



BLASKI BÁLINT

web: [www.33creativ.com](http://www.33creativ.com)

születési hely, idő: Siófok, 1991

#### tanulmányok

2011-15 École d'Art Maryse Eloy-Visart Művészeti Akadémia, Vizuális kommunikáció

2015 Type Design Workshop, Designterminal, Budapest

#### szakmai tapasztalat

2012 WUNDERMAN, Budapest, grafikus gyakornok

2013 PIXOLOID Studios, grafikus gyakornok

2015 TOPSEC Informatikai és Oktatási Kft., illusztrátor

2015 REPUBLIC Group Kft, grafikus

2016 5net Informatikai Kft., UI/UX designer

2015- Egyéni vállalkozó, szabadúszó

#### DIPLOMA

##### **Nuuture healthy food box**

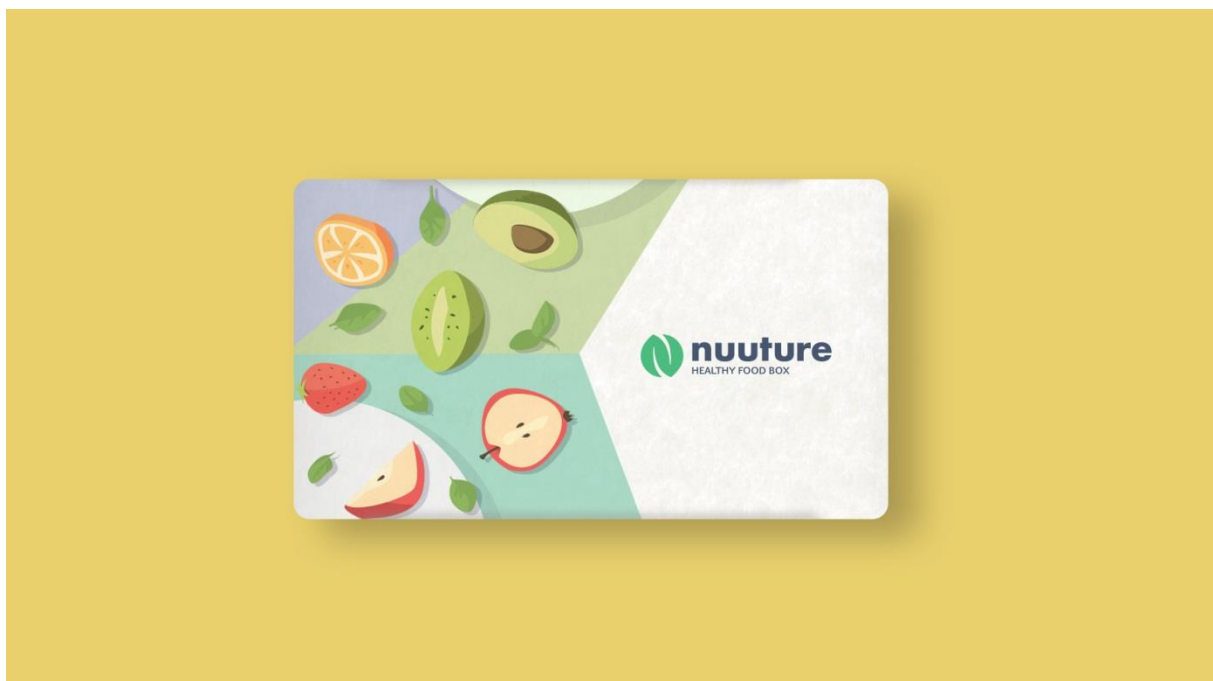
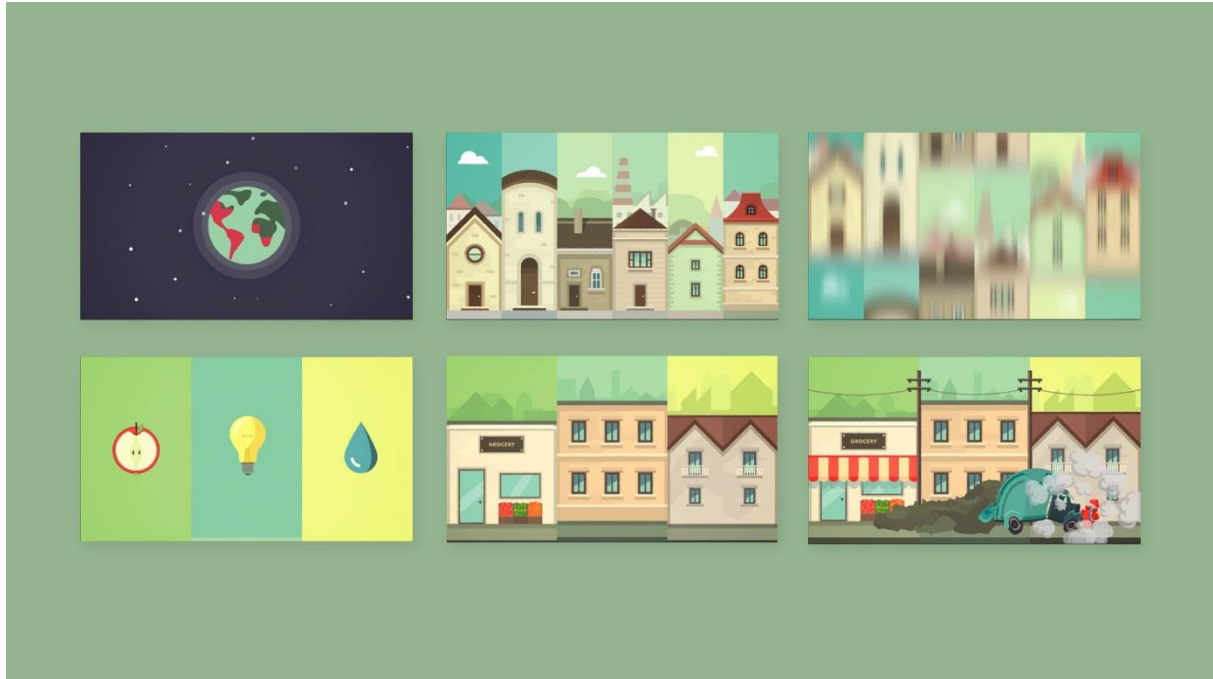
aeroponias növénytermesztési eljárást használó Bio és öko étterem koncepció.

