



Animation **3**

---

Audiovisual Media **5**

---

Graphic Design **7**

---

Illustration **9**

---

Image and Media Technology **13**

---

Photography **15**

---

Ad Digital Media **17**

---



# Animation

Animation leidt je op tot animator, regisseur of vormgever in het vakgebied van animatie. Animaties worden gebruikt in film en tv, virtual reality, videoclips, games, apps en online.

## Wat leer je?

Bij Animation onderzoek je vanuit jouw verbeeldingskracht diverse vertelvormen en technieken. Vanaf het eerste jaar krijg je de keuze om je te specialiseren in 2D- of 3D-animatie. Bij 3D-animatie creëer je beeld, animaties en belevingen door middel van geavanceerde 3D-software. Bij 2D-animatie maak je verhalen met analoge en digitale animatietechnieken of combinaties hiervan. Denk hierbij aan getekende animaties, maar ook poppen- en klei-animaties, verf op glas en meer.

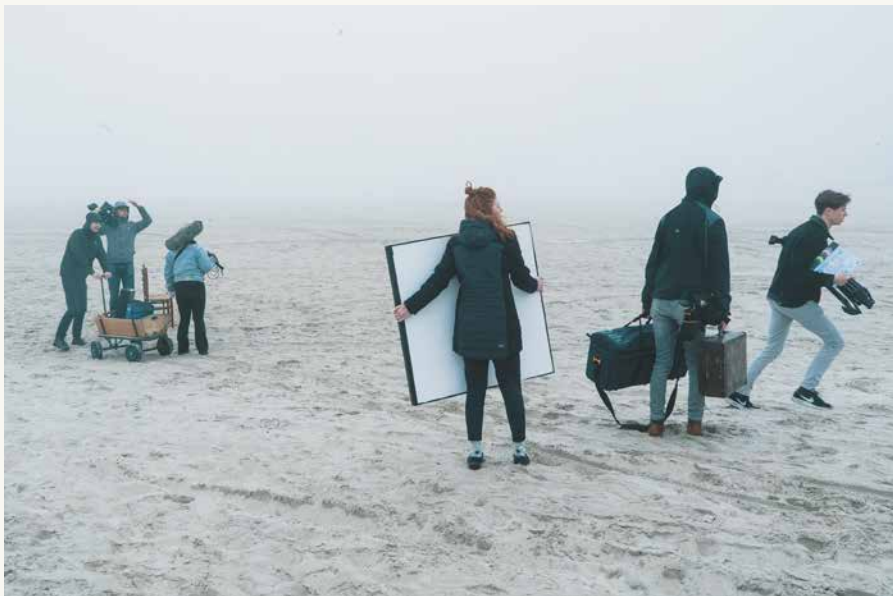
Naast het leren beheersen van animatietechnieken ontwikkel je concepten voor zowel toegepaste als vrije animaties. Je leert over alle onderdelen van een animatieproductie: van storyboard tot en met editing en geluidsafwerking, met daarbij aandacht voor de kwaliteit van zowel het maakproces als het eindresultaat.

## Waarom Animation bij HKU?

Bijzonder aan deze afstudeerrichting is dat je niet alleen leert te werken als autonoom animator maar ook als toegepast animator. Je maakt al tijdens je studie kennis met het werkveld door te werken voor opdrachtgevers buiten de school. In het tweede jaar maak je bijvoorbeeld al filmpjes voor 'Twee voor Twaalf' (BNNVARA). HKU is de grootste en graag geziene leverancier van animatoren in de Nederlandse animatie- en gamebranche. Ook is het werk van studenten te zien op ondermeer het Nederlands Film Festival.

## Na de studie

Afgestudeerden kunnen als freelancer of in loondienst voor productiebedrijven of studio's werken aan animaties voor bioscoop, televisie, educatieve animaties, commercials, online documentaires, muziekvideo's, virtuele ervaringen of animaties voor games. Hun werk wordt vertoond op nationale en internationale festivals, en valt regelmatig in de prijzen.



# Audiovisual Media

Audiovisual Media bereidt je voor op een toekomst als creatief maker van films in alle soorten en maten (documentaire, fictie, experimenteel) voor tv, web, festivals of andere opdrachtgevers. Je ontwikkelt je talent om verhalen te vertellen door middel van beeld en geluid.

