

## TANTÁRGYI LEÍRÁS

A tantárgy neve magyar nyelven:	Grafikai tervezési technikák 5. Médiagrafikai gyakorlat - webdesign
A tantárgy neve angol nyelven:	Graphic Design Techniques V. (Graphic Media Design - Web Design)
A tantárgy kreditértéke:	8
A tantárgy elektronikus tanulmányi rendszer kódja:	BL-GRTMW5-08-GY
A tantárgy besorolása:	kötelező
Az oktatás nyelve (ha az nem magyar):	magyar
A tantárgy gondozásáért felelős szervezeti egység:	Vizuális Kommunikáció Tanszék
A tanóra típusa és óraszám:	Gyakorlat, heti óraszám: 0, féléves óraszám: 24
Munkarend (nappali / levelező):	Levelező
A tantárgy meghirdetésének féléve:	2022/2023 1. félév
Előtanulmányi feltételek:	[Grafikai tervezési technikák 4. (Grafikai Műhely) (teljesítés)]

### A TANTÁRGY CÉLJA, TANULÁSI EREDMÉYNEK:

Az eddigi négy szemeszter során megismert hallgatói – elsősorban egyéni – képességek és látásmódok fejlesztése és erősítése: felkészítés a következő szemeszterre, amikor is majd a diplomamunka elkészítésével foglalkoznak. A kurzus során elsődleges elvárás

- a koherens és konzisztens képi gondolkodás és rendszerben történő megvalósítás erősítése, továbbá, hogy megismertesse az online és offline kommunikáció közötti különbözőségeket, szabályokat és összefüggéseket. Így a megoldásokon keresztül behatóan vizsgálja a tervezőgrafikai területen végzendő művészeti kutatás módszertanát, az adat- és forrásgyűjtési, kezelési, szelekciós és értékelési módszereket, valamint
- olyan tervezőgrafikusok képzése, akik a vizuális kultúrában való jártasságuk, humán, illetve technológiai ismereteik birtokában alkalmasak specializált tartalmak vizuális formában történő megjelenítésére, közvetítésére, sokszorosításra, illetve reprodukcióra (print és online felület) alkalmas minőségű produktumok létrehozására, illetve
- a tervtől a kész grafikai munkáig terjedő munkafolyamatok (kép és tipográfia) technikai kivitelezésére, az intuíció és a tudatosság ötvözésére a tervezésben.

### A TANTÁRGY TARTALMÁNAK RÖVID LEÍRÁSA:

A hallgatók eddig megszerzett tudásukat fejleszthetik tovább, főként az online kommunikáció vonalán, megismerkednek az UX design-nal és a webdesign-nal.

A feladat részeként egy grafikai kiállítás arculatát kell újragondolniuk, úgy hogy ezt utána egy weboldalra is tovább tudják vinni. Az UX design segítségével megtanulhatják ezt felhasználó barátá tenni azáltal, hogy teszteket is kell végezniük, akár társaikkal, akár ismerőseikkel, hogy mennyire működnek megfelelően, jól értelmezhetően a honlap funkciói. Ezeket a folyamatokat később bármilyen más grafikai tervezési feladatban is tudják majd hasznosítani.

Az órákon megtanulhatják a Figma alapjait, így az általuk megtervezett honlapot kattintható prototípusként el is tudják készíteni.

A feladatban a hallgatók valódi megrendelő által készített briefet kapnak és ezt a félév végén be is mutathatják neki, így azt is megtanulják, hogyan kell kommunikálni az ügyféllel.

### A HALLGATÓ FELADATAI, TERVEZETT TANULÁSI TEVÉKENYSÉGEI:

Arculat tervezés grafikai kiállításához. Ez a következőket tartalmazza:

- logó terv
- tipográfia, használt fontok
- arculati színek
- social media felület (facebook eseménycover, story, post)

Webdesign a kiállítás arculatával, a brief alapján, felhasználóbarát prototípus elkészítése.

### **A TÁRGY ÉRTÉKELÉSE:**

A tantárgy értékelésének módja gyakorlati tárgy esetén:  
Prezentáció és Határidőre beadandó feladatok

A kurzus teljesítésének feltételei, az értékelés szempontjai gyakorlati tárgy esetén:  
A jegyadás feltétele a rendszeres órai jelenlét és az órán kívüli feladatok teljesítése.  
Az osztályzáshoz a féléves portfóliót tartalmazó prezentáció megtartása szükséges.

Az osztályzás szempontjai:

- órai aktivitás, jelenlét, konzultáció
- a létrehozott munkák, tervek átgondoltsága, minősége, validitása
- önálló munka, invenció
- a prezentáció tartalma, dokumentáció és az előadás minősége
- a feladatok határidőre való teljesítése

Érdemjegyek:

91-100%: jeles

76-90%: jó

61-75%: közepes

51-65%: elégséges

0-50%: elégtelen

A félévi jegy komponensei:

Szakmai, gyakorlati tudás (30%)

- Eszközök használata
- Szoftverek használata
- Munkafolyamat tervezése

Elméleti tudás (15%)

- Kutatás
- Lexikális tudás
- Probléma felvetés
- Következtetések levonása

Alkotói készségek (30%)

- Egyéni kreativitás
- Innovatív gondolkodás
- Elhivatottság

Soft skill-ek (25%)

- Együttműködés
- Közreműködői készség
- Rugalmasság
- Kommunikáció
- Prezentáció

- Kommunikáció a munkafolyamatok során
- Önértékelés

Az értékelés az elkészült munka és az azt bemutató dokumentáció és szóbeli beszámoló

alaján történik a félévet záró alkalommal. A hallgató érdemjegyet és szóbeli értékelést kap, félévközben önreflexiós gyakorlatok zajlanak.

#### **KÖTELEZŐ IRODALOM:**

- Móricz Attila: *Webdesign a gyakorlatban*. Computerbooks, 2003
- Pásztor Dávid: *UX Design : hogyan tervezz felhasználóbarát és szerethető alkalmazásokat*. UX studio, 2016
- Serfőző Péter: *Branding és a vizuális válasz : hogyan lesz a brandből arculat?*. Zwoelf Kft., 2020

#### **AJÁNLOTT IRODALOM:**

- Heller, Steven: *Logódesign : ötlettár : inspiráció ötven mestertől*. Sclar K, 2019
- Samara, Timothy: *A grafikai tervezés kézikönyve : elemek, összefüggések és szabályok ; ismerd meg a szabályokat, hogy*. Sclar, cop. 2015
- Twemlow, Alice: *Mire jó a grafikai tervezés?*. Sclar, cop. 2008