

DIPLOMA

25

+ ALUMNI



DIPLOMA



+ ALUMNI

TERVEZŐGRAFIKA / ANIMÁCIÓ  
VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

GRAPHIC DESIGN / ANIMATION  
VISUAL COMMUNICATION

**BA — TERVEZŐGRAFIKA - ANIMÁCIÓ**  
**GRAPHIC DESIGN - ANIMATION**

ARY JOHANNA<sup>14</sup>/BARTALIS  
HANNA<sup>18</sup>/BLÁGA BORÓKA<sup>22</sup>/  
BÓTI TAMÁS MÁRK<sup>26</sup>/  
DEMETER ESZTER<sup>30</sup>/FELLNER  
BEÁTA<sup>34</sup>/GÁBOR ESZTER<sup>38</sup>/  
GULYÁS PETRA<sup>42</sup>/IMREH ALÍZ  
& KINCSES ÁGNES<sup>46</sup>/JENEI  
TÜNDE<sup>50</sup>/KIRÁLY BOTOND<sup>54</sup>/  
KISGYÖRGY EMESE<sup>58</sup>/KIS  
BEATRIX VIVIEN<sup>62</sup>/KÖRÖSI  
DOROTEA<sup>66</sup>/LACZI LÓRÁND  
& JAKAB MAGOR<sup>70</sup>/MÁRTONFI  
NÓRA<sup>74</sup>/OROSZ ANNA<sup>78</sup>/  
PETRÁS-ANTAL ANDREA<sup>82</sup>/  
SIMPFI FRIDOLINA<sup>86</sup>/SZABÓ  
ORSOLYA<sup>90</sup>/SZŐCS ZOLTÁN<sup>94</sup>/  
TASNÁDI KAROLA<sup>98</sup>/  
TÖKÉS BETTINA<sup>102</sup>/TÖRŐ  
IZABELLA<sup>106</sup>/WOHL OTTÓ<sup>110</sup>/  
ZEFER SZILVIA PETRA<sup>114</sup>/  
ZRÍNYI KATALIN<sup>118</sup>/

**MA — VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ**  
**VISUAL COMMUNICATION**

KENÉZI EMESE<sup>124</sup>/KOVÁCS  
DÓRA<sup>128</sup>/NAGY HERMINA  
JUDIT<sup>132</sup>/OROSZ TAMÁS<sup>136</sup>/  
PETRUS TAMÁS<sup>140</sup>/SZABÓ  
RÉKA VERONIKA ÉDUA<sup>144</sup>/

**ALUMNI**

BAJKÓ ZSOLT<sup>150</sup>/CSIBY-  
GINDELE BOTOND<sup>156</sup>/  
DOMOKOS ZSOLT<sup>162</sup>/FAZAKAS  
NOÉMI<sup>168</sup>/FEKETE  
SZABOLCS (waxxos)<sup>172</sup>/  
SZŐCS ESZTER<sup>178</sup>/







The background of the entire image is a repeating geometric pattern. It consists of a grid of squares in two colors: orange and blue. Each square contains a stylized, simplified human figure. The figures are composed of a small circle for the head and a horizontal bar for the torso. The figures are arranged in a way that they appear to be interacting or moving across the grid. The text is located in the upper right quadrant of the image.

TERVEZŐGRAFIKA  
ANIMÁCIÓ

---

GRAPHIC DESIGN  
ANIMATION

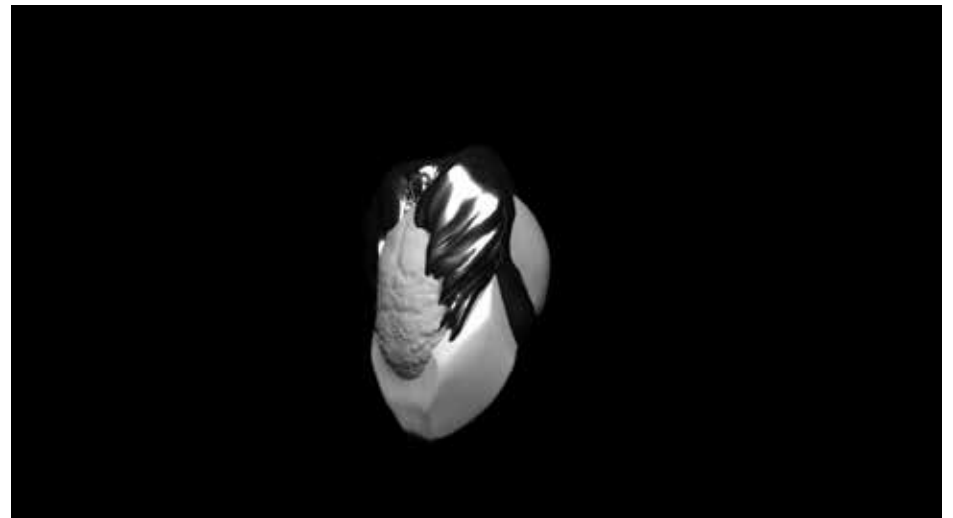
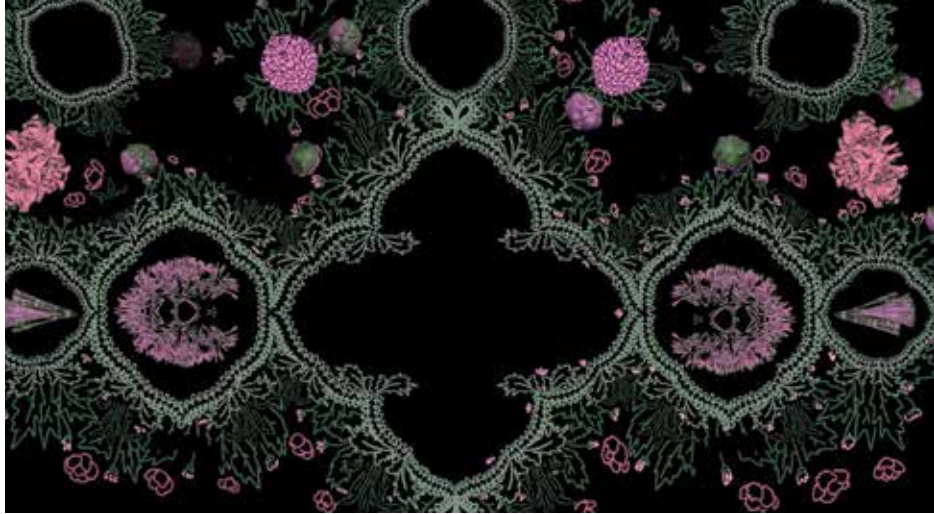
# ARY JOHANNA

## Egy és három nő *One and Three Women*

Államvizsga dolgozatom témája az átöröklött minták. Technikailag önálló fiktív kísérleti kisfilm, 2D és 3D kevert animáció használattal. Három kisfilm három nőről, három életkorban. Mindegyik nő egy viselkedési mintával történő küzdést ábrázol, egy keretbe zárt ságot. A különböző életkorokra jellemző mintázatokat igyekeztem vizuálisan visszaadni, a textúrák, a formák mind szimbolikus jelentéssel bírnak.

*My thesis explores inherited patterns. It is an independent experimental animated short film that blends 2D and 3D techniques. It comprises three short films about three women at three stages of life. Each woman is depicted as struggling with a behavioural pattern and a sense of enclosure within a frame. I sought to visualise the patterns characteristic of each life stage, with every texture and form carrying symbolic meaning.*





# BARTALIS HANNA

## Székely Ház kertészet arculat- és csomagolástervezés

### *Visual Identity and Packaging Design for Székely Ház Aronia Farm*

Diplomamunkám témája a Székely Ház kertészet arculatának és csomagolásának a megtervezése. Egy egységes, kézműves hangulatú, new retro stílusú vizuális világ létrehozása, amely a vállalkozás alapértékeit közvetíti, mint a természetességet, egészségtudatosságot és a minőséget. A projekt részeként a kertészet alapvető arculati elemeit és az arónia alapú termékcsalád (6 termék) csomagolását dolgoztam ki.

*My degree project focuses on designing the visual identity and packaging for Székely Ház Aronia Farm. It establishes a cohesive visual world with an artisanal character and a 'new-retro' aesthetic, communicating the enterprise's core values of naturalness, health consciousness and quality. As part of the project, I developed the core identity elements of the farm and designed the packaging for a line of six aronia-based products.*





# BLÁGA BORÓKA

## Hogy volt, anya? *How Was It, Mum?*

Munkámban a szülésélményt mint transzformatív eseményt vizsgálom, és ennek felejtését, illetve az emlékekben való megszépülését. Több édesanya beszámolóját foglalom kiadványba. A szöveget olyan grafikák kísérik, amelyek a szülés biológiai folyamatának formavilágára utalnak.