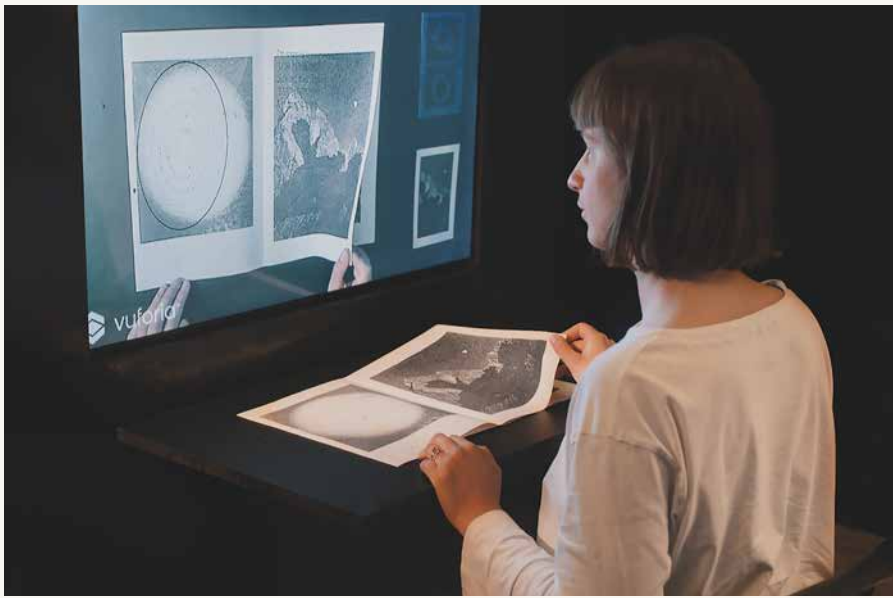
## Wat leer je?

Audiovisual Media is een kunststudie die je opleidt tot een eigenzinnige, onafhankelijke en ondernemende filmmaker. Je leert jouw inhoudelijke en beeldende keuzes in onderling verband te zien en te onderzoeken binnen de verschillende onderdelen van een filmproductie. Je ontdekt en hanteert verschillende stijlen en vormen om – vanuit een persoonlijke visie en thematiek – beeldend te vertellen. De docenten begeleiden je vanuit hun eigen kennis van het filmvak en de liefde voor film. Je leert over film als een vorm van kunst én toegepaste kunst. Je kijkt verder dan vaste formules of voorgeschreven formats en leert het medium film kennen in al zijn verschijningsvormen en vertoningsmogelijkheden.

Studenten bepalen bij HKU grotendeels hun eigen route. Omdat je je breed ontwikkelt, word je allround en specialist tegelijk. Dit zie je terug in de veelzijdigheid van het afstudeerwerk. Van gedurfd, urgent, eigenzinnig werk tot inventief opgezette, publieksvriendelijke genrefilms en commercieel gerichte opdracht-films. Veel films van eindexamenstudenten en alumni draaien op nationale en internationale festivals, winnen prijzen en zijn te zien op tv.

## Na de studie

Afgestudeerden kunnen zelfstandig of in loondienst werken voor productiebedrijven binnen de audiovisuele, film- en televisiebranche.



# Graphic Design

Een veelzijdige, kritische en betrokken expert op het gebied van visuele communicatie. Dat word je bij Graphic Design. Als grafisch ontwerper geef je vorm aan communicatie door middel van tekst en beeld. Dat kan via ieder gewenst medium: digitaal, als object, gedrukt, als concept of combinaties hiervan. Grafisch ontwerp kent geen eenduidige vorm. Het vak verandert constant en biedt veel ruimte voor innovatie.

## Wat leer je?

Research, praktijk, visie en reflectie zijn in het programma van Graphic Design nauw met elkaar verbonden. Je wordt bij HKU voortdurend uitgedaagd onderzoek om te zetten in toepassingen die niet alleen op dit moment, maar ook in de toekomst van betekenis zijn. Als grafisch ontwerper heb je niet alleen te maken met een nieuwe rol van de gebruikers van het ontwerp ('iedereen is een ontwerper'), maar ook met een steeds grotere internationalisering, een veranderende economie en disciplines die in elkaar overlappen. HKU bereidt je hierop voor.

Het doel van Graphic Design aan HKU is om je op te leiden tot zelfstandig grafisch ontwerper. Aan het einde van de studie ben je in staat om beelden tekst effectief in te zetten als antwoord of reactie op culturele en sociale vraagstukken in een continu veranderende samenleving.

## Na de studie

De grenzen van disciplines vervagen. Als je als ontwerper in de toekomst van betekenis wilt zijn, zul je daarom zelf intensief mediaonderzoek moeten kunnen uitvoeren, projecten opstarten, samenwerken met uiteenlopende disciplines, over de grenzen kijken, verbindingen leggen, een ontwerpvisie ontwikkelen en reflecteren op je eigen praktijk. HKU Graphic Design reikt je hiervoor de tools aan. Afgestudeerden begrijpen oude én nieuwe media en zien veranderingen als een uitdaging.



# Illustration

Illustration leidt je op tot professioneel illustrator. Met illustraties vertel je over de wereld om je heen in beelden. De manier waarop je dat doet, zegt iets over jouw visie op de samenleving en actualiteit.

## Wat leer je?

Je leert 'een eigen blik' te ontwikkelen en deze vorm te geven. Je leert hoe je met jouw beelden aandacht krijgt en hoe je deze vasthoudt. Je maakt je talloze analoge en digitale technieken eigen, om wat je als illustrator bedenkt ook te kunnen maken. Je ontwikkelt beeldende vaardigheden en je leert hierover conceptueel na te denken. Je wordt je bewust van je eigen positie en de meningen van anderen over een onderwerp; we dagen je uit om deze verschillen te vinden en specifiek te maken in je werk.

Onderzoek naar technieken, media, feiten en verklaringen is een kernactiviteit van je studie. Met jouw werk bevraag je onder andere culturele en sociale kwesties. We willen dat jij de beste illustrator/ontwerper wordt die je kunt zijn. Dit betekent onder meer dat je vanaf het derde jaar de benadering kiest die bij je past en dat je deze verder ontwikkelt. Illustration bij HKU Media geeft je de gelegenheid om je intensief voor te bereiden op de beroepspraktijk. We leren je de verschillende stadia van een illustratieproces te doorlopen en te overzien. Je leert in professionele werksituaties omgaan met opdrachtgevers en aspirant-ontwerpers uit andere disciplines. Je wordt een illustrator die iets te vertellen heeft, die een publiek aan zich weet te binden en ontmoetingen met de buitenwereld zelf organiseert.

## Na de studie

Ruim de helft van de afgestudeerden gaat als zelfstandig kunstenaar of freelance illustrator werken en realiseert eigen projecten, publiceert in kranten, magazines en boeken of verzorgt de aankleding van evenementen. Onze afgestudeerden exposeren onder andere in galeries en winkels. Ze ontwikkelen promotiecampagnes en geven deze vorm. Afgestudeerden starten vaak een eigen bureau, soms samen met andere ontwerpers. Anderen vinden op termijn een baan als ontwerper/artdirector bij bijvoorbeeld vormgeving- of reclamebureaus, animatiestudio's en uitgeverijen.







# Image and Media Technology

Bij Image and Media Technology (IMT) maak je beeldverhalen die jouw publiek raken, verleiden, prikkelen, verbazen en activeren. Je gebruikt hiervoor actuele kunst-, video- en mediatechnieken.

## Wat leer je?

Je gaat aan de slag met onder meer film, VR, vormgeving, analoge en digitale technieken, geluid, video-mapping, crossmedia-magazines, installaties, information design en creative coding. Je maakt kennis met media en technologie en je leert hoe je die zinvol inzet om jouw verhaal effectief te vertellen en vorm te geven. Niet alleen op traditionele media zoals televisie, YouTube en filmscherm zijn jouw beeldverhalen te vinden, maar ook in ruimtelijk werk, projecties, augmented reality, virtual reality en apps. Afhankelijk van de context werk je bijvoorbeeld via computer, op papier of maak je een ruimtelijke installatie met bewegend beeld, geluid en sensoren.

## Na de studie

Na je studie kun je aan de slag bij ontwerpstudio's en productiebedrijven van mediaproducten. Je kunt ook je eigen studio beginnen of gaan ondernemen in een team. Waar je ook voor kiest, je wordt opgeleid om in de creatieve voorhoede van het mediavak je weg te vinden.



