

UGRÁS A JÖVŐBE

UGRÁS A JÖVŐBE, 2025 – A VÍZ EREJÉVEL!

Tervezést segítő lépések

Készítette: Naszádi Anna

Ez a tervezői segédlet kezdő jövőtervezőknek segít elindítani és végigcsinálni a kreatív projektjüket. Az alábbiakban az Ugrás a Jövőbe webinarokon elhangzott lépések összefoglalása olvasható, illetve néhány hasznos technikát is ajánlunk, amelyek segíthetnek felpörgetni a csapat kreativitását. Az itt leírtak semmiképp sem egy kötelezően követendő program, sokkal inkább támogatás szeretne lenni számotokra. Sok sikert, találkozunk a MOME-n a jövőben!

Témaválasztás

MIRŐL SZÓL EZ A SZAKASZ?

A beadandó pályamunka témája bármi lehet, ami valamilyen módon kapcsolódik a jövő iskolájához vagy szünidejéhez. Nagyjából tartsátok szem előtt a 20 éves időugrást, illetve a téma határait, ami szerepel a pályázatléírásban. A cél, hogy ezen belül olyan szűkebb témakört találjatok a csapatnak, ami minden tagot **személyesen is érdekel**, a saját környezetetek, mindennapjaitok része, ugyanakkor **másokat is érint**, és meg is tudjátok nevezni, hogy kiket. (pl. tanárok, büfések, hetedikes lányok stb..).

HASZNOS MÓDSZER LEHET

Például egy **gondolattérkép**. Gondolattérképet úgy alkothattok, ha még jobban kibontjátok a megadott témakört úgy, hogy felírtok/lerajzoltok minden iskolához és szünidőhöz kapcsolódó ötletet, kisebb témát, ami eszetekbe jut. Azokat a feljegyzéseket, amik valamilyen logika mentén kapcsolódnak egymáshoz, kössétek össze vagy rendezzétek egymáshoz közel. Az egymással szorosan összefüggő dolgok csoportjával érdemes egyszerre foglalkozni a jövőtervezés feladat során.

Itt tudhattok meg többet a gondolattérképről:

<https://designakozoktatásban.mome.hu/modszergyujtemeny/gondolatterkep/>

UGRÁS III A JÖVŐBE

Science-fiction könyvek, filmek, sorozatok, Spekulatív Design játékok segíthetnek a kezdeti szakaszban a fantáziátok beindításában.

Film:

Wall-E (2008), Ready Player One (2018), Hős6os (2014)

Sorozat:

Alien Worlds (Netfixen elérhető magyar felirattal)

Irodalom:

Mi MICSODA sorozat: Jövőkutató Zágoni Balázs: A gömb

Concept artistok:

Syd Mead, Ralph McQuarrie, Simon Stalenhag, Moebius

Ötletelő játék:

The Thing From The Future

Kutatás - Tények és Tendenciák

MIRŐL SZÓL EZ A SZAKASZ?

Ahhoz, hogy igazán eredeti ötleteitek legyenek, fontos a kiválasztott témához szorosan vagy lazábban (asszociatív módon) kapcsolódó ismeretek gyűjtése és elemzése például tudományos cikkek, előadások, ismeretterjesztő könyvek alapján. Bátran menjetek a megérzéseitek után: csak olyat olvassatok, nézzetek meg, ami érdekel titeket, nincs "kötelező irodalom"! A tájékozódás közben érdemes valamilyen jegyzetet készítenetek, hogy utána könnyebb legyen megosztani és rendezni a felfedezéseket. A csapattal közösen beszéljétek meg, hogy szerintetek a megismert folyamatok és változások a világban milyen hatással lehetnek a jövőre.

UGRÁSSIII A JÖVŐBE

HASZNOS MÓDSZER LEHET

Például az **interjú készítés**. Beszélgetsetek olyan emberekkel, akik szakértői a választott témátnak vagy olyan személyek, akik hasonlítanak az elképzelt jövőben szereplő karakterekhez (pl. tanárok, diákok, szakácsok, buszvezetők, tudósok stb).. Ha nyitottan meghallgatjátok az ő észrevételeiket, szempontjaikat és személyes történeteiket, abból sok új ötletet meríthettek. A kérdéseket írtátok meg előre, és figyeljetek rá, hogy lehetőleg ne "igen/nem típusú" válaszokat kérjete az alanyoktól.

Többet az interjúzásról itt:

<https://designakozoktatásban.mome.hu/modszergyujtemeny/interju/>

Ajánlott források, anyagok:

Tudományos weboldalak, könyvek, ismeretterjesztő videók és filmek segíthetnek a kutatás szakaszában hogy a kiválasztott témában minél nagyobb tudásra tegyetek szert.