*In my work, I examine the experience of childbirth as a transformative event and how, subsequently, it is either forgotten or idealised. The publication I have compiled brings together accounts from several mothers, accompanied by graphic works that allude to the visual language of the biological process of childbirth.*





# BÓTI TAMÁS MÁRK

## Ambers of Destiny

Diplomamunkám egy 2D pixelart platformer játék, amelyben a főszereplő életét nagyban meghatározza a Bullying. A játék során a játékos harcát láthatjuk másokkal és önmagával szemben, miközben a játékos eldöntheti, hogy a karakterfejlődés jó vagy rossz irányba fordul-e, mindezt az álmok világán belül.

*My degree project is a 2D pixel-art platformer in which the protagonist's life is heavily shaped by bullying. Throughout the game, we witness the player's internal and external struggles, whilst the player decides whether the character's development takes a positive or a negative turn. All of this takes place within the world of dreams.*





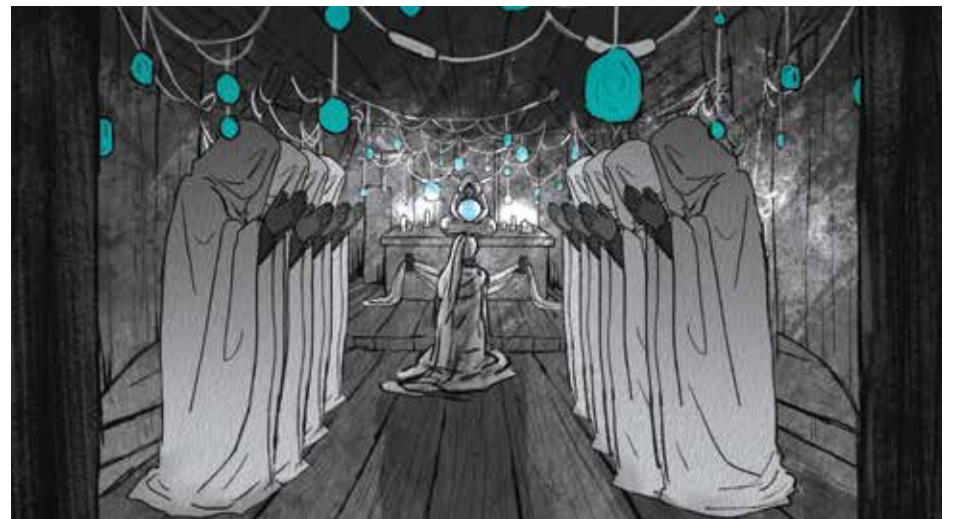
# DEMETER ESZTER

## Edelweiss

Diplomamunkám egy közös projekt része Fellner Beátával. Egy posztapokaliptikus sci-fi alapú animáció, amely egy fejlődéstörténetet mutat be.

*My degree project forms part of a collaborative project with Beáta Fellner. It is a post-apocalyptic science-fiction animation presenting a coming-of-age narrative.*





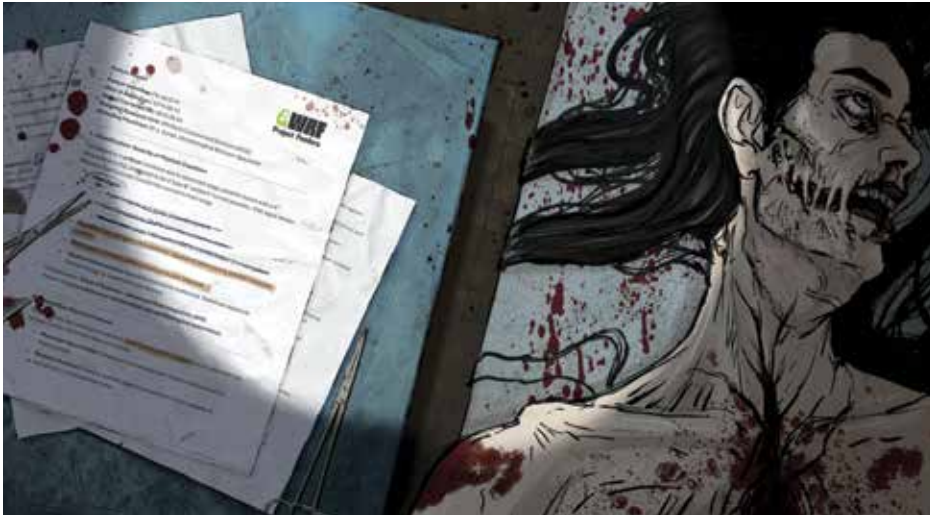
# FELLNER BEÁTA

## Edelweiss

Diplomamunkám egy artbook, amely egy közös projekt része Demeter Eszterrel. A könyv címe Dimensional Rift, és tartalmaz worldbuildinget, concept artokat, karakterterveket, és a készülési folyamatot az Edelweiss c. animációhoz.

*My degree project is an art book produced as part of a collaborative project with Eszter Demeter. Titled Dimensional Rift, the book showcases world-building, concept art, character designs, and the production process for the animated film Edelweiss.*





EDENWEISS

DIMENSIONAL

DIMENSIONAL



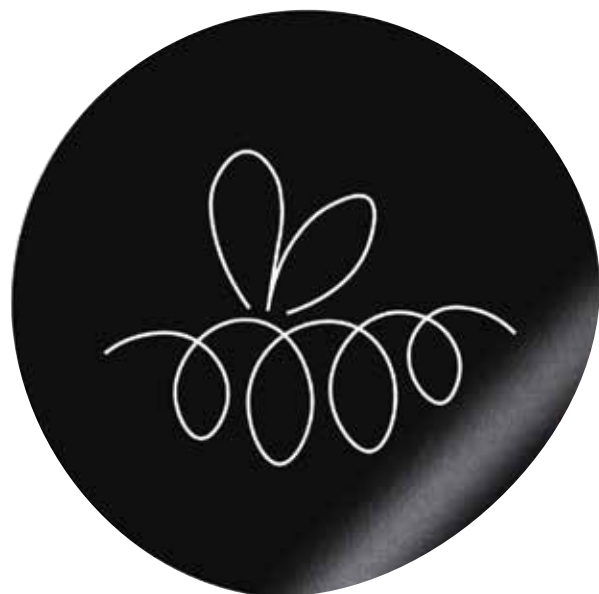
# GÁBOR ESZTER

## Kovapi mézek *Kovapi Honeys*

Diplomamunkám során lehetőségem nyílt egy igazán komplex valós projektet kivitelezni. A sepsiszentgyörgyi, klasszikus mézeket és különleges ízesítéseket gyártó Kovapi nevű kisvállalkozásnak készítettem logót, különféle arculati elemeket, címkéket és weboldalt. A vizuális anyagok megtervezését egy részletes piackutatással, valamint branding folyamattal alapoztam meg.

*My Bachelor's thesis gave me the opportunity to work on a genuinely complex, real-world project. I designed the logo, a range of identity elements, labels and a website for Kovapi, a small business based in Sfântu Gheorghe, Romania, that produces both classic and distinctively flavoured honeys. The design work was underpinned by detailed market research and a structured branding process.*





# GULYÁS PETRA

## ANNA

### Too Sweet

Az államvizsgám egy videoklip, amely a "Too Sweet" című, Hozier dalra épül. Középpontjában a párommal való kapcsolatunk áll, amely fokozatosan bontakozik ki. A dal egy olyan szerelmi történetet mesél el, ahol két ember ellentétei találkoznak, akárcsak a mi esetünkben, ahol a harmónia az ellentétek egyensúlyára épül.

*My final exam project is a music video set to Hozier's song 'Too Sweet'. It focuses on my relationship with my partner as it gradually unfolds. The song tells a love story in which two people's opposing qualities come together, much like in our case, where harmony rests on the balance of contrasts.*





