

A TANTÁRGY ADATLAPJA

Interaktív digitális médiumok/Medii digitale interactive/Interactive digital mediums/

2024/2025-ös tanév

1. A képzési program adatai

1.1. Felsőoktatási intézmény	Universitatea Babeş-Bolyai din Cluj Napoca
1.2. Kar	Politika-, Közigazgatás- és Kommunikációtudomány
1.3. Intézet	Újságírás és Digitális Média
1.4. Szakterület	Kommunikációtudomány
1.5. Képzési szint	Alapképzés
1.6. Szak / Képesítés	Újságírás
1.7. Képzési forma	Nappali tagozat

2. A tantárgy adatai

2.1. A tantárgy neve	<i>Interaktív digitális médiumok</i>			a tantárgy kódja	ULM3636		
2.2. Az előadásért felelős tanár neve	Péter Árpád						
2.3. A szemináriumért felelős tanár neve	Péter Árpád						
2.4. Tanulmányi év	3	2.5. Félév	2	2.6. Értékelés mód	E	2.7. Tantárgy típusa	kötelező

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

3.1. Heti óraszám	3	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
3.5.1. A tankönyv, a jegyzet, a szakirodalom vagy saját jegyzetek tanulmányozása	20				
3.5.2. Könyvtárban, elektronikus adatbázisokban vagy terepen való további tájékozódás					35
3.5.3. Szemináriumok / laborok, házi feladatok, portofóliók, referátumok, esszék kidolgozása					20
3.5.4. Egyéni készségfejlesztés (tutorálás)					10
3.5.5. Vizsgák					4
3.5.6. Más tevékenységek:					
3.7. Egyéni munka össz-óraszámja					89
3.8. A félév össz-óraszámja					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

6.1. Elsajátítandó jellemző kompetenciák¹

Szakmai/kulcs-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> <ul style="list-style-type: none"> • C4.5. Egyéni részprojekt kidolgozása egy szerkesztőség és/vagy kutatói csoport tevékenységével összehangolva, egy projekt keretén belül
Transzverzális kompetenciák	<p>CT1. Reális megoldása – elméleti és gyakorlati indoklás mellett – egyes szokványos szakmai problémáknak, ezek hatékony és deontológiai megoldása érdekében</p> <ul style="list-style-type: none"> •

6.2. Tanulási eredmények

Ismeretek	A hallgatók megismerik a web, a közösségi platformok és a mobil eszközök különböző üzleti modelljeit és tartalomfejlesztési folyamatait, elsajátítják a közösségi kommunikációs platformok kezelésének technikáit és a felhasználók által generált tartalmak online moderálásának technikáit a különböző digitális platformok kontextusában, valamint a vonatkozó jogi rendelkezéseket.
Képességek	A hallgatók megoldásokat dolgoznak ki a digitális identitáskezeléssel és az online hírnév védelmével kapcsolatos összetett és rosszul definiált problémákra, tartalmakat állítanak össze, szövegírói tevékenységeket végeznek, cselekvésre ösztönző felhívásokat terveznek, címeket, témákat és szakaszokat határoznak meg projektekhez és kommunikációs kampányokhoz a digitális környezetben.
Felelősség és önállóság	A hallgató képes önállóan és nyomás alatt is dolgozni.

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

7.1 A tantárgy általános célkitűzése	<ul style="list-style-type: none"> • C1. A kommunikációtudományok nyelvezetének, módszereinek és szakértelmének azonosítása és használata - egy összetett szakmai probléma elemzése. • 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
--------------------------------------	--

¹ Választhat kompetenciák vagy tanulási eredmények között, illetve választhatja mindkettőt is. Amennyiben csak az egyik lehetőséget választja, a másik lehetőséget el kell távolítani a táblázatból, és a kiválasztott lehetőség a 6. számot kapja.

7.2 A tantárgy sajátos célkitűzései	<ul style="list-style-type: none"> • C4. A sajtóinformációk kezelése - értelmezni a kiválasztott információkat • A diákoknak kell tudniuk azonosítani és elemezni a digitális-interaktív platformok szerepét az információ közvetítésében, valamint a kulturális referenciák kilakulásában és átszármozgatásában.
-------------------------------------	---

