

Lipóczki Ákos levente DLA, egyetemi docens

I. OKTATÓI, KUTATÓI TEVÉKENYSÉGEK ADATAI:

1. Részvétel a hazai és nemzetközi tudományos és művészeti életben:

Kutatócsoporttal vagy művészeti csoporttal közösen végzett kutatások, illetve tevékenységek:

ÚNKP-17-4-III-MOME-17 Digitális tárgyalgató | STEAM innovatív oktatási módszer fejlesztés / 2017-18

Előadások tudományos, művészeti konferencián, eseményen:

- 2019. október 3. | **A hazai ötvösművészet felsőfokú oktatásának története 1945-től napjainkig** | előadás tartása az MMA szervezésében
- 2019. június 3-5. | angol nyelvű előadás tartása az **Agenda of the 4th China-CEEC Cultural and Creative Industry Forum** keretén belül
- 2019. június 4. | **Variációk1témára: AZ ÉLMÉNY** | előadás tartása MagiCom a Talentuno-val közösen szervezett esemény üzletemberek, vállaltvezetők számára. <https://variaciokegytemara.hu>
- 2017. október 13. | Részvétel az Innotrade Program, Design Week Budapest és a Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala által szervezett **Smart Design Workshopon** a szakmai panelbeszélgetés vendégeként. <http://designhet.hu/2017/program/smart-design-workshop>
- 2017. október 17. | GE Magyarország, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem (MOME) és a Laboratory Group egy stratégia és innováció által vezérelt, hosszútávú partneri megállapodást aláírva újtára indítja a **GETomorrow** kezdeményezést. Az eseményen bemutatásra kerül a Be STEAM! projekt és a GE Additív Education pályázat kapcsán született Zugligeti Általános Iskolával közösen fejlesztett projektek. <http://gereportscee.com/post/166739859501/cooperation-for-impact>
- 2017. október 27. | **Eötvös Napok** „New Craft is coming!” A modern tárgyalgató és a jövő című pályaaorientációs előadás tartása a budapesti Eötvös József Gimnázium diákjainak. <https://sites.google.com/site/szabadidoejg/2017-2018/eoetvoes-napok>
- 2017. december 6. | Angolnyelvű előadás tartása a nemzetközi **Budapest STEAM Education Conference, Workshop & Exhibit 2017** előadássorozaton az Élményműhely felkérésére. <http://www.elmenymuhely.hu/bpsteam/>
- 2017. december 9. | Be STEAM! előadás tartása a **Vizuális Mesterpedagógus Műhely** (VIMM) rajztanároknak tartott szakmai workshopján a Deák17 Gyermekek és Ifjúsági Művészeti Galériában. <http://vizualiskultura.elte.hu/hu/vimm>
- 2017. december 14. | A MOME és a Zugligeti általános Iskola **GE Additive Education Program** kapcsán készült együttműködési szerződés aláírása, melynek célja a jövő technológiai fejlődésével foglalkozó közoktatási tananyag és közös projektek megvalósítása. Az eseményen bemutatásra került a Be STEAM! program és a foglalkozáson készült alkotások.

<http://www.mome.hu/hu/h%C3%ADrek/1662-egyuttmukodesi-megallapodast-kotott-mome-es-a-zugligeti-altalános-iskola>

- 2018. május 4. | **Be STEAM! Budapest** előadás és szakmai továbbképzés a Magyar Rajztanárok Országos Egyesülete (MROE) és az MTA-ELTE Vizuális Kultúra Szakmódszertani Kutatócsoport által megrendezett szakmai találkozója a Vizuális Mesterpedagógus Műhely (VIMM) tagjai számára a Budapest Projekt Galériában.

https://www.facebook.com/pg/MOMEdesigninstitute/photos/?tab=album&album_id=6038859682244

Tudományos, művészeti rendezvények szervezése

Digital Crafting - Researching Digital Object Making Technologies / - XIII Tallinn Design Festival / 2018. 09. 11-16.

<http://www.tallinndesignfestival.com/2018-program/mome-digital-craft>

BE STEAM! Budapest kiállítás / Budapest Projekt Galéria / 2018. 05. 04.

https://www.facebook.com/pg/MOMEdesigninstitute/photos/?tab=album&album_id=1906038859682244

MOME INTRO - IN2 kiállítás és szakmai eseménysorozat / 2018. 03. 23.

