**Interfész és interaktivitás**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tantárgy neve**: **Interfész és interaktivitás / Interface and interactivity** | **Kreditértéke: 4** |
| **A tantárgy elméleti vagy gyakorlati jellegének mértéke, „képzési karaktere”**: **100% gyakorlat** (kredit%) |
| A **tanóra típusa**: gyakorlat és óraszáma: 52 óra az első félévben és 60 óra a második félévben,**nyelve**: magyar és angolAz adott ismeret átadásában alkalmazandó **további** **módok, jellemzők**: -  |
| A **számonkérés** módja (koll. / gyj. / egyéb): gyakorlati jegy.Az ismeretellenőrzésben alkalmazandó **további** (sajátos) **módok:** önálló művészeti projekt tervezése és megvalósítása |
| A tantárgy **tantervi helye** (hányadik félév): 8., 9. és 10. félév |
| Előtanulmányi feltételek (ha vannak): Programozástechnika vagy Multimédia |
| **Tantárgy-leírás**: az elsajátítandó **ismeretanyag tömör, ugyanakkor informáló leírása (magyar és angol nyelven is)** |
| A kurzus célja, hogy a hallgatók elsajátítsák interaktív rendszerek tervezésének és megvalósításának elméleti és gyakorlati alapjait. A kurzus során a hallgatók gyakorlati feladatokat oldanak meg, illetve saját ötleteik, projektjavaslataik megvalósításán dolgoznak. A kurzus célja, hogy az egyedi technikai megoldásokat igénylő hallgatói munkák (installációk, komplex internetes, multimédia alkalmazások) megvalósításához kereteket biztosítson. A félévente változó tematika az éppen aktuális technikai újdonságok gyakorlati alkalmazását teszi elsajátíthatóvá, beépíthetővé a hallgatók műveibe. Követelmény összetett, technikai értelemben is innovatív projektek kezdeményezése és megvalósítása.The aim of the course is to teach the students the theoretical and practical foundations of designing and implementing interactive applications. Within the curriculum students have to complete practical exercises parallel with working on their own independent artistic projects. Interface and Interactivity offers a development framework for producing students’ projects requiring special technical solutions (such as interactive installations, complex internet/multimedia applications). Cutting edge inventions, technical solutions can be studied and used by the students to develop their own artistic projects. With the help of the tutors it is mandatory for the participants to develop sophisticated, technically innovative projects on their own. |
| A **2-5** legfontosabb *kötelező,* illetve *ajánlott***irodalom** (jegyzet, tankönyv) felsorolása bibliográfiai adatokkal (szerző, cím, kiadás adatai, (esetleg oldalak), ISBN) |
| Folyamatosan aktualizált on-line dokumentációk.Constantly updated online documentations. |
| Azoknak az **előírt** s**zakmai kompetenciáknak, kompetencia-elemeknek a** felsorolása, **amelyek kialakításához a tantárgy jellemzően, érdemben hozzájárul** |
| 1. **tudása**
* Követelmény a foglalkozásokon bemutatott felhasználói programok, fejlesztőrendszerek, technológiák, gyakorlati tapasztalatok készségszintű gyakorlati alkalmazása.
* A kurzus végére a hallgatók alapkövetelményként egyéni projektet terveznek és kiviteleznek.
1. **képességei**
* algoritmikus és egyszerűbb programozási feladatok elvégzése
* saját projektek esetén a felmerülő programozási feladatok elvégzése
* új fejlesztőrendszerek, technológiák dokumentációi alapján használatuk készségszintű elsajátítása

**c) attitűd*** nyitott, kutató és alkotó hozzáállás
* együttműködés
* projektszemlélet
* aktívan keresi az új ismereteket, módszereket, kreatív, dinamikus megvalósítási lehetőségeket

**d)autonómia, felelősség*** önálló problémamegoldó készség
* tisztában van a hálózati megjelenés, az adatok felhasználásának, kontextusba helyezésének etikai kérdéseivel
* felelősségtudat tevékenységének közösségi és társadalmi hatásaival kapcsolatban
 |
| **Tantárgy felelőse: Szegedy-Maszák Zoltán** egyetemi tanár, dr. habil, DLA |
| **Tantárgy oktatásába bevont oktató(k): Fernezelyi Márton, Langh Róbert** |
| **A tantárgy rövidített címe: Interfész és interaktivitás** |
| **Tantárgykódja: INM-INF** |
| **Felelős tanszéke:** Intermédia Tanszék |
| **Képzési idő szemeszterekben: 3** |
| **Tanórák száma összesen:** 172 tanóra |
| **Tanulmányi követelmények: részvétel a foglalkozásokon, önálló feladatmegoldás, saját projekt készítése** |
| **Oktatási módszerek** Előadás és gyakorlat, irányított feladatok, amelyeket a hallgatók tanári segítséggel, de önállóan oldanak meg |
| **Javasolt tanulási módszerek:** A kurzus ajánlott, hálózaton hozzáférhető irodalma mellett ajánlott a további internetes segédanyagok, technikai leírások tanulmányozása is. A gyakorlati ismeretek elsajátításához elengedhetetlen a hallgató saját feladatainak kidolgozása, mely egyéni felkészülés keretében, az oktatók által a tanórákon nyújtott gyakorlati segítséget igénybe véve valósul meg. |
| **A hallgató egyéni munkával megoldandó feladatainak száma: 3-5** |
| **Felhasználható fontosabb technikai és egyéb segédeszközök: a világháló és a számítógépterem eszközparkja** |
| **Szabadon választható (az infrastrukturális adottságokat figyelembe véve) tárgyként meghirdetve a jelentkező hallgatók létszáma (a tárgyat kötelezően felvevő hallgatóval együtt): korlátozott: 12 fő** |