

Kurzusleírás (tematika)

Interdiszciplináris tervezés és kutatás / Social				
A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Lakner Antal (lakner.antal@g.mome.hu) Vargha Balázs (vargha.b@mome.hu) Pintérné Sosity Beáta (beatasosity@g.mome.hu)				
Kód: M-TG-201 Social	Tantervi hely: MA	Javasolt félév: 2.	Kredit: 10	Tanóraszám: 80 Egyéni hallgatói munkaóra: 220
Kapcsolt kódok:	Típus: kiegyensúlyozott	Szab.vál-ként felvehető-e? Nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): előfeltétel: Interdiszciplináris tervezés és kutatás				
A kurzus célja: <ul style="list-style-type: none">• Interdiszciplináris tervezői, alkotói és kutatási módszerek fejlesztése A kurzus alapelvei: <ul style="list-style-type: none">• Probléma-fókuszú szemléletmód• Kutatás-alapú megközelítés• Folyamat-orientált metódusok• Komplex szakmai specifikumok és szakelméleti ismeretek				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák): Tudás: <ul style="list-style-type: none">• Specializált ismeretekkel rendelkezik a tervezőgrafika tervezői/alkotói gyakorlata eredetiségének felismerésével kapcsolatosan• Érti a tervezőgrafika szakmai kérdésvetéseit és koncepciói mögötti komplexitást, összefüggéseket• Általános és specializált ismeretekkel rendelkezik saját tervezői/alkotói tevékenysége alapjául szolgáló folyamatokról és koncepciókról• Specializált ismeretekkel rendelkezik a tervezőgrafika főbb elméleteinek, alapelveinek, stíluskorszakainak és irányzatainak, fontosabb alkotásainak részterületeiről• Megújuló önálló tudással rendelkezik• Érti a tervezőgrafika filozófiáját• Tisztában van az analitikus és kritikus gondolkodással• Biztosan érti, hogy mi a kreativitás és hogyan kell alkalmazni a tervezőgrafikából megtanult kreatív képességeket más típusú problémák megoldásához• Behatóan ismeri a tervezőgrafika terén végzett tervezői/alkotói tevékenységek alapjául szolgáló legjelentősebb anyagokat, technikákat, valamint a tevékenységek végzésének körülményeit saját szakmai specializációja terén is.• Magas szintű, specializált ismeretekkel rendelkezik a tervezőgrafika területén alkalmazott tradicionális, klasszikus és innovatív anyagokról, médiumokról, eszközökről, technikákról, tisztában van a főbb technológiai, gyártási, előállítási folyamatokkal és a tevékenységek végzésének körülményeivel• Részleteiben érti és ismeri a tervezési / alkotói projekt főbb fázisainak struktúráját és összefüggéseit• Szerteágazó ismeretekkel rendelkezik a tervezőgrafika egyes részei, továbbá a design / (audio)vizuális művészetek / építészet és más művészeti ágak/szakterületek közötti kapcsolódási pontokról, valamint az alkotó- és előadó-művészeti területek közötti dinamikus kölcsönhatásról.				

- Specializált ismeretekkel rendelkeznek a tervezőgrafika terén végzett kutatás/forrásgyűjtés alapjául szolgáló módszerekről, megvalósítási irányokról, lehetőségekről.

Képesség:

- Képes irányítani és fejleszteni saját kreativitását
- A tanulmányai során elsajátított tudásra támaszkodva képes kreatívan cselekedni és reagálni komplex, váratlanul előálló és új stratégiai megközelítést követelő helyzetekben; felhalmozott eszköztárából képes adekvát módon választani
- A tervezőgrafika művészeti aspektusaira fókuszál, magas szinten műveli a kapcsolódó művészeteket és tisztában van a kortárs művészeti világgal
- Elemzi és továbbfejleszti saját tervezőgrafikai tervezői/alkotói/művészeti folyamatait
- Különböző hozott tudásokat fogad be és épít be gondolkodásába
- A kapcsolódó területek alapelveiről és tartalmairól való tudását képes alkalmazni saját munkájának megalapozásához
- Kreativitását képes az adott tervezői / alkotó / művészeti folyamatban hatékonyan mozgósítani
- Új típusú problémákra adaptálja és fejleszti a tervezőgrafikai képességeket, technikákat és technológiákat.
- Felismeri a tervezőgrafika által megoldható problémákat
- Tervezőgrafikai koncepciókat alakít ki és értékeli
- Saját tervezői/alkotói/művészi útjához jól igazodó ötletfejlesztési elveket és gyakorlatot fejleszt és elemez
- Képes kontextusban gondolkodni
- Rendelkezik mindazzal a rutin technikai képességgel, amely lehetővé teszi, hogy önálló tervezői/alkotói/művészi elképzeléseit egyéni módon és
- A saját tervezői / alkotói / művészeti tevékenységével kapcsolatos társadalmi igényeket felismeri, azonosítja, azokra reflektál
- A tervezőgrafikai koncepciókat összekapcsolja más (rokon) szak(ma)területek hasonló eszközeivel
- Önállóan (vagy más művészeti ágak szereplőivel együttműködésben) végzett tevékenysége kapcsán képes saját tervezői/alkotói/művészeti tevékenységébe más művészeti ágak elemeit beemelni
- Az együttműködés során hatékony kommunikációra képes
- Saját ötleteit és folyamatait kommunikálja az ügyfeleknek és a széles közönségnek
- Képes érvényesíteni saját tervezői/alkotói/művészeti tevékenységének végzésére, valamint annak feltételrendszerére, megfelelő körülményeire vonatkozó önálló elvárásait; ennek érdekében hatékonyan, meggyőzően kommunikál
- Saját szakterületén kívül is kifinomult kritikai ítélőképességgel rendelkezik.
- Képes együtt gondolkodni és alkotni saját szakmai közegével
- Képes nemzetközi kapcsolatokat építeni és együttműködni külföldi munka- vagy diáktársaival szakmai folyamatokban
- Képes az analitikus és kritikai gondolkodásra az adott tervezési / alkotói / művészeti helyzet kontextusában
- Képes analitikus és kritikai gondolatait az adott tervezési / alkotói / művészeti helyzet céljainak megfelelően konstruktív eredménnyel megszerezni

Attitűd:

- Kritikus, szabad gondolkodás jellemzi
- Világra nyitott, működésével arra törekszik, hogy értelmet adjon a világának
- Értékek mentén orientálódik
- A hagyományos és az új megközelítést hordozó művészeti alkotások, művek társadalmi megismertetésére és megértetésére törekszik

- Kiforrott kritikai érzéssel viszonyul a design / (audio)vizuális művészetek / építészet stílusirányzataihoz, történeti, valamint kortárs alkotásaihoz, a különböző tervezői/alkotói gyakorlatokhoz és eredményekhez
- Nyitottság, befogadás jellemzi alkotói/tervezői szemléletmódját
- Nyitottan és tudatosan bővíti szakmagyakorlási és továbbképzési lehetőségeit
- Tervezőgrafikai alkotótevékenységét magas fokú minőség és értékorientáltság, művészi érzékenység és intellektuális szemlélet jellemzi
- Társadalmilag érzékeny és elkötelezett tervei, művészeti alkotásai témájának megválasztásában és azok létrehozásában
- Tervező / alkotó tevékenysége során elkötelezett az ökológiai szempontok figyelembevételére
- Kezdeményezőkézség jellemzi, szakmai gesztusaiban provokatív
- Aktívan keresi az együttműködést más művészeti ágak/más szakterületek szereplőivel
- Törekszik szakmai kapcsolatrendszer építésére, ápolására
- Tudatosan törekszik saját szakmai határainak, illetve a szakterületek közötti határok és hagyományos keretrendszerek átlépésére, meghaladására
- Aktívan keresi azokat a kihívásokat és komplex problémákat, ahol szakmai tudását és kreativitását kamatoztatva adekvát válaszokat adhat, originális alkotásokat hozhat létre, önállóan vagy csoport tagjaként
- Aktívan keresi az új ismereteket, módszereket, kreatív, dinamikus megvalósítási lehetőségeket

