

„INNOVÁCIÓS STÚDIUM: TERMÉKFEJLESZTÉS” VIRTUÁLIS KIÁLLÍTÁS AZ OXIPO KIBERTÉRBEN

Szerző:

Mező Kristóf Szíriusz
Kocka Kör

Szerző e-mail címe:
sziriusz.mezo1@gmail.com

Lektorok:

Lestyán Erzsébet (PhD)
Gál Ferenc Egyetem

Harsányiné Petneházi Ágnes (PhD)
Nyíregyházi Egyetem

...és további két anonim lektor

Absztrakt:

A virtuális kiállítás egy új, innovatív bemutató tér, melynek segítségével bárki otthonról bebarangolhatja és egyben alaposan megismerheti a kiállított tartalmakat. Jelen tanulmányunkban az OxIPO Kibertérben megrendezett „Innovációs Stúdium: Termékfejlesztés” virtuális kiállítás bemutatása jelenik meg, melyben egyetemisták által írt termékfejlesztési, továbbfejlesztési felvetések, javaslatok találhatók.

Kulcsszavak: virtuális kiállítás, kibertér, OxIPO, termékfejlesztés

Diszciplína: pedagógia, informatika

Abstract:

"INNOVATIONAL STUDIUM: PRODUCT DEVELOPMENT" VIRTUAL EXHIBITION IN OXIPO CYBERSPACE

The virtual exhibition is a new, innovative showroom that allows anyone to roam from home and at the same time get to know the exhibited content thoroughly. In the present study, the presentation of the virtual exhibition "Innovational Studium: Product Development" held in OxIPO Cyberspace appears, in which product development and further development suggestions written by students can be found.

Keywords: virtual exhibition, cyberspace, OxIPO, product development

Discipline: pedagogy, informatics

Mező Kristóf Szíriusz (2022): „Innovációs Stúdium: Termékfejlesztés” virtuális kiállítás az OxIPO Kibertérben. <i>OxIPO – interdiszciplináris tudományos folyóirat</i> , 2022/2. 67-73. DOI 10.35405/OXIPO.2022.2.67

A virtuális kiállítás korunk új jelensége, mely az ismeretterjesztés és tudásátadás egyik alternatív formájának tekinthető.

„A »virtuális« kifejezést legegyszerűbben, mint valami látszólagos, kézzel nem fogható, a valódit utánzó és annak tűnő képződményként értelmezhetjük. Egy virtuális objektumot a valódi helyett (részben vagy teljesen az eredeti funkciónak megfelelően) fogadunk el. Technológiai értelemben a »virtuális« kifejezés a valóság szimulációjára utal" (v.ö.: Mező és Mező, 2020, 92.).

A virtuális kiállítás a kiállításszervezés egy igen előre mutató válfaja, ahol a tudomány és a muzeológia szoros kapcsolatot teremt a digitális technika és az internet segítségével. Aranyi és társai (2020) a virtuális kiállítások három fő típusát különbözteti meg: 1) valóságos (múzeumi anyagok) virtuális változatai; 2) konkrétan a virtuális felületre épülő kiállítások; 3) valóságos és virtuális anyag ötvözete, egymást kiegészítve. Mindhárom típus illusztrálható, illetve rövidebb-hosszabb szöveges kiegészítésekkel alátámasztható, a jobb információáramlást előidézve. A virtuális kiállítás a tudásátadás egyik alternatív módjának is tekinthető, hiszen napjaink Z- vagy alfagenerációs fiataljainak sajátosságaihoz alkalmazkodva a rájuk jellemző gyors, impulzív információfelvétel lehetőségét biztosítva, és nem mellesleg interaktív, olykor gamifikált formában ad lehetőséget az egy-egy témában való elmélyülésre. Egy virtuális kiállító térbe vagy virtuális múzeumba gyakran még azok is ellátogatnak, akik

egyébként a jelenléti múzeumi vagy kiállítótermi sétát már unalmasnak találják. Többek között ennek a jelenségnek a felismerése révén egyre több hazai és nemzetközi kiállító terem és múzeum igyekszik élni az újítás erejével. „Jó példa erre az új Art Project, a Google kulturális kezdeményezése, melynek célja, hogy megőrizze, és mindenki számára tegye hozzáférhetővé a világ kulturális kincseit. A Google technológiájával, a múzeumok pedig, műkincseikkel és szakértelmükkel járultak hozzá az együttműködéshez. Jelenleg közel 50 ország 184 intézménye jelenik meg ezen az ingyenes online platformon és 30 000 műkincs nagy felbontású, digitalizált változatát csodálhatja meg bárki a projekt honlapján (googleartproject.com). Virtuális sétát 2012-től már 46 külföldi múzeumban lehetett tenni a Street View nézet segítségével, ez a szám folyamatosan tovább bővül" (Nádasi, é.n.).

Az OxIPO Kibertér

A kibertér (vagy cyberspace) kifejezést, a kibernetika és a tér szavak ötvözésével William Gibson tudományos-fantasztikus művek írója alkotta meg, melyet az 1982-ben megjelent *Burning Chrome* című novellájában használt először. Ebben a megközelítésben a szó egy olyan virtuális világot jelent, amelyben gyakran megszállott számítógéphasználók és elképzelt cyber-lények élnek (pl. kiborgok, avatárok stb.). Később a kibertér kifejezést a számítógéprendszerek és hálózatok által alkotott metaforikus térre kezdték el használni.

Az OxIPO-modell szerint a személyiségfejlődés, a tanulás, a kutatás egyfajta információfeldolgozás, melynek összetevői: Organizáció x (Input + Process + Output) (Mező és Mező, 2019). A K+F Stúdió által alapított OxIPO-projekt célja: a humán információfeldolgozás fokozása, melynek egyik megjelenési színtere lehet az OxIPO Kibertér. Az OxIPO Kibertér virtuális kiállítások, élménypedagógiai foglalkozások valamint egyéni meglepetések létrehozására alkalmas tér, melynek elsődleges célja a tudományos-ismeretterjesztés, a művészettámogatás és a tehetséggondozás. Jelenleg három kiállítástípus érhető el a Kibertérben: 1) ismeretterjesztő; 2) művészeti; 3) közösségi.

A tudományos-ismeretterjesztő kiállítások célja lehet, egy adott témában való megmerítkezés, betekintés vagy érdeklődésfelkeltés. A kiállítás résztvevői interaktív, képi-vizuális módon találkozhatnak a kiállítás alkotóinak gondolataival az adott témában.

Jelenleg hat témában megjelenő kiállítással találkozhat az érdeklődő:

1. Te is lehetsz Innovátor!. “Te is lehetsz Innovátor!” kiállítás az OxIPO Kibertérben.
2. Ghána. Ghánáról szóló kiállítás az OxIPO Kibertérben
3. Podcast. Mi az a podcast és hogyan készítsünk saját podcastot? A kiállítás segít e kérdés megválaszolásában.
4. PSYWAR. PSYWAR – kiállítás a lélektani hadviselésről az OxIPO Kibertérben.
5. I.S.: Termékfejlesztés. “Innovációs Stúdió: Termékfejlesztés” kiállítás az OxIPO Kibertérben.
6. Közzolgálati média. A kiállítás a közszolgálati médiával kapcsolatos alapfogalmakat foglalja össze.

A művészeti kiállítások célja, egy-egy művész, vagy művészeti csoport alkotásainak bemutatása a közönség számára. Jelenleg Uzonyi Ferenc festőművész „Exhibition of Uzonyi F. / Uzonyi F. kiállítás” című képzőművészeti kiállítás tekinthető meg az OxIPO Virtuális Múzeumban – a nap bármely szakaszában, a világ bármely (internetkapcsolattal, és billentyűzettel rendelkező számítógéppel bíró) pontjáról.

A közösségi kiállítások célja, egy-egy közösség bemutatása, megismertetése, a közösséghez való csatlakozás a közösségi kapcsolatok kiépítésének erősítése.

„Innovációs Stúdió: Termékfejlesztés” virtuális kiállítás az OxIPO Kibertérben

Az „Innovációs Stúdió: Termékfejlesztés” virtuális kiállítás az OxIPO Kibertérben a Nemzeti Tehetség Program NTP-PKTF-20-0009 pályázatának keretében létrejött kiállítás (1. kép), melynek célja a termékfejlesztés jellegű innovációval kapcsolatos érzékenyítést megalapozó tréningek, tehetséggondozó foglalkozások feladataihoz háttérinformációk nyújtása. A kiállítás kurrátora Mező Lilla Dóra kommunikátor, a virtuális kiállítás szoftverfejlesztője Mező Kristóf Szíriusz, a Syrius Games alapítója.

