**Kurzusleírás (tematika)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kurzus neve: Multimédia Előkészítő Stúdiumok 4. | | | | |
| A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Pálfalusi Attila, Sánta Balázs, Nagy Ágoston, Samu Bence, Kolozsi László, Erhardt Miklós | | | | |
| Kód: | Tantervi hely: | Javasolt félév:  4. | Kredit: | Tanóraszám: 144  Egyéni hallgatói munkaóra: ??? |
| Kapcsolt kódok: | Típus: (szeminárium/előadás/gyakorlat/konzultáció stb.) | Szab.vál-ként felvehető-e? | Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: | |
| A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): Multimédia Előkészítő Stúdiumok 3 | | | | |
| A kurzus célja és alapelvei:  Általános cél, hogy a hallgató az Előkészítő stúdiumokon (1-2-3-4) elsajátított szaktudását és készségeit a félév során kiadandó önálló, illetve csoportos tartalomfejlesztési feladatok végrehajtásakor alkalmazni tudja.  Multimédiás stúdiumok 4. célja teljeskörű technikai előkészítő, gyártási, kivitelezési és utómunka ismeretek elsajátítása.  A hallgató ismeri és képes alkalmazni a különböző, online és offlinemédia tartalmak előállításához szükséges technikákat, a 3D modellezést és a programozás alapjait. A tervezési ismereteire támaszkodva képes egy az interaktivitás kérdésére 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, élőkészítési, 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.)  Szoftveres és tervezési órák:  14 fő befogadására alkalmas sötétíthető terem, projektor (+ átalakítók min. HDMI és VGA), hangfal, terem adottságaitól függően vetítővászon, elosztó (15 csatlakozási lehetőség), internet elérés, 14 fő részére számítógép hozzáférés, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Audition, DaVinchi Resolve, Avid  Audiovizuális tartalomfejlesztés:  Filmstúdió (A pontos eszközigény a TechPark munkatársaival kerül egyeztetésre az adott órákat megelőzően.) | | | | |
| 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 * Határidők betartása * A feladatok elkészítése | | | | |
| Az érdemjegy kiszámítása (az egyes értékelt követelmények eredménye hogyan jelenik meg a végső érdemjegyben? {pl. arányok, pontok, súlyok}):  A három értékelési szempont egyenlő arányban (33%) jelenik meg a végső érdemjegyben. | | | | |
| 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 | | | | |