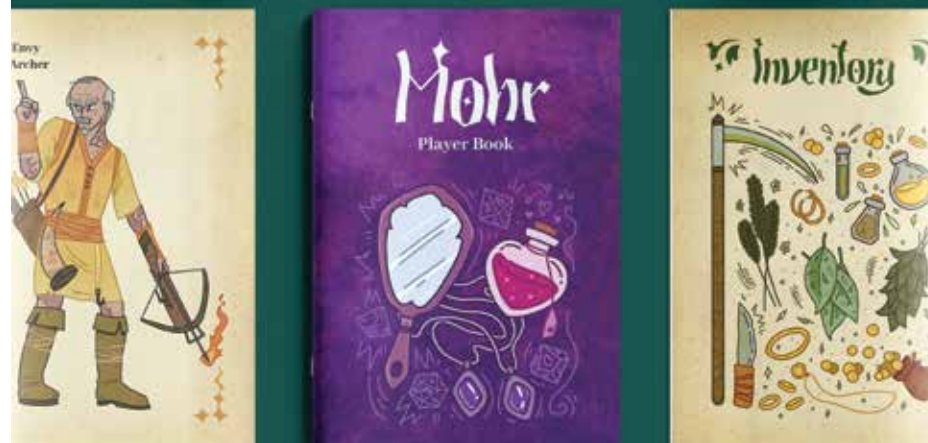
# IMREH ALÍZ & KINCSES ÁGNES

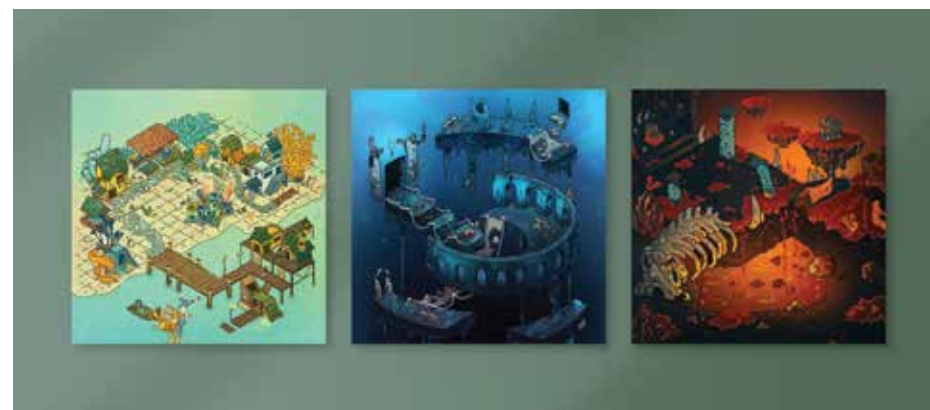
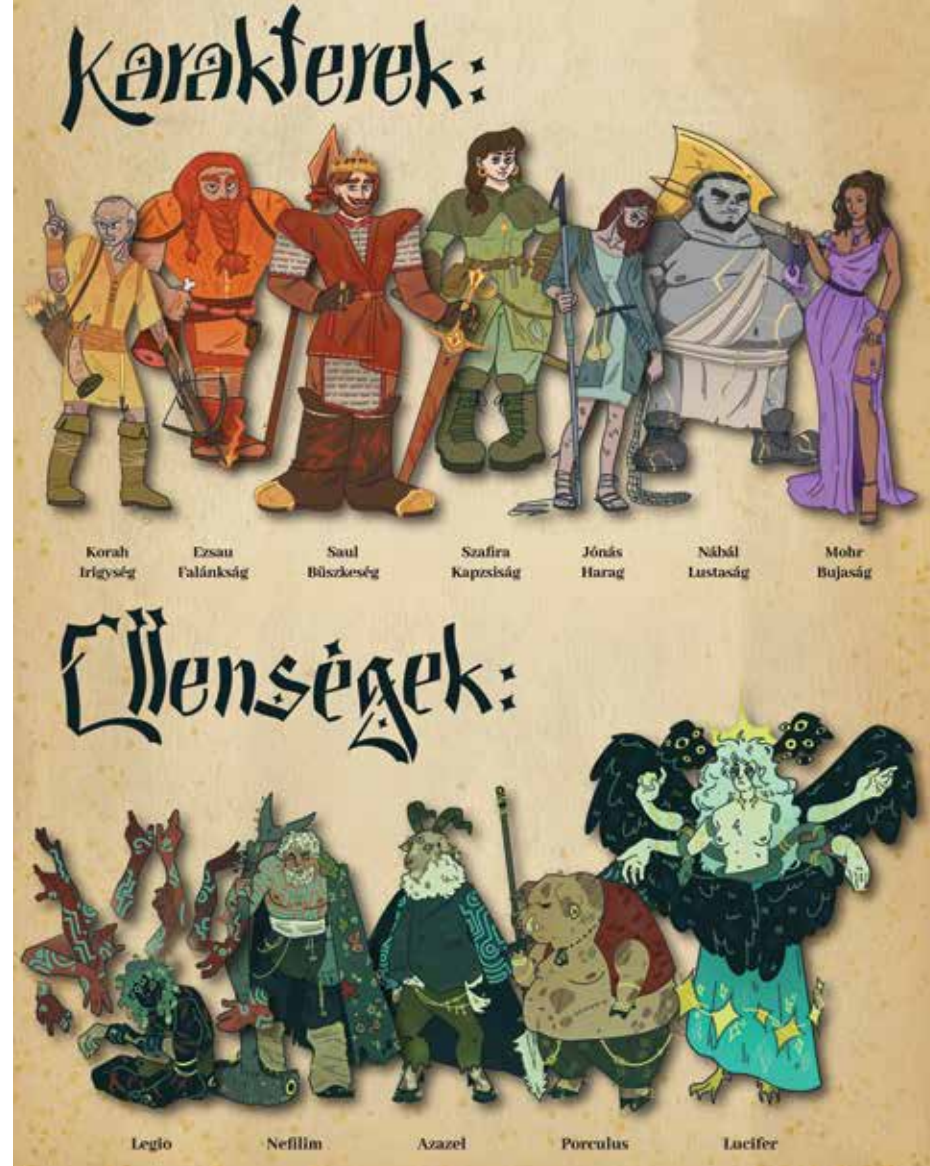
“Let There Be Light” –  
Társasjáték-fejlesztés és  
kivitelezés

“Let There Be Light” –  
*Board Game: Design and  
Production*

Az államvizsgánk témája egy, a Biblia alapján készült szerepjáték, melynek címe Let There Be Light, amely mitológiai szemléletben közelíti meg az alapvetően vallásos történeteket. A karakterek és helyszínek a Bibliából származnak, azonban a feldolgozás világi, nem pedig hittérítő jellegű.

*Our degree project is a role-playing game based on the Bible, titled Let There Be Light, which approaches fundamentally religious narratives through a mythological lens. The characters and settings are drawn from the Bible; however, the adaptation is secular rather than proselytising.*





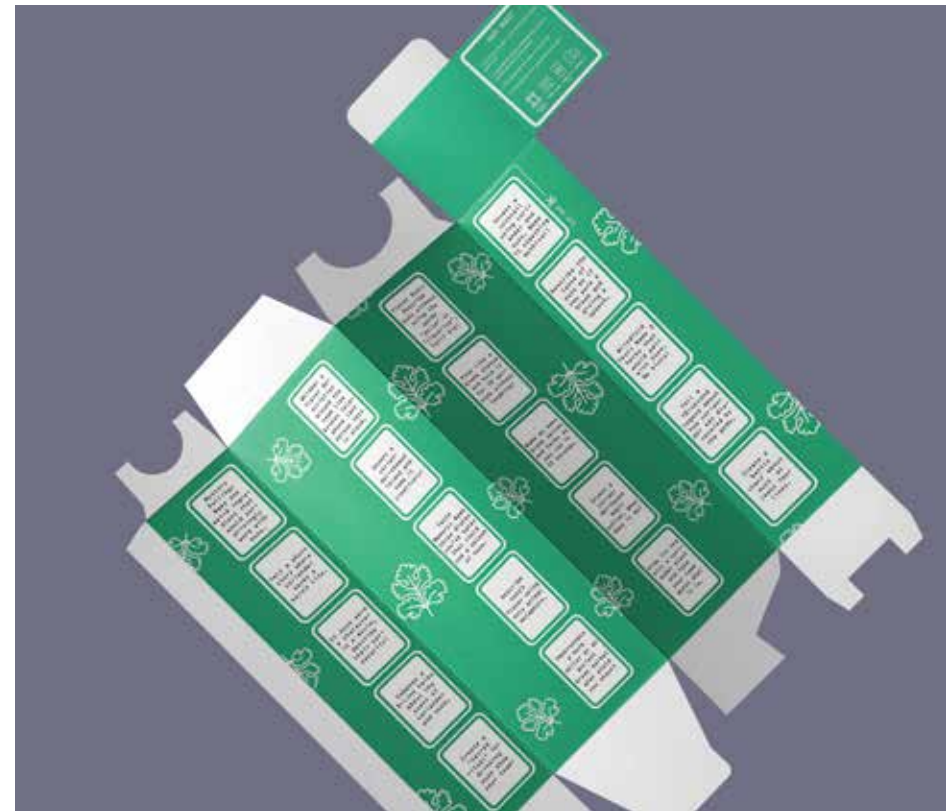
# JENEI TÜNDE

House of Tyrnavos –  
Prémium ouzo csomagolás  
élményalapú  
megközelítésben

*House of Tyrnavos –  
An experience-driven ap-  
proach to premium ouzo  
packaging*

A diplomamunkám egy prémium ouzo-termékcsalád vizuális koncepciója, amely ötvözi a görög kultúrát, arculattervezést és élményalapú csomagolást. A háromféle ízvilágot – ánizs, koriander és édesgyökér – egyedi grafikák és színekkel design jeleníti meg. A csomagolás nemcsak funkcionális, hanem egy interaktív társasjátékot is rejt, így a termék fogyasztása közösségi élménnyé válik.

