

Cím **Digitális Tárgyalkotás 1 / Tervezés**

Tantermi
Stúdió, műterem vagy műhely
Külső helyszín
Online

Kódok **B-TA-305**

Hirdető **Design Intézet**

	Kurzus típusa	Kredit	Kontaktóra	Otthoni munkaóra	Tantárgy típusa	Félév	Melyik tantárgy része?
Alapadatok	Gyakorlat	5	48	48	gyakorlat	2024-25 őszi	Digitális Tárgyalkotás 1

Ajánlás **Tárgyalkotás BA 2 Digitális Tárgyalkotás szakspecializáció hallgatói**

Rövid leírás **Társasjáték**

Tervezz társasjátékot, amely reflektál valamely kortárs világtörténelmi, antropológiai, lélektani kérdésre!

Vizsgáld meg a társasjátékok fogalmát, kutatásodban különböztess meg a board és tabletop játékokat! Vizsgáld a játék közbeni interakciókat, kutasd, hogy milyen alapérzelmekre hat maga a játszás!

Játékok legyen klasszikus board (táblás) játék, elemeit 3d nyomtatással és lézervágással készítsd el! A játék legyen gördülékeny, élvezhető, mock-upod elkészült, gyártásra kész koncepció első darabját tükrözze!

Oktatók	Oktató neve	Oktató elérhetősége	BIO	Fogadóóra
	Kövér Dóra Rea	dkover@mome.hu		

Félév menete	A kurzus menete	Órarendi időpontok
	heti	csütörtök 9:10-12:10

Alk.	Dátum	Heti tartalom
1	09.12.	feladatkiírás
2	09.19.	érzékenyítés
3	09.26.	kutatás
4	10.03.	kutatás
5	10.10.	konceptióépítés
6	10.24.	KÖKO
7	10.31.	konceptióépítés
8	11.07.	szűkítés
9	11.14.	kivitelezés
10	11.21.	kivitelezés
11	11.28.	kivitelezés
12	12.05.	kivitelezés
13	12.09-13.	kivitelezés hete
14	12.16-18.	kiértékelés hete
15		

Követelmények és értékelés	Követelmény, beadandó munka	Értékelés szempontjai	Leadási határ-idő, alkalom	Súly az érdemjegyben
	órai feladatok	konzultáció		30%

elkészült tárgye gyűttes	konzultáció		70%
--------------------------	-------------	--	-----

Kötelező irodalom

Ajánlott irodalom

Tanulási

Tudás	A kurzus hallgatói a kurzus végére megismerkednek a táblás társasjátékok mikéntjével.
Képesség	A hallgató képes egyénileg koncepciót felépíteni ezek alapján.
Attitűd	A hallgató kellő nyitottsággal és figyelemmel kíséri az órákon elhangzottakat
Felelősségvállalás	A hallgató vezetéssel képes kisebb döntések meghozatalára, adaptív alkalmazására.

Felmentés

- 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.

Tantervi kapcsolatok

Tantárgy	Kapcsolódó kurzusok (párhuzamosságok)	Kurzus érdemjegy aránya a tantárgyban
Digitális Tárgyalkotás 1	Tervezés	50%
	Szakelmélet	25%
	Közös szakelmélet	25%

A kurzus előfeltételei	Szabodon választott esetén sajátos előfeltételek:	Szabodon választhatóként felvehető?
nincs	nincs	nem

Egyéb információ