Autonómia és felelősségvállalás:

- Szakmai önfelfogását az autonómia és önismeret jellemzi
- Önálló probléma-megoldásra képes
- Szakmai identitása egyértelműen kialakult
- Alkotó erő, önállóság, autonómia jellemzi
- Autonóm, objektív egyensúly jellemzi tervezői/alkotói működését
- Környezeti tudatossággal végzi tevékenységeit
- Tevékenységével tudatosan és felelősen alakítja környezetét
- Társadalmilag érzékeny és elkötelezett tervei, művészeti alkotásai célközönségének kiválasztásában és ahhoz történő eljuttatásában
- Rendszeresen kezdeményez, vezet és formál projekteket
- Nagyméretű design / (audio)vizuális művészeti / építészeti, illetve kutatás-fejlesztési projektek nagyobb részeiért felelősséget vállal a projektcsapat tagjaként

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

- Interdiszplináris Tervezés- és kutatómódszertan
- Autonomitás és közösségi felelősségvállalás
- Komplex tervezői módszerek
- Autonóm alkotói metódusok
- Kreativitás szerepe a tervezésben
- Új tervezői, alkotói horizontok
- A tervezőgrafika határterületei
- Tervezőgrafika a kortárs technológiai lehetőségek tükrében
- Perszonális alkotói metódusok és kutatási területek

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)

- A témával kapcsolatos ismeretbővítés és a szempontrendszer kialakítása (előadás, szeminárium)
- Probléma-térkép és -analízis (konzultáció)
- Az alkotói folyamat tudatos felépítése (konzultáció)
- Konceptiófejlesztés (konzultáció)
- Hatáselemzés, teszt fázis (konzultáció)
- Vázlatterv prezentáció (szeminárium)
- Technikai kivitelezés

A hallgatók tennivalói, feladatai:

- Aktív részvétel a szemináriumokon és a konzultációkon
- A témakutatás, a koncepció és az alkotói folyamat dokumentálása és bemutatása prezentációs formában
- A tervek technikai előkészítése.

A tanulás környezete:

- tanterem
- digitális labor
- műhely
- online tér

Értékelés:

Teljesítendő követelmények:

- A témakutatást dokumentáló tanulmány (15.000 karakter)
- Prezentáció, amely bemutatja:
 - témakutatást
 - koncepció felépítését
 - alkotói folyamat fázisait
 - kész tervek dokumentációját
- Digitális produktum/eredmény/makett/prototípus bemutatása
- A tervdokumentáció leadása/feltöltése a megadott határidőre és megadott technikai paramétereknek megfelelően
- Digitális produktum/eredmény/makett/prototípus elkészítése és leadása fotózásra alkalmas kiviteli minőségben
- Aktív részvétel a tanórák min. 60%-án

Értékelés módja:

- írásbeli (a tanulmány értékelése)
- szóbeli felelet, prezentáció

Az értékelés szempontjai:

- A kutatási–alkotói–kivitelezési folyamat koherenciája
- A koncepció és a létrejött megoldás tartalmi, esztétikai minősége

Az érdemjegy kiszámítása:

- Folyamat (a teljes kutatási és design folyamat, valamint a dokumentáció tartalmi színvonala) – 50%
- Produktum (a kész koncepció és a létrejött megoldás, valamint a dokumentáció tartalmi, esztétikai minősége) – 50%

Kötelező irodalom:

Ajánlott irodalom:

- Fromann Richárd: Játékoslét. A gamifikáció világa. Typotex Kiadó, Budapest, 2017
- Huizinga, Johann: *Homo ludens. Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására.* Universum, Szeged, 1990.
- Millar, Susanna: *Játékpszichológia.* Maecenas Kiadó, Budapest, 1997
- Winnicott, Donald Woods: *Playing and Reality.* Routledge, 2005

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 kiválhatók,
- teljes felmentés adható.