*My degree project presents the visual concept for a premium ouzo product line combining Greek culture, brand identity design, and experience-driven packaging. The three flavour profiles – anise, coriander, and liquorice root – are expressed through bespoke illustrations and a colour-coded design system. In addition to its functional role, the packaging also features an interactive board game, transforming the consumption of the product into a shared social experience.*



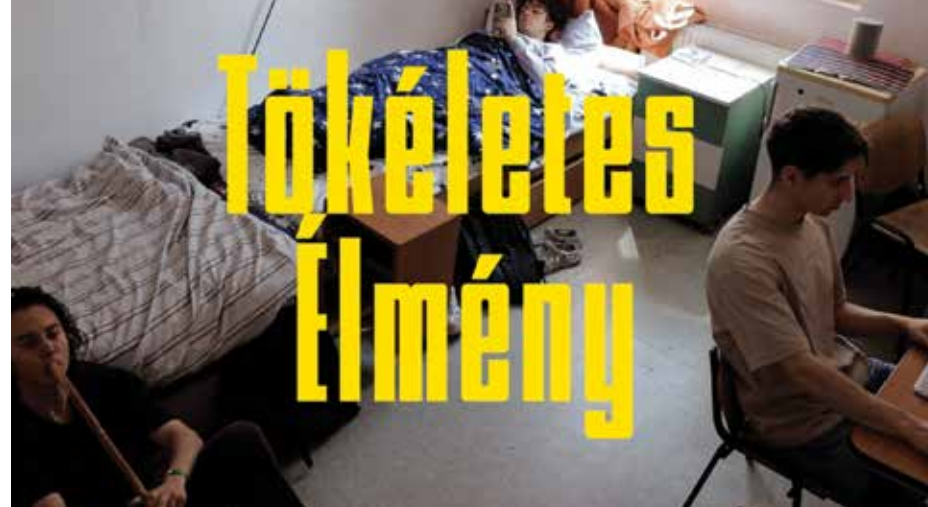


# KIRÁLY BOTOND

## Tökéletes élmény *Flow*

Kisfilmem a flow, vagyis az áramlás élményének rejtelseit kutatja három, húszas éveikben járó fiatal szemszögéből. A kollégiumi szoba zárt terében játszódó történet a monoton valóság és az extatikus flow-állapot váltakozásán keresztül mutatja meg azt, hogy hogyan találhatunk az egymással való kapcsolatban mély és felemelő élményeket.

*My degree project is a short film that explores the mysteries of flow – the state of complete absorption – from the perspectives of three people in their twenties. Set within the confined space of a room in university halls, the story, through the alternation of monotonous reality and ecstatic flow states, shows how we can find profound, uplifting experiences in connecting with one another.*





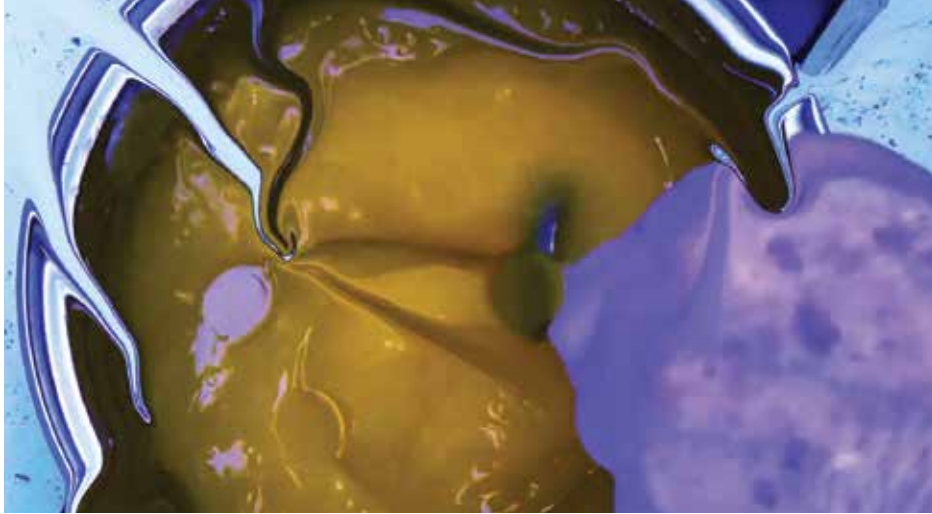
# KISGYÖRGY EMESE

## Kapocs *Link*

Államvizsgám egy rövid kísérleti dokumentumfilm, melynek témája a siketnémaság. Élőképes és absztrahált, filterezett technikával mutatja be egy fiatal lány történetét, akinek élete nem hétköznapi, hiszen ő a kapocs a világ és siketnéma szülei között. A film finoman, de erőteljesen világít rá a hallás és a csend közötti határvonalra, és arra, hogy a csend sokszor nem egyenlő a nyugalommal, néha épp ellenkezőleg: kirekeszt.

*My degree project is a short experimental documentary on deaf-mutism. Using live-action footage alongside abstracted, filtered imagery, it presents the story of a young woman whose life is far from ordinary, as she serves as the link between the wider world and her deaf-mute parents. The film subtly yet emphatically highlights the boundary between hearing and silence, and the fact that silence is frequently anything but calm – at times, quite the opposite: it shuts people out.*





# KIS BEATRIX VIVIEN

Főbűnök reprezentációja  
a kortárs művészetben

*Representations of the  
Seven Deadly Sins in  
Contemporary Art*

A diplomamunkám két angol nyelvű kiadvány, amelyekben olyan kortárs műalkotásokat mutatok be, amelyek reprezentálják a hét eredeti főbűnt, illetve ezeknek a kortárs értelmezését. A kiadványok elsődleges célja a műalkotásokon keresztül felhívni a figyelmet napjaink morális dilemmáira.

*My degree project comprises two English-language publications presenting contemporary artworks that represent the seven deadly sins and their contemporary interpretations. The publications primarily aim to highlight the moral dilemmas of our time through these works.*





# KÖRÖSI DOROTEA

## RARE- Arculat és tejtermék csomagolások

### *RARE- Visual Identity and Dairy Product Packaging*

Diplomamunkám egy fiktív tejtermékeket forgalmazó cég arculatának és termékcsomagolásainak a megtervezéséből áll. A fiktív cég neve, RARE, magában hordozza a cég lényegét: erdélyi tejtermék különlegességek. Az arculat megtervezésénél arra törekedtem, hogy egy letisztult, prémium kategóriás brandet és termékcsomagolást hozzak létre, mely egyszerre modern és elegáns.

*My degree project comprises the design of the visual identity and product packaging for a fictitious dairy product manufacturing company. The name of the company, RARE, encapsulates the essence of the brand: speciality dairy products from Transylvania. In developing the visual identity, I aimed to create a clean, premium brand and packaging that are both modern and elegant.*





# LACZI LÓRÁND & JAKAB MAGOR

## Art of Falling

Vegyes technikájú, dokumentarista hangulatú rövidfilm egy fiatal gördeszkás útrjáról, aki a félelmei leküzdésén keresztül tanulja meg, hogy a hibázás a fejlődés természetes része. A film élőképet animációt és matricaanimációt ötvöz.

*Our degree project is a mixed-media, documentary-style short film about a young skateboarder who, through a distinctive method – painting with a skateboard – learns that making mistakes is not failure but a natural part of growth. The film combines live-action footage, animation and sticker animation.*





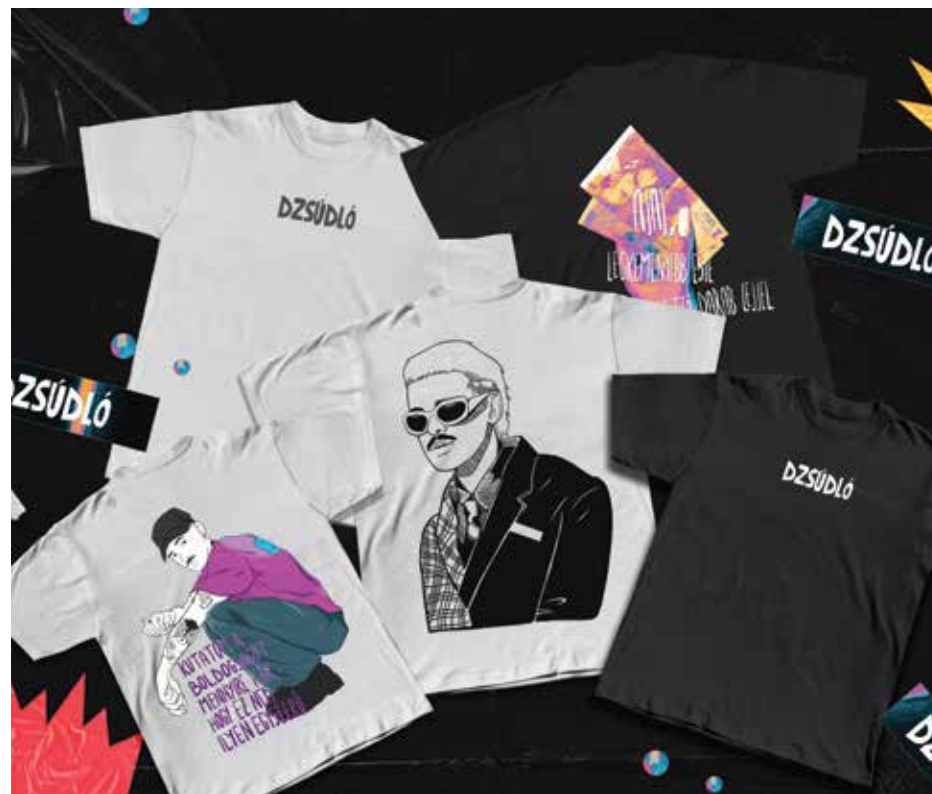
# MÁRTONFI NÓRA

## Merch & Mood

Államvizsgámban a kedvenc magyar előadóimnak készítettem saját stílusomban különböző merch termékeket és koncertes kiegészítőket. Diplomamunkám célja az, hogy erősítsem az előadók és a rajongók közötti vizuális kapcsolatot.