# Photography

Photography leidt je op tot professioneel fotograaf. De studie is voor kritische makers en denkers die hun eigen en vernieuwende koers uitzetten in een dynamisch vakgebied.

## Wat leer je?

Je wilt dat jouw beelden worden gezien en impact hebben. Photography bij HKU geeft je de tools om dit te bereiken. Je deelt je fascinaties met de buitenwereld en werkt voortdurend aan de inhoud van je werk in je eigen stijl.

Tijdens je studie verken je de relatie tussen fotografie en realiteit in een continu veranderende samenleving. Je wordt uitgedaagd om kritisch na te denken over de werking van beeld en de fotografische beeldtaal. Je leert te onderzoeken en te reflecteren op jouw werk en dat van anderen. Je kunt onder meer bestaande situaties vastleggen, je eigen wereld creëren in de studio en werken met bestaand beeld, film, installaties en VR.

Bij Photography aan HKU vinden we het belangrijk dat jouw werk krachtige verhalen vertelt op een onderscheidende manier. Een nieuwsgierige en kritische blik op de wereld is daarom erg belangrijk.

## Na de studie

De meeste afgestudeerden vinden snel werk als freelancer voor bedrijven of studio's of ze beginnen een eigen studio. Sommigen werken als autonoom kunstenaar of in opdracht. Afgestudeerden fotograferen bijvoorbeeld voor uitgeverijen of tijdschriften. Ook het ontwikkelen van eigen projecten gebeurt veel, deze worden dan gepresenteerd in boeken en tijdens tentoonstellingen.





# Associate degree Design Digital Media

Wil je verder met digitale media? Dan kun je bij HKU kiezen voor de Associate degree Design Digital Media. Deze nieuwe vervolgstudie duurt twee jaar en sluit aan op mbo, niveau 4.

## Wat leer je?

Je ontwikkelt je in twee jaar tot een creatieve en ondernemende vormgever van toegepaste mediaproducten die impact hebben. Jouw producten zijn concreet, innovatief en vertellen een verhaal aan een publiek. Je werkt met digitale tools en mediatechnologie. Deze zet je zinnig in om jouw boodschap effectief te vertellen en vorm te geven. Dit doe je niet alleen: je werkt in projectteams die bestaan uit makers met verschillende achtergronden en skills.

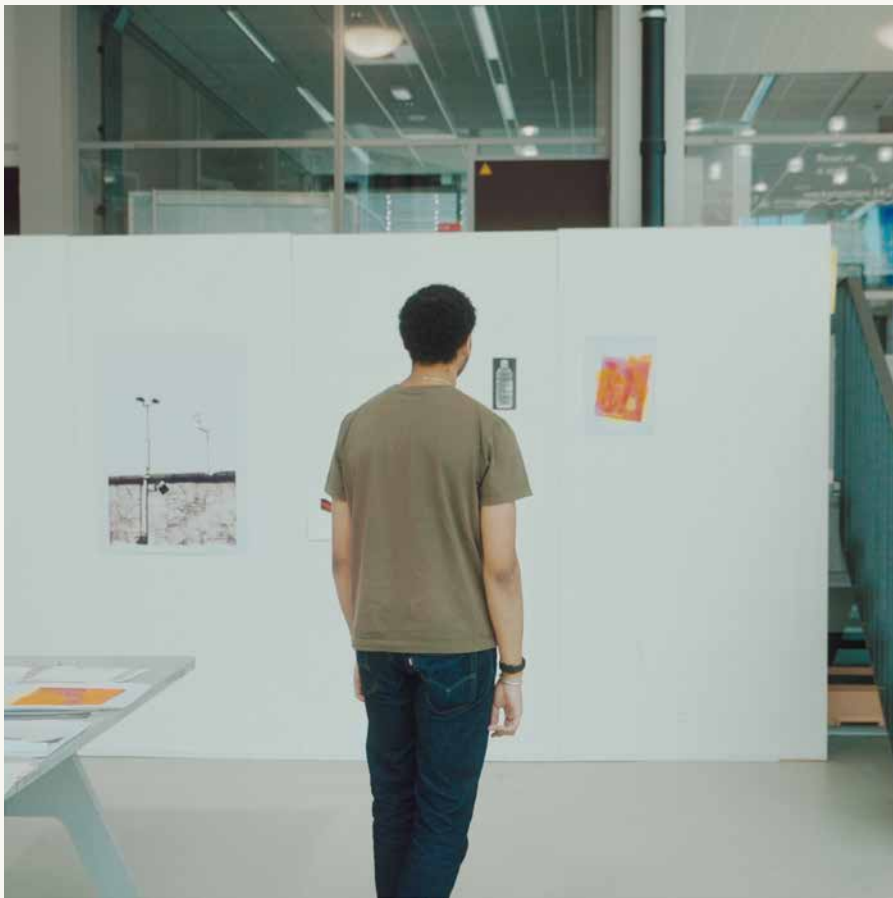
Afhankelijk van de vraag/opdracht kies je de juiste middelen. Je kunt hierbij denken aan:

