

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Animációs Produkció 2. / Projekt konzultáció

A kurzus oktatói, elérhetőségei:

Gelley Bálint, Bognár Éva Katinka, Farkas Júlia, Keszthelyi Kinga, Moll Zoltán, Myrna Gawryn

Kód: M-AN-201	Tantervi hely:	Javasolt félév: 2	Kredit:15	Tanóraszám:70 Egyéni hallgatói munkaóra: 120
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 során egyéni fejlesztés keretében viszik tovább az egyéni programjuk alapján korábban kiválasztott projektjüket.

A folyamatot egyéni és csoportos konzultációk támogatják.

A kurzus részét képezi és az egyéni konzultációs folyamatot megtöri Myrna Gawryn workshopja és konzultációi a 17. héten, illetve a későbbi diplomaprojekt ötlet megtalálását és kapcsolódó kutatási program kialakítását célzó intenzív diplomaprojekt-kereső workshop a 10-11. héten.

Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):

Tudás:

1. Tervezési metodika (design thinking), innovációs módszerek, analitikus gondolkodás
2. Magas szintű szakelméleti tudás: filmtörténet, film dramaturgia, filmelemzés
3. Produceri ismeretek: ismeri az animációs produciók gazdasági kontextusa, szerzői jogi és etikai normáit
4. Kiterjedt és magas szintű elméleti és gyakorlati szakmai ismeretek az animációs produciók koncepciójának létrehozásához szükséges fejlesztési módszerekről, tartalomfejlesztési módszerekről (lásd: témakörök), azok alkalmazása saját önálló projektben
5. Kiterjedt és magas szintű elméleti és gyakorlati szakmai ismeretek az animációs produciók kivitelezéséhez szükséges technológiákról, az animációs produciók a témaköröknél felsorolt részfolyamatairól (plánzás, storyboard, 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 kérdéseiben - 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, amelletl 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 projekteknél 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:

Egyéni program függvényében projektfejlesztés, látványtervezés, karakterfejlesztés és színészi játék, animáció, mozgatás, képi történetmesélés, dramaturgia.

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:

A konzultációk egyéni tanrend szerint zajlanak, folyamatos jelenlétet kíván a 10-11. héten a csoportos diploma téma kereső workshop és Myrna Gawryn workshopja.

Közös központi konzultációk időpontja:

márc 2. - csoportos konzultáció a féléves projektről (Farkas Juli, Gelley Bálint, Bognár Éva Katinka)
ápr 13. - diploma workshop záró prezentáció
máj 4. - csoportos központi konzultáció a féléves projektről

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, az Animációs Produkció 2. 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: