**Kurzusleírás (tematika)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kurzus neve: Prezentációs Gyakorlatok | | | | |
| A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Fülöp József | | | | |
| Kód:  M-AN-401 | Tantervi hely:  Animációs tartalomfejlesztés | Javasolt félév:  4. | Kredit:  5 | Tanóraszám: 45  Egyéni hallgatói munkaóra: 105 |
| 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 modul célja, hogy egyénre szabott feladatokkal, gyakorlatokkal segítse a hallgatókat kreatív elképzeléseik, koncepcióik megfogalmazásában, prezentálásában, írásba foglalásában.  Mindez a 2. szemeszterben megismert elméleti ismeretekre alapozva, a hallgatók egyéni projektjei/mestermunka tervei mentén kialakított feladatok megoldásában jön létre.  A feladatok segítik a diplomavédésre való felkészülést, a műleírás, projekt-riport megírását, a diploma prezentáció kialakítását | | | | |
| 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 (plánozás, 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 kérdéséiben - 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, képviseletére, 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:  - pitchelés, prezentáció  - szakmai önreprezentáció, szóbeli és írásos formában  - a projektfejlesztéssel és prezentálással kapcsolatos dokumentumok, formátumok használata  - szakmai kommunikáció csatornái, normái, lehetőségei | | | | |
| Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:  A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:  11. 12. 13. héten kedden, illetve a 14. héten kedden és szerdán 13:40-18:30 idősávban  foglakozások jellege: konzultáció, gyakorlati prezentációs feladatok megoldása, helyzetek gyakorlása  A hallgatók tennivalói, feladatai:  Aktív, folyamatos jelenlét a konzultációkon, foglalkozásokon, a feladatok határidőre, az elvárt színvonalon történő megoldása.  A tanulás környezete: online | | | | |
| 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, a **Diploma konzultáció**  részjegyeként | | | | |
| Kötelező irodalom:  Ajánlott irodalom: | | | | |
| Egyéb információk: | | | | |
| Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:   * + *részleges beszámítás/elismerés lehetséges* | | | | |
| Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: | | | | |