

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Play for Design				
A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Vető Péter – vetopet@mome.hu				
Kód: B-KF-401-DI-202301-06 M-KF-301-DI-202301-06	Kapcsolódó tanterv (szak/szint):	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter): 2023/24. I.	Kredit: 5 kredit	Tanóraszám: 48 Egyéni hallgatói munkaóra:
Kapcsolt kódok:	Típus: (szeminárium/előadás/gyakorlat/konzultáció stb.)	Szab.vál-ként felvehető-e?	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): Teljesített BA1				
A kurzus célja és alapelvei: A designer egyik fontos feladata, hogy szakmájáról hosszú távon gondolkodjon és igyekezzon tapasztalatait, nézőpontjait a jövő generációjával is hatékonyan megosztani. A kurzus feladata megtalálni és hatékonyan oktatni a játék eszközével egy olyan célcsoportot, amely nyitott a designközpontú gondolkodásra, az innovatív, kreatív ötletek alkalmazására.				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák): Az előkészítéshez szükséges információkat képes összegyűjteni, rendszerezni, elemezni. Nyitott és érdeklődő más területek iránt, képes csoportban dolgozni (kutatás). Irányított környezetben képes a rendelkezésre álló információk és tudás alapján a rá vonatkozó munkafolyamatokat megtervezni. Az alkalmazott módszerek és eszközök segítségével komplex koncepciót épít, melyet dokumentál és képes annak kommunikálására.				
A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák: - Kutatás: feltárni a designgondolkodást közvetítő eszközöket, ideális célcsoportot <ul style="list-style-type: none">- koncepciófejlesztés- dokumentáció- adatgyűjtési, elemzési és értékelési módszerek- művészeti és design megismerési és alkotó módszerek- ötlet- és koncepciófejlesztési módszerek- kutatási kollaborációs módszerek- dokumentációs és kommunikációs módszerek				

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A hallgatók tennivalói, feladatai:

A tanulás környezete: (pl. tanterem, stúdió, műterem, külső helyszín, online, vállalati gyakorlat stb.)

Értékelés:

(Több tanár és tanáronként külön értékelés esetén tanáronként megbontva)

- órai aktivitás
- a tervezési-kutatási folyamat felépítettsége, tudatossága, következetessége
- a teljes tervezési folyamatot bemutató anyag minősége
- a felvetett ötletek újszerűsége kreativitása
- a konzultációkon mutatott aktivitás jelenlét
- az össze- és szétszerelés módjának ötletessége, látványossága
- a kialakult terv használati értéke
- formai megjelenése, esztétikai értéke
- szóbeli prezentáció minősége

Az érdemjegy kiszámítása (az egyes értékelt követelmények eredménye hogyan jelenik meg a végső érdemjegyben? {pl. arányok, pontok, súlyok}):

A félév végi jegy komponensei:

- Aktivitás, jelenlét 10 %
- KUTATÁS 20%
- KONCEPCIÓ KIDOLGOZÁSA 20%
- Kreatív minőség 20%
- Vizuális színvonal 20%
- Vizsgaprezentáció 10%

Értékelés:

- 91-100%: jeles
- 81-90%: jó
- 71-80%: közepes
- 61-70%: elégséges
- 0-60%: elégtelen

Kötelező irodalom:

Kaszás György: Kreativitássuli; Animus

Ajánlott irodalom:

Iben Dissing Sandhal: Játék dán módra; HVG Könyvek

Bodóczky István: Vizuális nevelés II; Helikon

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: