

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus címe: Animációs projekt 5. / Animációs tartalomfejlesztés 2.				
Kurzus oktató neve és elérhetősége: Balogh Fábián balogh.fabian@mome.hu				
Kód: B-AN-601	Kapcsolódó tanterv (szak/szint): Animáció BA	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter): 6	Kredit: 10	Tanóraszám: 96 (45) Egyéni hallgatói munkaóra: 255
Kapcsolt kódok:	Típus: gyakorlat konzultáció	Szab.vál-ként felvehető-e? nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): <ul style="list-style-type: none">– Filmdramaturgia, filmelemzés– Sound Design– Prezentációs gyakorlatok				
A kurzus célja és alapelvei: <p>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.</p>				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):				
Tudás: <ol style="list-style-type: none">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: <ol style="list-style-type: none">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: <ol style="list-style-type: none">1. Törekszik arra, hogy részt vegyen más művészeti ágakkal közös produkciók megvalósításában				

2. Tudatosan gondolkodik alkotásainak társadalmi, kulturális, közösségi, környezet¹ és gazdasági vonatkozásairól. Törekszik szakmája etikai normáinak betartására.
3. Munkája során – ahol az releváns - az interdiszciplinaritásra törekszik.

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

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

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:

- 1-2. hét: Feladatkiadás, előadás a kurzus tematikájáról, témaválasztás
- 3-7. hét: Csoportos- és egyéni konzultációk, egyéni munka, kivitelezés előkészítése
- 7. hét: Prezentációs gyakorlat, pitch (központi konzultáció)
- 8-12. hét: Konzultációk, kivitelezés
- 11-12. hét: Konzultációk, prezentációk

A hallgatók tennivalói, feladatai:

Megadott témakörökből választani.

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

Megadott témakörök:

1. A Kecskeméti Animációs Filmfesztiválhoz (KAFF) kapcsolódó spotfilm elkészítése, majd a film gondolatiságával, formanyelvével, látványvilágával együtt működő tartalmak gyártása.
2. Veszprém-Balaton 2023 Európa Kulturális Fővárosa c. rendezvénysorozathoz kapcsolódó AR tartalmak készítése.
3. Egyéni tartalomfejlesztés: Egy adott kulturális közeget – szubkultúra, adott régióhoz, társadalmi csoporthoz kapcsolódó csoportosulás, hagyomány stb. - górcső alá véve, azt vizsgálva készíteni tartalmakat, szintén három médium használatán keresztül.

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 kurzus az Animációs projekt 5. része. A kurzus tárgyon belüli értéke: 77%

A kurzust a tárgyon belül meghirdetett valamennyi kurzussal együtt fel kell venni:

- Filmdramaturgia, filmelemzés
- Sound Design
- Prezentációs gyakorlatok

Amennyiben a hallgató a többkurzusú tárgy bármely kurzusából elégtelen osztályzatot szerez vagy valamely kurzusát nem teljesíti, az egész tárgy ismétlése szükséges.

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:

Szorgalom fejlődés, tartalom alapján az Animációs projekt 5. 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:

- *nem adható felmentés a kurzuson való részvétel és teljesítés alól,*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: előzetes egyeztetés alapján