

Kurzusleírás (tematika)

Kurszus neve: Médiaművészet - Tervezés 2 / Immerzív Élménytervezés				
A kurzus oktatói, elérhetőségei: Cseh Dániel (cseh.daniel@mome.hu) Halák László (halak.laszlo.andras@mome.hu) Pálfalusi Attila (palfalusi@mome.hu)				
Kód: M-MD-303 Immerzív élményterv	Tantervi hely: MA	Javasolt félév: 3.	Kredit:	Tanóraszám: Ebből Egyéni hallgatói munkaóra:
Kapcsolt kódok:	Típus: gyakorlat konzultáció	Szab.vál-ként felvehető-e? nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
A kurzus kapcsolatai Előfeltételek: Médiaművészet - Tervezés 1. Párhuzamosságok: Médiaművészet - Tervezés 2 / Központi konzultáció; Médiaművészet - Tervezés 2 / Showreel; Médiaművészet - Tervezés 2 / Immerzív Élménytervezés				
A kurzus célja és alapelvei: A kurzus célja, hogy a hallgatók megismerjék és alkalmazzák az edukációs és ismeretterjesztő tartalomtervezés kortárs módszereit az interaktív kiállítási környezetek és a fizikai számítástechnika (physical computing) integrálásával. A kurzus során a hallgatók képesek lesznek a látogatókat bevonó, élményalapú tanulást támogató projektek kidolgozására és megvalósítására. A kurzus felépítése: Első feladat: A hallgatók edukációs célú tartalmakat fejlesztenek interaktív kiállítási környezetekhez. A fókuszban a történetmesélés, a multimediális elemek és a látogatói interakció tervezése áll. A cél egy olyan prototípus létrehozása, amely demonstrálja, hogyan válhat a tudásátadás élményszerűvé és aktívvá. Második feladat: A hallgatók ismeretterjesztő game design projekten dolgoznak, ahol a játékelményt a game engine használat mellett a fizikai számítástechnikai eszközök bevonásával alakítják ki. A hangsúly a játékmechanikák, a történet, valamint a technológiai és művészeti elemek összehangolásán van.				
Tanulási eredmények Tudás: - Magas szintű esztétikai és kritikai érzékkel, valamint kialakult ízléssel rendelkezik. - Magas szinten érti és ismeri a projektmenedzsment működését, folyamatát, illetve alkalmazását saját szakterületén. Képesség:				

- Képes értékelni saját szakmai tevékenységét, szakmai erősségeit, gyengeségeit, és tudását, kompetenciáit és alkotói, tervezői gyakorlatát folytonosan naprakészen tartja, megújítja, fejleszti.

Attitűd:

- Saját alkotó, tervező tevékenységét képes elhelyezni a tágabb kulturális, gazdasági és piaci kontextusban, szakmája etikai és szerzői jogi normáit betartja.

Autonómia és felelősségvállalás:

- Szakmai identitása egyértelműen kialakult.
- A média design szakmai kérdéseiben önállóan tájékozódik, saját ízléssel és szakmai véleménnyel bír.

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

- *Interaktív installációk és kiállítási környezetek tervezési alapjai*
- *Élmény központú történetmesélés és narratív struktúrák a kiállítás*
- *Oktatási és ismeretterjesztő célú multimédiás tartalmak tervezése*
- *Tanulási célok és célközönség elemzése*
- *Interakciótervezés hardver és szoftver integrációval*
- *Szenzorok és kimeneti eszközök használata (pl. LED-ek, motorok, kijelzők)*
- *Játékmechanikák és motivációs rendszerek*
- *Felhasználói tesztelés és iteratív fejlesztés*
- *Prezentációs és dokumentációs technikák*
- *Feladat kiosztás és csapatmunka*
- *Projekttervezés és ütemezés*
- *Technikai és kreatív csapatmunka integrálása*

A hallgatók tennivalói, feladatai:

- *látványtervek fejlesztése*
- *előadás fejlesztése*

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

– 15 fő befogadására alkalmas sötétíthető terem, projektor (+ átalakítók min. HDMI és VGA), hangfal, terem adottságaitól függően vetítővászon, elosztó, internet elérés számítógép hozzáférés

– 15 fő befogadására alkalmas műhelytér

Értékelés:

Teljesítendő követelmények:

- Gyakorlatok, dokumentációk, kiadott feladatok elkészítése és színvonalas prezentációja.

Az értékelés szempontjai:

- határidők betartása
- átlátható munkafolyamat
- gyakorlati feladatok elkészítése
- az elkészült művek tartalmi, formai és szakmai minősége
- a prezentáció tartalmi, formai és szakmai minősége

Az érdemjegy kiszámítása:

- Határidők betartása: maximum 10%
 - Átlátható munkafolyamat: maximum 10%
 - Gyakorlati feladatok elkészítése: maximum 30%
 - Az elkészült művek tartalmi, formai és szakmai minősége: maximum 25%
 - A prezentáció tartalmi, formai és szakmai minősége: maximum 25%
-
- 91-100% = jeles (5)
 - 81-90% = jó (4)
 - 66-80% = közepes (3)
 - 51-65% = elégséges (2)
 - 0-50% = elégtelen (1)

A kurzus a Médiaművészet - Tervezés 2 tantárgy része.

A kurzus tárgyon belüli értéke: 100%

A kurzust a tárgyon belül meghirdetett valamennyi kurzussal együtt fel kell venni.

(Médiaművészet - Tervezés 2 / Központi konzultáció;

Médiaművészet - Tervezés 2 / Showreel;

Médiaművészet - Tervezés 2 / Immerzív Élménytervezés).

Amennyiben a hallgató a többkurzusú tárgy bármely kurzusából elégtelen osztályzatot szerez vagy valamely kurzusát nem teljesíti, az egész tárgy ismétlése szükséges.

Ajánlott irodalom:

Manovich, L. (2001). The language of new media. MIT Press.

Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. A K Peters.

Simon, N. (2010). The participatory museum. Museum 2.0.

Egyéb információk:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

- *teljeskörű beszámítás/elismerés lehetséges*
- *részleges beszámítás/elismerés lehetséges*
- *nincs lehetőség elismerésre/beszámításra*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:

Fogadóóra

Cseh Dániel: keddenként 13:00-14:00

Halák László: péntekenként 10:00-12:50

Pálfalusi Attila: Csütörtök: 10:00-12:00

Online, előre egyeztetett időpontban