

## Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Animációs produkció 1. / Szabad Program				
A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Gelley Bálint, Bognár Éva Katinka, Keszthelyi Kinga				
Kód: M-AN-101	Tantervi hely:	Javasolt félév:	Kredit: 15	Tanóraszám: 60 Egyéni hallgatói munkaóra: 90
Kapcsolt kódok:	Típus: előadás/gyakorlat	Szab.vál-ként felvehető-e? nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): nincs				
A kurzus célja és alapelvei:  A kurzus célja a hallgatókat felkészíteni a következő félévben egy általuk választott animációs projekt kivitelezésére. Ez lehet a félév során felmerült bármelyik ötlet vagy projekt továbbfejlesztése de új terv is. Fontos, hogy a tavaszi félév végére megvalósítható célokat és legyártható projektet válasszunk a hallgatók. Amennyiben már valaki a diplomaprojektjével szeretne foglalkozni, olyan projektet választhat amely valamilyen szempontból – technikailag, témaválasztásában, stílusában – a diplomaprojekt előtanulmány, vagy abba beépülhet de mindeképpen önállóan értelmezhető. A legfontosabb cél, hogy az őszi szemeszter végére minden hallgatónak egy leírható elképzelése legyen arról, hogy milyen projektet szeretne a tavaszi félévben elkészíteni.				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):  Tudás: 1. Tervezési metodika (design thinking), innovációs módszerek, analitikus gondolkodás 2. Magas szintű szakelméleti tudás: filmtörténet, filmdramaturgia, filmelemzés 3. Produceri ismeretek: ismeri az animációs produkciók gazdasági kontextusa, szerzői jogi és etikai normáit 4. 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 projektben 5. 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 projektben 6. Film és zene, animáció és hang, dialógfelvétel, szinkron, zörejezés, keverés 7. 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 projektfejlesztésben 9. kortárs hazai és nemzetközi animációs szakmai környezet és a zajló szakmai folyamatok ismerete, szaktörténeti kontextusba helyezése, ehhez kapcsolódóan saját tevékenység szakmai kontextusba helyezése				

## 10. önálló szakmai program megfogalmazása, kapcsolódó projekt-koncepció kidolgozása és kivitelezése

### Képesség:

1. Önállóan képes projektek kialakítására, fejlesztésére és megvalósítására
2. képes prezentációk készítésére és előadására, képes a retorika, pitching eszközeit használni
3. képes kifinomult szakmai kommunikációra, vitára - szakmai kérdésekben árnyalt vélemény megfogalmazására, képviselésére, amellett 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 projektekben 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:

A kurzus során feldolgozandó téma a zene és az animáció kapcsolata. Bizonyos hallgatókkal tovább folytatjuk az előző szemeszterben elkezdett adaptációkat. Azokkal a hallgatókkal, akik nem folytatják az adaptációs feladatukat, egyéni feladatokat egyeztetünk, melyek témái a teljesség igénye nélkül: dialóg animáció, színészi játék, látvány- és figuratervezés, világítás.

### Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:

egyéni konzultációk a kurzus oktatóival, narratív jellegű projekt esetén dramaturg bevonásával

A tanulás környezete: tanterem

### Értékelés:

Teljesítendő követelmények:

Aktív, folyamatos jelenlét a konzultációkon, foglalkozásokon, a feladatok határidőre, az elvárt színvonalon történő megoldása.

Értékelés módja: gyakorlati demonstráció

Az értékelés szempontjai:

A gyakorlatokon való aktivitás, kreatív ötletek alkalmazása, megoldáskeresés. A feladatokban nyújtott teljesítmény. Szorgalom, fejlődés és tartalom.

Konzultációkon való aktív részvétel, a különböző részfeladatok teljesítésének, kivitelezésének színvonala.

Az érdemjegy kiszámítása: szorgalom, fejlődés, tartalom / egyenlő arányban, számtani átlag alapján, az Animációs Produkció I. részjegyeként

Kötelező irodalom:

Hans Bacher: Dream worlds

Egyéb információk:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

– *részleges beszámítás/elismerés lehetséges*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: