

## 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	Kommunikációtudományok
1.5 Képzési szint	BA
1.6 Szak / Képesítés	Digitális média

### 2. A tantárgy adatai

2.1 A tantárgy neve	Interaktív narráció és transzmédia						
2.2 Az előadásért felelős tanár neve	Dr. Péter Árpád						
2.3 A szemináriumért felelős tanár neve	Dr. Péter Árpád						
2.4 Tanulmányi év	3	2.5 Félév	1	2.6. Értékelés módja	vizsga	2.7 Tantárgy típusa	kötelező

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

3.1 Heti óraszám	4	melyből: 3.2 előadás	2	3.3 szeminárium/labor	2
3.4 Tantervben szereplő össz-óraszám	42	melyből: 3.5 előadás	28	3.6 szeminárium/labor	14
A tanulmányi idő elosztása:					óra
A tankönyv, a jegyzet, a szakirodalom vagy saját jegyzetek tanulmányozása					16
Könyvtárban, elektronikus adatbázisokban vagy terepen való további tájékozódás					16
Szemináriumok / laborok, házi feladatok, portofóliók, referátumok, esszék kidolgozása					16
Egyéni készségfejlesztés (tutorálás)					8
Vizsgák					2
Más tevékenységek: szimulációs gyakorlatok					
3.7 Egyéni munka össz-óraszama	56				
3.8 A félév össz-óraszama	125				
3.9 Kreditszám	5				

### 4. Előfeltételek (ha vannak)

4.1 Tantervi	•
4.2 Kompetenciabeli	•

### 5. Feltételek (ha vannak)

5.1 Az előadás lebonyolításának feltételei	•
5.2 A szeminárium / labor lebonyolításának feltételei	•

## 6. Elsajátítandó jellemző kompetenciák

<b>Szakmai kompetenciák</b>	<p>C2.2 A különböző médiatípusok kommunikációban való speciális használatának sajátosságainak azonosítása</p> <p>C4.1 Azonosítani és leírni azt a kommunikációs környezetet, amelyben a multimédiás tartalmakat előállítják és terjesztik helyi, nemzeti és globális szinten.</p> <p>C4.2 A technikai, taktikai és stratégiai eszközök hozzáigazítása a digitális média környezetéhez</p> <p>C5.1 A vállalkezési és monetizációs modellek sajátosságainak azonosítása és leírása a digitális környezetben.</p> <p>C5.2 Elméleti ismeretek felhasználása a digitális környezetben rejlő vállalkezési lehetőségek azonosításához</p> <p>Képesség a kulturális és gazdasági kontextus értékelésére a lehetőségek azonosítása érdekében interaktív narratívák segítségével;</p> <p>Képesség a meglévő termékek elemzésére, hogy a struktúrákat és a legjobb gyakorlatok elemeit azonosíthassa;</p> <p>Képesség speciális szoftvereszközök használatára;</p> <p>Képes megérteni az interaktív narratív médiák hatását a potenciális közönségre.</p>
<b>Transzverzális kompetenciák</b>	<p>-CT1 Elméleti és gyakorlati módszerekkel hatékony alkalmazásával történő etikus megoldása a jellemző szakmai problémáknak.</p>

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

7.1 A tantárgy általános célkitűzése	<ul style="list-style-type: none"> <li>• - hogy a diákok számára alapot biztosítson ahhoz, hogy a lehető legtöbbet hozzák ki a digitális környezetben rejlő lehetőségek a narratív tartalmak közvetítésében</li> </ul>
7.2 A tantárgy sajátos célkitűzései	<ul style="list-style-type: none"> <li>• - Az interaktivitás és a kapcsolódó fogalmak megértése;</li> <li>• - Értsen meg néhány alapvető narratív struktúrát és azt, hogy hogyan befolyásolja ezeket a prezentációs környezettel való interakció;</li> <li>• - Az interaktív elbeszélések kezelésének formális keretrendszerének megértése;</li> <li>• - A különböző típusú interaktív elbeszélések ismerete;</li> <li>• - Az interaktív elbeszélések mint kommunikációs eszközök előnyeinek és hátrányainak megértése;</li> <li>• - Fejlessze az interaktív elbeszélések létrehozásának leghatékonyabb módszereinek értékelésére való képességet;</li> <li>• - Szükség szerint fejleszteni kell a speciális szoftvereszközök elsajátításának képességét.</li> <li>• - Használja a tanult elemeket egy interaktív elbeszélés kidolgozásához.</li> </ul>

