**Kurzusleírás (tematika)**

|  |
| --- |
| Kurzus neve: Digitális Múzeum I |
| A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Ruttkay Zsófia, Bényei Judit ruttkay@mome.hu, benyeij@mome.hu  |
| Kód: | Tantervi hely: | Javasolt félév: BA: 3, 5 MA: 1, 3  | Kredit: 5 | Tanóraszám: 50Egyéni hallgatói munkaóra: 100 |
| Kapcsolt kódok: | Típus: szeminárium/előadás/gyakorlat/konzultáció - a kurzus során kb. ¼ részben | Szab.vál-ként felvehető-e?igen, BA2-3 és MA1-2 hallgatóknak | Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: |
| A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): Nincs előfeltétel. A Digitális Múzeum II a 2. félévben ennek a folytatásának tekinthető, ugyanis annak keretében megvalósíthatók az itt keletkezett tervek, BME programozó hallgatókkal együttműködve.  |
| A kurzus célja és alapelvei: A kurzus célja, hogy elméleti és gyakorlati ismereteket nyújtson a művészeti és tudományos élmény-, illetve ismeretszerzés kiteljesítésének lehetőségeiről a legújabb, digitális technológiai eszközök segítségével. A félév során a Gödöllői Kastélymúzeum mint örökség partnerrel dolgozunk együtt. Az intézmény (kijelölt képviselői által) egyszerre kliens és szakmai mentor. Az intézmény problémákat vet fel, melyekre a hallgatók – interdiszciplináris csapatmunkában – válaszokat javasolnak, a digitális technológiák kurrens eszközkészletét kiaknázva.  |
| Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):A komplex tematika és tevékenységi formák során elérendő tanulási eredmények:- a múzeum 21. századi funkciói, legújabb definíciója* a részvételi múzeum fogalma
* múzeumi alkalmazások funkcionális szempontjainak ismerete
* nemzetközi esettanulmányok megismerése
* múzeumi kiállításról empirikus tapasztalatgyűjtés és analitikus kiértékelés a megismert szempontrendszer szerint
* a digitális technológiák tárházának alapvető ismerete (AR, VR, szenzorok, beacon, QR, 2d és 3d kamerák, markerek, mozgás és arc felismerés…)
* UX tervezés alap ismeretek
* multimédia és transzmédia fogalma és

 alkalmazása saját tervezési feladatbanÁltalános kompetenciák:* empirikus esettanulmány metodológiája
* interdiszciplináris csapatmunka
* projekt menedzsment, illetve projekt munka módszerei, platformjainak gyakorlati alkalmazása
* egy élő intézmény rendszerével, szakértőivel való megismerkedés, kommunikáció és problémamegoldás
* prezentáció
* írásbeli bemutatás
* képi dokumentáció (film, fotó)
 |
| A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák: 1. Az elméleti felkészítés a digitálistechnológiák múzeumi alkalmazásairól: a múzeum 21. századi szerepe, participáció, a múzeum társadalmi feladatai, eszközei. A kurrens digitális technológiák tárházának megismerése. A múzeumi hasznosítás kritériumai és lehetőségei, hazai és külföldi példák kritikai elemzése.2. A partner intézmény megismerése: misszió, célok, látogatói profilok - problémafelvetések.3. Saját kutatás után konceptuális tervjavaslatok, azok pitch-szerű ismertetése megadott kritériumok szerint, timeline szerinti tervezés csapatban, szakértőkkel és mentorokkal konzultálva. 4. Dokumentáció készítés és prezentálás.  |
| A kurzus során alkalmazott KFI módszerek, eszközök:  - elméleti alapozás – szakirodalom olvasás, előadás formájában* empirikus megfigyelés, szakértői konzultáció / interjúk alapján problémafeltárás, diagnózis állítás
* célirányos problémamegoldás: innovatív alkalmazás konceptuális terve
* alkalmazás tervezés: UX, technológiai háttér feltérképezése
* tervezés – fejlesztés menedzselése: együttműködési protokoll, user-centered design, erőforrások, dokumentálás
* tartalomfejlesztés
* dokumentáció készítése bemutatáshoz és továbbfejlesztéshez is.
 |
| Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:  **A 12 hét ütemezése:**1. hét: előadáskulturális örökségközvetítés / múzeum a 21. század elején. Az IT forradalom és a múzeumi tradíció. A múzeumi digitalizáció színterei. 2. hét: előadás és önálló esettanulmány-elemzésDigitális technológiák és innovatív használatuk kulturális örökség közvetítésére. 3-4. hét: előadás (partner intézmény képviselője) és csoportos/ önálló látogatása múzeum megismerése, fókuszált problémafelvetések – helyszíni kutatás, jegyzetelés, dokumentálás5. hét: brainstorm, önálló projekt javaslatok6. hét: projektek szűrése (partner intézmény visszajelzései alapján), interdiszciplináris csapatok egalakulása, ütemterv7-10. hét: projekt alapú K + F tevékenység, tervezés, online felületen követhetően, szükség szerint konzultálva szakértőkkel, múzeumi mentorral, oktatókkal, illetve, 1 alkalommal közös prezentáció és visszajelzések11. hét dokumentálás elvei, dokumentáció készítés12. hét: próba prezentációk, dokumentáció véglegesítés A hallgatók tennivalói, feladatai:ismeretszerzés, adatgyűjtés, probléma megfogalmazás, megoldási javaslatok / konceptuális tervek ismertetése, interdiszciplináris csapatban tervezés, dokumentálás1. Elméleti alapok a 21-századi múzeum és a digitális technológiák lehetséges szerepe terén
2. Kritikai elemzése saját múzeumi kiállításnak

