or game production.
- Assist the production manager, line producer, R&D-, marketing- og SoMe-departments.
- Manage and take responsibility for the various methods and techniques as well as implement and plan these, in digital 3D productions within a given budget-, quality and artistic scope.
- Combine and balance art and technique in production processes in the visual industry.
- Receive and give constructive, professionally justified criticism of both work processes and production.
- Work in a team-oriented production environment and/or as a self-employed/freelancer.



Danmarks
Akkrediteringsinstitution

Truemax
Kontaktperson: Christian Ballund
Sendt pr. e-mail: christian@truemax.com

Resultat af niveauvurdering af uddannelsen til 3D digital artist

Danmarks Akkrediteringsinstitution (AI) har behandlet jeres ansøgning om indplacering af uddannelsen til 3D digital artist på niveau 6 i den danske Kvalifikationsramme for Livslang Læring¹.

Uddannelsen vurderes samlet set til at være på niveau 6 i Kvalifikationsrammen

Niveauvurderingen er gyldig til og med den 11. november 2025.

AI har i fase 1 foretaget en administrativ vurdering af, om uddannelsen til 3D digital artist lever op til seks definerede krav for at kunne komme i betragtning til at blive niveauvurderet, hvilket AI fandt var tilfældet. I fase 2 har AI bistået af faglig ekspert Håvard Sørli, Associate Professor og programansvarlig for to bacheloruddannelser inden for hhv. Film and TV Production og 3D art, animation and VFX ved Nord Universitet i Norge, foretaget en samlet vurdering af, om uddannelsens mål for læringsudbytte kan indplaceres i Kvalifikationsrammen på det ansøgte niveau². Den samlede vurdering i fase 2 er baseret på tre vurderingspunkter: Uddannelsens mål for læringsudbytte, undervisernes faglige kvalifikationer og anvendelsen af undervisningsevalueringer på uddannelsen. Vurderingen baserer sig på skriftlig materiale fra ansøger, herunder ansøgers beskrivelse af uddannelsens mål for læringsudbytte, undervisernes CV'er og en redegørelse for uddannelsens procedure for undervisningsevaluering. Vurderingen af de tre punkter vil blive uddybet nedenfor.

3D digital artist er en engelsksproget, teknisk, kreativ uddannelse inden for fagområderne Computer Generated Imagery, Visual Effects og 3D. Uddannelsen udbydes som en fuldtidsuddannelse over 3,5 år med i alt 2390 undervisningslektioner. Studerende på uddannelsen modtager statens uddannelsesstøtte (SU).

Læringsudbytte

AI vurderer, at niveauet for uddannelsens samlede mål for læringsudbytte, der er beskrevet som viden, færdigheder og kompetencer, samlet set svarer til niveau 6 i Kvalifikationsrammen. AI vurderer også, at der er en sammenhæng mellem uddannelsens samlede mål for læringsudbytte og uddannelsens formål. Det fremgår af formålsbeskrivelsen, at dimittender fra uddannelsen kan varetage generelle og

11. november 2021

**Danmarks
Akkrediteringsinstitution**
Tidemandsvvej 1, Bygning 6 - 7
4300 Holbæk
Tel. 3392 6900

www.akkr.dk

CVR-nr. 3060 3907

Sagsbehandler
Sofie Bjerg Kirketerp
Tel. 72 31 88 25
sob@akkr.dk

Ref.-nr.
21/32167

¹ LBK nr. 173 af 02/03/2018, jf. akkrediteringslovens § 26a

² Jf. Vejledning til niveauvurdering i forhold til den nationale Kvalifikationsramme for Livslang Læring for private og offentlige uddannelser, der ikke er reguleret under Kulturministeriet, Uddannelses- og Forskningsministeriet eller Undervisningsministeriet.



specialiserede opgaver inden for film-, tv- og spilproduktion. De kan derudover også finde ansættelse inden for fx arkitektur, design og konstruktion, hvor 3D er et stadig mere benyttet kommunikationsværktøj.

Af de samlede mål for læringsudbytte fremgår det bl.a., at dimittenderne vil have viden om 'Methods and principles used in production processes, as well as the complexity in both real time and non-real-time pipelines and combinations of these, at a high level'. Derudover får de studerende en lang række færdigheder, bl.a. til at 'Plan and project manage 3D asset production, including assessing common production practices og til at Model, unwrap and texture complex hard surface and organic 3D assets'. Endelig vil dimittender fra uddannelsen have kompetencer til bl.a. at kunne 'Act as a 3D generalist in a given digital 3D production og til at Manage and take responsibility for the various methods and techniques as well as implement and plan these, in digital 3D productions within a given budget-, quality and artistic scope'.

AI har ikke kunne genfinde Kvalifikationsrammens mål under kompetencer om, at dimittender 'skal kunne identificere egne læringsbehov og strukturere egen læring i forskellige læringsmiljøer' i uddannelsens samlede mål for læringsudbytte. Eftersom der er tale om en mindre mangel er dette ikke udslagsgivende for den samlede vurdering af uddannelsens niveau.

Danmarks
Akkrediteringsinstitution

AI og eksperter bemærker, at der i læringsmålene for uddannelsens delelementer nævnes konkrete software programmer, som forventeligt vil skulle udskiftes og opdateres løbende for at følge med udviklingen. Hvis uddannelsen ønsker at arbejde aktivt med læringsmål for delelementerne kan disse derfor med fordel formuleres på et mere overordnet niveau.

Undervisernes faglige kvalifikationer

AI og den faglige ekspert vurderer, at underviserne samlet set har de faglige kvalifikationer, der muliggør, at de studerende kan opnå de samlede mål for læringsudbytte på det ansøgte niveau.

Uddannelsen har tre faste hovedundervisere og tre faste deltidsundervisere tilknyttet, hvoraf den ene også er uddannelsesleder med ansvar for tilrettelæggelse af uddannelsen. Uddannelsen benytter gæsteundervisere, som varierer fra år til år afhængigt af deres tilgængelighed. I det seneste gennemløb af uddannelsen har 11 gæsteundervisere hver varetaget mellem 25 og 50 timers undervisning inden for forskellige specialiserede emner som fx sculpting, lighting og compositing.

AI og eksperter vurderer, at der er en god sammenhæng mellem undervisernes praksiserfaringer, kunstneriske arbejder og uddannelsesbaggrunde til de emner, som de underviser i på uddannelsen. Der er fx en gæsteunderviser i visuel effects, der er uddannet Houdini specialized VFX Master og som har arbejdet som Houdini artist for forskellige produktionsselskaber som fx Lunar Animation LTD.

I vurderingen af undervisernes faglige kvalifikationer er der særligt lagt vægt på, at langt størstedelen af de faste undervisere og gæsteunderviserne har lang og særdeles relevant erhvervserfaring som bl.a. 3D generalist, game designer, VFX artist og lighting artist.

Eftersom flere af uddannelsens fagområder er relativt nye, findes der begrænsede offentligt anerkendte videregående uddannelser inden for områderne. Dette afspejles i undervisernes uddannelsesbaggrunde, hvor fx de tre faste undervisere alle er uddannet fra Truemax. Flere af gæsteunderviserne har relevante bachelor-



uddannelser inden for fx design og film og en enkelt har en masteruddannelse i digital effects, mens en anden har ingen formel uddannelse. Eksperten vurderer, at underviserens solide praksiserfaring og relevante ansættelser på en bred vifte af produktioner inden for både film, TV og spil, viser, at de agerer på et højt niveau inden for de relevante brancher. På den baggrund er det AI og ekspertens vurdering, at underviserne samlet set kan realisere uddannelsens samlede mål for læringsudbytte på det ansøgte niveau.

Undervisningsevaluering

AI vurderer, at den måde uddannelsen gennemfører og anvender undervisningsevalueringer understøtter, at de studerende kan opnå uddannelsens samlede mål for læringsudbytte.

På uddannelsen gennemføres der evalueringer af undervisningen ved afslutningen af hvert semester. Evalueringen sker i form af et elektronisk spørgeskema, der skal besvares som en del af undervisningen. Evalueringens resultaterne drøftes af undervisere, uddannelsesleder og rektor og bruges til løbende justering af undervisningen og revision af uddannelsens studieordning. Truemax gennemfører desuden mundtlige midtvejsevalueringer på alle semestre, ligesom alle forløb med gæsteundervisere af mere end to dages varighed evalueres skriftligt ved deres afslutning, hvor også gæsteunderviseren bl.a. evaluerer orienteringen om læringsmål og fagbeskrivelser samt organiseringen af undervisningsforløbet.

Det overordnede organisatoriske ansvar for evalueringernes indhold ligger hos uddannelseslederen. Det overordnede ansvar for gennemførelse og indsamling ligger hos sekretariatslederen.