

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus címe: Animációs Projekt 1. / Szoftverismeret				
Kurzus oktató neve és elérhetősége: Kádár Melinda, kdrmlnd@gmail.com				
Kód: B-AN-201	Kapcsolódó tanterv (szak/szint): Animáció BA	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter): 2	Kredit: 20	Tanóraszám: 48 (32) Egyéni hallgatói munkaóra: 510
Kapcsolt kódok:	Típus: gyakorlat	Szab.vál-ként felvehető-e?	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): <ul style="list-style-type: none">- Anijam- Stúdiógyakorlat- Filmtörténet- Szoftverismeret				
A kurzus célja és alapelvei: A kurzus célja, hogy megalapozza az animációs tartalmak készítéséhez szükséges szoftverekkel kapcsolatos technikai, elméleti és gyakorlati tudást.				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák): Tudás: <ol style="list-style-type: none">1. Alapvető tudása van a kreativitás mibenlétéről és fejleszthetőségéről.2. Alapszintű tudással rendelkezik a retorikai formákról, stílusokról.3. Felismeri az animációban rejlő innovációs potenciált, annak alkalmazásának lehetőségeit különböző médiumokban. Képesség: <ol style="list-style-type: none">1. Kreatív, intuitív és elemző módszerekkel új koncepciókat, innovatív megoldásokat fejleszt.2. Szakmai munkája során együttműködik az animációs tartalmak készítéséhez szükséges társszakmák és különböző művészeti területek képviselőivel.3. Az animációs és egyéb vizuális tartalmak létrehozása során, képes kapcsolódó művészetek és szakmák alapszintű művelésére (pl. tipográfia, hang, zene, vágás, stb.) Attitűd: <ol style="list-style-type: none">1. Nyitott új ismeretekre, módszerekre. Más művészeti ágak és szakterületek irányában együttműködésre és párbeszédre törekszik.2. Elkötelezetten gyakorolja a szakmai prezentációk adta lehetőségeket a projektfejlesztés, tervezés során. Autonómia és felelősségvállalás: <ol style="list-style-type: none">1. Szakmai orientációja kialakult.				

2. Nyitottan és aktívan vesz részt projektek kialakításában vagy formálásában.

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

- Digitális technológiák,
- TVPaint szoftver kezelése

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:

- 1– feladatkiadás, előadás
- 2– tervezés, kivitelezés
- 3 – tervezés, kivitelezés
- 4 – kivitelezés, prezentációk, a kurzus zárása

A hallgatók tennivalói, feladatai:

Aktív részvétel az órákon, a részfeladatok megoldása.

A tanulás környezete: tanterem

Értékelés:

A kurzus az Animációs projekt 1. része. A kurzus tárgyon belüli értéke: kétfokozatú értékelés

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

- Anijam
- Stúdiógyakorlat
- SketchCraft
- Filmtörténet
- Szoftverismeret

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.

Értékelés módja:

Gyakorlati demonstráció, zárófeladat elkészítése a kurzus végén és a félév végi kiértékelésen.

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

- 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:

Kétfokozatú értékelés az Animációs projekt 1. részeként.

Kötelező irodalom: -

Ajánlott irodalom: -

Egyéb információk:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

- ***nem adható felmentés a kurzuson való részvétel és teljesítés alól,***
- *felmentés adható egyes kompetenciák megszerzése, feladatok teljesítése alól,*
- *más, tevékenységgel egyes feladatok kiválthatók,*
- *teljes felmentés adható.*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: előzetes egyeztetés alapján