

A TANTÁRGY ADATLAPJA

1. A képzési program adatai

1.1 Felsőoktatási intézmény	Babeş-Bolyai Tudományegyetem
1.2 Kar	Politika-, Közigazgatás- és Kommunikációtudományi Kar
1.3 Intézet	Újságírás és Digitális Média Intézet
1.4 Szakterület	Kommunikációtudomány
1.5 Képzési szint	alapképzés
1.6 Szak / Képesítés	Digitális média

2. A tantárgy adatai

2.1 A tantárgy neve	Interaktív digitális médiumok						
2.2 Az előadásért felelős tanár neve	Dr. Péter Árpád						
2.3 A szemináriumért felelős tanár neve	Dr. Péter Árpád						
2.4 Tanulmányi év	III.	2.5 Félév	II	2.6. Értékelés módja	vizsga	2.7 Tantárgy típusa	kötelező

3. Teljes becsült idő (az oktatási tevékenység féléves óraszama)

3.1 Heti óraszám	2	melyből: 3.2 előadás	2	3.3 szeminárium/labor	1
3.4 Tantervben szereplő össz-óraszám	36	melyből: 3.5 előadás	24	3.6 szeminárium/labor	12
A tanulmányi idő elosztása:					óra
A tankönyv, a jegyzet, a szakirodalom vagy saját jegyzetek tanulmányozása					32
Könyvtárban, elektronikus adatbázisokban vagy terepen való további tájékozódás					32
Szemináriumok / laborok, házi feladatok, portofóliók, referátumok, esszék kidolgozása					12
Egyéni készségfejlesztés (tutorálás)					12
Vizsgák					3
Más tevékenységek: szimulációs gyakorlatok					
3.7 Egyéni munka össz-óraszama	86				
3.8 A félév össz-óraszama	125				
3.9 Kreditszám	5				

4. Előfeltételek (ha vannak)

4.1 Tantervi	• -
4.2 Kompetenciabeli	• a hallgatók alapvető médiatörténeti ismeretekkel kell rendelkezzenek.

5. Feltételek (ha vannak)

5.1 Az előadás lebonyolításának feltételei	• termenként egy, korszerű számítógép, internetkapcsolat, egy kivetítő
5.2 A szeminárium / labor lebonyolításának feltételei	• termenként egy, korszerű számítógép, internetkapcsolat, egy kivetítő

6. Elsajátítandó jellemző kompetenciák

Szakmai kompetenciák	<p>C5.1. Az újságírói szakmai deontológia sajátos jegyeinek felismerése és leírása.</p> <p>C4.2. Az országos vagy helyi szervezetek tevékenységének internacionalizálását szolgáló újságírói technikai, taktikai és stratégiai eszközök adaptálása.</p> <p>C4.5. Egyéni részprojekt kidolgozása egy szerkesztőség és/vagy kutatói csoport tevékenységével összehangolva, egy projekt keretén belül</p>
Transzverzális kompetenciák	<p>CT1. Reális megoldása – elméleti és gyakorlati indoklás mellett – egyes szokványos szakmai problémáknak, ezek hatékony és deontológiai megoldása érdekében</p>

7. A tantárgy célkitűzései (az elsajátítandó jellemző kompetenciák alapján)

7.1 A tantárgy általános célkitűzése	<ul style="list-style-type: none"> • A diákoknak meg kell érteniük azt, hogy a digitálisan generált virtuális terek milyen befolyással bírtak és bírnak az információ terjedésére, a kulturális referenciák átadásának módszereire
7.2 A tantárgy sajátos célkitűzései	<ul style="list-style-type: none"> • A diákoknak kell tudniuk azonosítani és elemezni a digitális-interaktív platformok szerepét az információ közvetítésében, valamint a kulturális referenciák kilakulásában és átszármasztásában.

