

# Bilag 1

## Studieordning for de sceneste

<b>Formål:</b>	<b>2</b>
<b>Beskrivelse af studieordning:</b>	<b>2</b>
<b>Gæster fra det kulturelle arbejdsmarked:</b>	<b>2</b>
<b>Projekter:</b>	<b>2</b>
<b>Kompetencemål:</b>	<b>3</b>
<b>T1</b>	<b>4</b>
Forløb 1 - ETUDE	4
Kulturprojekt 1 - ETUDE	4
Forløb 2 - Inspiration fra den virkelige verden	5
Kulturprojekt 2 - Frit projekt	6
<b>T2</b>	<b>7</b>
Forløb 3 - Projektledelse	7
Kulturprojekt 3 - Frit projekt m. samarbejdspartner	8
<b>T3</b>	<b>9</b>
Forløb 4 - Festival og børn- og ungekultur	9
Forløb 5 - Fra redskaber til den virkelige verden	9
Kulturprojekt 4 - Afslutningsprojekt	10
<b>Bemærkninger:</b>	<b>11</b>
Ændringer i studieordningen:	11

## Formål:

Formålet med uddannelsesforløbet De Sceneste, er at skabe et bindeled mellem unge kulturskabere og det professionelle kulturmiljø i København. Dette gennem 1-årige samarbejdsaftaler med forskellige kulturinstitutioner, oplæg og sparring med udøvende kunstnere, samt workshops. Desuden har forløbet til formål at give de unge handlekompetence til selv at kunne skabe egne kulturprojekter for andre unge mennesker.

Dette skal sikres gennem undervisning i vigtige redskaber i en kreativ proces, samt gennem fælles projekter, som udarbejdes under selve uddannelsesforløbet.

## Beskrivelse af studieordning:

Gennem denne studieordning bliver de overordnede formål, mål og delmål fremlagt for de enkelte forløb. Målene er inddelt i kompetence-, videns- og færdighedsmål.

Studieordningen er inddelt således, at de fire overliggende kompetencemål står først og udenfor bestemte forløb. Disse kompetencemål skal ses som værende de mål, som deltagerne skal opnå gennem de fortløbende forløb. For hvert forløb er der henholdsvis to videns- og færdighedsmål. Disse mål skal sikre sig, at de enkelte forløb taler sammen med de overordnede kompetencemål.

For at sikre, at denne læring sker sted, er der også ved hvert forløb forskellige tegn på læring for hvert videns- og færdighedsmål. Efter endt forløb vil deltagerne og underviserne på forløbet evaluere på målene.

Studieordningen er udarbejdet efter SMTTE-modellen. Derfor vil der indgå mål, tiltag, sammenhæng, evaluering og tegn på læring i studieordningen.

Studieordningen skal bruges aktivt ved hver begyndelse og slutning på nyt forløb, samt projekt. Her vil der forekomme en skriftlig evaluering.

Studieordningen er et offentligt dokument, som vil kunne ses af alle.

## Gæster fra det kulturelle arbejdsmarked:

Gennem uddannelsesforløbet vil der være gæster fra det kulturelle arbejdsmarked. Gæsterne har til formål at danne et kendskab for deltagerne til professionelle kulturskabere, samt dele ud af deres erfaring fra arbejdet i kulturbranchen.

Gæsterne kan både komme som oplægsholdere, workshops-holdere eller som sparringspartnere.

Gæsterne kan både være fra samarbejdspartnere eller udefra.

Der skal min. være 3 gæster hvert år.

## Projekter:

De fire projekter, som deltagerne skal skabe er til dels frie. Til det første projekt er der allerede afsat en dato, da dette skal afholdes til Kulturnatten. Udover dette, er det eneste andet krav, at det skal

komme andre unge mennesker til gode. Dermed kan deltagerne selv være med til, i fællesskab, at vælge emne og kunstnerisk område.

Gennem den kreative proces vil underviserne og mentorerne give råd og guide deltagerne frem til de gode beslutninger, samt hjælpe til med de produktionsmæssige opgaver. I det første projekt vil underviserne og mentorerne tage sig helt af de produktionsmæssige opgaver som planlægning, budgettering, lokaleleje og publikum. Graden af indblanding fra underviserne vil dog gradvist aftage over de 4 projekter, så deltagerne til sidst kan skabe deres eget projekt fra idé, til produkt.

Formålet med projekterne er at give deltagerne konkret erfaring med at skabe kulturelle projekter selv.

## Kompetencemål:

Deltageren har efter endt forløb erhvervet sig følgende kompetencer:

- Deltageren kan sikkert og selvstændigt gennemføre projekter fra idé til afvikling til evaluering i samarbejde med andre unge.
- Deltageren kan designe, argumentere og vurdere fravalg og tilvalg i en kreativ proces.
- Deltageren kan konstruktivt arbejde sammen med andre unge og professionelle kulturinstitutioner.
- Deltageren kan vurdere og argumentere for fordele og ulemper ved konkrete kulturprojekter for unge.

## T1

## Forløb 1 - ETUDE

**Beskrivelse:**

Gennem dette forløb bliver deltagerne guidet gennem en kreativ proces, som leder frem mod *Kulturprojekt 1*. Formålet med ETUDE er, at deltagerne oplever vigtigheden i processen, fremfor kun at fokusere på selve produktet/projektet. En del af forløbets præmis, er derfor at deltagerne ikke får viden omkring, hvad der skal ske fra mødegang til mødegang.

Formålet er desuden at skabe en god social sammenhæng på holdet, da dette forløb er grundstenen til at skabe en god kultur for samarbejde. Derfor bliver der også brugt tid på, at deltagerne kan socialisere gennem forskellige lege og aktiviteter.

**Vidensmål:**

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har indsigt i viden omkring samarbejde i kreative processer.	Deltagerne kan give afkald på egne idéer og videreudvikle på andres nye idéer.
Deltageren har indsigt i viden omkring åben og lukket kreative processer.	Deltageren ved hvornår det er muligt at komme med flere nye idéer og hvornår en idé skal indkredses.

**Færdighedsmål:**

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan udvikle eget koncept ud fra simple kunstneriske inputs.	Deltageren producerer et nyt fysisk kunstnerisk produkt i led med forløbet.
Deltageren kan videreudvikle og kombinere forskellige idéer.	Deltageren kan tage sin egen idé og kombinere det med en andens deltagers idé, samt diskutere processen herom

## Kulturprojekt 1 - ETUDE

**Beskrivelse:**

Det første projekt i De Sceneste er kombineret med *Forløb 1 - ETUDE*. I forlængelse af den kreative proces som deltagerne har været igennem under ETUDE, skal deltagerne skabe et projekt på kun syv dage. Projektet skal tage udgangspunkt i de kunstneriske idéer og projekter, som deltagerne har skabt under ETUDE.

Projektet er en del af Kulturnatten i København. Deltagerne skal ikke selv stå for PR, invitation af publikum, samt location. Desuden får deltagerne hjælp af underviserne på De Sceneste til udformning af produktionsplan, budget og evt. lovkrav ved location.

På den måde kan deltagerne stadig fokusere på processen omkring at skabe et projekt på 7 dage, fremfor at skulle bruge tid på det produktionsmæssige i projektet.

#### Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har viden omkring simpel produktionsplanlægning.	Deltageren er aktivt med i produktionsmøder og kommer med inputs til deres ansvarsområder
Deltageren har viden omkring ansvarsfordeling under afvikling af projekter	Deltageren tager ansvar for et bestemt område for projektet.

#### Færdighedsmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har erfaring med afvikling af et projekt på under 24 timer.	Deltageren er en aktiv del af opbygning, afvikling og nedtagning af projektet.
Deltagerne gør erfaring med værktøj og simpel lyssætning.	Deltagerne bygger genstande med skruemaskine og stiksav. Deltagerne sætter sætter lys og vurderer fordele og ulemper.

## Forløb 2 - Inspiration fra den virkelige verden

### Beskrivelse:

Gennem dette forløb vil deltageren stifte bekendtskab til udøvende kunstnere, projektledere og andre kreative iværksættere, som kommer og fortæller om deres vej ind og gennem det kulturelle arbejdsmarked.

Gennem oplæg og workshops vil deltagerne kunne få sparring i deres egen vej til det kulturelle arbejdsmarked, samt anskaffe sig nye personlige kompetencer. Under forløbet vil der minimum være tre forskellige gæster forbi.

Formålet med forløbet er, at deltagerne skal få et indblik i, samt en spejling i, hvordan der er mange forskellige måder at arbejde indenfor det kulturelle arbejdsmarked. Desuden giver det en mulighed for at kunne danne netværk til områder, som deltagerne finder spændende.

#### Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltagerne har stiftet bekendtskab til forskellige arbejdsområder inden for det kulturelle arbejdsmarked.	Deltageren kan ytre sig om flere forskellige arbejdsområder i diskussioner i plenum.
Deltageren har stiftet bekendtskab til forskellige indgange og muligheder for en karriere inden for det kulturelle arbejdsmarked.	Deltageren tager stilling til sin egen vej gennem det kulturelle arbejdsmarked i diskussioner i plenum.

**Færdighedsmål:**

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan sætte ord på egne overvejelser ift. uddannelse og arbejde.	Deltageren ytre sig ift. sine overvejelser omkring sin vej gennem kulturbranchen.
Deltageren kan modtage konstruktiv feedback på sine overvejelser ift. uddannelse og arbejde.	Deltageren vurderer og evaluere mundtligt på feedback fået af interessenter.

## Kulturprojekt 2 - Frit projekt

**Beskrivelse:**

Selvstændigt kunne skabe rammerne omkring projekt, hvor deltagerne bliver guidet gennem de forskellige trin i den kreative proces med udgangspunkt i *Forbindelsesdramaturgien*.

**Vidensmål:**

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har viden omkring en konkret metode til at skabe projekter til et publikum.	Deltageren er bevidst omkring, hvornår der kan opstå nye idéer og hvornår ting skal konkretiseres, så der ender med et færdig resultat.
Deltageren har viden omkring processen fra idé til afvikling.	Deltageren kan deltage aktivt, og vurdere, hvilke skridt der tages fra mødegang til mødegang.

**Færdighedsmål:**

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan udarbejde en pressemeddelelse ift. det konkrete projekt.	Deltageren er aktiv i udarbejdelsen af en pressemeddelelse og kan argumentere for og imod valg.

Deltageren kan udarbejde en produktionsplan ift. det konkrete projekt.	Deltageren er med til at vurdere de konkrete trin i processen fra idé til afvikling.
--	--

## T2

### Forløb 3 - Projektledelse

#### Beskrivelse:

Formålet med dette forløb er at få kendskab til konkrete værktøjer inden for idégenerering, produktionsplanlægning, budgettering og pressehåndtering.

Gennem forskellige workshops skal deltageren stifte bekendtskab og erfaring med værktøjer inden for ovenstående emner. Formålet med dette er, at deltagerne skal kunne bruge redskaberne fra dette forløb, til at kunne lave *Kulturprojekt 2*.

Deltagerne vil få indsigt over forskellige faser i en kreativ proces, samt få konkrete redskaber til at kunne navigere i en sådan proces.

Inden for idégenerering vil deltagerne stifte bekendtskab med forskellige brainstormøvelser, samt modellen "Den Dobbelte Diamant".

Inden for produktionsplanlægning vil deltagerne stifte kendskab til konkrete og aktuelle produktionsplaner, samt prøve kræfter med deres egen produktionsplan, hvor deltagerne skal tage stilling til forskellige dilemmaer.

Inden for budgettering vil deltagerne undersøge og vurdere forskellige budgetter fra konkrete og fiktive projekter. Desuden skal deltagerne fremstille egne budgetter og vurdere dem i forhold til forskellige dilemmaer.

Inden for pressehåndtering vil deltagerne gennem workshop stifte kendskab til "*De fire ben i en pressestrategi*" og NABC-modellen. Desuden vil deltagerne prøve kræfter med fremstilling af pressemeddelelse ift. *Kulturprojekt 2*.

#### Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltagerne har kendskab til aktuelle modeller, teorier og metoder inden for idégenerering, produktionsplanlægning, budgettering og pressehåndtering.	Deltageren kan formulere og henvise til konkrete modeller, teorier og metoder gennem diskussioner i plenum.
Deltageren har viden om, hvordan man gennem en kreativ proces kan komme fra idé til projekt.	Deltageren kan selvstændigt vurdere og tage stilling til, hvad næste trin i en kreativ proces kan være.

#### Færdighedsmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan producere og udøve simple brainstormøvelser, produktionsplaner, budgettering og pressemeddelelser.	Deltageren er aktivt med i øvelser, samt tager stilling til de forskellige faser under forberedelserne til <i>Kulturprojekt 2</i> .
Deltageren kan gøre aktivt brug af modeller og metoder inden for et konkret defineret projekt.	Deltageren kan med hjælp vurdere hvilke modeller og metoder, der er mest gavnlige at gøre brug af under forberedelserne til <i>Kulturprojekt 2</i> .

### Kulturprojekt 3 - Frit projekt m. samarbejdspartner

#### Beskrivelse:

Selvstændigt kunne skabe rammerne omkring projekt, hvor deltagerne bliver guidet gennem de forskellige trin i den kreative proces ud fra *Den Dobbelte Diamant*.

Fokus på inddragelsen af unge i en aktiv strategi og samarbejde med en professionel kulturinstitution.

#### Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har viden omkring arbejde med samarbejdspartnere.	Deltageren vurderer aktivt, hvordan samarbejdspartneren skal indgå i produktionsplanlægningen.
Deltageren har stiftet bekendtskab til samarbejdspartnerens interesseområder.	Deltageren kan formulere mulige interessekonflikter eller muligheder i arbejdet med samarbejdspartneren.

#### Færdighedsmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan analysere mulige strategier ift. inddragelse af unge.	Deltageren kan vurdere mulige tiltag i plenum diskussioner over ungestrategien.
Deltageren kan udarbejde og vurdere en konkret strategi for unge til et konkret projekt.	Deltageren er aktiv i udarbejdelsen, i samarbejde med andre, af en ungestrategi ift. det konkrete projekt.

## T3

### Forløb 4 - Festival og børn- og ungekultur

#### Beskrivelse:



Gennem dette forløb stifter deltagerne kendskab til konkrete festivaler, som arbejder med at have en aktiv børn- og ungekultur. Her skal deltagerne på besøg hos børnefilmfestivalen BUSTER, teaterfestivalen CPH STAGE og HEARTLAND Festival.

Formålet med forløbet er, at deltagerne får viden omkring, hvordan man skaber en festival fra idé til afvikling. Samtidig er der fokus på, hvordan man vha. festivaler, måske kan inddrage børn og unge mere inden for et bestemt kulturområde.

Forløbet udmønter sig i besøg hos de tre forskellige samarbejdspartnere, samt oplæg omkring deres arbejde som festival. Desuden vil der være fokus på, hvordan festivalen arbejder med at inkludere børn og unge i deres strategi.

#### Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har viden omkring producering af festivaler.	Deltageren er aktiv under oplæg og stiller opklarende spørgsmål omkring processen i en festival.
Deltageren har viden om konkrete tiltag for at tiltrække børn og unge til kulturområder.	Deltageren udviser undren omkring børn og unges engagement i kulturområdet.

#### Færdighedsmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan lave en pitch omkring tiltag ift. en konkret børne- og ungestrategi.	Deltageren er med til at udvikle og præsentere en pitch.
Deltageren kan udarbejde en børn- og unge strategi for en tænkt festival.	Deltageren er med til at udvikle og præsentere en børn- og ungestrategi, som kan bruges til en tænkt festival.

### Forløb 5 - Fra redskaber til den virkelige verden

#### Beskrivelse:

Formålet med dette forløb er at gøre deltageren opmærksomme på den læringsproces de har været igennem. Gennem workshops afholdt af PADEIA og Anders Glud Jensen, vil deltagerne vurdere og kortlægge de erfaringer som deltagerne har gjort sig under uddannelsesforløbet. Samtidig vil der blive vist, hvordan man kan bruge sine konkrete erfaringer ude i den virkelige verden. Dette bl.a. ved at skrive et CV, oprette en LinkedIn-profil og kortlægge mulige arbejds- eller uddannelsesplaner.

#### Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har viden omkring egne evner ift. at	Deltageren kan sætte ord på egen læring, og

være en ung kulturskaber	diskutere udbytte af uddannelsesforløbet.
Deltageren har viden omkring CV, LinkedIn, jobsøgning og optag på uddannelser.	Deltageren kan formulere kompetencer, og har stiftet bekendtskab til CV, LinkedIn, jobsøgning og optag på uddannelser.

**Færdighedsmål:**

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan skrive et CV og en motiveret ansøgning.	Deltageren producerer et CV og ansøgning til et givet jobopslag.
Deltageren kan formulere styrker og svagheder ved sine egne personlige kompetencer.	Deltageren kan udtrykke styrker og svagheder gennem CV og ansøgning til givet jobopslag.

**Kulturprojekt 4 - Afslutningsprojekt****Beskrivelse:**

Deltagerne skal gennem dette projekt selv udvikle idé, koncept, afvikling og evaluering. Formålet med projektet er, at give deltagerne muligheden for at gøre brug af alle deres nyerhvervede kompetencer, som de er blevet gjort opmærksomme på gennem forrige forløb.

**Vidensmål:**

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har viden omkring idégenerering, afvikling og evaluering af konkret projekt.	Deltageren er aktivt med i de forskellige faser i den kreative proces.
Deltageren har viden omkring egne og mulige roller i konkret projekt.	Deltageren påtager sig ansvarsområder og hjælper til, der hvor der er brug for det.

**Færdighedsmål:**

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan selvstændigt planlægge og udføre konkrete arbejdsopgaver.	Deltageren udarbejder selvstændigt produktionsplaner for sit ansvarsområde
Deltageren kan arbejde sammen om at løse konkrete ad hoc opgaver ift. konkret projekt.	Deltageren er aktiv i forbindelse med, at løse konkrete opgaver ift. planlægning og afvikling.

## Bemærkninger:

### Ændringer i studieordningen:

Der kan forekomme løbende ændringer i studieordningen i forbindelse med foretagne evalueringer.

Ændringerne skal fremgå tydeligt, og deltagerne skal gøres opmærksomme på evt. ændringer.

Det vil altid være den senest redigerede studieordning, som vil være tilgængelige på hjemmesiden.