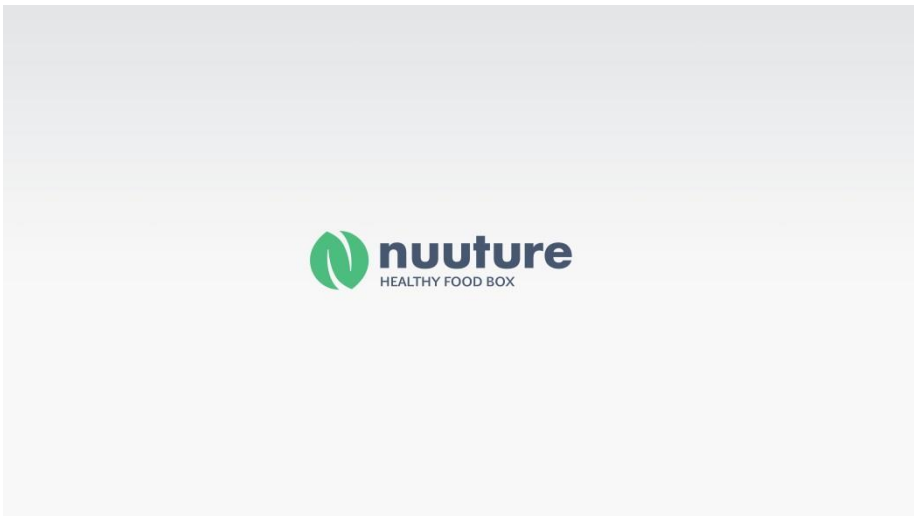
Diplomamunkám célja egy olyan étterem koncepció bemutatása, mely túlmutat a jelenlegi gyorséttermeken és általánosságban a gyorséttermi étkezésen, a nyersanyag, hulladék felhasználási szokásainkon.

Az étterem csak egy köztes megállóhelye a technológiának illetve folyamatnak, melynek kezdete és vége is szoros kapcsolatban áll a fogyasztók- és minden ember érdekeivel. A folyamat az aeroponias növénytermesztéssel kezdődik: ez a technológia rengeteg előnnyel jár, mely pozitívan hathat a globális környezeti- és megélhetési viszonyokra.

Az aeroponias növénytermesztési módszer egy olyan technológia, mely lehetővé teszi a növényi élelmiszerek megtermelését a városokban. Lényege, hogy egy zárt rendszerben, termőföld nélkül, bio

tápanyagos vízködben lebegnek a növények gyökerei. Nincs feltétlenül szükségük napsütésre, LED fényvel és hőmérséklet szabályozással szimulálhatók megtermelésük feltételei. Az iparág elterjedéséig, mint egy forradalmi eszközként a Nuuture éttermeiben találkozhatnak a technológiával, annak előnyeivel, a városi öko gazdálkodás minden pozitív hatásával. A nuuture éttermeiben törekednek arra, hogy olyan anyagokat használjanak a tálaláshoz, melyek bio hulladékként teljesen visszaforgathatók.







DIÓSI ANNAMÁRIA

web: [www.annamariadiosi.com](http://www.annamariadiosi.com)

születési hely, idő: Zirc, 1992

#### tanulmányok

2011 – 2014 Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola – Elektronikus Ábrázolás

2014 – 2017 Visart Művészeti Akadémia, Budapest

#### szakmai tapasztalat

2013 December Young & Partners (Budapest)

2015 DekoRatio Branding & Design Studio (Budapest)

2015 Made by zwoelf (Budapest)

2015 Prezi workshop (Budapest)

2016 Reverb Productions (Budapest)

#### kiállítás

2016 Francia Intézet: 6. Frankofón kiállítás

#### DIPLOMA

##### **Hallod?**

Út az integráció felé

A diplomamunkám célja, hogy segítséget nyújtsak a sorstársaimnak, főleg a súlyos hallássérült kisgyerekeknek, akik előtt még ott az élet, a lehetőségek, hogy ezt a göröngyös utat minél zökkenőmentesebben járják végig. Továbbá segítséget szeretnék adni szüleiknek, akik ezen az úton gyermeküket elkísérik, és mindenben segítségükre vannak. Szeretném kiemelni a korai fejlesztés fontosságát, hogy minél kisebb korban kezdődjön el a hallásfigyelem és a beszédnevelés fejlesztése. Elsősorban a kettő és hét év közötti súlyos hallássérült gyermekek figyelmét szeretném felhívni erre a színes, hangulatos könyvre, színes grafikával, élvezetes játékokkal.

A feladatok és a játékok beszédnevelésre irányulnak, hogy a gyerek ne a jelbeszéd felé orientálódjon, hanem a meglévő hallásmaradványát tudja hallókészülékkel vagy CI implantátummal a legoptimálisabban kihasználni.

Kommunikációs világunkban mindenkinek szüksége van arra, hogy megtudja értetni magát a környezetével, és ő is megértse a körülötte zajló eseményeket. Fontos, hogy a gyermek integrált környezetben nevelődjön, minél több inger érje, ezáltal jobban megismeri és megérti a világot. Természetesen a családi háttér nagyban befolyásolja az életét, illetve a fejlesztését végző szurdopedagógusok munkája.

**Játék a hangokkal**

Mit látsz a képen?  
Nevezd meg a tárgyakat!

"a" hangot mondd ki végig!  
Ujjaddal vezesd a hullámvonalat!

Az "e" hangot folyamatosan mondd!

Mit mondd az óra?  
Az óra hangját üttemmel kíséred végig!  
Az ujjadról ne feleddkezz el!

2. feladat  
Keresd a piros hullámvonalat!  
Keresd a sárga és a kék szaggatott vonalat!

Utánozd az óra és a harang hangját mozgással.  
Mondd is hozzá!

Egy helyben és háládvá is végezd a gyakorlatot!  
Lassan és gyorsan is!

Mit mondd a harang?  
Lépeggessél a hangjával!

Az "s" hangot addig mondd amíg az ujjad út végére nem ér!

3. feladat  
Legyél te az alma, a harang, és az óra  
Szobádban kötél segítségével járd be ezt az utat!

**Térbeli viszonyok**

Nevezd meg azokat az állatokat, amelyeknek négy lába van!

Sorold fel milyen állatokat látsz a képen?

Sorold fel a ragadozó állatokat!

Szerinted melyik a legnagyobb állat?

Hol él a majom?

Hány állat van a képen?

Utánozd a kígyó és a béka mozgását!

Melyik állat él vízben?



Ismerkedj meg a mértani formákkal!



Nevezd meg, hogy feketéből milyen formákat látsz!

Összesen mennyi piros és kék kör látható?

Melyik formából van a legtöbb?



Tapsolj annyit, ahány piros teglalapot látsz!

Melyik formából van a legkevesebb? Hány darab?

Számold meg a piros háromszögeket!



Folytasd a feladatot! Ha van kedved színezd ki a Formákat!





GÖRCZ ANDREA

web: [www.andreagorcz.com](http://www.andreagorcz.com)

