

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Személyes design				
A kurzus oktatói, elérhetőségei: Nagy László nagy.laszlo@g.mome.hu , Hegyi Béla bhegyi@g.mome.hu				
Kód: B-TG-601	Tantervi hely: BA	Javasolt félév: 6.	Kredit: 10	Tanóraszám: 96 Egyéni hallgatói munkaóra: 204
Kapcsolt kódok:	Típus: gyakorlat- orientált	Szab.vál- ként felvehető-e? Nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): előfeltétel: Kreatív stratégiák 2. + Kontextuális design 2.				
A kurzus célja: <ul style="list-style-type: none"> • A grafikai tervezéshez szükséges komplex ismeretek fejlesztése A kurzus alapelvei: <ul style="list-style-type: none"> • Gyakorlati helyzetek • Probléma-fókuszú megközelítés • Folyamat-orientált módszerek • Integráltan beépülő szakmai specifikumok és szakelméleti ismeretek 				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák): Tudás: <ul style="list-style-type: none"> • Átfogó tudással rendelkezik a tervezőgrafika terén végzett tervezői/alkotói tevékenységek alapjául szolgáló folyamatokról és koncepciókról • Széleskörű tudással és kritikai megértéssel rendelkezik a tervezőgrafika mesterségről, tipikus témáiról és vitáiról • Tisztában van a designra / (audio)vizuális művészetekre vonatkozó etikai szabályokkal, szerzői joggal • Szakterületére jellemző saját vállalkozás indítására és működtetésére vonatkozó (jogi, pénzügyi, kereskedelmi stb.) alapismeretekkel rendelkezik • Figyelme kiterjed a tervezőgrafikához kapcsolódó néhány más terület (pl. gazdaság, kultúra, jövőkutatás, ökológia, technológia) alapvető tartalmaira és általános elveire • Átfogó ismeretekkel rendelkezik a tervezőgrafika, a kreatív ipar szakmaként, illetve a kulturális intézményrendszer részeként való működéséről Képesség: <ul style="list-style-type: none"> • Képes alkalmazni szakmája etikai normáit • Szakmaspecifikus tervezési módszertan alkalmazásával tervez és menedzsel kisléptékű tervezőgrafikai projekteket. • Saját szakmája alapelveit képes szakmáján kívüliek számára kifejtetni • Képes a szakmai elvárásoknak megfelelően alkalmazni tudását különböző intézményes keretek között is • Tudományos kutatások és saját, a tervezőgrafikában és koncepcióiban végzett praktikus kutatásai eredményeit felügyelettel alkalmazza 				

Attitűd:

- Alkotó / tervező munkájában – ahol az releváns – az interdiszciplinaritásra törekszik
- Tudatos a tervezőgrafika szociális, kulturális, művészeti, politikai, ökológiai, gazdasági és etikai kontextusban elfoglalt pozíciójával kapcsolatban

Autonómia és felelősségvállalás:

- Képes a munkaerőpiacon önalkalmazóként való helytállásra
- Önállóan tájékozódik és valósítja meg saját művészeti koncepcióit
- Szakmai orientációja kialakult
- Kialakult és megszilárdult ízléssel, kritikai érzékkel rendelkezik
- Nyitottan és kommunikatíván vesz részt projektek kialakításában vagy formálásában
- A tervező/alkotó projekt csapat tagjaként felelősséget vállal nagyléptékű tervezőgrafikai projektek kisebb részeiért
- Felismeri tervező / alkotó művészeti tevékenységének közösségi és társadalmi hatásait
- Elfogadja és hitelesen közvetíti szakterületének társadalmi szerepét, értékeit
- Képes alkalmazottként dolgozni, belehelyezkedni alkalmazotti, alvállalkozói helyzetekbe
- Képes a munkaerőpiacon önalkalmazóként való helytállásra

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

- komplex tervezőgrafikai programok
- multimédia és -platform helyzetek
- szakmai reprezentáció és önpromóció
- tervezői felelősség kérdései
- szakmai etika

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük (több tanár esetén akár a tanári közreműködés megosztását is jelezve):

- Feladatismertetés, téma-konzultáció, célok és elvárások ismertetése (szeminárium, konzultáció)
- Szakelméleti ismeretek, a témakutatás módszerei (szeminárium)
- Szakmai és technikai specifikumok (szeminárium)
- A témával kapcsolatos ismeretbővítés és a szempontrendszer kialakítása (előadás, szeminárium)
- Probléma-térkép és -analízis (konzultáció)
- A tervezési folyamat tudatos felépítése (konzultáció)
- Koncepciófejlesztés (konzultáció)
- Hatáselemzés, teszt fázis (konzultáció)
- Vázlattevé prezentáció (szeminárium)
- Technikai kivitelezés, modellezés, prototípus (műhelymunka)

