

Kurzusleírás (tematika)

| | | | | |
|---|--|---|---|---|
| Kurzus címe: Save the Káli- medence, társasjáték tervezés | | | | |
| Kurzus oktató(k) neve és elérhetősége: Szentandrás Dóra, szentandrasi.dora@mome.hu , Szalontai Ábel, szalontai@mome.hu | | | | |
| Kód: B-KF-401-A-232402-03 | Kapcsolódó tanterv (szak/szint): | A tantárgy helye a tantervben (szemeszter): 2023/24/ tavasz | Kredit: 5 | előadás: 13 óra seminarium: 13 óra gyakorlat/ konzultáció: 41 óra egyéni hallgatói munkaóra: 83 óra |
| Kapcsolt kódok: M-KF-301-A-232402-03 | Típus: KFI 39 % elmélet, 61% gyakorlat | Szab.vál-ként felvehető-e? | Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: | |
| A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): A kurzusnak nincs előfeltétele, BA és MA hallgatók számára is felvehető | | | | |
| A kurzus célja és alapelvei: A MOME Balatorium projektben megvalósult Save the Lake ökológiai kooperatív társasjáték megjelenése számos további megkeresést hozott. Ezek eredménye, hogy megvalósulhat a Save the Lake társasjáték sorozat 2. játéka, mely a Káli medence szociológiai problémájából indul ki. Az utóbbi évtizedekben jelentősen átalakult a térség társadalma, melynek oka, hogy a rurális területek és társadalmi és természeti értékeik miatt vonzó falvaiba egyre több városi értelmiségi, művész költözött, akik hatással vannak a helyi kultúrára és az épített környezetre is. A kurzus során egy olyan kooperatív társasjátékot tervezhetnek a hallgatók, mely mellett, hogy mind a térségben élők, mind pedig a térségbe látogatók figyelmét felhívja a helyi értékekre, segítséget is jelenthet a helyiek és a bebírók együttéléséből adódó problémák felismerésében, mely első lépése lehet a konfliktusok kezelésére. A kurzus során lehetőségünk van egy két napos terepgyakorlatra elutazni a térségbe. A kurzust követően megkezdődik a játék grafikai tervezése, kivitelezése, gyártása. A társasjáték a térség kulturális és oktatási intézményeiben, vendéglátó egységeiben és a helyi rendezvényeken, eseményeken lesz elérhető. A kurzus neked való, ha szeretsz csapatban ötletelni, dolgozni. Ha szeretnél részese lenni annak a folyamatnak, és megtapasztalni azt az érzést, amikor a kurzus során fejlesztett társasjáték hatására elindulhat a Káli medencében élők között kialakult szociológiai probléma megoldása. | | | | |

Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):
(a tantárgyi leírás alapján, azzal összhangban határozandók meg)

TUDÁS:

- 1) Ismer a művészet és design területén alkalmazott néhány kutatási, fejlesztési és innovációs módszert, modellt, elméletet;
- 2) Részleteiben ismeri legalább egy a saját szakterületén releváns KFI módszer fő elemeit, eszközeit, lépéseit.

KÉPESSÉG

- 1) Felismeri azokat a helyzeteket, ahol KFI eszközöket és módszereket szükséges alkalmazni;
- 2) Megtervez, és értékeli egy adott KFI folyamatot;
- 3) Legalább egy módszer alkalmazásában gyakorlati tapasztalattal rendelkezik;
- 4) Az általa végzett KFI tevékenység folyamatát, eredményeit, újdonság- és hozzáadott értékét közérthető módon, illetve szakmai szempontból megfelelően kommunikálja;

ATTITÚD

- 1) Törekszik arra, hogy szakmai munkáját kísérletező, felfedező, újító és innovatív szemléletben végezze;
- 2) Nyitott arra, hogy alkotó és tervező tevékenységébe tudatosan alkalmazzon KFI módszereket és eszközöket;
- 3) Törekszik arra, hogy a KFI tevékenységét tudatos és tervezett módon végezze;

AUTONÓMIA ÉS FELELŐSÉGVÁLLALÁS:

- 1) Irányított helyzetben egyénileg és csoportosan egyaránt alkalmazza a megismert KFI módszereket;
- 2) Ismeri és betartja a KFI folyamatok szakmai etikai normáit;
- 3) Szakmai felelősséget vállal az általa elvégzett tevékenységért.

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

- Társasjátékok célja, típusai
- A térség szociológiai kérdései
- A célcsoport korosztályos jellemzői
- A társasjáték fejlesztés folyamata, szempontjai
- A társasjáték kivitelezési szempontjai

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus során az egyes témaköröket az adott téma szakértőjének közreműködésével ismerik meg a hallgatók. A kutatási és gyakorlati feladatok csapatmunkában történnek. Néhány napos terepgyakorlaton kutatói, gyűjtő munka a Káli medencében.

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük (több tanár esetén akár a tanári közreműködés megosztását is jelezve):

A hallgatók tennivalói, feladatai: kutató munka, társasjáték fejlesztés

A tanulás környezete: tanterem

Teljesítendő követelmények:

Kutatási feladat

Házi tesztelésre alkalmas társasjáték létrehozása

Az értékelés szempontjai (mi mindent veszünk figyelembe az értékelésben):

Kutató munka alaposága

Kutató munka eredményeinek megjelenése a társasjátékban

Társasjáték újszerűsége

Prezentáció minősége

Az érdemjegy kiszámítása (az egyes értékelt követelmények eredménye hogyan jelenik meg a végső érdemjegyben? {pl. arányok, pontok, súlyok}):

Kutató munkáról készített beszámoló 25 %

Kutató munka prezentációja 25%

Gyakorlati feladat prezentációja 50 %

Kötelező irodalom:

Nemes, G ; Orbán, É ; Tomay, K (2022) Mi lesz veled Káli medence?

<https://www.portfolio.hu/krtk/20221016/mi-lesz-veled-kali-medence-videki-turizmus-dzsentrifikacio-es-meghasadt-valosagok-a-balaton-felvideken-573043>,

Ajánlott irodalom:

Nemes, G ; Orbán, É ; Tomay, K (2022) Meghasadt valóságok – dilemmák a turizmus és a dzsentrifikáció szerepéről a vidék fejlődése kapcsán. SZOCIOLÓGIAI SZEMLE 32 : 1 pp. 88-113., 26 p. <https://szociologia.hu/szociologiai-szemle/meghasadt-valosagok-dilemmak-a-turizmus-es-a-dzsentrifikacio-szereperol-a-videk-fejlodesekapcsan>

Egyéb információk:

A kurzus során fejlesztett társasjátékok közül a szakértők által kiválasztott játékot fejlesztjük tovább a hallgatók és a szakértők közreműködésével. A továbbfejlesztett verzió grafikusok és kivitelezők bevonásával kerülhet gyártásba. Mindennek feltétele a megfelelő pénzügyi támogatás is.