születési hely, idő: Szombathely, 1992

tanulmányok

2010-2012 City College Üzleti Főiskola – Újságíró Fotóriporter OKJ

2013-2017 VISART Művészeti Akadémia, Budapest

2016 Prezi UI-UX kurzus

szakmai tapasztalat

2015 szakmai gyakorlat, Kitchen Budapest

2016 szakmai gyakorlat, Mitte Communications

DIPLOMA

### **SYNEДУ**

Szinesztézia-módszer az oktatásban

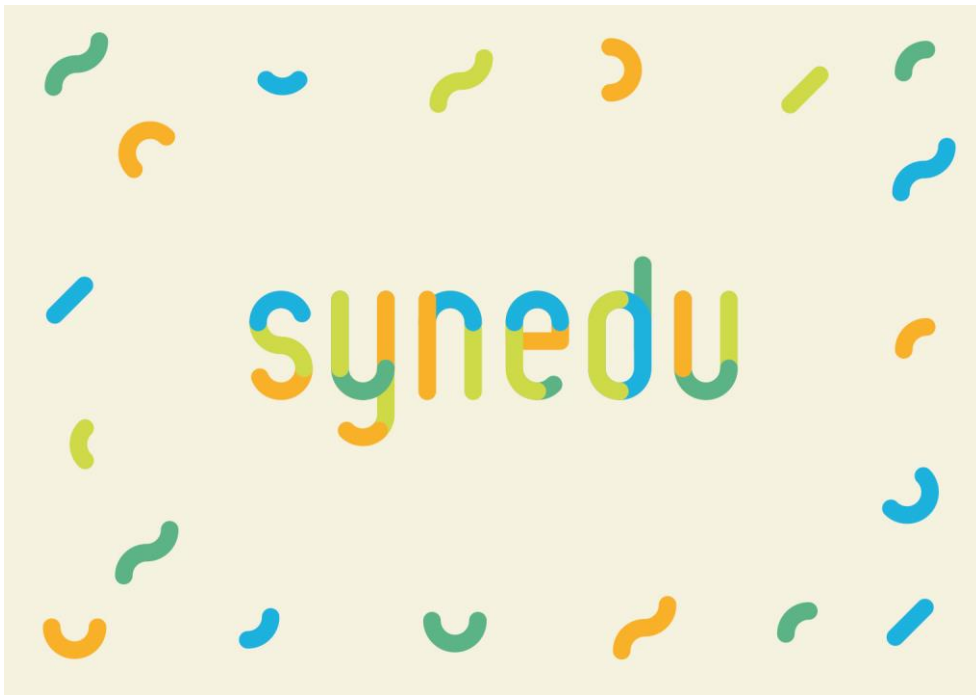
Az oktatási rendszerrel való küzdelmeim során megfigyeltem, hogy agyunk azon részét, amely képes a száraz tényekhez érzelmeket, emlékeket és elvont dolgokat hozzárendelni, érdemes használni a tanulás során is.

A szinesztéziát és a memorizációs folyamatokat tanulmányozva egy olyan tanszercsomag megalkotásán dolgoztam, amely az összes érzékszerv bevonásával segíti a tudásanyag elsajátítását. Ez a multi-szenzoros módszer különösen hatékony módja a diszlexiások oktatásának, így az ő igényeiket figyelembe véve építettem fel a Synedu programot.

A Synedu egy 8-9 éves korosztály számára tervezett oktatóprogram, amely színes és mozgalmas tanulási folyamatot biztosít az angol nyelv alapjainak elsajátítására. A vizuális, verbális, valamint mozgás-alapú feladatok mellett olyan játékokkal egészül ki, amelyeknek koncentráció- és finommotorika-fejlesztő tulajdonságai vannak. Tartalmaz pop-up betű- és számhatározó könyveket, gazdagon illusztrált szókincsfejlesztő kiadványt, valamint olyan játékokat, amelyek a nyelvtan alapjait aktív feladatokon keresztül segítik megérteni.









HAJDÚ LÍDIA

web: [www.lidiahajdu.com](http://www.lidiahajdu.com)  
születési hely, idő: Szentés, 1995

#### tanulmányok

2013- 2017 Visart Művészeti Akadémia: Vizuális kommunikáció (Tervező grafika), Budapest

#### szakmai tapasztalat

2010-14 Nemzetközi Csuta Művésztelep

2015 Prezi Mentoring Program

2015 Magma Gallery- Grafikai tervezés, szakmai gyakorlat

2016 Vadon Design Grafikai Stúdió, szakmai gyakorlat

#### DIPLOMA

### **Alkotó álmom- Hogyan válj tudatossá álmaidban?**

Könyvcsomag

Az alvás és az álmaink fontos része az életünknek, hiszen mindenkinek volt már benne része, és mindenki próbálta már megfejteni legalább egy-két álmát, ami valamilyen hatással volt rá. A tudatos álmódás, amit diplomatémámnak választottam, egy olyan állapot, amikor alvás közben felismered, hogy egy álomban vagy, és képessé válsz a szereplők, jelenetek megváltoztatására.

Diplomamunkám készítésekor azt a célt tűztem ki, hogy egyszerre legyen ismeretterjesztő, gyakorlatias jellegű, kutató és személyes. Így a készített könyvcsomag célja, hogy segítene megérteni ezt a fajta tudatos álmó létet, mely kezdőknek bemutatja, gyakoroltatja és szórakoztatja az éber álmódás témában érdeklődőket. Ez a könyvcsomag három részből áll. Az első könyv a kezdő érdeklődőknek segít megmagyarázni, tisztázni, hogy mi is ez az éber álmódás. Leírja a kezdetektől a mai tudományosan megmagyarázott történelmi részét. Mindezt illusztratíván segítve a megértést. A második könyv egy álomnapló, melynek az elején technikákkal ismerkedhetnek meg az olvasók, a további részében saját álmaik lejegyzésére van hely. A harmadik könyv egy képregényes élménybeszámoló, valós személyektől vett izgalmas, érdekes történet, melyet képregényes formában illusztrálok bemutatva ezzel is, mennyire hasznos és jó dolog, ha az ember megtanulja az éber álmódást.







HALASY JENŐ

web: <http://www.jeno-halasy@squarespace.com>  
születési hely, idő: Budapest, 1983

#### tanulmányok

2002-2004 Dekoratór Iskola

2011-2015 VISART Művészeti Akadémia, Budapest

#### szakmai tapasztalat

2009-2011 Artklikk, webdesigner

2012-2014 Wunderman , grafikus, gyakorlat

2015-2016 Republic Group, grafikus, animáció

2016- Szabadúszó grafikus, 2d-3d animáció

2017- RGB stúdió, 3D artist, animáció

#### DIPLOMA

##### **MOLECULARIUM**

3D animáció a cukorbetegség gyógyításához

Diplomaprojektem egy orvosi konferenciára készített 3d animáció, ami négy innovatív, 2-es típusú cukorbetegséget kezelő hatóanyagot/molekulát mutat be.

