

Tantárgy neve: Interactive media design and development	Kreditértéke:2+2+1= 5
A tantárgy besorolása: kötelező	
A tantárgy elméleti vagy gyakorlati jellegének mértéke, „képzési karaktere: gyakorlati elmélet-gyakorlat aránya (20-80)(kredit%)	
A tanóra típusa: előadás, gyakorlat, konzultáció és óraszám: előadás óraszám: 28 gyakorlat óraszám: 28 konzultáció óraszám: 14 az adott félévben, (ha nem (csak) magyarul oktatják a tárgyat, akkor a nyelve:angol	
A számonkérés módja (koll. / gyj. / egyéb): X összevont számonkérés, Gyj Az ismeretlenőrzésben alkalmazandó további (sajátos) módok: projekt terv prototípussal	
A tantárgy tantervi helye (hányadik félév): 1. félév	

Tantárgy-leírás: az elsajátítandó ismeretanyag tömör, ugyanakkor informáló leírása

The course introduces Human–Computer Interaction (HCI) involving the study, planning, and design of the interaction between people (users) and computers.

Its aim is to understand the theoretical basics of Perception, Multimedia design, Information Visualization, Interaction Design, the Virtual Continuum, Serious Games, Tangible, Collaborative, Location-based, and Gesture-based technologies, etc.) and recent innovations in these areas.

Activities involve the exploration of emerging interactive technologies designed for demonstration, education, entertainment, navigation, narrative, support ...etc. purposes and their variety of creative applications in different disciplines and user interest groups.

Students from different disciplines form groups to design and implement a specified innovative project that could well serve the basis of an industrial entrepreneurship.

A legfontosabb kötelező, illetve ajánlott irodalom (jegyzet, tankönyv) felsorolása bibliográfiai adatokkal (szerző, cím, kiadás adatai, (esetleg oldalak), ISBN)

Kötelező irodalom

- <http://intmedia.elte.hu/> (ELTE IK 2013)
- The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. At: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>

Ajánlott irodalom

- Ioannis Deliyannis, Interactive Multimedia, ISBN 978-953-51-0224-3, Hard cover, 312 pages, Publisher: InTech, Chapters published March 07, 2012 under CC BY 3.0 license OpenAccess: <http://www.intechopen.com/books/interactive-multimedia>
- Annetta and S. C. Bronack, (eds.), Serious Educational Game Assessment: Practical Methods and Models for Educational Games, Simulations and Virtual Worlds, 1–18. © 2011 Sense Publishers. ISBN: 978-94-6091-327-3 (paperback)
 - The Functional Art: An Introduction to Information Graphics and Visualization (Peachpit/Pearson Education, 2012): <http://www.thefunctionalart.com/> ISBN-13: 978-0321834737
 - Ed. Xin-Xing Tang, Virtual Reality - Human Computer Interaction, ISBN 978-953-51-0721-7, Hard cover, 306 pages, Publisher: InTech, Chapters published September 05, 2012 under CC BY 3.0 license, OpenAccess: <http://www.intechopen.com/books/virtual-reality-human-computer-interaction>
 - Journal of Virtual World Research: <http://jvwresearch.org/>

Azoknak az előírt szakmai kompetenciáknak, kompetencia-elemeknek (tudás, képesség stb., KKK 8. pont) a felsorolása, amelyek kialakításához a tantárgy jellemzően, érdemben hozzájárul

tudása

- Komplex és aktuális ismeretekkel rendelkezik informatikai szakterületének innovatív, kutatói szintű műveléséhez szükséges általános, számítástudományi elvek, szabályok, összefüggések terén.
- Átfogóan és naprakészen ismeri és érti az informatikai szakterületének általános elméleteit, összefüggéseit, tényanyagát és az ezekhez szükséges felépítő fogalomrendszert.
- Rendelkezik az informatikai szakterület specifikus eszközeinek átfogó és naprakész ismeretével, különös tekintettel a WEB-es és multimédia alkalmazások, médiainformatika.
- Rendelkezik a tervezés módszereinek ismeretével.
- Magas szinten, részleteiben ismeri, érti az informatikai szakterület szakmai szókincsét, kifejezési és fogalmazási sajátosságait anyanyelvén és legalább angol nyelven.
- Ismeri az informatikai rendszerekkel kapcsolatos társadalmi felelősségvállalás alapelveit és problémáit.

képességei

- Képes informatikai ismereteinek, újszerű megközelítési módot igénylő alkalmazására informatikai kutatási, fejlesztési feladatok során.
- Képes kezdeményező együttműködésre, projekt- (csoport-)munkára informatikai és más szakterületek szakembereivel.
- Képes informatikai ismereteit alkalmazni változatos, multidiszciplináris szakmai környezetben.
- Magas szinten képes a szakterület szakmai szókincsével anyanyelvén és legalább angolul írásban és szóban megnyilvánulni, vitában részt venni, jelentést készíteni, tudományos, műszaki szakmai anyagokat (szakmai könyv, fejezet, cikk stb.) feldolgozni és alkotó módon hasznosítani.
- Képes a szakmai információforrások professzionális használatára, a megoldandó problémához szükséges ismeretanyag kinyerésére, annak kritikai értelmezésére, értékelésére.

attitűdje

- Figyelemmel kíséri az informatikai szakterületével kapcsolatos szakmai, technológiai fejlődést.
- Elkötelezett az önvizsgálaton alapuló kritikai visszacsatolás és értékelés iránt.
- Elkötelezett az élethosszig tartó tanulás iránt, nyitott új informatikai szakmai kompetenciák elsajátítására.
- Elfogadja és munkatársaival is betartatja a munka- és szervezeti kultúra, továbbá az informatikai tudományos kutatás etikai elveit.
- Saját tudását megosztja, fontosnak tartja az informatikai szakmai eredmények közvetítését.
- Fontosnak tartja a környezettudatos magatartás és társadalmi felelősségvállalás közvetítését és megvalósítását, az informatika eszközeivel elősegíti azt.
- Nyitott a kezdeményező együttműködésre, az informatikai és más szakterületek szakembereivel.

autonómiája és felelőssége

- Informatikai tevékenysége során hozott szakmai döntéseiért felelősséget vállal.

- Felelősséget vállal a határidők betartására és betartatására.
- Felelősséget vállal a saját és az irányítása alatt dolgozó, illetve a vele együtt (egy projektben) tevékenykedő munkatársai munkájáért.

Tantárgy felelőse (*név, beosztás, tud. fokozat*): **Turcsányi-Szabó Márta egyetemi docens, PhD**