

## 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	újságírás

### 2. A tantárgy adatai

2.1 A tantárgy neve	Interaktív digitális médiumok						
2.2 Az előadásért felelős tanár neve	Péter Árpád						
2.3 A szemináriumért felelős tanár neve	Péter Árpád						
2.4 Tanulmányi év	I	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	2,5	melyből: 3.2 előadás	2	3.3 szeminárium/labor	0,5
3.4 Tantervben szereplő össz-óraszám	35	melyből: 3.5 előadás	28	3.6 szeminárium/labor	7
A tanulmányi idő elosztása:					óra
A tankönyv, a jegyzet, a szakirodalom vagy saját jegyzetek tanulmányozása					3
Könyvtárban, elektronikus adatbázisokban vagy terepen való további tájékozódás					2
Szemináriumok / laborok, házi feladatok, portofóliók, referátumok, esszék kidolgozása					2
Egyéni készségfejlesztés (tutorálás)					1
Vizsgák					1
Más tevékenységek: szimulációs gyakorlatok					1
3.7 Egyéni munka össz-óraszama	12				
3.8 A félév össz-óraszama	168				
3.9 Kreditszám	<b>PONTO SÍTANI</b>				

### 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

<b>Szakmai kompetenciák</b>	<p><b>C5.1.</b> Az újságírói szakmai deontológia sajátos jegyeinek felismerése és leírása.</p> <p><b>C4.2.</b> Az országos vagy helyi szervezetek tevékenységének internacionalizálását szolgáló újságírói technikai, taktikai és stratégiai eszközök adaptálása.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>C4.5.</b> Egyéni részprojekt kidolgozása egy szerkesztőség és/vagy kutatói csoport tevékenységével összehangolva, egy projekt keretén belül</li> </ul>
<b>Transzverzális kompetenciák</b>	<p><b>CT1.</b> Reális megoldása – elméleti és gyakorlati indoklás mellett – egyes szokványos szakmai problémáknak, ezek hatékony és deontológiai megoldása érdekében</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> </ul>

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

7.1 A tantárgy általános célkitűzése	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>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</b></li> </ul>
7.2 A tantárgy sajátos célkitűzései	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A diákoknak kell tudniuk azonosítani és elemezni a digitális-interaktív platformok szerepét az információ közvetítésében, valamint a kulturális referenciák kilakulásában és átszármaztatásában.</b></li> </ul>

## 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. Milyen módon 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 mediatis 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"><li>• olyan esettanulmány elkészítése, mely az interaktív digitális világok kulturális impaktjának alapos elemzi</li></ul>			

Kitöltés dátuma

2018 dec. 9.

Előadás felelőse

Szeminárium felelőse

Az intézeti jóváhagyás dátuma

.....

Intézetigazgató