A elmúlt évben több gyógyszergyártó és gyógyszer forgalmazó vállalatnak készítettem animációkat különböző betegségekről és azok modernkori gyógyításáról. Így jutottam el diplomatémám ötletéhez, hogy egy orvosi knferenciára készítsék animációt.

A konferencia témája is izgalmas lehetőségeket rejtett magában, hiszen apró, szemmel nem látható világba kalauzolta el a résztvevőket. Arra gondoltam, milyen lenne, ha csinálnék egy nyitó animációt a rendezvénynek, ami bemutatná a négy molekulát.

Olyan vizuális megoldást kerestem, ami kiemeli a hideg, rideg, laborhangulatú világból ezeket a molekulákat a tudomány és természet találkozásának segítségével. Találni kellett egy olyan természetes formát, amit társítani lehet a molekulák formájával. Fontos szempont volt, hogy kettőjük kapcsolata az újjászületést és a természetes körforgást szimbolizálja. Ebben a szellemben jutottam el a hortenzia virágához, ami egyszerre méltóságteljes, elegáns, finom és újszerű.

Egy 12 méteres ledfalra készítettem el az animációt, aminek szokatlan méretei szintén nagy kihívást jelentettek. A koncerteknél, rendezvényeknél jól ismert eszköz tökéletesen alkalmas arra, hogy egyszerre több száz ember nézhesse.





KARAJOS ZSÓFIA

web: [www.sofiart.hu](http://www.sofiart.hu)

születési hely, idő: Budapest, 1991

tanulmányok

2012-2016 Óbudai Egyetem, környezetmérnök szak

2012-2017 VISART Művészeti Akadémia

szakmai tapasztalat

2014 Tibuktu Kft. (gyakorlat)

2015 Evisit Pharma Communication Intelligence (gyakorlat)

2015 MOL Nyrt. (gyakorlat)

2016 Hinora Global Marketing (gyakorlat)

DIPLOMA

### **MURIEL Cacti Market**

Slow lifestyle galéria a budapesti Bálnában

A mai világban az élet állandó jelenlétet, pörgést, száguldást vár el tőlünk minden pillanatban. Egyre kevesebb időnk van a természetbe menekülni, az otthonunkat olyan helyé tenni, ami nyugalmat és békét áraszt, ahol van időnk meditálni, magunkba mélyedni.

A Muriel Cacti Market egy új, slow lifestyle galéria a budapesti Bálnában, amely kifejezetten pozsgásokkal, kaktuszokkal, könnyen tartható növényekkel foglalkozik, melyekhez egyedi design tárgyakat tervez. A helyre csak airplane üzemmódba kapcsolt mobillal léphetsz be, ahol nemcsak beleszerethetsz a hely hangulatába, hanem haza is viheted azt.

A Cacti Market lehetőséget ad arra, hogy megtapasztaljuk, milyen egy zöld környezetben kikapcsolni a főváros központjában. Napelemekkel működő bemutatótermükben olyan kompozíciókat alkotnak, amiről eszedbe jut valami: egy pillanat az életedből, egy hely vagy egy sztori. Grafikusként és környezetmérnökként én így szeretném a természetet a nagyvárosi mindennapokba becsempészni.







NÉMETH MÁRTON

web: [www.nemethmarton.hu](http://www.nemethmarton.hu)

születési hely, idő: Budapest, 1988

tanulmányok

2013-2017 Visart Művészeti Akadémia, Budapest

szakmai tapasztalat

2015 Digitalpress Digitális nyomda (szakmai gyakorlat)

2016 Art Force Design (szakmai gyakorlat)

DIPLOMA

## **MODIFI**

variable display typeface

A Modifi egy variábilis, display betűcsalád négy karakter stílussal. Érdekessége, hogy ezek szabadon átjárhatóak, variálhatóak, ezáltal rengeteg lehetőséget adva a felhasználónak a szövegek módosítására.

Munkám célja a kísérletezés volt, megfigyelni és bemutatni, a stílusok közti átmenetet, a finom különbségekkel elérhető hatásbeli különbségeket és a betűtervezés során felmerülő kérdéseket és problémákat.

A Modifi két fő változata a „Sans Monospace” és a „Slab Standard”, ezekhez kapcsolódik egy-egy kiegészítő stílus, melyek célja, hogy szorosan kapcsolódva az eredetihez, alternatívát jelentsenek a felhasználásban.