3. A partner intézmény megismerése: misszió, célok, látogatói profilok - problémafelvetések.4. Saját kutatás után konceptuális tervjavaslatok, azok pitch-szerű ismertetése megadott kritériumok szerint. 5. Kiválasztott projektek köré interdiszciplináris csapat formálás, 6. Timeline szerinti anyaggyűjtés, tartalomfejlesztés, funkcionális és UX / UI tervezés csapatban, konzultációk a mentorokkal. 7. Dokumentáció készítés és prezentálás. 8. Önreflexió, saját munka és csapat kiértékelés: projektek és munkamódszer. A tanulás környezete: tanterem – külső helyszín (partner intézmény, esetleg további forrásgyűjtéshez célzott városi helyszínek, szakértők és források felkeresése) – virtuális felületen és személyes találkozók formájában projekt munka – szakmai partnereknek vagy tágabb szakmai közönség előtt, külső helyszínen prezentáció  |
| **Értékelés:** **Teljesítendő követelmények:*** Rendszeres, aktív részvétel az órákon,
* a részteljesítésekhez kapcsolódó dokumentumok folyamatos elkészítése, időben benyújtása és prezentálása,
* timeline szerinti önálló munka, annak online dokumentálásahallgatói szereptől függően: tartalomfejlesztés, grafikai/animációs / video munka, projekt menedzsmenti tevékenység
* kapcsolattartás szakmai mentorokkal és tartalomszolgáltatókkal
* a konzultálás során megbeszéltek érvényesítése a készülő munkában
* félévzáró demonstrációs anyag és dokumentáció elkészítése és prezentálása.

**Értékelés módja:** A félév végén, a szakmai partnerek jelenlétében lezajló prezentáció és az elkészített dokumentáció benyújtása.Az értékeléskor a partner intézmény mentorainak és képviselőinek visszajelzéseit is figyelembe veszik a kurzust vezető tanárok.  Az értékelés szempontjai (mi mindent veszünk figyelembe az értékelésben): * Aktív órai részvétel
* Évközi, házi és önálló feladatok pontos elkészítése
* Aktív részvétel a konzultációkon és kapcsolattartás a külső partnerekkelIdőbeli ütemezés követése
* A bemutatásra kerülő terv minősége:
* újszerűség
* technológiai és egyéb szempontú megvalósíthatóság realitása
* szakmai kontextusba beágyazottság (inspirációk, state of the art, referenciák)
* megcélzott eredmények/célcsoportok komplexitása,
* a terv esztétikai minősége, vizualitása
* relevancia a partner intézmény kontextusában
* Félév végi prezentáció és dokumentáció minősége: nyelvezet, szerkezet, szakmai kritériumok (hivatkozások), vizuális tartalmak, esetenként egyéb médiumok (pl. werk film)

A félév záró prezentáció/gyakorlati demonstráció minősége: tartalom, előadás, a prezentáció vizuális megjelenése, a kérdések kezelése |
| Az érdemjegy kiszámítása (az egyes értékelt követelmények eredménye hogyan jelenik meg a végső érdemjegyben? {pl. arányok, pontok, súlyok}): 0.2 órai munka + 0.2 folyamatos projekt munka + 0.3 végső terv + 0.3 dokumentáció és prezentáció |
| Kötelező irodalom: Ajánlott irodalom:Ruttkay Zsófia, German Kinga: Digitális Múzeum, Múzeumi iránytű 12, MOKK –MOME, 2018. Bényei Judit, Ruttkay Zsófia: *A kulturális örökség közvetítése digitális, interaktív technológiák segítségével.* In Szociálpedagógia tanulmányok 2015/1-2., 36-52.o.Bényei Judit – Ruttkay Zsófia: A múzeum megújítása a digitális technológiák korában, In: *Antalóczy T. – Pörczy Zs. (szerk) Határtalan médiakultúra*, Bp. Wolters Kluwer Complex Kiadó 2015. Simon, Nina: *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0, 2010 <http://www.participatorymuseum.org/read/>A <http://techlab.mome.hu> oldalon a Digitális Múzeum projektek dokumentációja, videok.  |
| Egyéb információk: |
| Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:* + *teljeskörű beszámítás/elismerés lehetséges*
	+ *részleges beszámítás/elismerés lehetséges*
	+ *nincs lehetőség elismerésre/beszámításra*
 |
| Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:A partner intézménnyel egyeztetve, csoportos látogatás és egyéni konzultációk a kulturális örökség helyszínen, ottani szakértőkkel. Csapatmunka, egyeztetés koordinálása a projekt menedzser által szervezve –log fileban dokumentálva.  |