*As part of my final examination, I designed a range of merchandise and concert accessories for my favourite Hungarian artists, rendered in my own visual style. The aim of my diploma project is to strengthen the visual connection between the artists and their fans.*





# OROSZ ANNA

A Máramarosszigeti  
Börtönmúzeum dokumen-  
tarista vallomásainak  
vizuális interpretációja

*Visual Interpretation of the  
Documentary Testimonies  
from the Sighet Prison  
Museum*

Diplomamunkám a Máramarosszigeti Börtönmúzeum dokumentarista vallomásainak vizuális interpretációja. Egy feltáró jellegű munka, amely képgrafikai eszközökkel közelíti meg Románia egyik legismertebb kommunista börtönének emlékét, ahol annak idején a rendszer ellenségeinek tartott politikai foglyokat, értelmiségieket és vallási vezetőket tartottak fogva.

*My degree project is a visual interpretation of the documentary testimonies from the Sighet Memorial Museum, housed in the former Sighet Prison in Sighetu Marmatiei, Romania. Conceived as an exploratory project, it approaches the memory of one of Romania's most famous communist prisons through print-making techniques, evoking the voices of political prisoners, intellectuals and religious leaders once deemed 'enemies of the regime'.*





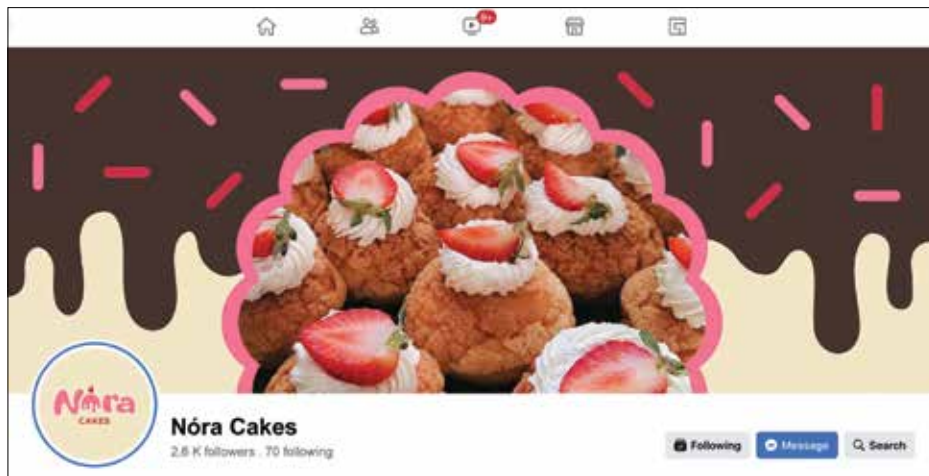
# PETRÁS-ANTAL ANDREA

## Nóra Cakes

Diplomamunkám címe Nóra Cakes, melynek keretein belül egy cukrász ismerősöm vállalkozásához terveztem arculatot, süteménycsomagolást és katalógust. Az arculat tartalmazza a logót, social media elemeket, plakátokat, névjegykártyákat és egyéb elemeket.

*My degree project, titled Nóra Cakes, comprises the design of a visual identity, cake packaging and a product catalogue for a pastry-chef acquaintance's business. The identity includes the logo, social media assets, posters, business cards and other brand collateral.*



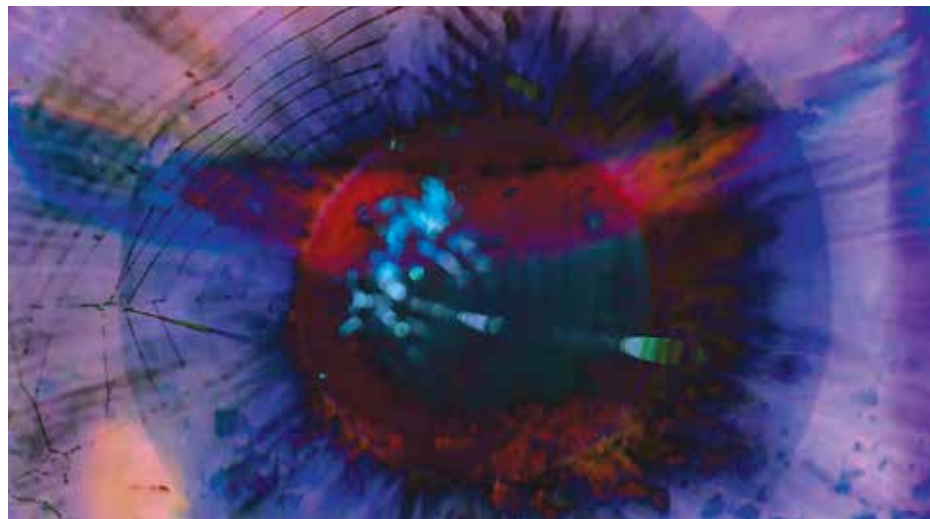
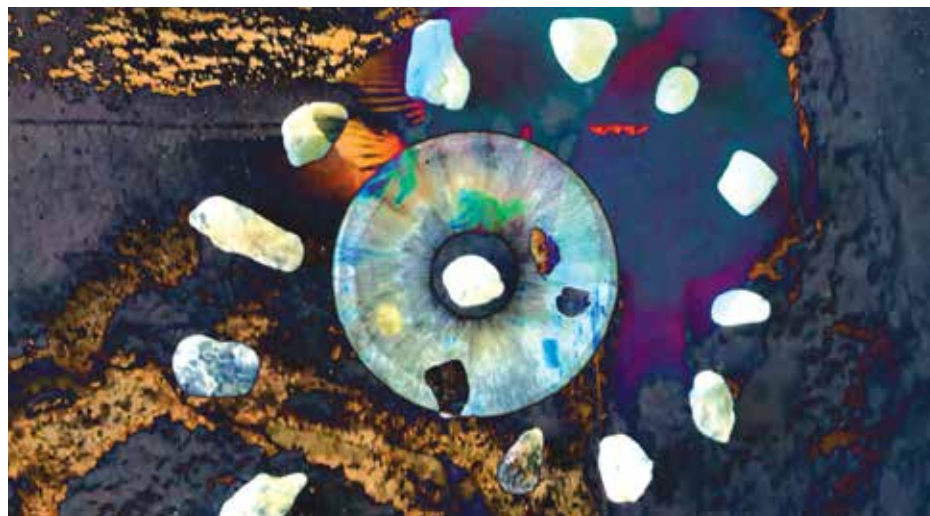