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:

Feladateleírás

Game on!

„Az ember csak ott egészen ember, ahol játszik.”

Friedrich Schiller

„Semmiiben sem nyilvánul meg olyan világosan az emberek jelleme, mint a játékban.”

Lev Tolsztoj

A játék, mint kultúrateremtő eszköz

Az ember játszva ismeri meg a világot. Már magzati korban is játszik az anyaméhben, az első hónapokban a kezeivel, majd különböző játékokkal, bábokkal. Kisgyermekkorban a szerepjátékok, serdülőkortól pedig az emberi játszmák veszik át a főszerepet.

A játék során az együttes cselekvéstől eljut az együttműködésig. Játsszik unalomból, szórakozásból, kíváncsiságból, győzni akarásból, a társaság kedvéért, vagy csupán a játék kedvéért. Játsszik az árnyékával, a kockával, a kártyával, a makettel, a modellel, épít diorámát, autót irányít, bújócskázik, Legózik, játék applikációkat tölt le, papírgalacsint dobál és buborékot fúj hangszeren játszik, szerepeket játszik színpadon, olimpiai játékokat úz, közösségi játékokat talál ki. A játék, mint kultúrateremtő eszköz egyidős az emberrel. A feladat témája egy "Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására".

Kurzus: MA1

Interdiszciplináris tervezés és kutatás – Social

Témavezetők: Lakner Antal, Vargha Balázs, Pintérmé Sosity Beáta

Vendég tanárok, előadók: Cserne Klára, Ragó Anett, Ullmann Tamás

Konzulens: Filkey Áron

Feladatkiadás: 2022.02.08.

A kurzus időpontjai:

Kedd: 13:40–16:30

Szerda: (02.09., 03.09.) 13:40–16:30

Csütörtök: 13:40–16:30

Helyszín:

MOME Master, Műhely

Téma

A kurzus témája az ember és a játék, mint kultúrateremtő eszköz viszonyának újraértelmezése. A hallgatók egyénileg kiválasztanak egy lehetséges területet a témán belül, kutatást végeznek, előadásokat hallgatnak majd ezek segítségével kidolgozzák saját játék projektjüket.

Tartalom

A játék az emberiség életében az elsődleges kulturális tény. A kultúra “magasabb tartalmai”, az eszmék, ideológiák, mágikus kultuszok mind-mind származékos, a kultúra játszása közben utólag, az idők folyamán kialakult jelenségek, “az emberi kultúra a játékból, játékként kezdődik és bontakozik ki” – fogalmazza meg Johan Huizinga. A játék tehát nem szorul magyarázatra, jelenléte kezdettől fogva természetes adottság.

A feladat

A feladat első része a játék, mint kultúrateremtő eszköz újraértelmezése egy önállóan végzett kutatás alapján. A feladat második része egy saját játék objektum vagy egyéb játékkonceptió megtervezése, prototípusának, makettjének elkészítése, performatív előadása, akár együttműködésen alapuló, bevonó jellegű közösségi játéktevékenység megszervezése. A koncepció megvalósulhat érzékeny társadalmi csoportok bevonásával is. A játék megvalósításához a médium szabadon választható. A megvalósuló projekt tervének tartalmaznia kell a felhasználói iránymutatásokat, a játék szabályait, lehetőségeit, a megvalósítási paramétereket, feltételeket, látványelemeket, a célcsoport pontos meghatározását.

A játéktervek között nem főként nem társasjátékokat, kártyajátékokat várunk.

A feladat teljesítése

A feladat végeredményét a 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 intézmények 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. 10.000 karakter, szóköz nélkül)**

2. Konceptió tervezés

3. Kivitelezés

4. Prezentáció

Ütemezés

- 1. Témakutatás: 02.08–03.01.**
- 2. Konceptió tervezés: 03.01.–03.31.**
- 3. Kivitelezés: 04.01.–04.28.**
- 4. Prezentáció, értékelés: 05.03–05.05.**

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