**Multimédia**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tantárgy neve**: **Multimédia** | **Kreditértéke: 4** |
| **A tantárgy elméleti vagy gyakorlati jellegének mértéke, „képzési karaktere”**: **70 %** gyak. 30% elm. | |
| A **tanóra típusa**: előadás és óraszáma: 52 óra az első félévben és 60 óra a második félévben,  **nyelve**: magyar és angol  Az adott ismeret átadásában alkalmazandó **további** **módok, jellemzők**: Számítógépes labor, digitális képalkotó és egyéb beviteli eszközök használata, vetített példák alapján. | |
| A **számonkérés** módja (koll. / gyj. / egyéb): kollokvium.  Az ismeretellenőrzésben alkalmazandó **további** (sajátos) **módok:** A hallgató közösen vagy egyénileg oldja meg a megállapodás szerinti vizsgafeladatot | |
| A tantárgy **tantervi helye** (hányadik félév): 7. és 8. szemeszter | |
| Előtanulmányi feltételek (ha vannak): Programozástechnika, Számítógép történet | |
| **Tantárgy-leírás**: az elsajátítandó **ismeretanyag tömör, ugyanakkor informáló leírása (magyarul és angolul is)** | |
| A Multimédia tantárgy célja önálló alkotói képességek kialakítása, a technikai eszközökkel való megismerkedés, és a tapasztalatok szélesebb körben történő hasznosítása. A kurzusra jelentkezők már nem teljesen járatlanok a technikai médiumok, kompjuter, videó, virtualizáció fogalmának értelmezésében, ahogyan vannak tapasztalataik ezek alkalmazása terén is. A tantárgy mindazonáltal nyitott és befogadó a megalapozatlan elképzelések iránt is, amelyek gyakran közelebb állnak a megvalósuláshoz, mint a körültekintően felépített projektek. A programok megvalósításának feltétele a koncepció algoritmizálhatósága.  A hagyományos narratív és drámai műfajokat követően az ezredfordulóval a szimuláció is alkalmassá vált a valóság leképzésére, melyben a számítógép központi szerepet játszik. A néző bevonásának lehetősége a szimulációba - más szóval az interaktivitás - az alkotót mind tökéletesebb konfigurációs megoldások alkalmazására ösztönzi. A befogadást segítő perspektivikus ábrázolás a játékipar technikai fejlődésével összhangban egyre érzékletesebb módon közvetíti a művész világképét, a tervező céljait. A különféle CAD (computer aided design) alkalmazások elsajátításának egyéni módjait elősegítő kurzus inspiratív példák során vezeti el a résztvevőt - többek között - a 3d modellezés spontán formája, a fotogrammetria területére. A tervezésbe integrálható eljárás lehetőségei a valóság ábrázolásán túlmenően lehetővé teszik a fényképekből készülő modellek és környező terek kombinálását, bővítését és újraértelmezését. A munka során elsajátított képességek a fotózás megtervezését, beállításait, összefűzését és a modellek bemutatását célozzák. A műtárgyak dokumentálására és virtuális terek létrehozására is alkalmas fotogrammetria a 3d tervezés megközelítésének egyik lehetséges módja, a környezet alkotó megismerésének eszköze.  Studying Multimedia helps the participants define a creative approach with technology and media of their own, in according to the process of creating an artwork. The participants have already refined their attitude in the definition and application of computers, video or virtualization. However, the course is open and welcomes those less structured ideas as well, as they often give more results than the complex ones. Realisation of a project is based on its algorythm.  Following the traditional narrative and dramatic interpretations simulation has also became able to mediate reality by computers. The possibility of inviting spectators into this interaction urges the media artist to find adequate configurational solutions for the better communication. As the perspectivical representation of the human world helps the process of perceptional reception, game industry developments make us able to use CGI, interactivity, fotogrammetry, game peripheries, virtual spaces. | |
| A **2-5** legfontosabb *kötelező,* illetve *ajánlott***irodalom** (jegyzet, tankönyv) felsorolása bibliográfiai adatokkal (szerző, cím, kiadás adatai, (esetleg oldalak), ISBN) | |
| Frasca, Gonzalo: Play the Message (Play, Game and Videogame) Ph.D. Dissertation IT University of Copenhagen Denmark 2007)  Barabási Albert-László: Behálózva. Magyar Könyvklub, 2003.  Manovich, Lev: Software takes the command, , New York: Bloomsbury, Academic, 2013  Gibson, J. J.: The Ecological Approach to Visual Perception (1979) http://classes.matthewjbrown.net/teaching-files/ccc/gibson.pdf  Caillois, Roger: Man, Play and Games. University of Illinois Press, Urbana and Chicago, 2002.  Eskelinen, Markku: The Gaming Situation, 2001, http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/  Genette, Gérard: Metalepszis. Az alakzattól a fikcióig. Pozsony:Kalligram. 2006  Gibson, J. J.: The Perception of the Visual World (1950)  Jay David Bolter and Richard Grusin: Remediation, Understanding New Media, Cambridge, MA: The MIT Press, 1999.  Kolta Magdolna: Képmutogatók. A fotográfiai látás kultúrtörténete, Magyar Fotográfiai Múzeum, Kecskemét, 2003.  Manovich, Lev: The Language of New Media. MIT Press, Cambridge, Mass. 2001.  McLuhan, Marshall: A Gutenberg galaxis, Trezor Kiadó, 2001.  McLuhan, Marshall: Understanding Media: The Extensions of Man. MIT Press, Cambridge,Mass. 1994.  Mieke Bal: Fokalizáció. (1999) In Vizuális és verbális narráció. Szöveggyűjtemény. http://gepeskonyv.btk.elte.hu  Mieke, Bal: Látvány és narratíva egyensúlya, Budapest, Kijárat kiadó, 1998.  Mitchell, W. J. T.: Mi a kép? Budapest, Kijárat kiadó (1997/1984)  Mitchell, W. J. T.: The Pictorial Turn, fordította: Hornyik Sándor. <http://www.balkon.hu/archiv/2007/2007_11_12/01fordulat.html> | |
| Azoknak az **előírt** s**zakmai kompetenciáknak, kompetencia-elemeknek** a felsorolása, **amelyek kialakításához a tantárgy jellemzően, érdemben hozzájárul** | |
| **a) tudása**  -alapfokú program- és tartalomfejlesztés  Specializált gyakorlati ismeretekkel rendelkezik a technikai médiumok használatáról. Szerteágazó ismeretekkel rendelkezik az új technikai médiumokkal elérhető művészi kifejezés különböző technikáiról, eszközeiről, módszereiről és funkcióiról.  -vizuális látványalkotás  Behatóan ismeri a technikai médiumok alkalmazásának gyakorlatát, az analóg fotóeljárásoktól a legkorszerűbb digitális képalkotó technikákig, azok elterjedésének társadalmi-gazdasági hatásait egyaránt képes történeti és alkotói kontextusban is értelmezni.  **b) képességei**  -technológiai jártasság  Rendelkezik mindazzal a technikai tudással, amely lehetővé teszi, hogy önálló művészi elképzeléseit egyéni módon és szakmai biztonsággal, az ismert képzőművészeti kifejezésmódok mellett technikai kísérleteket, új eljárásokat, új szemléletet bevezetve valósítsa meg.  -környezet ismeret  Képes művészeti tevékenységét környezet- és egészségtudatos megszervezésére, végzésére, alkotásaik révén a társadalom szellemi, lelki, fizikai egészségének fejlesztésére. Képes az új művészeti módszerek és technikák (fotó-kinetikus és elektronikus művészetek, intermedia, installációs-, environment és akcióművészet, új kommunikációs technikák, interaktivitás, képzőművészeti határterületek) gyakorlati alkalmazására, egyedi technikai megoldásokat igénylő művek (installációk, komplex hálózati-, illetve multimédia alkalmazások) megvalósítására, a folyamatosan változó, illetve keletkező új(abb) médiumok autonóm megismerésére, használatára.  **c) attitűd**  **-**modernizációselkötelezettség,  Törekszik arra, hogy egyéni és eredeti módon vegyen részt művészeti produkciók, önálló alkotások létrehozásában. Törekszik arra, hogy művészi attitűdje szellemileg mindig nyitott, önreflektív, kísérletező jellegű legyen.  -performatívitás  Nem a jól bevált, biztonságos megoldásokat keresi, nyitott a mindenkori újdonságra, a kockázatos, kísérletező művészeti gyakorlatokra. Folyamatosan kutatja a művészeti gondolkodásmódjához illő új megoldásokat. Elkötelezett a művészeti alkotás szabadsága és öntörvényűsége mellett. Művészeti gyakorlatában a folyamatos tanulást, kísérletezést részesíti előnyben.  **d) autonómia, felelősség**  -interdiszciplinaritás, transzdiszciplinaritás  Összművészeti, illetve multidiszciplináris alkotómunkában is autonóm módon, felelősen tevékenykedik. Képes a képzőművészet kortárs áramlatait átlátni, értelmezni, és ebben a kontextusban érvényes állításokat megfogalmazni műveiben. Érzékeny a társadalmi, szociális kérdésekre, és a puszta aktualitáson túllépve érvényes, történeti kontextusban képes értelmezni a jelen folyamatait, és kritikus művészeti reflekciót felmutatni ezekkel kapcsolatban. | |
| **Tantárgy felelőse: Dr. Langh E. Róbert** DLA | |
| **Tantárgy oktatásába bevont oktató(k): Fernezelyi Márton** | |
| **A tantárgy rövidített címe: Multimedia fejlesztési ismeretek** | |
| **Tantárgykódja:** **INM-MUMÉ** | |
| **Felelős tanszéke:** Intermédia Tanszék | |
| **Képzési idő szemeszterekben:** 2 szemeszter | |
| **Tanórák száma összesen:** 112 tanóra | |
| **Tanulmányi követelmények:** | |
| **Oktatási módszerek: prezentáció** | |
| **Javasolt tanulási módszerek: személyes megjelenés, konzultáció** | |
| **A hallgató egyéni munkával megoldandó feladatainak száma: 1** | |
| **Felhasználható fontosabb technikai és egyéb segédeszközök: kompjuter-labor, laptop, fényképezőgép, internet** | |
| **Szabadon választható (az infrastrukturális adottságokat figyelembe véve) tárgyként meghirdetve a jelentkező hallgatók létszáma (a tárgyat kötelezően felvevő hallgatóval együtt): korlátozott:10 fő** | |