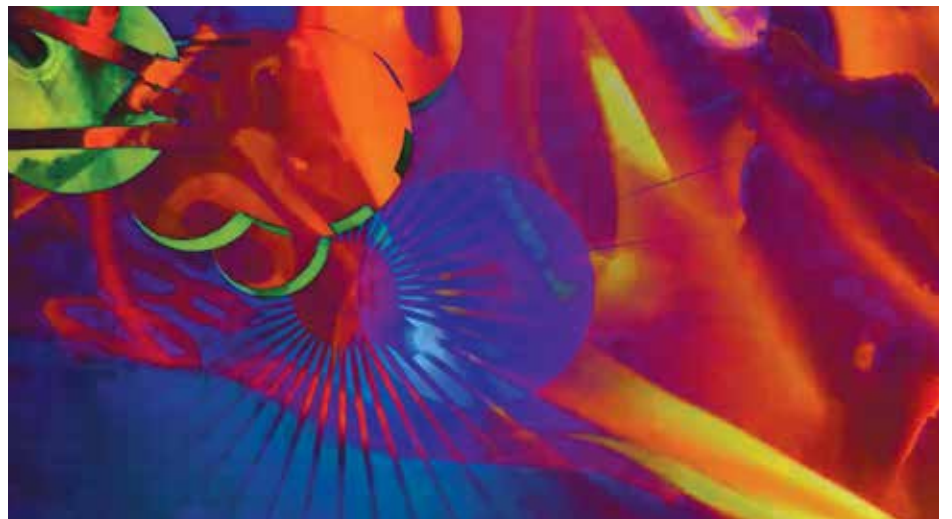
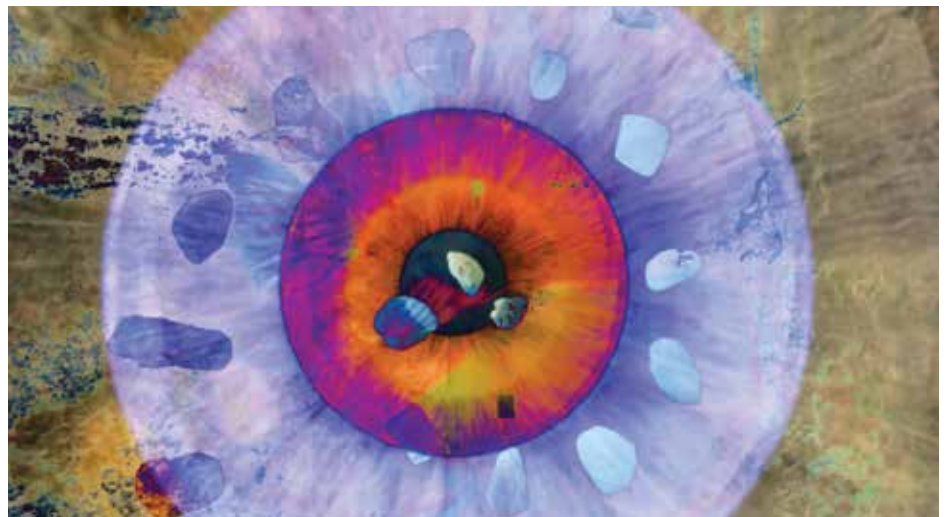
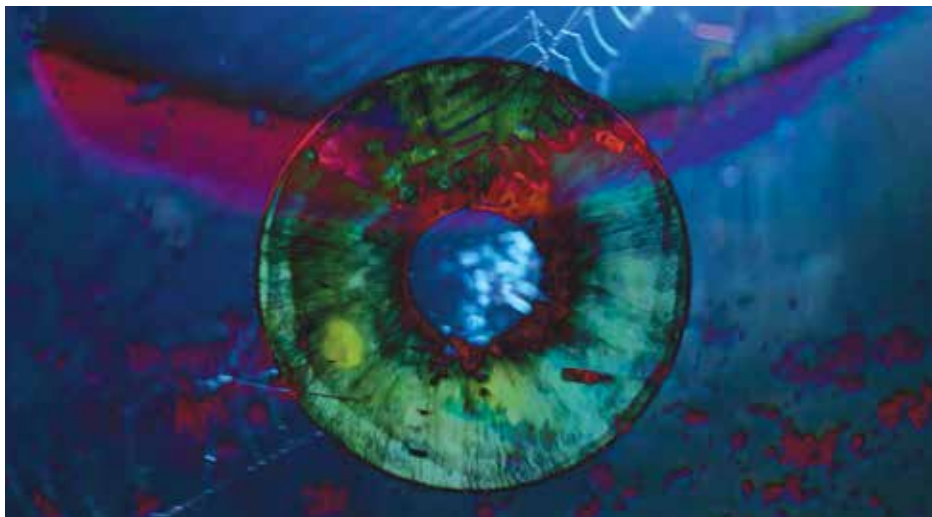
# SIMPF FRIDOLINA

## Rezonancia *Resonance*

Az államvizsga projektem egy absztrakt, kísérleti rövid filmetűd, amely az ember és a természet közötti kapcsolatot vizsgálja a spirálmotívumon keresztül. A film rétegzett szerkezetben, narratíva helyett vizuális és hanghatásokon keresztül mesél, meditációs élményt kínálva. A film színpalettája a Fibonacci matematikai rendszer mentén, arányosan kiszámolt színtónusokból épül fel.

*My degree project is an abstract, experimental short film study that explores the relationship between humans and nature through the use of the spiral motif. Structured in layers, the film eschews linear narrative in favour of visual and sonic elements, offering a meditative experience. Its colour palette is constructed according to the Fibonacci sequence, using proportionally calculated hues.*



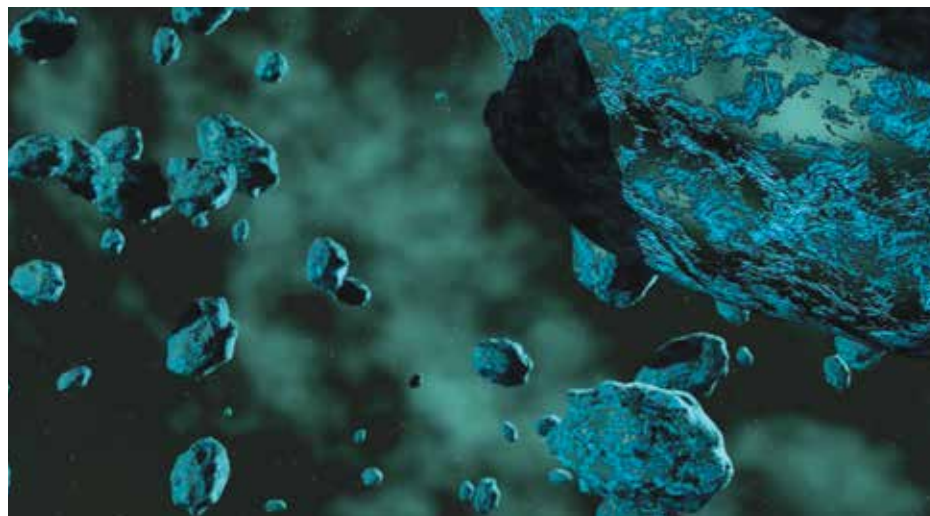


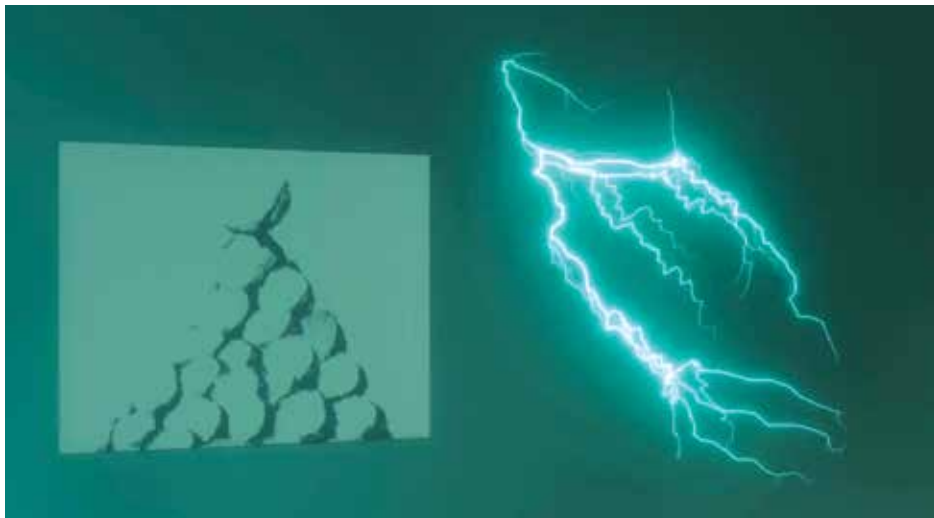
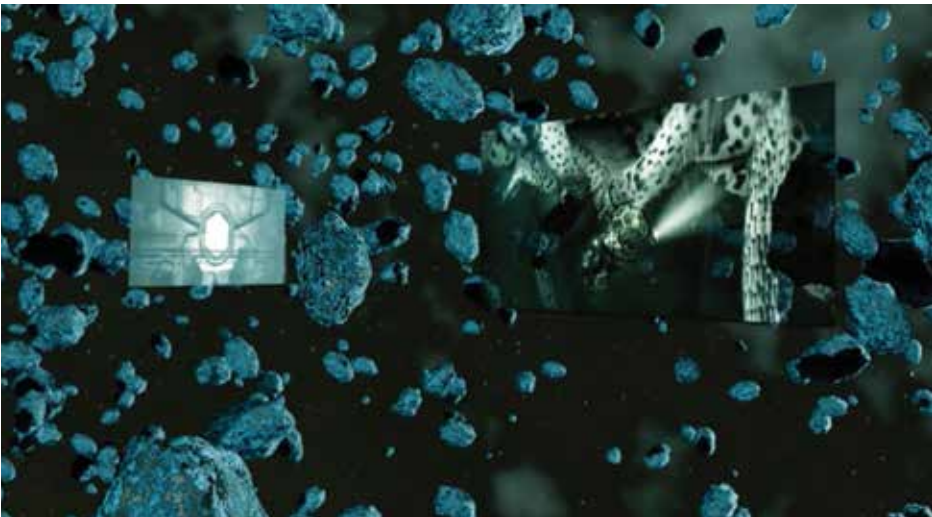
# SZABÓ ORSOLYA

## Bolyongó *Wanderer*

3D-s animációs kisfilm, mely egy személyes utazást mutat be egy szubjektív kamera által. A fiktív, szürreális terekben olyan magyar animációs archívumból választott animációs filmrészletek jelennek meg, amelyekkel személyes kötődésem van, és így ezek képezik a narratív szálát.