1. kép. „Innovációs Stúdium: Termékfejlesztés” virtuális kiállítás az OxIPO Kibertérben. Forrás: *kpluszf.com*



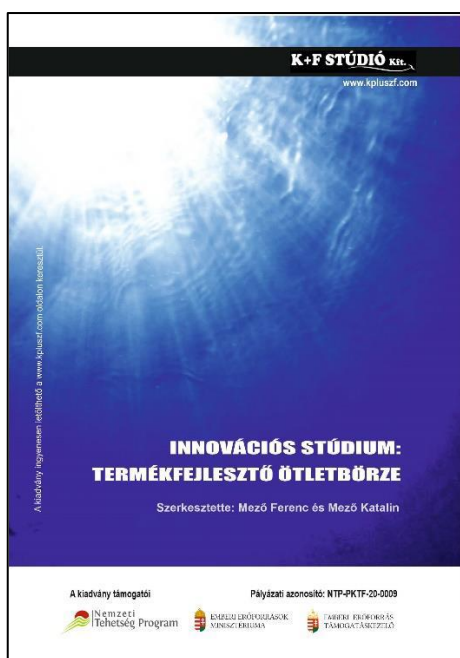
A virtuális kiállítás lépésről-lépésre mutatja be a termékfejlesztés egy lehetséges, kreatív módozatát. A termékfejlesztés új termékek és szolgáltatások ötletteremtésének és sikeres megvalósításának folyamata. A kiállítás kreatív módon veszi rá a kiállításon résztvevőket egy-egy termék megalkotásának végiggondolására, a termék kitalálásától, a prototípus megalkotásán át, a termék marketingjének kidolgozásával bezárólag. A termékfejlesztési feladatok elvégzése által bárki hasznos segítséget kaphat az innovátorrá válás útján.

A virtuális kiállítás 3D terében egyszerű navigáció segítségével mozoghatunk: az A, W, S, D gombok vagy a kurzormozgató nyilak balra, előre, hátra, jobbra irányuló mozgást tesznek lehetővé. Forogni az egér jobbra-balra történő mozgatásával lehet, a kiállítás elhagyására a billentyűzet Escape gombjának megnyomásával van lehetőség. A kiállítás gyors, praktikus tanácsokkal látja el témájával kapcsolatban a kiállítás látogatóit.

Mindezek mellett, akik kedvet kapnak a témában való elmélyülésre, a kiállítás végén találkozhatnak egy, a gyakorlatban már

megvalósult projekt végtermékével, az „Innovációs Stúdium: Termékfejlesztő Ötletbörze” című kiadvánnyal (2. kép), melyben olyan első szerzős tehetséges fiatalok írásai találhatók, akiket a Nemzeti Tehetség Program NTP-PKTF-20-0009 termékfejlesztési foglalkozásain megvalósuló feladatok vezettek az innovátorrá válás irányába a saját szakterületükön.

2. kép. Innovációs Stúdium: Termékfejlesztő Ötletbörze kiadvány.



Mező Ferenc és Mező Katalin (2021): *Innovációs stúdium: termékfejlesztő ötletbörze*. K+F Stúdió Kft., Debrecen. ISBN 978-615-81707-0-3

Azok akik a virtuális kiállítás megtekintése mellett a kötetbe is belelapoznak, számos (pontosabban: 45) példát találnak a termékfejlesztés lehetőségeire vonatkozóan, és a fiatal innovátor szerzők írásai révén több mint másfélmillió(!) lehetséges termékre, termékvariációra találhat rá az olvasó. A termékötletek színes tárházával találkozhatunk a szerzők tollából:

- Elektronikus termékekkel kapcsolatos innovációkra tett javaslatok: projektor, okos tábla, monitor, mobiltelefon, kamera, digitális könyv, oktatási-/kutatási segédesszköz termék továbbfejlesztése, történeszek és társtudományok képviselői, tanulói számára termék továbbfejlesztése, kosárlabda cipő, okos sátor, digitális tükör nélküli fényképezőgép, 302. terem hangrendszere és akusztika fejlesztésének továbbfejlesztése, online gyakorlati tudást segítő oktatási segédanyag termék továbbfejlesztése, okos faliújság, pendrive (128 gb), sugógép termék továbbfejlesztése.
- Szoftverfejlesztést célzó ajánlások: kézírást elemző program, titkosított dokumentumokat összegző program/szoftver, program termék, szoftver termék továbbfejlesztése.
- Sporthoz kapcsolódó innovációkat vetettek fel: cipő, háló, térdvédő, uszoda röplabda, sportruházati termék, edzéshez használható termékek, sportkomplexum termék továbbfejlesztése.

