

### **Kurzusleírás (tematika)**

Kurzus címe: Technicity – csoportos kutatás (Ember és technológia)  
09.18., 10.04., 10.18., 11.08., 11.22., 12.06. - szerda, 15:10 – 16:30

Kurzus oktató(k) neve és elérhetősége: Timár Borbála ([timar.borbala@g.mome.hu](mailto:timar.borbala@g.mome.hu))

Kód: di63	Kapcsolódó tanterv (szak/szint): DLA/PhD	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter):	Kredit: 5	Tanóraszám: 20 Egyéni hallgatói munkaóra:
Kapcsolt kódok:	Típus: (szeminárium/elő adás/gyakorlat/ko nzultáció stb.)	Szab.vál-ként felvehető-e?	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	

A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok):

A kurzus célja és alapelvei:

A csoportos kutatás célja egy olyan műhely létrehozása, amelyen a résztvevők doktori kutatásához szorosabban vagy kevésbé szorosan kapcsolódóan a digitalizáció és az ember egymásra gyakorolt hatásainak fizikai, érzelmi, szociális és mentális dimenzióit vizsgálják, vitatják meg.

A kurzus megközelítése interdiszciplináris: design, média- és színháztudomány, pszichológia, pedagógia, hálózattudomány és ezek kapcsolódásai a digitális környezethez (adatvizualizáció, VR/AR technológia, mechatronika, viselhető technológia, közösségi média, mesterséges intelligencia); a kurzuson résztvevők kutatási irányjaival, azok kapcsolódásaival szoros összefüggésben.

A kurzus eredményeként a résztvevők több, eltérő szemléletű megközelítést ismernek fel; a doktori kutatási témák közötti mélyebb kapcsolatok feltárhatóvá válnak, és akár közös kutatómunka, publikáció is megvalósulhat.

A kurzus menete:

A kurzus ebben a félévben részben olvasószeminárium formájában zajlik, részben a 2023-as PhD Day keretében rendezendő Technicity Doktori Műhelykonferencia szervezését valósítja meg.

A kurzus résztvevői közösen döntenek el, mely szövegek, szövegrészletek képezik majd a kurzus tárgyát. Az olvasmányok feldolgozása egyéni prezentáció, csoportos megbeszélés és írásgyakorlatok formájában történik.

A konferencia szervezésében való részvétel az előzetes vállalások alapján történik.

Teljesítendő követelmények:

Aktív részvétel, a választott szöveg/részlet elemző bemutatása prezentáció vagy rövid esszé formájában, az előzetes vállalások betartása.

Ajánlott irodalom (kiindulópontok):

Armstrong, H. (2021). *Big Data, Big Design: Why Designers Should Care about Artificial Intelligence*. Princeton Architectural Press.

Barzillai, M. (é. n.). *Learning to Read in a Digital World*. John Benjamins Publishing Company

Bergstrom, C. T., & West, J. D. (2020). *Calling Bullshit: The Art of Skepticism in a Data-Driven World* (Illustrated edition). Random House.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

Calvo, R. A., & Peters, D. (2017). *Positive computing: Technology for wellbeing and human potential*.

Deres, K. (2015). Médiuimok színpada. A technológia és intermedialitás színrevitelei Irodalomtörténet, 96(4), 435–456. *Irodalomtörténet*, 96.(4.), 435-456.

Drucker, J. (2017). Miről értesít az (im)materialitás: A szöveg mint kód az elektronikus környezetben. *Helikon Irodalomtudományi Szemle*, 63.(2.).

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.

Ffiske, T. P. (2020). *The Immersive Reality Revolution: How virtual reality (VR), augmented reality (AR), and mixed reality (MR) will revolutionise the world*. Independently published.

Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P., & Schrape, N. (Szerk.). (2014). *Rethinking gamification* (paperback ed.). meson press by Hybrid Publishing Lab.

Greenfield, A. (2017). *Radical Technologies: The Design of Everyday Life*. Verso.

Schwab, K. & World Economic Forum. (2017). *The fourth industrial revolution*.

Seres, S., (2021). *Digitális perspektívák: Az újmédia-művészet hazai kezdetei*. Magyar Művészeti Akadémia & MMM. Kiadó

Susskind, J. (2021). *Politika a jövőben*. Atheneum Kiadó.

Zuboff, S. (2020). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power* (First trade paperback edition). PublicAffairs.

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: