

Cím **Digitális Tárgyalkotás / BA1.**

Tantermi ☐
Stúdió, műterem vagy műhely ☐
Külső helyszín ☐
Online ☐

Kódok **B-TA-202-DIGITÁLIS-TERVEZÉS**

Hirdető **Design Intézet**

	Kurzus típusa	Kredit	Kontaktóra	Otthoni munkaóra	Tantárgy típusa	Félév	Melyik tantárgy része?
Alapadatok	Gyakorlat	10	48	12	szeminárium	2.	tervezés

Ajánlás

Rövid leírás

Ember és Gép kapcsolata / Human Machine Interaction

Keress egy ember-gép interakciót (lehet történelmi, kortárs, kutathatsz bármilyen területen), végezz kutatást a választott interakciód kapcsán szociális, kulturális, praktikus szempontból is! Kutatásod után vizsgáld meg és bontsd elemeire az általad kiválasztott interakciót, majd válaszd ki egy lényeges elemét és hozz létre egy ember által, mechanikusan mozgatható, ismétlődő (periodikus) mozgást végző tárgykompozíciót.

Alapvetően analóg tárgyat várunk, de ha igényli a projekted, hajthatja elektromotor is
Kutatásodnál gyűjts mozgástípusokat is!

Javasolt anyagok: Rétegelt lemez, plexi, 3d nyomtatott elemek

Javasolt technológia: lézervágó és 3d nyomtató

Oktatók

Oktató neve	Oktató elérhetősége	BIO	Fogadóóra
Tarr Kálmán	tarr.kalman@teach.mome.hu		
Moravcsik Borbála	moravcsik.borbala@teach.mome.hu		

Félév
menete

A kurzus menete	Órarendi időpontok
heti	

Alk.	Dátum	Heti tartalom
1		feladatkiírás
2		érzékenyítés
3		érzékenyítés
4		kutatás
5		kutatás
6		konceptió építés - prototipizálás
7		konceptió építés - prototipizálás
8		szűkítés - - prototipizálás
9		kivitelezés és tesztelés
10		kivitelezés és tesztelés

11		kivitelezés
12		kivitelezés
13		
14		
15		

Követelmények és értékelés	Követelmény, beadandó munka	Értékelés szempontjai	Leadási határidő, alkalom	Súly az érdemjegyen
	órai feladatok	- konzultáció - a kutatás átláthatósága - iterációs folyamatok beépítése - elkészült prototípusok és azok folyamatos fejlesztése	óráról órára	30%
	elkészült tárgyegyüttes	- a kutatott téma érthető átadása egy tárgyban - a választott mechanika pontos alkalmazása - a digitális gyártásra optimalizálás magyarázata - a technológiák pontos alkalmazása	Kipakolás	70%

Kötelező irodalom

Ajánlott irodalom

- John Maeda, How to Speak Machine: Laws of Design for a Computational Age
- Distributed Design Platform, Driving Design, Distributed Design
- Ayuntamiento de Barcelona, Fabvolution
- Műcsarnok Kiállítási katalógus - Kempen, Ember a gépben
- Lev Manovich, Software Takes Command
- Victor Papanek, Designing for the real world
- The New Media Reader, The MIT Press
- Kangyal András és Laufer László, Gépérzet - Interfész, interakció, navigáció

Tanulási	Tudás	- A kurzus hallgatói a kurzus végére megismerkednek a Maker mozgalom és a Human Machine Interaction háttérével. Valamint a rapid prototyping és a gépek mechanikus működési folyamataival. Emellett biztonságosan használják a digitális gyártástechnológiai gépeket.
	Képesség	- A hallgató képes egyénileg koncepciót felépíteni ezek alapján és digitális gyártás technológiákra optimalizálni a tervezéseit. - A hallgató stabil kutatás és tervezés módszertani alapokat sajátít el.

	- A hallgató képes lesz mechanikus technológiákat építeni és ezáltal megérteni elektronikus és digitális gépi működéseket. Valamint hasznosítani tudja a rapid prototipizálás lehetőségeit.
Attitűd	- A hallgató kellő nyitottsággal és figyelemmel kíséri az órákon elhangzottakat.
Felelősségvállalás	- A hallgató vezetéssel képes kisebb döntések meghozatalára, adaptív alkalmazására és projektek megtervezésére. Valmint kritikai nézőpontok megfogalmazására és azokra való reakcióra.

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?
nincs	nincs	nem

Egyéb információ