8. A tantárgy tartalma

8.1 Előadás	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
1. A „virtuális világok” fogalmának bevezetése. A virtuális világok és a virtuális (digitális) világok közti különbségek	Frontális oktatás, multimédiás bemutató, beszélgetés.	
2. Interakció-lehetőségek virtuális világokkal	idem	
3. A mindennapi kultúra és a virtuális világok. Miképpen válik a digitálisan „teremtett” entitás kulturális referenciává?	idem	
4. Az információ természete a virtuális világokban. Az esztétika mint referencialitás-megvonó tényező. Virtuális világok és az ogazság fogalma	idem	
5. A virtuális világok mint kulturális termék. A virtuális világok használatának hatása az X, Y, Z, alfa stb. generációkra.	idem	
6. A virtuális világok elemzése. „Rossz sajtó” és „jó sajtó”	idem	
7. A virtuális világok rövid története, kulturális és média-impaktja. 1. rész. (a kezdetektől a '70-es évekig)	idem	
8. A virtuális világok rövid története, kulturális és média-impaktja. 2. rész. A '70-es és a '80-as	idem	

évek. A személyi számítógépek terjedésének eredménye. A globalizáció kihangsúlyozódása		
9. A '90-es évektől a 3. évezred kezdetéig. Digitális kommunikációs rendszerek, virtuális világokból prosperáló (nyugati) gazdaság	idem	
10. A „hagyományos” média és a digitális világok. Összefoglalók, elemzések, reklám, interferenciák	idem	
11. A 2000–2010-es periódus. A „hordozható” digitális világok. Média-konvergencia. Információ és esztétikum az ultra-mobilis technika korszakában	idem	
12. Az online terek végtelensége. Kommunikáció az online virtuális világokban	idem	
13. A mesterséges intelligencia és a virtuális világok	idem	
14. Ismétlések	idem	

Könyvészet:

1. Kötelező:

Aarseth, Espen J., 2000: A könyv és a labirintus. Replika, 2000. június.

Beck, Ulrich, 2005: Mi a globalizáció? Belvedere Meridionale, Szeged.

Beregi Tamás, 2010: Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve. Vince Kiadó, Budapest.

Campbell, Richard – Martin, Christopher R. – Fabos, Bettina (eds.), 2012: Media & Culture. An introduction to Mass Communication. Bedford/St. Martin's, Boston–New York.

2.

Ajánlott:

Tavinor, Grant, 2009: The Art of Videogames. John Wiley & Sons Inc.–Blackwell, New York–Chicester–Weinheim–Brisbane–Singapore–Toronto.

8.2 Szeminárium / Labor	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
1. Az első virtuális világok kommunikációs és mediátikus impaktja. A „katódsugaras szórakoztató eszköztől” a Pong-ig	esettanulmányok, gyakorlatok	
2. A virtuális világok kulturális értékei a '80-as és a '90-es években. A PC-k elterjedésének szerepe	idem	
3. A virtuális világok mítoszai mint kulturális referenciák. Szubkultúrák, csoportok és kommunikációs aspektusok	idem	
4. Transzkulturalitás a virtuális világokban. Az angol mint az új „lingua franca” a virtuális világokban.	idem	
5. A „zsebben hordott világ”. A hordozható okoseszközök által hozzáférhető virtuális világok	idem	
6. Negatív hatások és gamifikáció. A digitális-interaktív médiák és a kultúra	idem	
7. Ismétlések	idem	

Könyvészet:

Anderson, Craig A. – Gentile, Douglas A. – Buckley, Katherine E (eds.), 2007: Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. Oxford University Press, Oxford–New York.

Wolf, Mark J. P. (ed.), 2008: The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation and Beyond. Greenwood Press, Westwood (Connecticut)–London.

9. Az episztemikus közösségek képviselői, a szakmai egyesületek és a szakterület reprezentatív munkáltatói elvárásainak összhangba hozása a tantárgy tartalmával.

- A tantárgy céljaként tűzi ki, hogy a diákokat megtanítsa az interaktív digitális médiumok által a világra kifejtett hatás elemzésére – a kulturális, gazdasági, társadalmi és kommunikációs következményeinek megértésére.

10. Értékelés

Tevékenység típusa	10.1 Értékelési kritériumok	10.2 Értékelési módszerek	10.3 Aránya a végső jegyben
10.4 Előadás	az interaktív digitális világok kulturális impaktjának alapos elemzése – széleskörű esettanulmány	vizsgadolgozat	70%
10.5 Szeminárium / Labor	a digitális-interaktív világok egy, szinguláris, de szignifikáns aspektusának elemzése	felmérés	30%
10.6 A teljesítmény minimumkövetelményei			
<ul style="list-style-type: none">• olyan esettanulmány elkészítése, mely az interaktív digitális világok kulturális impaktjának alapos elemzi			

Kitöltés dátuma

2022.05.16.

Előadás felelőse

Szeminárium felelőse

Az intézeti jóváhagyás dátuma

2022.05.30.

Intézetigazgató

dr. Radu Meza