- Tudományos segédeszközök fejlesztésére vonatkozó javaslatok: roncsolásmentes régészeti feltárásezközök kombinálása termék továbbfejlesztése.
- Egészségügyi, higiéniai termékekkel kapcsolatos lehetőségek: szemüveg termék, hajsampon továbbfejlesztése.
- Élvezeti cikk, élelmiszer termékfejlesztési javaslatok: az elektromos cigaretta, táplálékkiegészítő termék és energiaiital továbbfejlesztése.
- Az idegenforgalom, turizmus, kultúra, közösség-szervezés terén megvalósítható innovációk: kulturális kamion termék továbbfejlesztése, az egri vár termék továbbfejlesztése, hotel termék továbbfejlesztése, közösségi busz termék továbbfejlesztése, Magyarország és a Tisza-tó ökoturisztikai fejlesztése, lábbal hajtható közösségi vízibusz termék továbbfejlesztése.
- Termékfejlesztési javaslataikban a divathoz kötődő elképzelések: cipő termék továbbfejlesztése, új ruhamárka (felsők, nadrágok, kiegészítők) termék továbbfejlesztése.
- Képzőművészetet segítő termékek innovációjára vonatkozó felvetések: környezetbarát ecsetkészlet termék továbbfejlesztése, festőecset termék továbbfejlesztése.

Az itt felsorolt termékinnovációk sokfélesége, már önmagában ösztönző erővel hathat és arra motiválja a kiállítás látogatóit, a kiadvány olvasóit, hogy maguk is

gondolkodjanak el valamilyen újításon, termékfejlesztésen. Ha azonban az ötletelés folyamatában bárki elakad, abban az esetben bármikor segítséget kaphat a K+F Stúdió munkatársaitól virtuális és jelenléti formában is.

Összefoglalás

Az „Innovációs Stúdium: Termékfejlesztés” virtuális kiállítás az OxIPO Kibertérben értékes ötleteket, és hasznos tanácsokat adhat a kiállítás látogatóinak a termékfejlesztés bonyolultnak tűnő világában való tájékozódás terén. A kiállítás megtekintésén és kipróbálásán túl a kezdő innovátorok akár konkrét ötleteket, akár termékfejlesztési variációkat találhatnak a *Termékfejlesztési Ötletbörze* című kiadványban, mely az újítás felé vezeti a látogatókat. A virtuális kiállítás látogatói nem csak a közönség szerepét tölthetik be, hanem vállalkozó szellemű innovátorok, új termékek, szolgáltatások és az ezekre épülő start up-ok, vállalkozások létrehozói lehetnek.

A termékfejlesztésre fókuszáló virtuális kiállítás ingyenesen elérhető a K+F Stúdió Kft. weboldalán:

<https://www.kpluszf.com/is-termekfejlesztes/>

Támogató

Az „Innovációs Stúdium: Termékfejlesztés” című virtuális kiállítás a K+F Stúdió Kft. által 2020/2021. tanévre tervezett, de a COVID-19 világjárvány követ-

keztében 2022. júniusáig kitolódott „Innovációs Stúdium 2020/2021” teljesítményre ösztönző, gazdagító tehetséggondozó program keretében jött létre. A program

támogatója a Miniszterelnökség és a Nemzeti Tehetség Program (pályázati azonosító: NTP-PKTF-20-0009).



MINISZTERELNÖKSÉG



Irodalom

Aranyi Zoltán, Varga András, Vida Andrea (2020): Virtuális kiállítások a World Wide webben, JATE egyetemi könyvtár. web:

<http://mek.oszk.hu/21200/21207/html/NWS/6/3/index.htm> Megtekintés ideje: 2022.06.22.

Mező Ferenc és Mező Katalin (2019): Az OxIPO-modell – az interdiszciplináris kutatások egy lehetséges értelmezési kerete. *OxIPO – Interdiszciplináris Tudományos Folyóirat*, 2019/1, 9–21. doi: 10.35405/OXIPO.2019.1.9

Mező Katalin és Mező Ferenc (2020). A múzeumpedagógia és a tehetséggondozás lehetőségei egy virtuális múzeumban. *Különleges Bánásmód*, 6. (3). 89–99. DOI 10.18458/KB.2020.3.89

Nádasi András (é.n.): Tudásbázisok alkalmazása az oktatásban. web. http://digitall.uni-eger.hu/tananyagok/learn/05_tudasbазisok_alkalmazasa_az_oktatásban_nadasi_andras/index.html# Megtekintés ideje: 2022.06.22.