

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Animációs projekt 5. / 360 fokos fejlesztés, tervezés és kivitelezés

A kurzus oktatója, elérhetősége: Huszár Dániel huszardani@gmail.com

Kód: B-AN-601	Tantervi hely: Animációs projekt 5.	Javasolt félév: 6.	Kredit: 10	Tanóraszám:45 Egyéni hallgatói munkaóra: 255
Kapcsolt kódok: -	Típus: előadás/gyakorlat/ konzultáció	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 az Animációs Projekt V. tantárgy keretei között a 360 fokos tartalomfejlesztési metodikák megismerése, tervezési gyakorlat elsajátítása. A hallgatók adaptációs szituációban animációs világot fejlesztenek majd (karakterek, környezet, interakciók, akusztikai, zenei elemek, stb.), melynek megjelenési formái legalább 3 különböző produkciós környezetben lesznek kivitelezve. Ezeket a hallgatók maguk választhatják, minden olyan platform, zsáner, műfaj szóba jöhet, ahol transzmediális tartalmak megjelenhetnek.

Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):

Tudás:

1. Alapvető ismeretekkel rendelkezik saját művészeti ága egyes részei, továbbá más művészeti ágak, valamint más szakterületek, kiemelten a gazdasági-, egészségügyi- és szociális-, valamint (info)technológiai szakterületek közötti kapcsolódásokról.
2. Figyelme kiterjed az animációhoz kapcsolódó néhány más terület (pl. gazdaság, kultúra, jövőkutatás, ökológia, technológia, zene, irodalom, filmművészet) alapvető tartalmaira és általános elveire.

Képesség:

1. Animációs tervező-/alkotómunkája megalapozásához önállóan végez adat- és forrásgyűjtést, meghatározza azok eredetiségét, mérlegeli, elemzi szakmai relevanciájukat, szintetizálja és kritikailag kezeli azokat.
2. Animációs tervező-/alkotótevékenysége során alapvető szakmai véleményt alkot koncepciókról, folyamatokról és eredményekről.
3. Szakmaspecifikus tervezési módszertan alkalmazásával tervez és menedzsel kisléptékű animációs projekteket.
4. Animációs tervező-/alkotótevékenysége során kiválasztja és magas szinten alkalmazza a megfelelő eszközt, módszert, eljárást és gyártástechnológiát koncepciói és tervei megvalósításához.

Attitűd:

1. Törekszik arra, hogy részt vegyen más művészeti ágakkal közös produkciók megvalósításában
2. Tudatosan gondolkodik alkotásainak társadalmi, kulturális, közösségi, környezeti és gazdasági vonatkozásairól. Törekszik szakmája etikai normáinak betartására.
3. Munkája során – ahol az releváns - az interdiszciplinaritásra törekszik.

Autonómia és felelősségvállalás:

1. Kialakult ízléssel és kritikai érzékkel bír.
2. Tervezési, kivitelezési tevékenysége közben törekszik újító magatartással segíteni a produkció és munkatársai hatékonyságát.

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

1. Design thinking, gyűjtés, kutatás, koncepció fejlesztése, projekt kialakítása és kivitelezése
2. 360 fokos fejlesztés, szakmai kommunikáció
3. Koncept art, háttér- és figuratervezés
4. Rendezési ismeretek
5. Plánozás, story-board, lay-out, animatik, vágás
6. Hang és zene, zörejezés, keverés
7. Filmdramaturgia, filmelemzés
8. Kreatív írás, pitching
9. Gyártási-, produkciós ismeretek

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

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

2. hét: Feladatkiadás, előadás a kurzus tematikájáról, támválasztás
7. hét: Prezentációs gyakorlat, pitch (központi konzultáció)
8. hét: Csoportos- és egyéni konzultációk, kivitelezés előkészítése
- 10-13. hét: Konzultációk, kivitelezés
- 14-15. hét: Konzultációk, prezentációk

A hallgatók tennivalói, feladatai:

Megadott témakörökből választani

Animációs világ fejlesztése (karakterek, környezet, látványok, interakciók, történetek, hang- és zene)

Kiválasztani 3 megjelenési formát, melyekből legalább egyben animált tartalomnak is meg kell jelennie. A 3 megjelenési forma bármilyen lehet, ami a 360 fokos fejlesztésekbe illeszthető, a mini sorozatoktól a képregényig bármilyen audio-vizuális, vagy képi megjelenítésre alkalmas felület, forma.

A tanulás környezete: tanterem, stúdió, műterem, külső helyszín

Értékelés:

A félévet lezáró prezentációkon

Teljesítendő követelmények:

- aktív, folyamatos jelenlét a konzultációkon, foglalkozásokon, a feladatok határidőre, az elvárt színvonalon történő megoldása.
- aktív órán kívüli munka a projekten a tanárral egyeztetett mérföldkövek mentén

Értékelés módja:

Szóbeli prezentáció, az elkészített művek (tartalmak) bemutatása.

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

- Feladatmegoldás minősége (Tartalom)
- Egyéni fejlődés (Fejlődés)
- Órákon aktív részvétel, az egyéni munkavégzés intenzitása, motiváltság szintje (Szorgalom)

Az érdemjegy kiszámítása (az egyes értékelt követelmények eredménye hogyan jelenik meg a végső érdemjegyben? {pl. arányok, pontok, súlyok}): szorgalom, fejlődés, tartalom / egyenlő arányban, számtani átlagot képezve az Animációs Projekt IV. részjegyeként.

Kötelező irodalom:

- Varga Csaba: Film és Storyboard. Minores Alapítvány, Pilisszentiván, 1998
- Egri Lajos: A drámaírás művészete - Az emberi mozgatórugók kreatív értelmezésének alapjai. Vox Nova, Budapest, 2010
- Fülöp József – Kollarik Tamás (szerk.): Animációs körkép. A magyar animáció oktatási, intézményi, forgalmazási és
- pályázati lehetőségei – rövid történeti kitekintéssel. Magyar Művészeti Akadémia, Budapest, 2017
- Varga Zoltán: A magyar animációs film: intézmény- és formatörténeti közelítések. Apertúra-könyvek, Pompeji Alapítvány, Szeged, 2016

Ajánlott irodalom:

- Bazin, Andre: Mi a film? Osiris, Budapest, 2002
- Bíró Yvette: A hetedik művészet, Budapest, Osiris Kiadó, 1997

Egyéb információk: -

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

- *részleges beszámítás/elismerés lehetséges*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: Szemeszter során külön egyeztetések alapján.