

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Industry studies				
A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Gelley Bálint Farkas, balint@cubanimation.com				
Kód:	Tantervi hely:	Javasolt félév:	Kredit:	Tanóraszám: 16 Egyéni hallgatói munkaóra:
Kapcsolt kódok:	Típus: <u>előadás</u> /gyakorlat	Szab.vál-ként felvehető-e? nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): Animation Production 3. <ul style="list-style-type: none">- Production scheduling- Industry studies- Directing- Graduation project visual development- Anim Workshop				
A kurzus célja és alapelvei: Az előadások célja egy általános kép kialakítása az európai animációs ipar felépítéséről és annak különböző szereplőiről.				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák): Tudás: <ol style="list-style-type: none">1. Tervezési metodika (design thinking), innovációs módszerek, analitikus gondolkodás2. Magas szintű szakelméleti tudás: filmtörténet, filmdramaturgia, filmelemzés3. Produceri ismeretek: ismeri az animációs produkciók gazdasági kontextusa, szerzői jogi és etikai normáit4. Kiterjedt és magas szintű elméleti és gyakorlati szakmai ismeretek az animációs produkciók koncepciójának létrehozásához szükséges fejlesztési metódusokról, tartalomfejlesztési módszerekről (lásd: témakörök), azok alkalmazása saját önálló projektben5. Kiterjedt és magas szintű elméleti és gyakorlati szakmai ismeretek az animációs produkciók kivitelezéséhez szükséges technológiákról, az animációs produkciók a témaköröknél felsorolt részfolyamatairól (plánózás, story-board, lay-out, animatic, previz, vágás), azok alkalmazása saját önálló projektben6. Film és zene, animáció és hang, dialógfelvétel, szinkron, zörejezés, keverés7. Látványtervezés (karakter-, figuratervezés, képi absztrakció)8. szakelméleti tájékozottság tradicionális (Rövidfilm, absztrakt animáció, installáció, music video) és újabb keletű ill. emergens (AR, VR, 360 fokos fejlesztés, univerzum építés, interaktív tartalom) animációs formák, műfajok és platformok, valamint technológiák kérdésében - az elméleti tudás gyakorlati használata a kutatómunkában és projektfejlesztésben9. kortárs hazai és nemzetközi animációs szakmai környezet és a zajló szakmai folyamatok ismerete, szaktörténeti kontextusba helyezése, ehhez kapcsolódóan saját tevékenység szakmai kontextusba helyezése10. önálló szakmai program megfogalmazása, kapcsolódó projekt-koncepció kidolgozása és kivitelezése Képesség: <ol style="list-style-type: none">1. Önállóan képes projektek kialakítására, fejlesztésére és megvalósítására2. képes prezentációk készítésére és előadására, képes a retorika, pitching eszközeit használni				

3. képes kifinomult szakmai kommunikációra, vitára - szakmai kérdésekben árnyalt vélemény megfogalmazására, képviselésére, amellel való érvelésre
4. képes a tervezési és gyártási munkafolyamatok hatékony menedzselésére
6. saját szakmai programot képes megfogalmazni, tágabb szakmai kontextusba helyezni

Attitűd:

1. Szellemi szabadság, autenticitás, kísérletező és vállalkozó kedv az alkotótevékenységben
2. Törekvés eredeti, önazonos tartalmak létrehozására, szakmai kihívások újszerű megválaszolására
2. Aktivitás új mozgóképes-, animációs módszerek és technikák keresésében
3. Motiváltság saját munkák önmenedzselésében, valamint azok a külvilág felé való ismertetésében
4. Kiforrott kritikai érzék, valamint diszkurzív hozzáállás saját munkájához kapcsolódó szakmai területekkel
5. Erős igény a saját alkotótevékenység magas szintű minőség- és értékorientáltságára
6. Nyitottság és tudatosság a szakma gyakorlási- és továbbképzési lehetőségeinek bővítésében

Autonómia és felelősségvállalás:

1. autonómia és önreflexivitás alkotói tevékenységben
2. Felelősségvállalás önálló kérdésfelvetéseinek szakmai megválaszolásában
3. Tudatos szerepvállalás az animációs projekteknél szakmai képességek, habitusoknak megfelelően
4. Kezdeményező alkotó, aki a szakmai közösség tagjaként felelősséget vállal közösségéért, szakterülete értékeiért és etikai normáiért

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

Animációs ipar Magyarországon és Európában: produkciós irodák, stúdiók, szolgáltatók (broadcasterek), forgalmazás, könyvkiadók, ko-produkciók, filmes vásárok, pitchforumok, fesztiválok, ösztöndíjak és művészeti rezidencia programok.

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük (több tanár esetén akár a tanári közreműködés megosztását is jelezve):

A kurzus során egy-egy két órás előadásban a hazai és az európai animációs ipar egy-egy területét vizsgáljuk meg. Az előadások kronológiáját egy fiktív, elméletben készülő film gyártásának és utóéletének állomásai adják.

A hallgatók tennivalói, feladatai:

Az előadásokon való aktív részvétel.

A tanulás környezete: (pl. tanterem, stúdió, műterem, külső helyszín, online, vállalati gyakorlat stb.) tanterem

Értékelés:

(Több tanár és tanáronként külön értékelés esetén tanáronként megbontva)

Teljesítendő követelmények:

Aktív, folyamatos jelenlét az előadásokon. A szemeszter végén a tananyag alapján íródott teszt kitöltése.

Értékelés módja: (milyen módszerekkel zajlik az értékelés {teszt, szóbeli felelet, gyakorlati demonstráció stb.}) teszt

Az értékelés szempontjai (mi mindent veszünk figyelembe az értékelésben):

A teszt során elért pontszám.

Az érdemjegy kiszámítása (az egyes értékelt követelmények eredménye hogyan jelenik meg a végső érdemjegyben? {pl. arányok, pontok, súlyok}): pontszám alapján

Kötelező irodalom:

Hans Bacher: Dream worlds

Kollarik Tamás és Fülöp József: Animációs körkép

Kollarik Tamás és Fülöp József: Animációs alkotók I. és II.

Kollarik Tamás: Magyar producerek I.

Ajánlott irodalom:

Chris Solarski: Interactive stories and video game art

Jesper Juul: Half-real

Egyéb információk:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

– *részleges beszámítás/elismerés lehetséges*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: