

Cím **Business to Design II. // Animáció**

Kódok B-BD-102-AN

Hirdető Alapképzések Iskolája

Környezet Tantermi

Alapadatok

Kurzus típusa	Kredit	Kontaktóra	Otthoni munkaóra	Tantárgy típusa	Félév	Melyik tantárgy része?
Szeminárium	aláírás	24	24	Kritérium	3.	Business to Design

Ajánlás

A kurzus során a hallgatók **a kreatívipari vállalkozásfejlesztés alapfogalmaival, legfontosabb módszereivel és eszközeivel ismerkedhetnek meg**, kifejezetten **saját szakjukra szabott példák**on, esettanulmányokon és feladatokon keresztül **szakhoz kötődő szakmai mentorok közreműködésével**. Hiszünk abban, hogy vállalkozni és innovatív ötleteket megvalósítani bárki képes, a megfelelő eszközök és tudás elsajátításával.

A kurzus a **Business to Design a BA képzésbe épülő** vállalkozásfejlesztési tantárgy **második félévének kötelező kurzusa**.

Rövid leírás

A kurzus bemutatja **az üzleti tervezés fogalmait és a tervezési folyamat különböző szakaszait saját szakos szempontból**. Kitér továbbá egy komplett üzleti terv kidolgozásához használt eszközökre és módszerekre. Mindezek mellett nem csak egy vállalkozás indítására készít fel, hanem felvértezi a hallgatókat az innovatív ötletek megvalósítására a későbbi karrierjük során is.

A kurzus egyik alappillére a csapatmunkában való elmélyülés, így a különböző témákhoz kapcsolódó órai feladatokat csapatban kell majd megoldani a résztvevő hallgatóknak.

A kurzus során figyelembe vesszük az egyetem hallgatóinak szakmai sokszínűségét, így a feladatok és az esettanulmányok szintjén minden alkalommal több irányt, karrierpályát, vállalkozói attitűd modellt mutatunk be.

A kurzus egyes alkalmai az alábbi **négy elemből épülnek fel**:

1. Elméleti előadások: az alkalom aktuális témájának megalapozása, az ahhoz kapcsolódó elméleti, tudományos háttér átadása. Fontos definíciók megértése és összefüggések feltérképezése.

2. Esettanulmányok: A témához kapcsolódó jó és rossz példák tanulmányozása releváns, aktuális hazai és külföldi esettanulmányokon keresztül.

3. Eszközkészlet bemutatása: Megtanítjuk, hogy az üzleti tervezési folyamat adott szakaszában milyen módszertant, milyen eszközöket, sablonokat érdemes segítségül hívni.

4. Workshopok: A kurzus elején megismert elméleti alapokra épített gyakorlati feladatok, amelyek során kipróbálhatóvá tesszük a munkához szükséges legfontosabb eszközöket.

A kurzus valamennyi BA2 tervező szakos hallgató számára kötelező. A hallgatók az egyes alkalmakon csapatokban dolgoznak. A kurzus egy későbbi a BA képzésbe épülő, 3 féléves tantárgy második félévének kurzusa is egyben. A hallgatók aktívan részt vesznek a kurzus fejlesztésében, visszajelzéseikkel és megfogalmazott igényeikkel segítik a tantárgyfejlesztés folyamatát. Ebből adódóan a kurzus során több időt fordítunk a visszajelzésekre.

Oktatók			
Oktató neve	Oktató elérhetősége	BIO	Fogadóóra
Gorka-Focht Máté	gorka@mome.hu	Egyetemi tanársegéd – szakterület: marketing, márkakommunikáció, experience design.	Elektronikus úton előre egyeztetve.
Szakály Réka Anna	szakaly.reka.anna@teach.mome.hu	Óraadó oktató.	-
Dr. Kollarik Tamás	kollarik.tamas@mome.hu	Egyetemi docens – szakterület: filmjog, intézménytörténet.	Elektronikus úton előre egyeztetve.
Osváth Gábor	osvath.gabor@teach.mome.hu	Óraadó oktató.	-

Félév menete			
A kurzus formátuma			Órarendi időpontok
Tanterem + online eszközök (Teams, Onedrive, Miro, Slido, Kahoot).			Kedd (16:40-18:00)
Az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük, tanári közreműködés jelölése			
Hetek	Dátum	Heti tartalom	Műhely/speciális terem
1.	szeptember 9.	Bevezetés, a kurzus menetének és követelményének ismertetése.	-
2.	szeptember 16.	Művészi/stúdió működés – mentor bemutatása.	-
3.	szeptember 23.	Alkalmazott, művész/ügyfél oldal – mentor bemutatása.	-
4.	szeptember 30.	Csoportdinamikai, szakmai önismeret, értékmenedzsment – időmenedzsment.	-
5.	október 7.	Piacutatás, felhasználó-kutatási eszközök.	-
6.	október 21.	BMC a gyakorlatban.	-
7.	október 28.	Művészi működési modell, megélhetés	-
8.	november 4.	Költségvetés tervezés és finanszírozás.	-
9.	november 11.	Kommunikáció.	-
10.	november 18.	Branding / Menedzsment.	-
11.	november 25.	Social Impact / Konzultációs alkalom.	-
12.	december 2.	Pitching & Feedback.	-