Magyar nyelvű tudományos weboldalak:

<https://ng.24.hu/tudomany/> <https://qubit.hu>

Videók és előadások (magyar felirattal): TED előadások fiataloknak:

https://www.ted.com/playlists/528/kids_teens_and_their_great_big_ideas

Filmek, sorozatok

(Netlixen elérhetőek, magyar felirattal):

David Attenborough: Egy élet a Földön

Van rá magyarázat: Az agy

Connected: The Hidden Science of Everything

Absztrakt: A dizájn művészete

A Jövő-Tervezés

MIRŐL SZÓL EZ A SZAKASZ?

Dolgozzátok ki részletesen az elképzelt jövőt! Hogyan fog ebben a jövőben kinézni, mű- ködni egy konkrét szolgáltatás, tárgy, épület(ek), rendszer/folyamat, jármű, ruha, étel, já- ték.? Bátran

UGRÁS III A JÖVŐBE

keverjétek fantáziát a megismert tényekhez, de ne lépjétek át mesevilágba! Az adott téma jövőjének elképzeléséhez többféle gondolkodásmód is elvezethet, bárme- lyikkel meg lehet próbálni beindítani a csapat fantáziáját. A környezet és az abban létező "mesélő modell" egyszerre alakul ki. Az előbbi kreatív írás, az utóbbi pedig rajz/film/makett stb. formájában ölt majd testet.

HASZNOS MÓDSZER LEHET

Például az alábbi három tervezési technika

Disztópia módszer

Furcsának tűnhet, de igaz: Ha elmondjátok és továbbgondoljátok azokat a dolgokat, amiket nagyon NEM szeretnétek, hogy egyszer bekövetkezzenek, abból érdekes történetek szülehetnek. Milyen lenne az iskola és a szünet a lehető legszörnyűbb jövőben? Tudna működni valahogyan mégis?

Jövő-Előrejelzés módszer (foresight)

A kutatás szakaszban összegyűjtött információk alapján vessetek fel jövőbeni lehetőségeket, amik elkerülhetetlennek, nagyon valószínűnek tűnnek számotokra. Mindegy, hogy ez a változás tetszik-e nektek vagy nem, most azt próbáljátok meg kitalálni, mik azok a változások, amelyek valószínűleg bekövetkeznek majd. Sok ilyen valószínű jövőt el lehet képzelni, a lényeg, hogy valamilyen logika mentén indokoljátok is meg az elképzeléseket.

Vissza a jövőből módszer (backcasting) Ezzel a technikával a lehető legjobb jövőt képzeljétek el, ahol a választott csapat-téma szempontjából a világ tökéletes. Találjátok ki, milyen lépések, intézkedések, változások vezethettek a jelenből ebbe az fantasztikus jövőbe. Ez a pozitív megközelítés a fiatal tervezők fontos képessége!

3./B "Mesélő modell" tervezés

Az elképzelt jövő egy darabja, az úgynevezett "mesélő modell". A bemutatott tervnél a fő szempont, hogy a nézők (zsűri) számára hihető legyen, hogy az adott dolog létezhetne a csapat által elképzelt jövőben.

HASZNOS MÓDSZER LEHET

Például egy koncepció-képregény. Rajzoljátok egyszerű, rövid képregényt, ahol néhány kockában ábrázoljátok, hogyan fog kinézni, működni a megoldásotok! Rajz közben beszéljétek

UGRÁS III A JÖVŐBE

meg, hogyan illeszkedik ez a dolog az elképzelt jövőbeli környezetbe. Ha minden részletben megállapodtatok, jöhet a modell kidolgozása!

Ajánlott források, anyagok:

A letölthető anyagok között megtaláljátok az Inspirálódást, tervezést és megvalósítást segítő videókat, filmeket, könyveket.

A témaválasztás szakaszánál felsorolt sci-fi filmek és irodalom ebben a fázisban is ötletet adhatnak. Keressétek ezekben a történetekben a "mesélő modelleket"!

Alkotók instagramon, inspirációs blogok segíthetnek inspirálódni a megvalósítás szakaszában.

Instagram:

https://www.instagram.com/tanaka_tatsuya/

https://www.instagram.com/vincent_bal/

<https://www.instagram.com/spacegoose/>

<https://www.instagram.com/abstractsunday/>

Terméktervezői inspiráció:

https://hu.pinterest.com/lemanoosh/_saved/

<https://www.searchsystem.co>

<https://those-that-inspire.tumblr.com> <https://lemanoosh.com>