## 8. A tantárgy tartalma

8.1 Előadás	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
-------------	----------------------	--------------

1. A narratív interaktív-digitális újmédiák alapfogalmai	Frontális oktatás, multimédiás bemutató, beszélgetés	
2. A narratív interaktív-digitális újmédiák definiálása	<i>idem</i>	
3. A narratív interaktív-digitális újmédiák története I.	<i>idem</i>	
4. A narratív interaktív-digitális újmédiák története II.	<i>idem</i>	
5. A narratív interaktív-digitális újmédiák formális sajátosságai	<i>idem</i>	
6. A narratív interaktív-digitális újmédiák formális jellegzetességeinek elemzése	<i>idem</i>	
7. Az interaktivitás dimenziói, pszichológiai, szociális, fiziológiai, entropológiai jellemzői	<i>idem</i>	
8. A narratív interaktív-digitális újmédiák felhasználóinak sajátosságai. Értelmes használat és „túlhasználat”, pozitív és negatív aspektusok	<i>idem</i>	
9. Az immerzió modelljei, technikái, sajátosságai	<i>idem</i>	
10. A médiatípus narratív dimenziójának sajátosságai	<i>idem</i>	
11. Szórakozás, oktatás, gyakorlás a videojátékokban	<i>idem</i>	
12. Példák sikeres transzmediális történetekre	<i>idem</i>	
13. A narratív interaktív-digitális újmédiák főbb műfajai	<i>idem</i>	
14. Ismétlés – a főbb fogalmak strukturálása	<i>idem</i>	

**Könyvészet:**

1. Péter Árpád (2017): Virtuális referenciák és numerikus fikciók a posztmodern kor videojátékaiban. Egyetemi Műhely Kiadó, Kolozsvár.
2. George Prundaru, *Comunicarea prin jocuri video. Specificul mediului și transmedierea conținutului*, Universitatea Babeș-Bolyai, 2013
3. Caillois, Roger. 2001. *Man, Play and Games*. Trad. Meyer Barash. Urbana, IL: University of Illinois Press. Ediția originală, 1958 (1961, English translation).
4. Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca (2020): *Understanding video games*. Routledge, New York.

8.2 Szeminárium / Labor	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
1. Bevezető gyakorlatok, fogalmi tisztázások	esettanulmányok	
2. Az indie játékok	esettanulmányok, gyakorlatok	
3. Mobiljátékok	bemutató, gyakorlatok	
4. Az AAA-játékok	gyakorlás	
5. A táblajáték-szimulátorok	gyakorlás	
6. Közösségi finanszírozású videojátékok	gyakorlás	
7. A videojátékok grafikája	gyakorlás	

**Könyvészet:**

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

- A tudományág olyan ismereteket és gyakorlati készségeket nyújt, amelyekre a mai médiaiparban szükség van, és amelyeket más programok vagy kurzusok nem kínálnak, felkészítve a hallgatókat a piacon újonnan megjelenő pozíciók betöltésére.
- olyan munkaerőpiacra, ahol a hivatalos képzésnek korlátozottak a forrásai.

## 10. Értékelés

Tevékenység típusa	10.1 Értékelési kritériumok	10.2 Értékelési módszerek	10.3 Aránya a végső jegyben
10.4 Előadás	1. Elméleti vizsga az alapfogalmakból		40%
	2. Egy videojáték szerkezeti felvázolása		40%
10.5 Szeminárium / Labor	Egy videojáték mechanikájának elemzése		20%
10.6 A teljesítmény minimumkövetelményei			
<ul style="list-style-type: none"><li>- A fő fogalmak meghatározása (mechanika, dinamika, esztétika, flow, merítés, jelenlét, játékmenet)</li><li>- A társadalmi, gazdasági és kulturális kontextusba illeszkedő interaktív termék koncepciójának megalkotásának képessége.</li><li>- Szakmai projekt vagy legalább egy ilyen projekt egy részének kidolgozása, a diagnózis és a beavatkozás ismereteinek, elméleteinek és módszereinek, valamint a szakmai etika szabályainak és elveinek alkalmazásával.</li><li>- A plágium és a tanulmányi csalás egyéb formái az FSPAC Hallgatói Etikai Kódexe szerint szankcionálásra kerülnek, amely a <a href="https://fspac.ubbcluj.ro/ro/resurse/administrative/regulamente">https://fspac.ubbcluj.ro/ro/resurse/administrative/regulamente</a> oldalon érhető el.</li></ul>			

Kitöltés dátuma

2022.05.16.

Előadás felelőse

Dr. Péter Árpád

Szeminárium felelőse



Az intézeti jóváhagyás dátuma

30.05.2022.

Intézetigazgató

Conf. Dr. Radu Meza