<https://www.flickr.com/photos/momebudapest/sets/72157694205336454/>

Sikeres pályázatok száma és megnevezése:

ÚNKP-17-4-III-MOME-17 Digitális tárgyalakotás | STEAM innovatív oktatási módszer fejlesztés / 2017-18

NKA 104103/00450 Külföldi egyetemmel való együttműködés megvalósítására a Design for Care témában 2018-12-10 - 2019-06-28

NKA 104106/02680 a MOME Digital Craft Lab: Wearable Technologies / Be STEAM! csoportos kiállítás megrendezésére a Tallinni Design Héten / 2018-06-01 - 2018-09-16

NKA 104106/02618 MOME Tárgyalakotás - kiállítása, szakmai programjai, és online katalógusa megvalósítására / 2017-09-01 - 2018-06-30

NKA 104116/00608 Nemzetközi Digital Craft workshop program megrendezésére mozgásszervi fejlesztő eszköz témában 2017-05-01 - 2018-06-30

Szakértői tevékenység:

Tanácsadói tevékenységek, opponensi és egyéb szakértői vélemények:

Hegedűs Balázs / doktori opponens / 2019. 11. 11.

A doktori értekezés címe: **Élő design a komputációs tervezés korában**

Mestermű: **Tárgy generatív, algoritmikus eljárással, összeépíthető rendszerként**

Borkovics Péter doktori védésének bizottsági tagsága

Értekezésének címe: **Teremtő erők a természetben** / Mestermű: **Genezis sorozat** / 2019. 09. 26.

K+F+I tárgy, Technológia tárgy, Kurzusheti kurzus munkacsoport / Szakértői tevékenység / 2019-21

Oktatásfejlesztési Bizottság / bizottsági tag / 2019-20

MOME Tech Park munkacsoport / Szakértői tevékenység / 2018-19

Dezső Ilona (Design- és vizuálművészet-tanár MA szakos hallgató): **Aktív tanulási folyamatok elősegítése - A 3d nyomtatás lehetőségei a közoktatásban** / Szakdolgozat opponens / 2018. 06. 02.

Alkotói tevékenység

Elkészült mű

„Be STEAM!” Megfogható matematika / oktatás demonstrációs eszköz tervezése a BUDAPEST SCHOOL diákjai bevonásával

„Be STEAM!” Szörnyépítő workshop / Oktatásmódszertani füzet tanároknak / Be STEAM! - Budapest projekt 2018 / MOME Digital Craft Lab

Szörnyfüzet - Expedíció Budapest barlangjaiba / Szörnyépítő workshop oktatási segédlet diákoknak / Be STEAM! - Budapest projekt 2018/ MOME Digital Craft Lab

Kiállítás

Kurátori tevékenység

Kiállításához köthető

2018.09. 11-16. / **MOME Digital Craft Lab: Digital Crafting** / Researching Digital Object Making Technologies - XIII Tallinn Design Festival

A kiállításon bemutatásra kerültek Lipóczki Ákos levente DLA egyetemi docens témavezetésével készült “Add to cart Jewellery” program online perszonalizálható ékszerei, a “Wearable Technologies” kurzussorozat viselhető digitáliai és a “Be STEAM!” élményalapú oktatásfejlesztő eszközei.

2018. 05. 04. / **MOME Digital Craft Lab: BE STEAM!** Budapest kiállítás, előadás és workshop / Budapest Projekt Galéria

A kiállítás anyaga MOME Digital Craft Lab-ban kifejlesztett és a Makerspace.hu

Digitális Közösségi Alkotóműhelyben egy kihelyezett IKP workshopon készített oktatásdemonstrációs és készségfejlesztő Be STEAM! csomagokból állt. Előadás és szakmai továbbképzés a Magyar Rajztanárok Országos Egyesülete (MROE) és az MTA-ELTE Vizuális Kultúra Szakmódszertani Kutatócsoport által megrendezett szakmai találkozója a Vizuális Mesterpedagógus Műhely (VIMM) tagjai számára.