Kurzusteljesítés feltételei, követelmények és értékelés				
A hallgatók tennivalói, feladatai				
Követelmény, beadandó munka	Értékelés módja	Értékelés szempontjai	Leadási határidő, alkalom	Súly az érdemjegyen
Félévközi házi feladatok (max. 3 darab) elkészítése, és feltöltése a kurzus Teams-felületére.	írásbeli	A feladatok jellegéből fakadó szakmai igényesség, kidolgozottság.	(félév menetének függvényében)	10%
A féléves projekthez kapcsolódó PITCH megírása és audio-vizuális formában történő leadása (csapat szinten)	írásbeli	Számot ad a kurzus során alkalmazott módszerek, eszközök elméletéről és gyakorlati alkalmazásáról. Képes egy valós üzleti helyzet modellezésére, és ennek sarokpontjait képes átadni a megadott szóbeli és írásos formátumokban.	2027. január 8.	30%
A projekt ONE-PAGER kitöltése (egyéni szinten)	írásbeli			30%
KOMPETENCIA ADATLAP kitöltése – jelentkezés a 3. félévre (egyéni szinten)	írásbeli			30%
Általános, átfogó feltételek				
Órai jelenlét, hiányzások maximális száma: 3				
PITCH megírása és audio-vizuális formában történő leadása csapat szinten.				
Projekt ONE-PAGER és KOMPETENCIA ADATLAP kitöltése - jelentkezés a 3. félévre egyéni szinten.				
A @stud.mome.hu e-mailcím és a kurzus Teams-felületének használata kötelező.				

Jegyzetek és irodalom
Kötelező irodalom
Órai prezentációk és átadott háttéranyagok, az órán alkalmazott eszközök.
Kurzus jegyzetei, prezentációi
Minden órát követően megosztva a kurzushoz tartozó Teams-csoportban.
Ajánlott irodalom
Vecsenyi János, Petheő Attila: Vállalkozz okosan / Az ötlettől a piacra lépésig, 2017.
Alexander Osterwalder és Yves Pigneur: Üzletimodell építés, 2012.
David J. Bland I Alex Osterwalde: Üzleti ötletek tesztelése, 2021.
Greg Bernarda - Alexander Osterwalder - Yves Pigneur - Alan Smi: Értékajánlat tervezés, 2022.
Serfőző Péter: Branding és a vizuális válasz.
Marty Neumeier: 46 Rules of Genius, The: An Innovator's Guide to Creativity, 2015.
Florian Lüdeke-Freund, Henning Breuer, Lorenzo Massa: Sustainable Business Model Design - 45 Patterns, 2022.

Tanulási eredmények	
Tudás	A hallgató ismeri a vállalkozásfejlesztés és üzleti tervezés elméleti alapjait, széleskörű eszköztárát. Ismeri az üzleti tervezés aktuális, leghatékonyabb módszertani alapjait. Tudja elemezni a jövőbeli lehetőségeket egy innovatív ötlet megvalósításához, saját szellemi termékének piacra való bevezetéséhez. Széleskörű ismereteket szerez olyan kreatívipari jó példákról, esettanulmányokról, amelyek a későbbiekben példaként szolgálhatnak a munkájához.
Képesség	Ismer és alkalmazni képes olyan felhasználóközpontú eszközöket, amelyek segítik a legmegfelelőbb, innovatív megoldások megtalálását a vállalkozásfejlesztési folyamatban. A megszerzett tudásnak köszönhetően ismeri a saját képességeit, meg tudja találni a szerepét egy csapatban. Hatékonyan tud interdiszciplináris csapatban dolgozni. Rendelkezik azzal a módszertani tudással, amely abban segíti őt, hogy a megfelelő helyzetben, a megfelelő eszközök segítségével a legjobb döntéseket legyen képes meghozni az üzleti tervezési folyamatban. Tudja honnan és hogyan kérjen tanácsot elakadásai során. Képes a kritikai gondolkodásra és észrevételek, visszajelzések megfogalmazására, illetve azok fogadására és hatékony beépítésére a későbbi munkába. Képes az iteratív tervezésre.
Attitűd	Nyitott az új ismeretekre, kíváncsian áll a gazdaságtudományi kérdésekhez, új üzleti lehetőségekhez, önállóságot és csapatmunkát egyaránt igénylő feladatokhoz. Fejlődni akar szakmailag és személyiségében is. Elképzelhetőnek tartja, hogy a későbbiekben vállalkozóként folytassa az egyetem utáni karrierjét, vagy alkalmazottként, alkotóként vállalkozói szemléletet képviseljen. Fogékony innovációs, felhasználóközpontú módszertanok elsajátítására. Nyitott a csapatmunkára, együttműködésre, szívesen dolgozik más területek szakértőivel, képviselőivel. Szociálisan érzékeny, az innovációs folyamatok megvalósítása során nem feledkezik meg a kritikus társadalmi kérdésekről és a fenntarthatóságról.
Autonómia és felelősségvállalás	Önálló elméleti és gyakorlati tudását irányított tervezési/alkotói folyamatokban is hajlandó működtetni. Elfogadja és hitelesen közvetíti szakterületének társadalmi szerepét, értékeit.

Felmentés
Nem adható felmentés a kurzuson való részvétel és teljesítés alól.

Tantervi kapcsolatok		
Tantárgy	Kapcsolódó kurzusok (párhuzamosságok)	Kurzus érdemjegy aránya a tantárgyban
Business to Design	-	-
A kurzus előfeltételei	Szabadon választott esetén sajátos előfeltételek:	Szabadon választhatóként felvehető?
B-BD-101	nincsenek	nem

Mesterséges intelligencia használatára vonatkozó irányelvek és szabályok a kurzusban
A mesterséges intelligencia egyetemi használatára a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Mesterséges Intelligencia és Plágiumszabályzata vonatkozik.

Alapanyagigény	Ki biztosítja?
-	-

Egyéb információ, megjegyzések
A kurzus során online és offline eszközök párhuzamos használatára kerül sor, ezért elengedhetetlen saját digitális eszköz használata (tablet, laptop) - csapatonként min. 1 eszköz. Az egyes órákhoz tartozó anyagok megosztása, és a kurzushoz kapcsolódó kommunikáció Microsoft Teams-en keresztül történik.