

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Szakmai gyakorlat III./2 Immerzív média és audience engagement				
A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Szabó Viktória (viktoria.szabo@mome.hu)				
Kód: M-DM-304	Tantervi hely: MA	Javasolt félév: 3.	Kredit: 4	Tanóraszám: 2
Kapcsolt kódok:	Típus: szeminárium	Szab.vál-ként felvehető-e? Nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): Szakmai Gyakorlat III./1 kurzussal közösén vehető fel				
A kurzus célja és alapelvei: Az utóbbi években elterjedt immerzív média utat tört magának a művészeti és kulturális felhasználási területeken is. A technológia új lehetőséget ad alkotók és kulturális menedzserek kezébe, hogy aktívabb kapcsolatot építhessenek a közönséggel. A kurzus célja, hogy bemutassa a technológia ilyen irányú felhasználási lehetőségeit, piaci sajátosságait és átadja a menedzsmentjéhez szükséges alapvető ismereteket. A félév első részében végigvesszük a különböző művészeti területekhez kapcsolódó lehetőségeket esettanulmányokkal illusztrálva, és a nemzetközi forrásteremtési lehetőségeket, szakmai fórumokat, a második részben aktív, workshop jellegű csoportmunkában kidolgozunk prototípus koncepciókat. Olyan kérdésekre keressük a választ, mint: - mit mitől lesz egy élmény vagy történet immerzív? - milyen területen alkalmazható az immerzív történetmesélés és hogyan? - mi módon segíti a közösségépítést az immerzív média? - milyen szakmai fórumok születtek, milyen forrásteremtési lehetőségek állnak a menedzserek, producerek rendelkezésére immerzív média területen?				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák): <i>Tudás: Az immerzív média és kreatív technológia alapismeretei, menedzsment módszertanának és felhasználási módjának ismerete. Ismeri az immerzív média projektek stratégiai tervezésének módszertanát.</i> <i>Képesség: Az új médiafelületekben való tájékozódás képessége. Képes hatékony immerzív média stratégia tervezésére.</i> <i>Attitűd: Kreatív stratégiai gondolkodás jellemzi. Kreatív gondolkodás jellemzi a projektmenedzsment terén.</i> <i>Autonómia és felelősségvállalás: Önállóan tervez projekt stratégiákat. Felelősen vezeti a rábízott projektet</i>				
A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák: <i>Kreatív technológia, immerzív média felhasználási lehetőségei a kortárs design és művészet területén</i>				
Tematika: 0. Bevezető				

1. Mi az immerzív média?
2. Előadóművészet és immerzív média
3. Immerzív média és a mozgókép
4. Múzeumi környezet, installáció
5. Egyéb esettanulmányok
6. Nemzetközi szakmai fórumok, forrásteremtés, finanszírozás
7. WORKSHOP - Audience engagement és immerzív média
8. WORKSHOP - Célközönség definiálása
9. WORKSHOP - Immerzív médiastratégia tervezés
10. WORKSHOP - Finanszírozás
11. WORKSHOP - Prezentáció, Összefoglalás

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

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

A heti rendszerességgel megtartott órák egy-egy témát dolgoznak fel. Az órák interaktívak, a hallgatók kérdésekkel készülnek az előadásokra és reflektálnak az elhangzottakra. A félév második felében workshop jellegű csoportmunkában dolgoznak a diákok egy-egy prototípus koncepción.

A hallgatók tennivalói, feladatai:

A hallgatók aktív órai jelenléte az egyik feltétele a kurzus teljesítésének. A kurzus zárásaként minden csoport bemutatja saját munkáját, majd és értékeli a többiek munkáját is.

Az óráról való hiányzások pótlására év közbeni írásos feladatok elkészítésével van lehetőség.

A tanulás környezete: (pl. tanterem, stúdió, műterem, külső helyszín, online, vállalati gyakorlat stb.)

Tanterem, külső helyszín

Értékelés:

(Több tanár és tanáronként külön értékelés esetén tanáronként megbontva)

Teljesítendő követelmények:

Az órákon való aktív részvétel, a záróprezentáció elkészítése

Értékelés módja: (milyen módszerekkel zajlik az értékelés {teszt, szóbeli felelet, gyakorlati demonstráció stb.})

A záró prezentáció minősége, kidolgozottsága.

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

Órai munka minősége, a záró prezentáció komplexitása, relevanciája, minősége.

Az érdemjegy kiszámítása (az egyes értékelt követelmények eredménye hogyan jelenik meg a végső érdemjegyben? {pl. arányok, pontok, súlyok}):

Órai munka: 35%

Prezentáció: 65%

Kötelező irodalom:

Kaplan-Rakowski, R., & Meseberg, K. (2019). Immersive media and their future. In R.M. Branch et al. (Eds.), *Educational Media and Technology Yearbook* (Vol. 42, pp. 143-153). Springer.

https://doi.org/10.1007/978-3-030-27986-8_13

Laurel, Brenda – "What is Virtual Reality." Medium., last modified "June 16, ", accessed 8/27/18 , <https://medium.com/@blaurel/what-is-virtual-reality-77b876d829ba>

Ajánlott irodalom:

Murray, Janet Horowitz - Hamlet on the holodeck , The Future of Narrative in Cyberspace (1997, Free Press)

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: