

## Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Társadalmi és pszichológiai stúdiumok/2 C / Immerzív storytelling				
A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Bakk Ágnes, e-mail cím: bakkagnes@gmail.com				
Kód: B-AE-501	Tantervi hely: BA ES	Javasolt félév: 2-5	Kredit: 5 (előadással együtt)	Tanóraszám:2 Egyéni hallgatói munkaóra: 51
Kapcsolt kódok: -	Típus: szeminárium	Szab.vál-ként felvehető-e? Nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: -	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): A kurzust B-AE-501 Társadalmi és pszichológiai stúdiumok/1 előadással együtt kell felvenni <b>A kurzus szakirodalmi részben angol nyelvű, ezért angol nyelvtudás szükséges</b>				
A kurzus célja és alapelvei: A Társadalmi és pszichológiai stúdiumok célja megismertetni a hallgatókkal az alkotómunka társadalmi, kulturális és pszichológiai környezetét, illetve a szociológiai, kulturális antropológiai, pszichológiai alapfogalmakat és legfontosabb elméleti megközelítéseket.				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák): Tudás: (1) A hallgató ismeri a legfontosabb társadalmi és kulturális jelenségeket, folyamatokat és intézményeket, illetve azok történeti alakváltozatait. (2) A társadalmi és kulturális jelenségek értelmezéséhez és elemzéséhez alapszintű elméleti ismeretekkel és fogalomkészlettel rendelkezik. (3) Alapszinten ismeri az alkotómunka és a befogadás pszichológiai vonatkozásait  Képesség: (1) A hallgató képes globális keretek között és történeti összefüggéseiben értelmezni az egyes társadalmi jelenségeket, folyamatokat és intézményeket. (2) Képes multidiszciplináris, az egyes szakterületek sajátos szemléletét összeegyeztető gondolkodás és problémamegoldás elsajátítására. (3) Megalapozott véleményét képes szóban és írásban, magyarul és egy idegen nyelven, választékosan és logikusan felépítve kifejteni.  Attitűd: (1) A kortárs társadalmi és kulturális jelenségekkel és folyamatokkal kapcsolatban képes kritikai reflexiókat megfogalmazni és önállóan véleményt alkotni.				
A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák: 1. Ismerkedés, rövid bevezetés és a félév menetének ismertetése; feladatok megbeszélése és elosztása 2. Bevezetés: narratológia, transmedia storytelling, immersive storytelling, technológiák – frontális előadás 3. Még egy kis bevezetés: Transmedia Storytelling; Mi az Interactive Digital Narrative; VR és AR fogalomtára. Kötelező irodalom: Mark J. P. Wolf: World design. In: The Routledge Companion to Imaginary Worlds. Routledge, New York, 2017. (MAGYARUL MÉG EDDIG NEM PUBLIKÁLT VÁLTOZATA ELÉRHETŐ, e-mailen küldöm) 4. Videójátékok, walking simulators: Hallgatói prezentáció Stanley's Parable és Detroit: Become Human; Kötelező szakirodalom: Clark, Nicole. 'A brief history of the "walking simulator," gaming's most detested genre'. <i>Salon</i> . 2017 ( <a href="https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre/">https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre/</a> ) és Zimmermann, Felix, Huberts, Christian: From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical				

Approach to a Misunderstood Genre. In Press Start, 2019 Vol 5 No. 2 Special Issue: Walking Simulators (online: <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/126>)

5. Interaktív filmek: Bandersnatch vs. Telling Lies (vagy Her Story)  
Kötelező irodalom: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-08-30-sam-barlow-on-crafting-stories-players-tell-themselves> és Koenitz, Hartmut és Roth, Christian Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video. In: Proceedings of the 2019 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video - TVX '19
6. Immerzív színház és LARP (SIGNA, Punchdrunk) Prezentáció vagy frontális előadás; egyeztetés szerint
7. VR-látogatás a Random Error Stúdióban: órától eltérő időpontban, későbbi egyeztetés. Random Error Stúdió címe: 1052 Haris köz 5, IV emelet 25. Kapucsengő: Code and Soda
8. VR&AR Hallgatói prezentáció: Kötelező irodalom: Celine Tricart: Virtual Reality Filmmaking. Routledge, 2018. 81-118; Prezentálni 3 db 360 fokos videóról és 2 interaktív alkotásról
9. Immerzív storytelling a reklámban. Kötelező irodalom: Gaston Legorburu: Storyscaping Stop Creating Ads Start Creating Worlds, John Wiley & Sons, 2014. 213-232
10. Deep fake & bitcoin Előadás. Kötelező: The Great Hack (2019, dokumentumfilm), Kötelező irodalom: Francesca Polletta\* and Jessica Callahan: Deep stories, nostalgia narratives, and fake news: Storytelling in the Trump era. American Journal of Cultural Sociology, 2017
11. Virtual beings & digital humans; Replika, Alexa, SIRI; Wolves in the Walls; Prezentáció.
12. Mobile storytelling: Karen. Prezentáció. Kötelező irodalom: Maria Chratzichristodoulou: Karen by Blast Theory: Leaking Privacy. In: Digital Bodies, eds. By Susan Broadhurst, Sara Price. Palgrave Macmillan, London, 2017. 65-80. p Félévzárás

#### Értékelés:

Az órákon kötelező a részvétel, maximum 3 hiányzás megengedett. Minden további hiányzás 1 érdemjegy levonással jár.

Az elvállalt prezentáció elmaradása: elégtelen

Órai aktivitás +1 érdemjegy.

Értékelés: órai prezentáció vagy beadandó írás+hiányzás+órai aktivitás

Órai prezentáció és beadandó dolgozat írásakor a pontozás a következőképpen zajlik:

- Felkészültség, körültekintő ismerete az elemzett alkotásnak

Az érdemjegy kiszámítása

az egyes értékelt követelmények eredménye hogyan jelenik meg a kurzus érdemjegyében? pl. arányok, pontok, súlyok

Az alábbi résznek kötelezően szerepelnie kell a leírásban:

A B-AE-501 Társadalmi és pszichológiai stúdiók/2 szeminárium és a B-AE-501 Társadalmi és pszichológiai stúdiók/1 előadás értékelése együttesen zajlik. A tantárgy teljesítéséhez mindkét részből érvényes elégtelentől különböző osztályzattal kell rendelkeznie a hallgatónak. Amennyiben a hallgató a tantárgy bármely részéből elégtelen osztályzatot szerez vagy egyik részét nem teljesíti az egész tantárgy ismétlése szükséges. A tantárgy végső érdemjegyének megállapítása a két kurzus eredményének egyszerű számtani átlagolásával történik, tört szám esetén a szemináriumra kapott eredmény alapján történik a kerekítés.

#### Kötelező irodalom:

1. Marie-Laure Ryan. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. In: *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, 1(1), 43–59. doi:10.1353/stw.0.0003
2. Yan Breuleux, Bruno de Coninck, Simon Therrien, The World Building Framework for Immersive Storytelling Projects (pdf-ben)

Egyéb információk:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:  
– *részleges beszámítás/elismerés lehetséges*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:

Prezentáció előkészítése vagy beadandó írása előtt konzultáció kötelező: előzetesen egyeztetni kell ennek módját, helyét és időpontját a [bakkagnes@gmail.com](mailto:bakkagnes@gmail.com) címen