**Kurzusleírás (tematika)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kurzus neve: Digitális Múzeum I | | | | |
| A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Ruttkay Zsófia, Bényei Judit [ruttkay@mome.hu](mailto:ruttkay@mome.hu), [benyeij@mome.hu](mailto:benyeij@mome.hu) | | | | |
| Kód: | Tantervi hely: | Javasolt félév: BA: 3, 5  MA: 1, 3 | Kredit: 5 | Tanóraszám: 50  Egyéni 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 feladatban  Általános 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: előadás kulturális örökségközvetítés / múzeum a 21. század elején. Az IT forradalom és a múzeumi tradíció. A múzeumi digitalizáció színterei.  2. hét: előadás és önálló esettanulmány-elemzés Digitális technológiák és innovatív használatuk kulturális örökség közvetítésére.  3-4. hét: előadás (partner intézmény képviselője) és csoportos/ önálló látogatás a múzeum megismerése, fókuszált problémafelvetések – helyszíni kutatás, jegyzetelés, dokumentálás  5. hét: brainstorm, önálló projekt javaslatok  6. hét: projektek szűrése (partner intézmény visszajelzései alapján), interdiszciplináris csapatok egalakulása, ütemterv  7-10. hét: projekt alapú K + F tevékenység, tervezés, online felületen követhetően, szükség szerint konzultálva szakértőkkel, múzeumi mentorral, oktatókkal, illetve, 1 alkalommal közös prezentáció és visszajelzések  11. hét dokumentálás elvei, dokumentáció készítés  12. hét: próba prezentációk, dokumentáció véglegesítés  A hallgatók tennivalói, feladatai:  ismeretszerzés, adatgyűjtés, probléma megfogalmazás, megoldási javaslatok / konceptuális tervek ismertetése, interdiszciplináris csapatban tervezés, dokumentálás   1. 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 dokumentálása hallgatói 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 partnerekkel Időbeli 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. | | | | |