*This 3D animated short film presents a personal journey through the lens of a subjective camera. Within fictional, surreal spaces, excerpts selected from Hungarian animation archives – materials to which I have a personal connection – appear and thus form the narrative thread.*





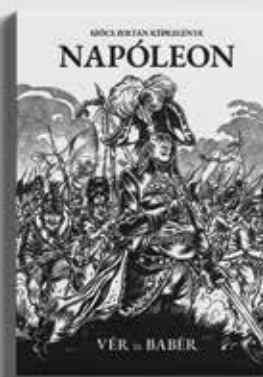
# SZŐCS ZOLTÁN

## Napóleon — Dicsőség és/vagy Bajtársiasság

## *Napoleon—Glory and/or Camaraderie*

Diplomamunkám egy híres történelmi személyiség, Bonaparte Napóleon felemelkedését mutatja be képregény formájában. A fiatal Napóleonnak nem csak Franciaország ellenségeivel, hanem saját magával is meg kell majd küzdenie. Eme küzdelem, egy fiktív belső konfliktus, amely Napóleon katonai ambíciói és a baráti kapcsolatai között megjelenő ellentétből ered.

*My degree project presents the rise of the renowned historical figure Napoleon Bonaparte in a graphic novel format. The young Napoleon must fight not only France's enemies but also himself. This struggle is framed as a fictional inner conflict arising from the tension between Napoleon's military ambitions and the camaraderie he shares with his comrades.*





# TASNÁDI KAROLA

## Álmodj tovább – képregény *Keep Dreaming – Comic*

Diplomamunkám egy képregény projekt, amely egy Nemere nevű gyerek önálló küzdelmét meséli el egy fantáziadús világban. Krónikus betegségét szörnyekként képzei el, amelyek ellen képzeletbeli csapatával harcol. A történet szimbolumokkal és metaforákkal telítve közeledik saját végkifejletéhez, amit végül is maga az olvasó szabhat meg.

*My degree project is a comic that tells the solitary struggle of a child named Nemere in an imaginary world. They imagine their chronic illness as monsters and, together with an imaginary team, fight against them. Rich in symbols and metaphors, the narrative moves towards a conclusion that is ultimately left to the reader.*





# TŐKÉS BETTINA

## Out of Oxygen

Az államvizsga projektem célja egy animációs trailer készítése egy olyan videojátékhoz, amely jelenleg még csak ötlet szintjén létezik. A trailer látványos, hangulatos jeleneteken keresztül mutatja be a játék világát, történetét és atmoszféráját, játékmenet nélkül. A jelenetek a játéktervezési dokumentumokon és ötleteken alapulnak, így a trailer vizuális koncepcióként is szolgálhat a későbbi fejlesztéshez.

*My degree project aims to create an animated trailer for a video game that currently exists only as a concept. The trailer presents the game's world, story and atmosphere through visually striking, atmospheric scenes, without any gameplay. The scenes are based on game design documents and ideas, allowing the trailer to serve as a visual concept for subsequent development.*





# TÖRŐ IZABELLA

## Protege

“Protege” diplomamunkám egy fotókiadvány, amely az örökbefogadott személyek érzelmeit és identitáskeresését mutatja be. A kiadvány experimentalista stílusú fotókat tartalmaz. Célom az örökbefogadás érzékeny bemutatása, valamint az érintettek közötti megértés elősegítése.

*My degree project, titled Protege, is a photobook exploring the emotions and identity struggles of adopted individuals. It comprises experimental photographs. My aim is to sensitively portray adoption and foster understanding among those affected.*





# WOHL OTTÓ

Vitatrend együttműködés,  
arculattervezés, termék-  
vizualizáció és 3D animáció

*Vitatrend Collaboration –  
Visual Identity, Product Visual-  
isation and 3D Animation*

Diplomamunkám egy realisztikus 3D animáció, amely a GAL termékcsalád arculatát és vizuális világát mutatja be. A Blenderben készülő animáció egy lebegő szigeten elhelyezkedő gyárat jelenít meg, ahol robotkarok és drónok segítségével zajlik a gyártás folyamata. A projekt során tizenkét különböző GAL terméket modelleztem le, amelyekből összeállítottam egy All-in-One vitamin boxot is. A természetközeli, mégis modern világ a Vitatrenddel való együttműködés keretében valósul meg.

*My degree project is a realistic 3D animation that presents the brand identity and visual language of the GAL product family. Created in Blender, the animation depicts a factory located on a floating island, where the manufacturing process unfolds with the help of robotic arms and drones. Over the course of the project, I modelled twelve different GAL products and assembled them into an All-in-One vitamin box. This nature-inspired yet modern world was developed in collaboration with Vitatrend.*



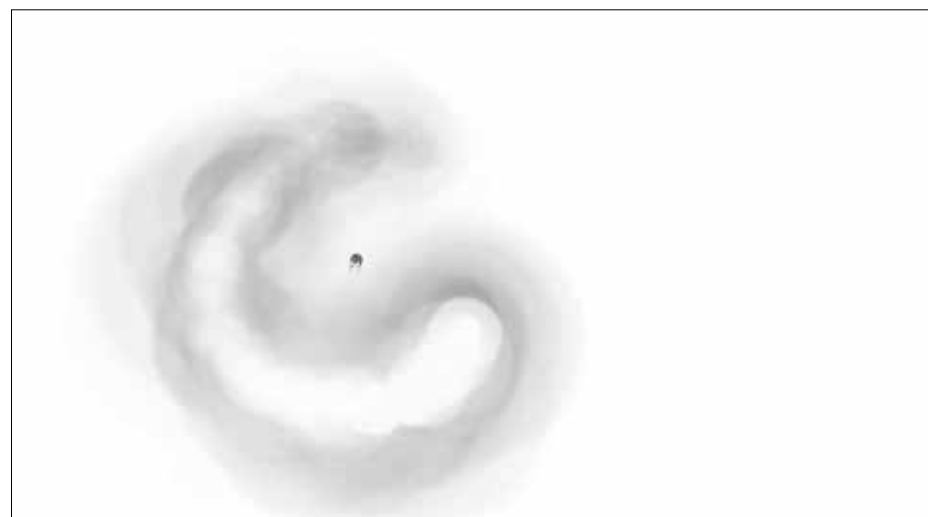


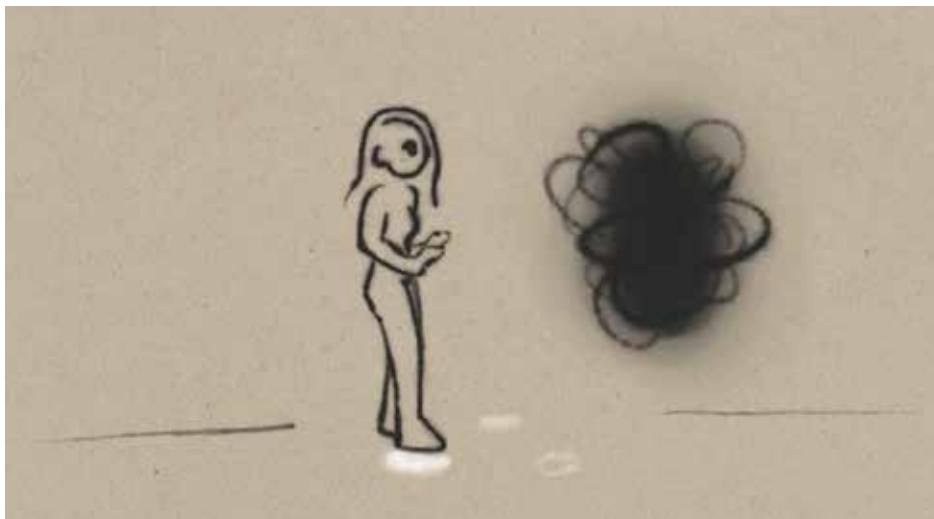
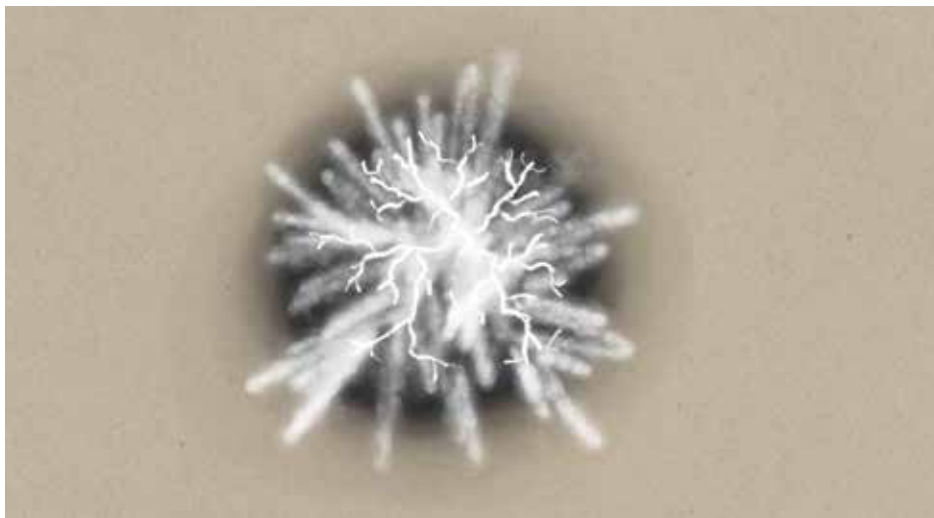
# ZEFFER SZILVIA PETRA

## Emunah

Diplomamunkám címe 'Emunah', mely a héber 'emun' szóból ered, amelynek jelentése hit, bizalom Isten felé. Ennek a fogalomnak jelentését boncolgatom egy kétdimenziós, frame-by-frame animáció formájában, figuratív és nem figuratív elemek által.