A hallgatók tennivalói, feladatai:

- Aktív részvétel a szemináriumokon és a konzultációkon
- Önálló felkészülés és kiselőadás egy, a kurzus oktatója által kiadott témával kapcsolatban

<ul style="list-style-type: none">• A témakutatás, a koncepció és a tervezési folyamat dokumentálása és bemutatása prezentációs formában• A tervek szakszerű technikai előkészítése nyomtatásra, modellezésre <p>A tanulás környezete:</p> <ul style="list-style-type: none">• BA otthonter
<p>Értékelés:</p> <p>Teljesítendő követelmények:</p> <ul style="list-style-type: none">• Prezentáció, amely bemutatja:<ul style="list-style-type: none">○ témakutatást○ koncepció kialakítását○ tervezési folyamat fázisait○ kész tervek dokumentációját• A tervdokumentáció leadása/feltöltése a megadott határidőre és megadott technikai paramétereknek megfelelően• Látványtervek, mock-up tervek készítése, bemutatása, feltöltése• Aktív részvétel az online tanórák min. 60%-án <p>Értékelés módja:</p> <ul style="list-style-type: none">• online prezentáció• online kérdőív• feltöltött anyagok értékelése <p>Az értékelés szempontjai:</p> <ul style="list-style-type: none">• A kutatási–tervezési–látványtervezési folyamat koherenciája• A végeredmény funkcionális, esztétikai minősége
<p>Az érdemjegy kiszámítása:</p> <ul style="list-style-type: none">• Folyamat (a teljes design folyamat és a dokumentáció tartalmi színvonala) – 50%• Produktum (a látványtervek és a tervdokumentáció tartalmi, esztétikai minősége) – 50%
<p>Kötelező irodalom:</p> <ul style="list-style-type: none">• 1) Barabási Albert–László: <i>A képlet - A siker egyetemes törvényei</i>, Libri Könyvkiadó Kft, 2018• 2) Philip Zimbardo: <i>Pszichológia mindenkinek 2.</i>, Libri könyvkiadó, 2019• 3) Malcolm Barnard: <i>Graphic Design as Communication</i>, Routledge, 2005• 4) Russ Tom: <i>Sustainability and Design Ethics</i>, CRC Press, 2010• 5) Chan Chiu-Shui: <i>Style and Creativity in Design</i>, Springer Verlag, 2015 <p>Ajánlott irodalom:</p> <p>—</p>
<p>Egyéb információk:</p> <p>—</p>
<p>Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv: —</p>
<p>Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:</p>

1. feladat

Weingart csodaországban

Kurzus:

Személyes design (1. feladat)

Témavezetők:

Nagy László

Vendégtanárok, előadók:

—

Feladatkiadás:

2022. 02. 08., 13:40

A kurzus időpontjai:

2, 6. hét:

Kedd 13:40–16:30

Szerda 13:40–16:30

Csütörtök 13:40–16:30

3, 4, 5. hét:

Kedd 13:40–16:30

Csütörtök 13:40–16:30

Helyszín:

BA hallgatói otthontér, B_303

Téma:

Személyes könyvtárgy létrehozása Wolfgang Weingart tipográfiai szellemiségének adaptálásával.

Tartalom:

Wolfgang Weingart munkásságának tanulmányozása után, személyes és oktató jellegű kísérleti tipografikák és illusztrációk létrehozása. Az esztétikus, funkcionális megoldások, és a játékos-kísérleti attitűd találkozásának keresése.

A feladat:

Készíts egy 24 oldalas, műfajilag könyv alapú lapozható tárgyat, ami Weingart tervezőművészi invencióit és grafikai/tipográfiai megoldásait veszi alapul. Tartalmilag Weingart életművén és a saját szakmai életeden keresztül reflektálj és mutasd be véleményed a tipográfiáról és a kortárs tervezőgrafikáról. A könyvtárgy tervezésénél használj experimentális nyomdai megoldásokat, illetve vizuálisan élj a non-standard tipográfiai és illusztrációs képalkotó lehetőségekkel.

