|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Alapadatok | Kurzus neve: Digitális jóllét termékfejlesztés | | | | |
| A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i):Schmidt Andrea, Tímár Borbála (DGYS-DJP LAB), Marcell Tamás, Vargha Balázs, Bényei Judit | | | | |
| Kód:  **B-KF-401-MI-202102-02**  **M-KF-301-MI-202102-02** | Tantervi hely: | Javasolt félév: | Kredit: 5 | Tanóraszám: 48-60  Egyéni hallgatói munkaóra: 90-102 |
| Kapcsolt kódok: | Típus: szeminárium, gyakorlat | Szab.vál-ként felvehető-e? nem | Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: | |
| A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok):  A kurzus előzménye a 2020/21 őszi félévben tartott Digitális jóllét, digitális egyensúly kurzusheti kurzus, elsősorban azokat a hallgatókat várjuk, akik ezen részt vettek, de más hallgatók becsatlakozására is lehetőség van.  Várjuk a Tervezőgrafika, Animáció, Média design, valamint Designelmélet és Design- és művészetmenedzsment szakos hallgatókat | | | | |
| 2. Célmeghatározás | A kurzus célja és alapelvei:  A kurzus célja az online tudatosság, különösen a digitális jóllét (digital wellbeing) témakörében egy olyan progresszív termékcsomag létrehozása, amely tartalmaz egy a témához kapcsolódó multiplatform játékot és egyéb, az oktatást segítő, tájékoztató anyagokat. A csomag a DJP különböző divíziói, valamint pedagógusok, trénerek számára felhasználhatóak. A kurzus során a diákok tervezési, tesztelési és kommunikációs feladatok végrehajtásával létrehozzák a terméket.   1. Digitális jóllét (digital wellbeing) elméleti és gyakorlati megismerése 2. Gyakorlatszerzés a digitális jóllét (digital wellbeing) kutatás és termékfejlesztés módszertanban 3. Innovatív, adaptálható megoldások, koncepciók fejlesztése és megvalósítása 4. Print + AR multiplatform párhuzamos fejlesztés 5. Prototípus készítése | | | | |
| Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):  Tudás:   1. Ismeri és felismeri a digitális jóllét (digital wellbeing) jelentősebb problémáit, várható tendenciáit. 2. Átlátja a kutatásalapú termékfejlesztés komplex rendszerét és elemeit 3. Több designkutatási eszközt, módszert ismer 4. Ismeri a kutatásalapú termékfejlesztéshez köthető dokumentációs módszereket 5. Valami a kommunikációról?   Képesség:   1. Alapszinten feltérképezi és elemzi a digitális jóllét (digital wellbeing) jelentősebb problémáit 2. Adott digitális jóllét (digital wellbeing) probléma feltérképezésére kutatási tervet készít 3. Képes alkalmazni ötlet- és koncepciófejlesztési módszereket 4. Kiválasztja és alkalmazza a megfelelő kutatási és termékfejlesztési módszert 5. KFI folyamatot tervez, alkalmaz és értékel   Attitűd:   1. Elkötelezett a digitális jóllét (digital wellbeing) problémák megismerése és megoldása iránt 2. Törekszik arra, hogy a megismert K+F+I eszközöket tudatosan és tervezett módon alkalmazza szakmai munkájában 3. Törekszik a szakmai határvonalak átlépésére és az interdiszciplináris együttműködésre más szakterületekkel;   Autonómia és felelősségvállalás   1. Egyéni és csoportos helyzetekben is végez alapvető KFI tevékenységeket. 2. Szakmai felelősséget vállal az általa végzett tevékenységért. | | | | |
| 3. Útvonal | A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:   1. digitális jóllét, online tudatosság 2. design thinking 3. játéktervezés 4. tudatos médiahasználat 5. multiplatform kiterjesztés 6. tesztelés, validálás 7. workshop módszerek 8. termékfejlesztés a gyakorlatban | | | | |
| A kurzus során alkalmazott KFI módszerek, eszközök:  Szakirodalom feldolgozás, Desk research, Mindmapping, Stakeholder mapping, Asszociációs gyakorlatok, Interjú, Fókuszcsoport, Perszóna alkotás, journey maping, interaktív validációs technikák, value co-creation. | | | | |
| Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:  A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük (több tanár esetén akár a tanári közreműködés megosztását is jelezve:  Előzetes terv (egyeztetés alatt a külső partnerrel):  1-2 Digitális jóllét (digital wellbeing)  3-4 Játékkoncepció/fejlesztés  5-7 Termékfejlesztés 1. – print alapú játék fejlesztés  8-9 Validációs technikák/validáció a gyakorlatban  10-11 Termékfejlesztés 2. – AR fejlesztés  12 Termék kollekció  A hallgatók tennivalói, feladatai:  Termékkoncepció kidolgozása csapatmunkában  A kiválasztott termékkoncepció fejlesztésében való részvétel  Termékvalidáció a gyakorlatban  Részvétel a végleges termékkoncepció megvalósításában  A tanulás környezete: (pl. tanterem, stúdió, műterem, külső helyszín, online, vállalati gyakorlat stb.)  coworking tér (a járványhelyzetben online formában is megvalósítható) | | | | |
| 4. Értékelés | Értékelés (Több tanár és tanáronként külön értékelés esetén tanáronként megbontva)  Teljesítendő követelmények:  kidolgozás alatt  Értékelés módja: gyakorlati demonstráció  Az értékelés szempontjai (mi mindent veszünk figyelembe az értékelésben):  kidolgozás alatt | | | | |
| Az érdemjegy kiszámítása (az egyes értékelt követelmények eredménye hogyan jelenik meg a végső érdemjegyben? {pl. arányok, pontok, súlyok}):  kidolgozás alatt | | | | |
| Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:   * + *teljeskörű beszámítás/elismerés lehetséges*   + *részleges beszámítás/elismerés lehetséges*   + *nincs lehetőség elismerésre/beszámításra* | | | | |
|  | Kötelező irodalom:  Ajánlott irodalom: Tom Chatfield: Hogyan boldoguljunk a digitális korban,  Jaron Lanier: Miért töröld magad azonnal a közösségi oldalakról? (folyamatosan bővül) | | | | |
|  | Egyéb információk: | | | | |
|  | Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: | | | | |