

## Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Multimédia Előkészítő Stúdiók 4.

A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i):

felelős: Pálfalusi Attila | pavmome@gmail.com

Erhardt Miklós | mikloserhardt@yahoo.com

Falvay Miklós | falvay.miklos@gmail.com

Kolozsi László | laszlo.kolozsi@gmail.com

Samu Bence | samubence@gmail.com

Sánta Balázs | balazs.santa@gmail.com

Kód:	Tantervi hely:	Javasolt félév: 4.	Kredit:	Tanóraszám: 144 Egyéni hallgatói munkaóra:
Kapcsolt kódok:	Típus: (szeminárium/elő adás/gyakorlat/ko nzultáció stb.)	Szab.vál-ként felvehető-e?	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	

A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): Multimédia Előkészítő Stúdiók 3

A kurzus célja és alapelvei:

Általános cél, hogy a hallgató az Előkészítő stúdiókon (1-2-3-4) elsajátított szaktudását és készségeit a félév során kiadandó önálló, illetve csoportos tartalomfejlesztési feladatok végrehajtásakor alkalmazni tudja.

Multimédiás stúdiók 4. célja teljeskörű technikai előkészítő, gyártási, kivitelezési és utómunka ismeretek elsajátítása.

A hallgató ismeri és képes alkalmazni a különböző, online és offline média tartalmak előállításához szükséges technikákat, a 3D modellezést és a programozás alapjait. A tervezési ismereteire támaszkodva képes egy az interaktivitás kérdéseire reflektáló mű létrehozására.

Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):

Tudás: A médiadesign szakos feladatokhoz tartozó szoftveres, hardveres, látványtervezési, valamint más audiovizuális szekventált tudás megszerzése.

Képesség: Képes multimédiás területen médiaművészeti és médiadesign feladatokhoz használt valós és virtuális mozgó és állóképes és újmédiás projektekben, mint résztvevő tervezési és kivitelezési feladatokat megoldani.

Attitűd: Professzionális szinten képes csapatmunkában tervezési, előkészítési, kivitelezési, gyártási és utómunka projektek képviselni.

Megrendelő, projektvezető általi igények szakmai, művészeti, tervezőművészeti és gyártási folyamatok megértésére, együttműködő partnerként való kivitelezésére.

Autonómia és felelősségvállalás: Multimédiás, médiadesign és médiaművészeti produkciókban a projekt professzionális és tudatos képviselésére.

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

- kreatív kód
- multimédiás utómunka
- média kommunikáció, online kommunikáció
- 3D tervezés, interakció,
- generatív tervezés alapjai

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

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

Az egyes feladatok előadási majd szemináriumi formában kerülnek kiadásra, ahol lezajlik a kontextus, az előzmények megismertetése, a feladatok tartalmi, technikai kibontása. Ezt követően a feladattól függően a hallgatók egyénileg vagy kiscsoportos formában dolgoznak, rendszeres tanári konzultációval, illetve időszakos nagycsoport előtti prezentációkkal, ahol egymás munkáját is véleményezik.

A hallgatók tennivalói, feladatai:

Az órák, illetve konzultációk rendszeres látogatása, a feladatok ütemezésének betartása, a munka folyamatos dokumentálása, a kész munka elkészítése és prezentálása.

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

online oktatás formájában

Értékelés:

(Több tanár és tanáronként külön értékelés esetén tanáronként megbontva)

Teljesítendő követelmények:

A hallgató feladatmegoldásában, aktivitásában valósuljanak meg a kurzus fentebb deklarált célkitűzései; koherens tervezési folyamat végén szakmailag értékelhető minőségű, önálló koncepción alapuló munkát prezentáljon / illetve konstruktív módon, felelősen vegyen részt a csoportos munkamegosztásban, az adott feladat kiírásának megfelelően.

A kurzus teljesítésének feltételei

- Az órákon való aktív részvétel
- A munkafolyamat követhetősége és átláthatósága
- A határidők betartása
- A feladatok minőségi kivitelezése

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

Az értékelés a követelmények és feltételek figyelembevételével történik. A részfeladatok minősítése a résztvevő oktatók által külön-külön történik, a fő feladatok súlyozottan számítanak, a végső jegyet az oktatók közösen határozzák meg.

Kötelező irodalom:

Eran Dinur: *The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers*. 2017, Routledge.

Daniel Shiffman: *Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction*. 2015, Newnes.

Ajánlott irodalom:

Jennifer Robbins: *HTML5 Pocket Reference: Quick, Comprehensive, Indispensable (Pocket Reference)*. 2013, O'Reilly Media.

*Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. 2014, The MIT Press.  
Casey Reas, Ben Fry: *Getting Started with Processing*. 2010, O'Reilly Media.

Jenifer Tidwell: *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*

Egyéb információk:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv

- *teljeskörű beszámítás/elismerés lehetséges*
- *részleges beszámítás/elismerés lehetséges*
- *nincs lehetőség elismerésre/beszámításra*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín