

Cím

# Play for Design

Tantermi  
Stúdió, műterem vagy műhely  
Külső helyszín  
Online

Kódok B-KF-401-DI-202402-06, M-KF-301-DI-202402-06

Hirdető **Design Intézet**

Alapadatok	Kurzus típusa	Kredit	Kontaktóra	Otthoni munkaóra	Tantárgy típusa	Félév	Melyik tantárgy része?
	<b>Gyakorlat</b>	<b>5</b>			<b>KFI</b>		

Ajánlás

Rövid leírás

A designer egyik fontos feladata, hogy szakmájáról hosszú távon gondolkodjon és igyekezzen 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, technológiai lehetőségek beemelésére a mindennapokban (informatika, IOT). A kurzus végeredménye minden esetben egy működő koncepció, amely a kiértékelésen teljeskörűen tesztelhető.

A tervezés csapatban és egyénileg is végezhető. A konzultáció workshopszerű, csoportos formában zajlik.

Oktatók

Oktató neve	Oktató elérhetősége	BIO	Fogadóóra
Vető Péter	<a href="mailto:vetopet@mome.hu">vetopet@mome.hu</a>	bara.studio	
Czoch András			

Félév menete

A kurzus menete	Órarendi időpontok
Workshop-konzultáció	

Alk.	Dátum	Heti tartalom
1		[Kurzushét]
2	02.23	Feladatismertetés
3	03.01	Workshop
4	03.08	Kutatás
5	03.15	Kutatás
6	03.22	Koncepcióalkotás
7	- ünnepnap	konzultációs lehetőség a hét folyamán (prototípzálás, tesztelés)
8	- ünnepnap	konzultációs lehetőség a hét folyamán (prototípzálás, tesztelés)
9	04.12	tesztek-workshop
10	04.19	előadás és konzultáció vendég előadóval
11	04.26	fejlesztés-tesztelés
12	05.03	fejlesztés-tesztelés
13	05.10	terv véglegesítése, szabályok véglegesítése
14	felkészülés hete	
15	kiértékelés hete	

Követelmények és értékelés

Követelmény, beadandó munka	Értékelés szempontjai	Leadási határ- idő, alkalom	Súly az érdemjegyen
Prototípus 1.	egyértelmű célok, játszhatóság	04.12	10%
Prototípus 2.	egyértelmű célok, játszhatóság, vizuális minőség	05.10	20%
Prototípus 3. (végeredmény)	kommunikálható minőségű végeredmény, mely összegzi a korábbi munka erőseit.		20%
Órai aktív részvétel, felkészültség			50%

Kötelező  
irodalom

Ajánlott  
irodalom

Kaszás György - Kreativitás suli  
Zalavári József - Design játékok  
Iben Dissing Sandhal: Játék dán módra; HVG Könyvek  
Bodóczy István: Vizuális nevelés II; Helikon

Tanulási  
eredmények

Tudás Képesség Attitűd Felelősségvállalás	<p>Megtervezi az érdekeltek bevonását Már a projektjei kezdetén figyelembe veszi az érdekelt felek bevonását. Ismeri az érdekeltekkel való együttműködés értékét Gondosan előkészíti és megtervezi a workshopokat Biztosítja, hogy a csapatban mindenki részt vegyen, meghallgassák és bevonják a műhelymunkába. Képes a műhelymunkák napirendjét különböző módszerek alkalmazásával megtervezni Ismeri a multidiszciplináris csapattal való munka nehézségeit. A társalkotási módszereket saját projektjeihez igazítja. Nyitottsággal, empátiával és kíváncsisággal fordul a legfontosabb érdekelt felek felé. Ismeri a facilitátor szerepét a tervezési folyamatban Világos utasításokat ad a workshop résztvevőinek A műhelymunkák során kezeli az időt és betartja a napirendet. Hatékonyan dokumentálja a műhelymunkák eredményeit Meghatározza a releváns felismeréseket a közös alkotóülések után</p>

Felmentés

Nem adható felmentés a kurzuson való részvétel és teljesítés alól,

Felmentés adható egyes kompetenciák megszerzése, feladatok teljesítése alól,

Más, tevékenységgel egyes feladatok kiválthatók,

Teljes felmentés adható.

Tantervi  
kapcsolatok

Tantárgy	Kapcsolódó kurzusok (párhuzamosságok)	Kurzus érdemjegy aránya a tantárgyban
Befoglaló tantárgy címe	[Ez a kurzus]	
	Másik kurzus címe	
	Harmadik kurzus címe	
A kurzus előfeltételei	Szabadon választott esetén sajátos előfeltételek:	Szabadon választhatóként felvehető?

Egyéb  
információ