MIDNIGHT  
MARAUDERS

CONSISTENT  
APPEARANCE

MODIFI IS  
A VARIABLE  
DISPLAY  
TYPEFACE  
WITH 4  
GROTESQUE  
STYLE SET

EVERY  
THING  
YOU  
DO IS  
A BAL  
LOON



RÁCZ ZOÉ

web: [www.zoeracz.com](http://www.zoeracz.com)  
születési hely, idő: Budapest, 1992

tanulmányok  
2011-17 Visart Művészeti Akadémia, Budapest

szakmai tapasztalat  
2012 Alapvető Jogok Biztosa - logóterv  
2015-2016 Prostep kft. - grafikus  
2016 Taurus Önkéntes Nyugdíjpénztár – logóterv, arculati kézikönyv

## DIPLOMA

### **Check-in Places**

Budapest utcanév, és házzámtábláinak vizuális koncepciója

Egy városképnek nem csak az épületek és terek, hanem az utcákon megjelenő feliratok is szerves részei. Célom, hogy Budapest megismerésével a múlt és a jelen átélhetővé váljon, ezzel biztosítva a város fejlődését.

Ebben az értelmezésben segítene a Budapest városrészeinek jellegzetességére reflektáló információs rendszerének kiépítése. Ez az új rendszer megkönnyítené a városban járó, ott élő emberek számára az információk értelmezhetőséget, és beépülne a város arculatába, egy egységes, a városrészekből építkező vizuális világgal.

A városrészek újrafelosztásával, aszerint, hogy a város hogy fejlődött és rendeződött át az évtizedek alatt, figyelembe véve a történelmileg és kulturálisan kiemelkedő elemeit, tervezem újra budapesti információs rendszerét, szem előtt tartva, hogy a vizuális megjelenés és az információközlés párhuzamban maradjon és erősítse egymást.

Az információs rendszer magában foglalja az utca és házzámtáblákat. Ehhez kiépíték egy szabványrendszert az utcatáblákra optimalizálva, ami a legszélsőségesebb esetekben is használható.

Vizuális szempontból öt városrészt osztom Budapest centrumát, ami a meglévő városrészeket alapszik. Ezeknek a városrészeknek a lakói szavaznak, hogy melyik hely vagy találkozási pont az, ami jellegzetessége a városrészeknek, melyik kapjon meghatározó szerepet a városrész információs rendszerében. A meghatározó helyek jellegzetességéből merített elemeit alakítom az adott városrész emblémájává és terülő mintává.

Ehhez kapcsolódik egy, a városrészeket megismerni segítő applikáció, ami az egész információs rendszer megújítását egészítené ki. Azon túl, hogy egy budapesti utcakereső és ugyanazokból a vizuális elemekből épül fel, mint az említett információs rendszerek, ezzel együtt egy "check-in places"

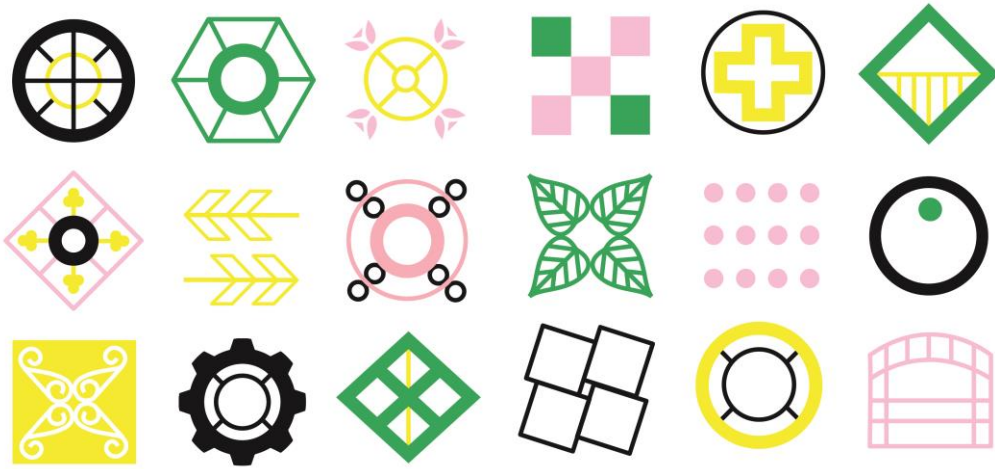
rendszerként is működik, amit maguk a városban élők folyamatosan bővíthetnek. Feltölthetnek új helyeket a térképre, kialakíthatják a személyes térképüket a kedvenc helyeikkel.