2018. 03. 23. / MOME Tárgyalkotó Tanszék | MOME Digital Craft Lab: MOME INTRO / IN2 kiállítás

A MOME Tárgyalkotó Tanszék és a Digital Craft Lab IN2 című csoportos kiállításán a látogatók a fémművesség, az üveg- és a kerámiatervezés szakirányok megújult BA, MA oktatási portfólióját ismerhették meg hat tematikus szigetet bejárva. Az új típusú designer-maker szemléletet demonstráló anyag és a hozzá kapcsolódó népszerűsítő műterembejárások során megismerkedhettek a tanszék oktatóival, hallgatóival, illetve a Be STEAM! oktatásfejlesztő programmal.

Részvétel hazai vagy nemzetközi szerkesztőségekben és tudományos testületekben

Szerkesztőségi tag, illetve bizottsági tag szakfolyóiratban, ill. bizottságban

NEK 2020 monstrenciájának tervpályázatára / szakértő zsűritag / 2018 szeptember

Egyéb tudományos-ismeretterjesztő, kulturális tevékenység:

Nyilvános szakmai népszerűsítő programok szervezése

BE STEAM! Budapest kiállítás / Budapest Projekt Galéria / 2018. 05. 04.

https://www.facebook.com/pg/MOMEdesigninstitute/photos/?tab=album&album_id=1906038859682244

MOME INTRO - IN2 kiállítás és szakmai eseménysorozat / 2018. 03. 23.

<https://www.flickr.com/photos/momebudapest/sets/72157694205336454/>

Oktatási tevékenység

Képzési programok (szakok, továbbképzések, egyéb oktatási programok) listája, amelyeknek program-/szakfelelősi feladatait ellátta. Milyen fejlesztéseket, változtatásokat hajtott végre az egyes szakok/programok esetében?

Tantárgyak, tantervi egységek felsorolása (ETR kóddal), amelyeknek tantárgyfelelősi feladatait ellátta. Milyen fejlesztéseket hajtott végre a tantárgyakban?

Kurzusok, projektek (ETR kóddal), amelyeket tanított, vezetett. Milyen módosításokat, újításokat, változtatásokat hajtott végre e kurzusokban, projektekben, illetve tanítási, értékelési gyakorlatában?

2017-18 2. félév

Tárgykód	Tárgy név	Kurzus kód
214-72-00te	Mestermunka	214-72-00-01-5
212-72-01te	Mestermunka	212-72-01-01-5
150-11-09te	Ábrázolás / Digitális ábrázolás 1.	150-11-09-01-6
114-31-05te	Ékszertervezés 5.	114-31-05-01-5
114-21-07tet	Ékszertervezés 1.	114-21-07-01-5
112-23-06te	Néprajz	112-23-06-01-5
112-22-03te	Labor 1.	112-22-03-01-5
KÁTH_DES_BA-02-#3 di15im	Be STEAM! - Budapest Tervezési és kutatási konzultáció 5.	K212-37-92-01-5 di62-18-1

2018-19 1. félév

150-21-03	Tárgy és életmódkultúra 2.	150-21-03
KÁTH_ÖSSZ_MA-100 di62	Infografika/Hálózati és médiakommunikáció Egyéni kutatás témavezetővel	KÁTH_ÖSSZ_MA-100 di62-16

Programok, projektek, kurzusok, amelyeket a Kurzushéten oktatott, vezetett. Milyen fejlesztéseket, változtatásokat hajtott végre e programokban, kurzusokban, illetve oktatási, értékelési gyakorlatában?

KÁTH_DES_BA-02-#3 Be STEAM! – Budapest K212-37-92-01-5

Élményalapú STEAM oktatásfejlesztés

A 21. századi oktatás középpontjában a kreatív, kollaboratív, problémamegoldó kompetenciák és a digitalizáció adta innovációs megoldások állnak. Az ezekre való nevelés új eszközöket és módszertant igényel. A STEAM módszertan általános iskolák számára kifejlesztett élményalapú, játékos feladatok során integrálja a kreatív tárgyalást és a reál tantárgyak tudásanyagát. A program során külön hangsúlyt kap a csapatmunka, a kommunikáció, a rajzi, manuális készségek fejlesztése, illetve a digitális tárgyalást technológiákhoz kapcsolódó elméleti és gyakorlati tudás átadása.

