

TANTÁRGYI LEÍRÁS

A tantárgy neve magyar nyelven:	Médiatervezés 1.
A tantárgy neve angol nyelven:	Media Planning I.
A tantárgy kreditértéke:	7
A tantárgy elektronikus tanulmányi rendszer kódja:	MN-MEDTER-07-GY
A tantárgy besorolása:	kötelező
Az oktatás nyelve (ha az nem magyar):	magyar
A tantárgy gondozásáért felelős szervezeti egység:	Animáció és Média Design Tanszék
A tanóra típusa és óraszám:	Gyakorlat, heti óraszám: 6, féléves óraszám: 0
Munkarend (nappali / levelező):	Nappali
A tantárgy meghirdetésének féléve:	2022/2023 1. félév
Előtanulmányi feltételek:	-

A TANTÁRGY CÉLJA, TANULÁSI EREDMÉYNEK:

A kurzus célja a médiatervezés eszközismereti (szoftverismereti), alkotói, (tervezői) és művészi (esztétikai szemlélet szempontjából) elsajátítása haladó szinten. A hallgató a kurzus elvégzése eredményeképpen képes haladó szinten felismerni, elemezni, érteni és felhasználni (alkalmazni) valamint prezentálni a médiatervezés területét képező ismeretanyagot, technikai tudást, alkotói képességet és prezentációs eljárásokat.

A TANTÁRGY TARTALMÁNAK RÖVID LEÍRÁSA:

A kurzus célja elsősorban a sztenderdizálódó online médiafelület egyedi megoldásainak keresése, határainak feloldása és ezen keresztül sikeres, újszerű médiatartalom előállítás.

A hallgató a legyen képes modern online felülettervező szoftverekben megtervezni a szükséges grafikai-kommunikációs felületeket, majd a dokumentum- és stílusleíró nyelvek alkalmazásával használható prototípus szintjén megvalósítani azokat.

A hagyományon online tervezési megoldások kereteit (UX/UI) kitágítja oldja meg a tervezési problémát, hozzon létre olyan önálló médiaterméket, alkotást, amelynek megoldásai a konzum weboldalak technikai hátterére alapozva, de azok keretein túlmutatva nyújt önálló élményt.

A HALLGATÓ FELADATAI, TERVEZETT TANULÁSI TEVÉKENYSÉGEI:

A hallgató, az órán elhangzottak, valamint a oktatást támogató hivatalos felületen közzétett tananyagok és példák alapján önálló tervezési és fejlesztési feladatot hajt végre oktatói konzultáció segítségével.

A tervezés első szakaszában a hallgatónak a lehetséges megoldások, előképek, korábbi megvalósított alkotások keresése és elemzése alapján –az oktatóval közösen – fel kell mérnie ötletének megvalósíthatóságát. A tervezési szakasz az ötletelés eredménye alapján a grafikai megvalósítással és a prototípus elkészítésével zárul.

A fejlesztés során a hallgató a korábbi előképek, minták, megoldások, netes kutatómunka és legfőképpen a saját kísérletek eredménye alapján folytatja munkáját. Feladata a fejlesztési folyamat adott szakaszában az észszerű, technológiailag legjobbnak ítélt megoldás(ok) leghatékonyabb alkalmazása.

A fejlesztési folyamat végét, a kész médiaterméknek, alkotásnak tekintett kivitelezési állapotot a hallgató határozza meg.

A TÁRGY ÉRTÉKELÉSE:

A helyesen értelmezett felülettervezés során született ötletek vizuális megoldásai (wireframing, sketching) (20%)

A tervezés/fejlesztés folyamatát dokumentáló prototípus-tervező szoftver projektfájlia (30%)

Az alkotás beadása és annak megoldása – értékelésénél az „ipari sztenderd”, „best practice”

megoldások helyes technikai megvalósítása, azok egyéni és egyedi felhasználása, alkalmazása (50%)

KÖTELEZŐ IRODALOM:

- *A magyar internet története*. Typotex, cop. 2021
- Oliver James: *InternetingIsHard.com*, InternetingIsHard.com, 2017, <https://www.internetingishard.com/>
- Mozilla Foundation: MDN Web Docs, Mozilla Foundation, 2022, <https://developer.mozilla.org>