8. A tantárgy tartalma

8.1 Előadás	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
A „virtuális világok” fogalmának bevezetése. Az imaginárius világok és a virtuális (digitális) világok közti különbségek	Frontális oktatás, multimédiás bemutató, beszélgetés.	
Interakció-lehetőségek virtuális világokkal	idem	
A mindennapi kultúra és a virtuális világok. Milyen módon válik a digitálisan „teremtett” entitás kulturális referenciává?	idem	
Az információ természete a virtuális világokban. Az esztétika mint referencialitás-megvonó tényező. Virtuális világok és az igazság fogalma	idem	
A virtuális világok mint kulturális termék. A virtuális világok használatának hatása az X, Y, Z, alfa stb. generációkra.	idem	
A virtuális világok elemzése. „Rossz sajtó” és „jó sajtó”	idem	
A virtuális világok rövid története, kulturális és média-impaktja. 1. rész. (a kezdetektől a '70-es évekig)	idem	
A virtuális világok rövid története, kulturális és média-impaktja. 2. rész. A '70-es és a '80-as évek. A személyi számítógépek terjedésének eredménye. A globalizáció kihangsúlyozódása	idem	
A '90-es évektől a 3. évezred kezdetéig. Digitális kommunikációs rendszerek, virtuális világokból prosperáló (nyugati) gazdaság	idem	

A „hagyományos” média és a digitális világok. Összefoglalók, elemzések, reklám, interferenciák	idem	
A 2010–2025-ös periódus. A „hordozható” digitális világok. Média-konvergencia. Információ és esztétikum az ultra-mobilis technika korszakában	idem	
A mesterséges intelligencia és a virtuális világok	idem	
<p>Könyvészet</p> <p>Péter Árpád: <i>Virtuális referenciák és numerikus fikciók a posztmodern kor videojátékaiban</i>, Editura: Egyetemi Műhely Kiadó, 2017.</p> <p>Koltay András (ed.): <i>Tudástár videojátékokról szülőknél és pedagógusoknak</i>. Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság, Budapest, 2023.</p> <p>Simon Egenfeldt-Nielsen: <i>Understanding Video Games The Essential Introduction</i>. Routledge, 2024.</p>		
8.2 Szeminárium / Labor	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
Az első virtuális világok kommunikációs és mediatis impaktja. A „katódsugaras szórakoztató eszköztől” a Pong-ig	esettanulmányok, gyakorlatok	
A virtuális világok kulturális értékei a '80-as és a '90-es években. A PC-k elterjedésének szerepe	idem	
A virtuális világok mítoszai mint kulturális referenciák. Szubkultúrák, csoportok és kommunikációs aspektusok	idem	
Transzkulturalitás a virtuális világokban. Az angol mint az új „lingua franca” a virtuális világokban.	idem	
A „zsebben hordott világ”. A hordozható okoseszközök által hozzáférhető virtuális világok	idem	
Negatív hatások és gamifikáció. A digitális-interaktív médiák és a kultúra	idem	
Ismétlések	idem	
<p>Könyvészet</p> <p>Beregi Tamás: <i>Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve</i>. Vince Kiadó, Budapest 2010.</p> <p>Wolf, Mark J. P. (ed.): <i>The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation and Beyond</i>. Greenwood Press, Westwood (Connecticut)–London. 2008.</p> <p>Tom van Nuenen: <i>Traveling through Video Games</i>. Routledge, 2023.</p>		


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

- C2. Az új információs és kommunikációs technológiák (IKT-k) használata
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 megértése	vizsga az előadás és a bibliográfia anyagaiból	
10.5 Szeminárium / Labor	a digitális-interaktív világok egy, szinguláris, de szignifikáns aspektusának elemzése	bemutató készítése	
10.6 A teljesítmény minimumkövetelményei			
<ul style="list-style-type: none"> • olyan szemlélet kialakítása a diákokban, mely az interaktív digitális világok kulturális impaktját megfelelően kezeli 			

11. SDG ikonok (Fenntartható fejlődési célok/ Sustainable Development Goals)²

	Fenntartható fejlődés általános ikonja							
„Nem alkalmazható”								

² Csak azokat a ikonokat tartsa meg, amelyek az [SDG-ikonoknak az egyetemi folyamatban](#) történő alkalmazására vonatkozó eljárás szerint illeszkednek az adott tantárgyhoz, és törölje a többit, beleértve a fenntartható fejlődés általános ikonját is – amennyiben nem alkalmazható. Ha egyik ikon sem illik a tantárgyra, törölje az összest, és írja rá, hogy „Nem alkalmazható”.

Kitöltés dátuma:
2025.01.15

Előadás felelőse



Szeminárium felelőse



Az intézeti jóváhagyás dátuma:

2025.01.25

Intézetigazgató

Prof. dr. Radu Meza