

Kurzusleírás (tematika)

| | | | | |
|---|---|--|--|---|
| Kurzus neve: Programming to design | | | | |
| A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Green Fox Academy munkatársai (esetleges előzetes kérdések esetén: akademia@mome.hu) | | | | |
| Kód: B-SZ-201-A-202202-01 | Kapcsolódó tanterv (szak/szint): BA1 | A tantárgy helye a tantervben (szemeszter): | Kredit: 5 | Tanóraszám: 48 Egyéni hallgatói munkaóra: 102 |
| Kapcsolt kódok: | Típus: gyakorlat | Szab.vál-ként felvehető-e? | Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: - | |
| A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): - | | | | |
| A kurzus célja és alapelvei: A kurzus a BA képzésbe beépülő technológiai tantárgy első féléves prototípusa. A résztvevő hallgatókat arra invitáljuk, hogy a kurzus elvégzése során a MOME kurzusfejlesztési csapatával együtt dolgozva, saját élményeikkel, igényeikkel és visszajelzésekkel járuljanak hozzá a következő tanévben induló tantárgy oktatási tematikájához A kurzus célja, hogy a résztvevő hallgatók olyan digitális alapkompenciákat szerezzenek, amelyek segítségével képesek felismerni a digitális kreatív iparban rejlő lehetőségeket, és egy más típusú gondolkodásmód elsajátításával megkönnyítsék a művészet, design és technológia határterületein kialakuló kihívások leküzdését. A technológiai képességek és kódolás demisztifikálásával a résztvevők képesek lesznek a digitális környezetük alakítására, önmaguk és alkotásaik digitális reprezentációjára és a digitális világgal való tevélyes interakcióra. Alapelvek: Csapat és projektszemlélet: A gyakorlati oktatás során csapatban, projektszemlélettel megszerzett tudásra épít a kurzus. Fordított oktatás: Az iskolai aktív munka mellett az oktatók kidaott anyagokkal, videós anyagokkal és gyakorlatokkal segítik az otthoni tanulást. Az aktív munka mentorok részvételével zajlik, az tanórák során az otthon megszerzett kompetenciák használatán, közös problémamegoldáson van a hangsúly. Tanulni tanítás: Előadások helyett a kurzus során a mentor-mentorált viszonyrendszer kialakítására törekszünk. A hallgatók számára személyesen és online egyaránt elérhető mentorok támaszt nyújtanak a problémák megoldásához, aktív segítséggel rávezetve a hallgatót a helyes megoldások egyikére. Learning by doing: A projekt fókuszú oktatás során a közös és otthoni gyakorlatok elvégzése fejleszti a problémamegoldási kompetenciát, a mentorral közösen dolgozva a hallgatók láthatják, hogyan dolgozik a mentor, hogyan közelít meg egy problémát, milyen megoldási útvonalakat talál egy tapasztalt fejlesztő. | | | | |

Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):

Tudás: A hallgató megismeri a digitális technológia alapjait, megismerkedik a legmodernebb webes technológiák működésével és alapszintű kódolási ismereteket szerez. Tudja milyen infrastruktúra szükséges egy weboldal elkészítéséhez, felismeri a különböző programozási nyelveket. Ismeretek szerez arról, hogyan tudja a digitális világot a saját képére formálni és hogyan fejlesztheti tovább tudását.

Képesség: A hallgató képes lesz egyszerű weboldalak és webapplikációk programozására. Megtanulja az ehhez a tevékenységhez szükséges szoftverek használatát és megtapasztalja a fejlesztőcsapatokkal való együttműködés lehetőségeit. Tudja, hogyan és hol tudja megtalálni a kérdésére a választ, milyen segítő anyagok állnak rendelkezésére egy-egy feladat során. Megtanulja és megérti a technológiai szaknyelvet, így könnyebben működik együtt másokkal a digitális projektek során kialakuló interdiszciplináris csapatokban.

Attitűd: Nyitottabbá válik a digitális technológiai megoldások felé, kíváncsian szemléli a technológiai fejlődést, és képes megtalálni a művészeti és design kapcsolódásokat a saját szakterületében. Saját szakterületén számol a digitális technológiák használatával, felismeri az abban rejlő lehetőségeket, ezáltal új karrier utak nyílhatnak meg számára.

Autonómia és felelősségvállalás: Önállóan lesz képes a digitális térrel való interakcióra, képes lesz önállóan digitális fejlesztési projekteken való részvétellel. Karrierje során felelősségteljesen tudja felmérni egy-egy projekt technológiai alapigényét.

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

- Technológiai alapok
- Internet alapok
- Kiberbiztonsági alapelvek
- HTML leíró nyelv alapjai
- CSS leíró nyelv alapjai
- JavaScript alapok
- Weboldaltervezés és adatbáziskezelés
- Programozási ismeretek
- Agilis fejlesztési módszertanok

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:

1. hét - Bemutakozás és Számítógép alapok
2. hét - Az Internet alapjai
3. hét - Kiberbiztonsági alapok
4. hét - A HTML alapjai
5. hét - HTML műhelymunka
6. hét - A CSS Alapjai
7. hét - CSS műhelymunka
8. hét - Első weboldalam
9. hét - Programozási nyelvek és eszközök
10. hét - Programozási nyelvek műhelymunka
11. hét - A Parancssor használatának alapjai
12. hét - Az Interaktív weboldalak alapjai

A hallgatók tennivalói, feladatai:
részvétel az órán, órai és házi feladatok elkészítése, önálló feladat elkészítése az órán tanultak alapján szabadon választott témában.

A tanulás környezete: tanterem, az óra látogatásához laptop szükséges (pc, mac, minimum konfiguráció nincs). Amennyiben ez nem áll rendelkezésre nem kizáró ok, de előzetes jelzés szükséges!

Értékelés:

Teljesítendő követelmények:
órai jelenlét
órai és házi feladatok elkészítése
önálló zárófeladat elkészítése az órán tanultak alapján szabadon választott témában.

Az érdemjegy kiszámítása
20% órai jelenlét, 30% órai és házi feladatok elkészítése, 50% önálló zárófeladat elkészítése.

Kötelező irodalom:

Ajánlott irodalom:

Egyéb információk:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

- nem adható felmentés a kurzuson való részvétel és teljesítés alól,
- felmentés adható egyes kompetenciák megszerzése, feladatok teljesítése alól,
- más, tevékenységgel egyes feladatok kiválthatók,
- teljes felmentés adható.

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:

kurzus oktatójával előzetesen egyeztetett időpontban van lehetőség egyéni konzultációra is.