

## TANTÁRGYI LEÍRÁS

A tantárgy neve magyar nyelven:	Kísérleti médiaművészet
A tantárgy neve angol nyelven:	Experimental Media Art
A tantárgy kreditértéke:	5
A tantárgy elektronikus tanulmányi rendszer kódja:	MN-IKSMEM-05-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: 4, féléves óraszám: 0
Munkarend (nappali / levelező):	Nappali
A tantárgy meghirdetésének féléve:	2022/2023 1. félév
Előtanulmányi feltételek:	-

### A TANTÁRGY CÉLJA, TANULÁSI EREDMÉYNEK:

A tantárgy célja a videójáték nyelvezetének megértése és használata. A hallgatók óráimon megismerkedhetnek a videójáték fejlesztés folyamataival és megtanulhatják alkalmazni azokat. Betekintést nyerhetnek a Unity3D fejlesztő környezetbe, amin keresztül elsajátíthatják a játékfejlesztés fortélyait. Ezen felül a hallgatók megismerkedhetnek a játékvilág képi nyelvezetével, amin keresztül saját elképzeléseket, projekteket alakíthatnak ki. A tárgy célja az is, hogy az elméleti órákon elsajátított képességeket és tudást átültessük a gyakorlatba is.

### A TANTÁRGY TARTALMÁNAK RÖVID LEÍRÁSA:

Az órák két részből, egy elméleti és egy gyakorlati szakaszból állnak. Az elméleti szakaszban a játéktetvezés folyamatait tekintjük át, technikai és történeti szempontból. Megnézzük az iparági folyamatokat. a gyakorlati szakaszban kísérletet teszünk alkalmazni az elméletben tanultakat.

### A HALLGATÓ FELADATAI, TERVEZETT TANULÁSI TEVÉKENYSÉGEI:

A hallgatóknak tudásuk szerint hozzá kell járulniuk az órai munkához. Az elmélet mellett gyakorlatot is szerezhhetnek az órák gyakorlati szakaszában. Itt kis átlátható projekteken vehetnek részt, akár csapatba rendeződve is. Ezekhez a kisebb projektekhez kell majd érdeklődési körüknek megfelelően órai munkájukkal hozzájárulniuk.

### A TÁRGY ÉRTÉKELÉSE:

- Kreatív gondolkodás (40%)
- Sémák felismerése és bemutatása (20%)
- Az órai munka (20%)
- Kivitelezés minősége (20%)

### KÖTELEZŐ IRODALOM:

- Fromann Richárd: *Játékoslét : A gamifikáció világa*. Typotex, cop. 2017
- Hjorth, Larissa: *Games and gaming : an introduction to new media*. Berg, 2011

### AJÁNLOTT IRODALOM:

- Szirmay-Kalos László: *Háromdimenziós grafika, animáció és játékfejlesztés*. Computerbooks, 2003