A feladat teljesítése:

A feladat végeredményét az 5 hetes kurzus végéig kell elkészíteni és bemutatni. A teljes időszak három alap szakaszra oszlik, melyek részteljesítésekkel végződnek:

1. Témakutatás

- A téma elemzése
- Háttéranyagok felkutatása, elemzése
- Hazai és nemzetközi példák elemző gyűjtése (hasonló, vagy éppen különböző, de mégis összehasonlítható helyzetek tanulmányozása)
- Az összegyűjtött információk értelmezése, elemzése, rendszerezése
- **Összefoglaló kutatási tanulmány készítése a fentiek összegzésével, mely képekkel, ábrákkal illusztrált szöveg formájában mutatja be a témakutatás eredményét (kb. 3000 karakter, szóköz nélkül)**

2. Konceptió tervezés

- Tartalmi konceptió kialakítása
- Médiumok, vizuális felületek meghatározása
- A konceptió részelemeinek rendszerbe illesztése
- A projekt vizuális karakterének kialakítása
- Vázlat- és látványtervek készítése, melyek bemutatják a projekt teljes koncepcionális felépítését

3. Kivitelezés

- Layout tervezés
- Műhelymunka
- Nyomdai előkészítés
- Nyomtatás

4. Prezentáció

A teljes tervezési folyamatot és a végeredményt bemutató prezentáció

Ütemezés:

- 1. Témakutatás:** 02.08. – 02.10.
 - 2. Konceptió tervezés:** 02.11 – 02.17. (prezentáció: 02.17.)
 - 3. Kivitelezés:** 02.18.– 03.09.
 - 4. Prezentáció, értékelés:** 03.10.
-

Értékelés:

Az értékelés a kurzus utolsó napján, a záró prezentációkkal egy időben történik, március 10-én. Az itt kapott osztályzat a kurzus év végi osztályzatába részjegyként fog beszámítani!

Értékelési szempontok:

- // a témakutatás elmélyültsége
- // a koncepció átgondoltsága, felépítése
- // rendszerben gondolkodás
- // a látványtervek és a prezentáció színvonala

2. feladat

Weingart csodaországban

Kurzus:

Személyes design (2. feladat)

Témavezetők:

Hegyi Béla

Vendégtanárok, előadók:

—

Feladatkiadás:

2022. 03. 29., 13:40

A kurzus időpontjai:**9, 14. hét:**

Kedd 13:40–16:30

Szerda 13:40–16:30

Csütörtök 13:40–16:30

10, 11, 13. hét:

Kedd 13:40–16:30

Csütörtök 13:40–16:30

Helyszín:

BA hallgatói otthontér, B_303

Téma:

Egy előre választott társasjáték alapján, tipográfia témájú játék készítése. Készíthető online, és táblás játék is.

Tartalom:

Wolfgang Weingart munkásságának tanulmányozása után, oktató jellegű kísérleti grafikák létrehozása. Az esztétikus, funkcionális grafika, és a játékos-kísérleti attitűd találkozásának keresése.

A feladat:

A választott társasjáték olyan átiratát kell elkészíteni, ahol az egyes elemek kreatív megjelenésén túl a játék vizuális végeredménye is kellően izgalmas.

Példák a választható játékokra: memória játék, dominó, puzzle, útépitős játékok stb. A lényeg, hogy olyan játékok jöhetnek szóba, ahol egy épülő felület hozza létre az új összképet.

A feladat teljesítése:

A feladat végeredményét az 6-hetes kurzus végéig kell elkészíteni és bemutatni. A teljes időszak három alap szakaszra oszlik, melyek részteljesítésekkel végződnek:

1. Témakutatás

- A téma elemzése
- Háttéranyagok felkutatása, elemzése
- Hazai és nemzetközi példák elemző gyűjtése (hasonló, vagy éppen különböző, de mégis összehasonlítható helyzetek tanulmányozása)
- Az összegyűjtött információk értelmezése, elemzése, rendszerezése
- **Összefoglaló kutatási tanulmány készítése a fentiek összegzésével, mely képekkel, ábrákkal illusztrált szöveg formájában mutatja be a témakutatás eredményét (kb. 3000 karakter, szóköz nélkül)**

2. Konceptió tervezés

- 2.1. Arculati koncepció
- 2.2. A játékhoz kötődő grafikai elemek
- 2.3. Egyéb felületek (doboz, tok, online store screen)

3. Kivitelezés

Látványtervek, mock-up-ok, prototípusok... készítése

4. Prezentáció

A teljes tervezési folyamatot és a végeredményt bemutató prezentáció

Ütemezés:

- 1. Témakutatás:** 03.29–03.31.
 - 2. Konceptió tervezés:** 04.01– (prezentáció: 04.07.)
 - 3. Kivitelezés:** 04.08.–05.04.
 - 4. Prezentáció, értékelés:** 05.05.
-

Értékelés:

Az értékelés a kurzus utolsó napján, a záró prezentációkkal egy időben történik, május 5-én. Az itt kapott osztályzat a kurzus év végi osztályzatába részjegyként fog beszámítani!

Értékelési szempontok:

- // a témakutatás elmélyültsége
- // a koncepció átgondoltsága, felépítése
- // rendszerben gondolkodás
- // a látványtervek és a prezentáció színvonala