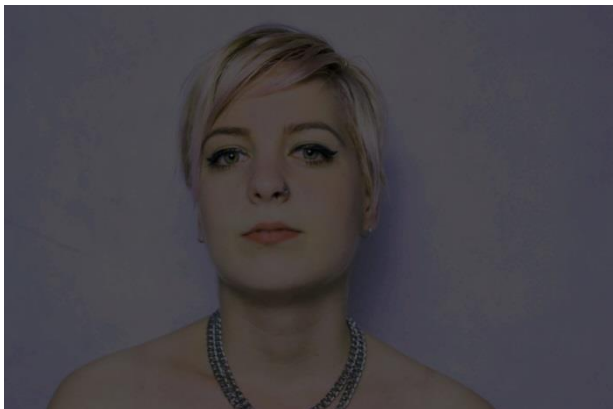


**VÁRNEGYED**



**JÓZSEFVÁROS**





SZEMMELVEISZ JANKA

web: [www.yankagraphic.com](http://www.yankagraphic.com)

születési hely, idő: Székesfehérvár, 1990

tanulmányok

2005- 2009 grafikai képzés, kerámia OKJ, Kecskemét

2013-2017 VISART Művészeti Akadémia, Budapest

szakmai tapasztalat

2015 Printa Budapest (gyakornok)

2016 Café Design (gyakornok)

kiállítás

2015 Mozaik (önálló kiállítás) KIO, Kecskemét

2016 Frankofónia (csoportos kiállítás) Francia Intézet Budapest

DIPLOMA

**Omoh**

vizuális riport

Diplomamunkámban szeretném egy szubkultúra szereplőinek mindennapi életét, környezetét bemutatni. Ez a szubkultúra a budapesti queer techno közösség, amely Magyarországon egy rendkívül szűk réteg.

Országunkban sajnos még mindig általános tendencia az ítékezés, elutasítás, közöny és félelem azoktól a dolgoktól, amiket nem ismerünk. Ezt a szakadékot hívatott áthidalni a dokumentációm, amely közelebb hozhatja egymáshoz azokat az embereket, akik a való életben nem biztos, hogy találkoznának. Üzenetem, hogy mielőtt elítélünk valamit vagy valakit próbáljuk megismerni azt, hogy hiteles véleményt alkothassunk.

Ebben a projektben nem azt tartom elsődleges célomnak, hogy saját véleményemnek adjak hangot, sokkal inkább szeretnék ablakot nyitni egy olyan közegre, amit kevesen ismerhetünk meg. Négy ember karakterét, és környezetét dokumentálom fotókkal, a kollázs technikájával megjelenítem hétköznapi életüket. A kiadványok stílusa mindig igazodik az egyén karakteréhez.







TAKÁCS VIKTOR

születési hely, idő: Budapest, 1991

tanulmányok

2010-15 VISART Művészeti Akadémia, Budapest

szakmai tapasztalat

2013 Gát György rajzfilmstúdió, Gyakornok

2015 Wunderman Budapest, Gyakornok

2015-2017 Cyberdűrer kft, Grafikus

DIPLOMA

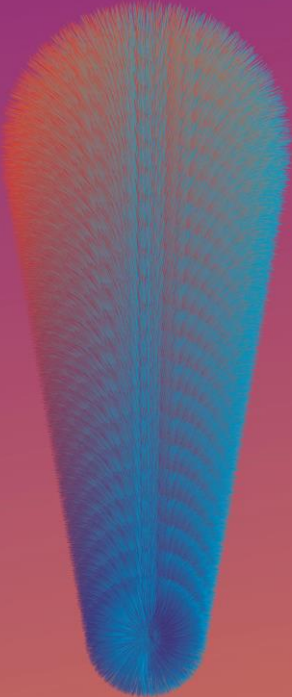
**80/20**

**Zipf törvénye**

A diplomaprojektem Zipf törvényét ismerteti meg a nézővel. Vizuálisan mutatja be egy az anyagi világ szinte valamely pontján fellelhető összefüggést, miszerint "Egy adott vizsgálati területre vonatkozóan adott egység 20%-a teszi ki az adott dolog igénybevételének 80% át."

Például a legtöbb európai nyelv esetében a teljes hangkészletét nézve a nyelvet az esetek 80% ban csupán ennek a hangkészletnek a 20% a dominálja, a fennmaradó hangok nagyjából azonos arányban vannak jelen. Ez nem azt jelenti, hogy egyáltalán nem használja az összes kiejthető hangot csupán lényegesen ritkábban kerülnek kiejtésre. Tehát ha megvizsgálánk jelen szöveg összes karakterét valószínűleg a leggyakrabban használt az „e” betű lenne ezt követné az „a” majd többnyire más magánhangzók egyre csökkenő arányban, míg be nem állna egy nagyjából konstans szám az összes többi karakter esetében.