- mediacampagnes
- virtual reality en augmented reality
- screens en projectie als canvas
- digital storytelling
- datavisualisatie
- interactieve technologie (Arduino, sensoren)

Je leert in verschillende rollen over onderzoek, ontwerp en uitvoering van mediaproducten. Je bouwt een portfolio op en werkt vanaf het begin van de studie samen met je klasgenoten, bedrijven en organisaties aan echte en werkende eindproducten. Docenten, vakcoaches en tutoeren helpen je daarbij. Zo bouw je aan je professionele netwerk en maak je gebruik van elkaars kwaliteiten.

## Na de studie

Na het voltooien van de Ad Design Digital Media heb je een diploma waarmee je aan de slag kunt als hands-on ontwerper van digitale mediaproducten. De vraag naar professionals op het gebied van digitale media is groot. Met technische kennis, creatieve ideeën en de juiste vaardigheden kun je bijvoorbeeld aan de slag bij ontwerp bureaus, mediabedrijven en ontwikkelaars van interactieve producten. Ook kun je kiezen voor een vervolgstudie, zoals de bachelor Image and Media Technology bij HKU Media.



### Basisopleiding

Wil je een bacheloropleiding volgen aan HKU Media, maar twijfel je nog over je talent of capaciteiten voor een opleiding, dan is het verstandig eerst een basisopleiding te volgen. Het maakt je bewuster van het vak waar je voor gaat kiezen en het verhoogt sterk je kansen bij de toelating. We bieden de volgende basisopleidingen aan:

#### Basisopleiding Media

[hku.nl/basisopleidingmedia](https://hku.nl/basisopleidingmedia)

#### Brede Basisopleiding

[hku.nl/bredebasisopleiding](https://hku.nl/bredebasisopleiding)

### Masteropleidingen

Wil je na je bacheloropleiding verder studeren aan HKU, dan kan dat. Ook voor masters bij HKU moet je toelating doen. De volgende masters sluiten aan op de hiervoor genoemde bacheloropleidingen:

#### Master Crossover Creativity

[hku.nl/mccvoltijd](https://hku.nl/mccvoltijd)

[hku.nl/mccdeeltijd](https://hku.nl/mccdeeltijd)

#### Master Kunsteducatie

[hku.nl/masterkunsteducatie](https://hku.nl/masterkunsteducatie)

#### Master Fine Art and Design,

programme Scenography

[hku.nl/masterscenography](https://hku.nl/masterscenography)

### Colofon

Redactie & productie: Communicatie & Marketing HKU

Grafisch ontwerp & fotografie cover: Studio Airport

Lettertypes: Mabry, LL Brown, Pitch

Niets uit deze uitgave mag worden gereproduceerd zonder voorafgaande toestemming van ©HKU

Bij HKU Media creëer je ervaringen en verhalen die waardevol zijn voor diverse publieksgroepen en verschillende situaties. We vinden het belangrijk dat je optimaal gebruik maakt van meerdere mediaplatformen en de nieuwste technologische en artistieke inzichten kunt toepassen. We helpen je met het zoeken naar nieuwe vormen van vertellen om jouw eigzinnige, artistieke en indringende verhalen zo krachtig mogelijk over te brengen.

HKU Media  
Oudenoord 700  
3513 EX Utrecht  
030 20 912 09

sz@hku.nl  
hku.nl/media  
facebook.com/hku.media  
instagram.com/hku.media

