|  |  |
| --- | --- |
| 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: 48-60Egyéni 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 felelősségvállalás1. 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/fejlesztés5-7 Termékfejlesztés 1. – print alapú játék fejlesztés8-9 Validációs technikák/validáció a gyakorlatban10-11 Termékfejlesztés 2. – AR fejlesztés12 Termék kollekcióA hallgatók tennivalói, feladatai:Termékkoncepció kidolgozása csapatmunkábanA kiválasztott termékkoncepció fejlesztésében való részvételTermékvalidáció a gyakorlatbanRészvétel a végleges termékkoncepció megvalósításábanA 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 alattÉrtékelés 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: |