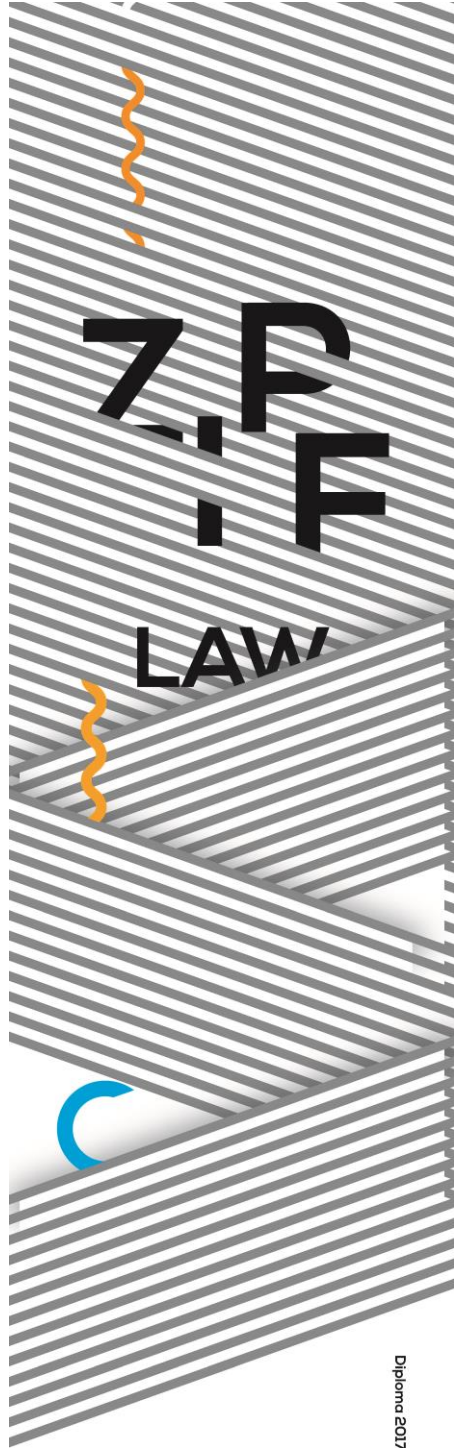
A munka egy előadás vizuális megjelenítése, a választott téma, minél színesebb gazdagabb átadása. A problémakör körüljárása a lehető legtöbb terület bemutatásával, miszerint is minden létező engedelmeskedik valamiféle univerzális rendnek. Ezzel érdeklődést kíván csak kelteni a nézőben, hogy az magától is többet szeressen tudni a természettudományokról.



**80/20 ratio**

Zipf's law is an empirical law formulated using mathematical statistics that refers to the fact that many types of data studied in the physical and social sciences can be approximated with a Zipfian distribution, one of a family of related discrete power law probability distributions. The law is named after the American linguist George Kingsley Zipf (1902–1950), who popularized it and sought to explain it (Zipf 1935, 1949), though he did not claim to have originated it.[1] The

French stenographer Jean-Baptiste Estoup (1868–1950) appears to have noticed the regularity before Zipf.[2] [not verified in body] It was also noted in 1913 by German physicist Felix Auerbach[3] (1856–1933)



Chaotic system





VILLÁNYI ORSOLYA

web: [www.vographics.com](http://www.vographics.com)

születési hely, idő: Székesfehérvár, 1988

#### tanulmányok

2007-2010 Szegedi Tudományegyetem Gyógyszerésztudományi Kar

2010-2013 Semmelweis Egyetem Gyógyszerésztudományi Kar

2013-2017 VISART Művészeti Akadémia, Budapest

2015-2016 Mesharray Digital Media School, Maya PRO kurzus

#### szakmai tapasztalat

2015, 2016 Pixoloid Studios (gyakorlat)

#### kiállítás

2015 Mozaikok Kiállítás, Kecskemét

2016 Frankofón Fesztivál, Francia Intézet, Budapest

#### DIPLOMA

##### **Csipkerózsika**

mese két szerepben

Sokszor megkönnyíti az életünket, ha nézünk egy filmet, látunk egy színdarabot vagy olvasunk egy könyvet. Már gyerekként találkozunk velük mesék formájában és végig kísérik életünket. De vajon miért ragaszkodunk hozzájuk? Miért olyan fontosak?

Vizsgálatok bizonyították, hogy az életben való helytállásunk nem csak értelmi képességeinken múlik. Az igazi sikereket és a belső harmóniát, elégedettséget csak akkor érhetjük el, ha képesek vagyunk felismerni a magunk és mások érzelmeit. Vagyis, ha fejlett az érzelmi intelligenciánk.

Ennek fejlesztésének legfontosabb eszközei pedig a mesék. Bruno Bettelheim gyermekpszichológus a mesék részletes elemzése során azt mutatta meg, hogy a felnőtt ésszel ijesztőnek és kegyetlennek tűnő mesemotívumok milyen módon segítenek megoldani a valóban ijesztő konfliktusokat, melyek lélektani megértése és feldolgozása nélkül a gyermek nehezen válhat kiegyensúlyozott, ép lelkű felnőtté.

Projektben egy mesét mutatok be két szerepben: Csipkerózsika történetéről mesélek a gyerekeknek digitálisan festett könyv formájában; mely mesekönyv főbb jelenetei az okostelefonunk, táblagépünk képernyőjén megmozdulnak. Azok a mozdulatsorok kelnek életre, melyekhez Bruno Bettelheim mesepszichológiai tartalmat társít, - s ennek felhasználásával mesélni tudok a felnőtteknek a Csipkerózsika mélyebb értelmű pszichológiájáról.  
Diplomám egy fizikai kötet, melyhez az animációkat és a felnőtteknek szóló magyarázatokat a kiterjesztett valóság (augmented reality) segítségével a telefon, táblagép képernyőjén keresztül láthatjuk.

