

Tantárgy neve: <i>Balaton: egy mítosz nyomában</i>	Kreditértéke: 2 kredit
A tantárgy besorolása: szabadon választható	
A tanóra típusa: ea. / gyak. / konz. és óraszám: 0 / 1 / 1 az adott félévben (hetente)	
A számonkérés módja (koll. / gyj. / egyéb): gyj	
A tantárgy tantervi helye (hányadik félév): 1-6. félév	
Előtanulmányi feltételek (ha vannak): -	

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

Az óráim 4 nagyobb témakör köré épülnek:

1. *A Balaton középkori története, ahogy az okleveles forrásokban található.*

A szekció képet ad a hallgatónak a Balaton-felvidék, azon belül is főleg a keleti-part (Veszprém megye) középkori és kora-újkorai történetéről a források felhasználásával. Módszertani ismertető után (milyen írott és egyéb forrásokkal rendelkezünk a területről, ezekben felmerülő problematikák tárgyalása stb.) a terület kutatástörténete, eddig ismert történetének fő jellemzői kerülnek megtárgyalásra.

2. *A Balaton, mint régészeti tájegység.*

A szekció bemutatja a legfontosabb régészet eszközöket, módszertant. A hallgató betekintést nyerhet a középkori tárgyi források kutatásának módszertanába: hogyan kerülnek ki a leletek a földből, milyen módszereket használunk a lelőhely-felderítéshez, hogyan alakulnak a leletek sorsa a feldolgozástól egészen a kiállításig, mindez Balaton-felvidéki példákkal bemutatva (elsősorban tárgyi és építészeti példákon keresztül).

3. *Interdiszciplináris jelenségek: matematika, statisztika, és a bölcsészettudományok.*

A szekció átlépi a „tudomány határait”, szó szerinti értelmezésben is. Belemegyünk a matematikai módszertanba: hálóelemzés, gráfelmélet, statisztika, valószínűség-számítás, pillangó-effektus, nagy számok törvényének használata a történettudományban, példákkal is szemlélítve. Alapvető informatikai fogalmak is megtárgyalásra kerülnek, megnézzük a történelmet, mint „élő algoritmust”.

4. *Virtuális múzeum a Balaton partján: építsünk az informatika segítségével egy fiktív kulturális vállalkozást!*

A szekció célja – a címmel ellentétben – nem az, hogy másfél óra alatt felépítsünk egy működő múzeumot. A hangsúly azon van, hogy a tanulók megismerjék az élményinformatika módszereit, az új technológiákról ejtsünk pár szót, illetve a Balaton-felvidéki múzeumok példáján keresztül bemutatva megnézzünk néhány múzeum – mint vállalkozás – működési stratégiáját. Alapvetően a(z) AR, VR, QR-kód, modern weboldalak, mobil-alkalmazások, USP-modell, digitális innováció és az ehhez szükséges eszközöket nézzük meg.

**A 2-6 legfontosabb kötelező, illetve ajánlott irodalom (jegyzet, tankönyv, videó) felsorolása bibliográfiai adatokkal (szerző, cím, kiadás adatai, (esetleg oldalak))**

- MOSÓCZI András: A gondolkodás forradalma. Budapest 2020.
- Angus A.A. MOL – Csilla E. ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE – Krijn H.J. BOOM & Aris POLITOPOULOS: Tutorial: An introduction to archeology, heritage, and video games. In.: *The interactive past. Archeology, Heritage & video games*. Leiden 2017, 7-17.
- SZILÁGYI Magdolna: *On the Road*. Budapest 2014.
- KOVÁCS Bálint: A hálózatelemzés alkalmazásáról a történettudományban. *Világtörténet* 3-4 (2012), 187-204.
- Schubert FOO: Online Virtual Exhibitions: Concepts and Design Consideration. *Journal of Library and Information Technology* 28 (2008), 22-34.
- CZEGLÉDY Ilona – KOPPÁNY Tibor: A Balatonfűzfő-mámai románkori templomrom. *A Veszprém Megyei Múzeumok Közleményei* 2(1964), 141-160.

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

**a) tudása**

- Ismeri a modern múzeumi területek tervezési, fejlesztési folyamatainak alapvető feladatmegoldási elveit, módszereit és eljárásait.
- Ismeri a szakszerű és hatékony szakmai kommunikáció alapvető informatikai eszközeit és módszereit.
- Ismeri a Balaton-felvidék történetéhez köthető ismeretanyag legfontosabb irodalomanyagot mind történeti-, mind régészeti szempontból.

**b) képességei**

- Képes az elsajátított szakterületek között hatékony kommunikáció kialakítására.
- Képes az informatikai és matematikai szakterület tudásanyagát értelmezni és alapvetően alkalmazni saját kutatásai során, különös tekintettel a dokumentálásra, tesztelésre.
- Képes a szakmai információforrások használatára, a megoldandó problémához szükséges ismeretanyag megkeresésére.

**Tantárgy felelőse (név, beosztás, tud. fokozat): Mátay Mónika egyetemi adjunktus PhD**