A „Be STEAM!” program célja egy olyan, az általános közoktatásba is integrálható, fúziós tudásmegosztást generáló, élményalapú oktatásmetodika fejlesztése, mely tartalmilag és esztétikailag is új, progresszív utakat nyit a modern készségfejlesztés terén. A megváltozott tudásigényekre reflektáló Open Source tanulási modulok során olyan komplex feladatsorok kerülnek meghatározásra, melyek ötvözik a különböző tantárgyak elemeit.

A kutatási projekt sajátossága, hogy a reál tudásátadás irányába orientált STEM (Science – Technology – Engineering – Math) módszertant kiegészíti a művészetek területével STEAM (Art & Craft & Design). A Digitális Témahéten bemutatott program valós oktatási szituációban demonstrálta az innovatív feltevéseinket. Lehetővé tette az oktatók, illetve a diákok számára az őket körülvevő, folyamatosan változó világ STEAM módszertanon alapuló problémamegoldási lehetőségek feltérképezését.

A „STEAM innovatív oktatási módszer fejlesztés” program hosszú távú célja egy olyan digitális tárgyalást generáció kinevelése, akik mind a virtuális, mind a materiális világban egyaránt otthonosan terveznek és alkotnak tárgyakat.

Összesen kb. hány hallgatót tanított szervezett keretek között?

Körülbelül 50

Összesen kb. hány hallgatóval foglalkozott nem szervezett keretek között (pl. konzultáció, tanácsadás, tanórán / kurzuson / projekten kívüli megbeszélések stb.)? Közülük kb. mekkora volt a nem saját szervezett kurzusaira beiratkozott, azaz „idegen” hallgatók aránya?

Körülbelül 30

Mit tekint oktatói munkája legfőbb eredményeinek?

Azokat az oktatási programokat, projekteket, melyek a 21. század információs és technológiai társadalmának kihívásaira reagálva kutatja a digitális és az analóg világ metszéspontjait. Illetve az olyan kurzusokat melyek célja az általános közoktatásba is integrálható, fúziós tudásmegosztást generáló, élményalapú oktatásmetodika fejlesztése, mely tartalmilag és esztétikailag is új, progresszív utakat nyit a modern készségfejlesztés terén.

Oktatásszervezési és egyéb oktatási tevékenység

Workshop, alkotótábor szervezése, koordinálása

Be STEAM! – Budapest / Szörnyépítő workshop sorozat:

2018. 10. 18. Zugligeti Általános Iskola / MOME TWO

2018. 11. 10. Pannonia Sacra Katolikus Általános Iskola / MOME TWO

2018. 11. 12. Molnár Ferenc Magyar–Angol Két Tanítási Nyelvű Ált. Iskola / MOME TWO

2018. 11. 26. Virányos Általános Iskola / MOME TWO

2018. 12. 01. Budenz József Általános Iskola / MOME TWO

Témavezetés, konzultáció (MSc, illetve MA diplomamunka):

MA diplomamunka témavezetés:

Kiskéry Dániel László / **SOL 2**

Kövér Dóra Rea / **TIMEPIECES**

Nagy Nóra / **TÁJOLÓ TÁRSASJÁTÉK**

MA szakdolgozat témavezető:

Komporday Dóra / **A MOME BE STEAM! OKTATÁSI PROJEKTJÉNEK GYAKORLATI MEGVALÓSÍTÁSA ÉS PIACRA VITELÉNEK LEHETŐSÉGE**

Témavezetés (DLA-, PhD-disszertáció):

Dezső Renáta: A DIGITÁLIS TÁRGYALKOTÁS A TERVEZŐMŰVÉSZETBEN

Könyv, könyvfejezet magyarul vagy idegen nyelven

Könyvfejezet, tanulmánykötetben, konferenciakötetben közölt tanulmány:

A hazai ötvösművészet felsőfokú oktatásának története 1945-től napjainkig,
konferenciakötet, 2019, 27-36. o.

Oktatási anyag magyar vagy idegen nyelven

Mome Digital Craft Lab honlapfejlesztés: <http://digitalcraftlab.mome.hu>