

Kurzusleírás (tematika)

Kurszus neve: Médiaművészet - Tervezés 2 / Immerzív Élménytervezés				
A kurzus oktatói, elérhetőségei: Halák László (halak.laszlo.andras@mome.hu)				
Kód: M-MD-303 Immerzív élményterv	Tantervi hely: MA	Javasolt félév: 3.	Kredit:	Tanóraszám: 56 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 / Multimédia Látványtervezés; Médiaművészet - Tervezés 2 / Immerzív Élménytervezés				
A kurzus célja és alapelvei: A kurzus célja bevezetni a résztvevő hallgatókat az interaktív, immerzív élménytervezés alapjaiba egy egyénileg tervezett és megvalósított, helyspecifikus projektfeladat elkészítésén keresztül. A feladat végrehajtása során a hallgatók megismerkednek a kreatív programozás, a gépi látás, és a game engine-ek nyújtotta lehetőségekkel és használatukkal. A szerzett tudást egy résztvevőket bevonó, immerzív, nonlinearis, helyspecifikus élmény tervének és demójának létrehozásába fektetik.				
Tanulási eredmények Tudás: - Magas szintű esztétikai és kritikai érzékkel, valamint kialakult ízléssel rendelkeznek. - 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:

- *Bevezetés a kreatív programozásba*
- *Game engine használat és lehetőségek*
- *Projection mapping alapok*
- *Gépi látás alapok*
- *Játékmechanikák és motivációs rendszerek*
- *Felhasználói tesztelés és iteratív fejlesztés*
- *Prezentációs és dokumentációs technikák*
- *Projekttervezés és ütemezés*

A hallgatók tennivalói, feladatai:

- *látványtervek fejlesztése*
- *projektfejlesztés*
- *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*

Ütemezés:

2026. október 21. - Bevezetés, feladatismertetés
2026. október 21. - Egyéni projekt fejlesztése, konzultáció
2026. október 28. - Egyéni projekt fejlesztése, konzultáció
2026. november 4. - Egyéni projekt fejlesztése, konzultáció
2026. november 11. - Egyéni projekt fejlesztése, konzultáció
2026. november 18. - Egyéni projekt fejlesztése, konzultáció
2026. november 25. - Egyéni projekt fejlesztése, konzultáció
2026. december 2. - Záróprezentáció

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: 60% A kurzust a tárgyon belül meghirdetett valamennyi kurzussal együtt fel kell venni. (Médiaművészet - Tervezés 2 / Központi konzultáció; Médiaművészet - Tervezés 2 / Showreel; Médiaművészet - Tervezés 2 / Multimédia Látványtervezés Médiaművészet - Tervezés 2 / Immerzív Élménytervezés). Amennyiben a hallgató a többkurzusú tárgy bármely kurzusából elégtelen osztályzatot szerez vagy valamely kurzusát nem teljesíti, az egész tárgy ismételése 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.
Egyéb információk:
Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv: – <i>teljeskörű beszámítás/elismerés lehetséges</i> – <i>részleges beszámítás/elismerés lehetséges</i> – <u><i>nincs lehetőség elismerésre/beszámításra</i></u>
Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: Fogadóóra Halák László: péntekenként 10:00-12:50 Online, előre egyeztetett időpontban