*My degree project is titled Emunah, derived from the Hebrew emun, meaning 'faith' and 'trust towards God'. I examine this concept through a two-dimensional, frame-by-frame animation, employing both figurative and non-figurative elements.*





# ZRÍNYI KATALIN

Ital újratöltő  
rendszer koncepciója  
és arculata

*Concept and Visual  
Identity for a Beverage  
Refill System*

A Frigo egy innovatív, többfunkciós hűtőszekrényrendszer, ami nemcsak víz, de üdítőadagolást is biztosít, így ezáltal csökkentve az egyszer használatos műanyagok használatát. A projekt keretén belül megalkotom a koncepcióm teljes arculatát, amely a technológiát ötvözi a fenntarthatósággal.

*Frigo is an innovative, multifunctional refrigerator system that dispenses water as well as soft drinks, thereby reducing the use of single-use plastics. As part of the project, I create the complete visual identity for the concept, integrating technology with sustainability.*



# Frigo





VIZUÁLIS  
KOMMUNIKÁCIÓ

---

VISUAL  
COMMUNICATION

# KENÉZI EMESE

## NO NAME

A projekt célja, hogy vizuálisan erőteljes és érzelmileg hatásos formában hívja fel a figyelmet a gyermekbántalmazás jelenségére, amely napjainkban is súlyos, ám gyakran elhallgatott társadalmi probléma.

*My Master's degree project, titled NO NAME, is an animated short film that addresses child abuse. The project aims to draw attention to child abuse, which is a grave yet often silenced social problem today, through a form that is visually powerful and emotionally compelling.*





# KOVÁCS DÓRA

## A szellemi kelengyeládám *My Hope Chest*

A hagyomány úgy tartja, hogy egy leány hozományában benne rejlik az eredet, az otthon és az éntudat; az anyagi és szellemi érték, mely végigkíséri élete új fejezetében. Munkámat ennek jegyében készítettem, benne a verseim és a tárgyaik együttesen állásfoglalást képeznek: alkotó ember, partiumi magyar, hívő keresztény vagyok. Amennyit hátrahagyok itt, ugyanolyan gazdagon távozom.

*My Master's degree project is a work created in the spirit of the tradition that a girl's dowry embodies her origin, home and identity, as well as the material and spiritual values that accompany her into the new chapter of her life. My hope chest, with all its contents—poems and objects—serves as a statement: I am a creative practitioner, a Hungarian person from the Partium region, and a Christian believer. I leave behind as much as I take with me.*





# NAGY HERMINA JUDIT

## Polgári Szürkület — második lépések

### *Polgári Szürkület — Second Steps*

A Polgári Szürkület zenekar vizuális arculata és a „Több Kenyeret!” című daluk videoklipjének elkészítése a dolgozatom két része. A projekt a zenekar művészi karakterének vizuális megfogalmazását és pályafutásuk előmozdítását szolgálja.

*My Master's degree project comprises the visual identity for the band Polgári Szürkület (Civil Twilight) and the music video for their song 'Több Kenyeret!' ('More Bread!'). The project serves the articulation of the band's artistic identity in visual terms and the advancement of their career.*





# OROSZ TAMÁS

## Ér Kúria Projekt *The Érmellék Manor Houses Project*

Diplomamunkám az érmelléken található kúriákat dokumentálja kiadvány és webdesign formájában, hogy tiszteletet adjunk ezeknek az épületeknek és a történelmi háttérüknek. A webdesign egy interaktív térkép formájában valósul meg, valamint olyan információkat és fotókollázst tartalmaz, amely a szóban forgó épület történelmi és jelenlegi állapotát mutatja be.

*My Master's degree project documents the manor houses of the Érmellék (Ier Valley) region through a printed publication and a web-based platform, as a tribute to these buildings and their historical background. The platform features an interactive map and concise records with photo collages that present the historical and current state of the buildings in question.*





## Szabó Ódza Színház

Székelyhíd



## Fényes Elek Kúria

Csokaly



A Szabó Ódza Városi Színház Székelyhíd egyik kiemelkedő kulturális intézménye, amely nevét Szabó József Ódza (1928–2019) színházi rendezőről és dramaturgról kapta. Szabó Ódza Székelyhídon született, és jelentős szerepet játszott az erdélyi magyar színházi életben. Pályafutása során többek között Nagyváradon, Kolozsváron és Nagyváradon dolgozott, és a költői színház megteremtésére törekedett. 1983-ban Magyarországra települt, ahol Győrben és Veszprémben is tevékenykedett. A székelyhídi színház épülete hosszú ideig tartó felújítás és bővítés után 2021 januárjában nyitotta meg kapuit. A korszerűsítés során a belső tereket a mai igényeknek megfelelően alakították ki, így a korábbi 540 férőhely helyett most 346 kényelmes ülőhely várja a nézőket.

A színház rendszeresen ad otthont különböző kulturális eseményeknek, beleértve a nagyváradi Szigligeti Színház vendéglátásait is. 2021-ben például bérletet hirdettek öt előadásra, köztük olyan darabokkal, mint a "János vitéz" táncszínházi előadás és a "Valahol Európában" musical.

A színház nemcsak előadásoknak ad helyet, hanem közösségi események színtere is. Például 2022 novemberében beszélgetőesteket szerveztek Szabó József Ódza életéről és munkásságáról, amelyen részt vettek rokonai és pályatársai is. A Szabó Ódza Városi Színház tehát jelentős szerepet tölt be Székelyhíd kulturális életében, emléket állítva névadójának, és színvonalas programokkal gazdagítja a helyi közösséget.



Fényes Elek, a magyar statisztika atyja, a kúria szülötte, és nagy hatással volt Magyarország gazdasági és társadalmi életére. 1807. július 7-én született Csokalyon, és a család, bár nem tartozott a leggazdagabbak közé, mindig támogatta a fiatal Fényes Elek tanulmányait. Tanulmányait Nagyváradon végezte, majd jogi tanulmányokat folytatott Pozsonyban, ahol a tudományok és a közgazdaság iránti érdeklődése kezdett kibontakozni. Később a Magyar Tudományos Akadémia levelező tagjává választották 1837-ben.

Fényes Elek munkásságának legfontosabb eredménye a magyar közgazdasági statisztika megalapozása volt. Ő az, aki elindította a statisztikai adatok gyűjtését és elemzését, amelynek eredményeként megteremtődtek a modern közgazdaságtan alapjai. Munkái hozzájárultak Magyarország gazdasági fejlődéséhez, és a mai napig tanulmányozzák őket a közgazdaság-tudomány területén. A kúria, amely egykor a család otthona volt, az 1990-es évek közepére elhanyagolt állapotba került. A kegyelem és a helyi közösség számára fontos történelmi épület az évtizedek alatt fokozatosan romlott. Ma már csak a hat boltíves tagolt egykori tornác falai maradtak meg, amelyek tanúskodnak az egykori pompás épületről. Az épület körüli területet az emlékpark alakította ki, ahol 2003 szeptemberében leleplezték Fényes Elek bronz mellszobrát, Mihály Gábor szobrász alkotását, tisztelve ezzel a kiváló statisztikus előtt.



A helyiek és a közösségi szervezetek mindent megtesznek a kúria és annak maradványainak megőrzéséért. A kúria romjai és a környező terület azóta is a település történelmének és kultúrájának fontos részét képezik. Bár az épület már nem működik ugyanúgy, mint régen, a közösség számára fontos, hogy emléket megőrizze. Az emlékpark és a Fényes Elek mellszobra, amely a helyi közösség szívében áll, folyamatosan emlékeztet minket a csokalyi származású tudós munkásságára és örökségére. Az épület felújítása és karbantartása azonban anyagi forrásokat igényel, és a helyi közösség számára kihívást jelent a fenntartása, mivel a kormányzati támogatás és a potenciális vállalkozók részéről való érdeklődés nem elegendő ahhoz, hogy komolyabb felújítások történjenek.

Bár a kúria romos állapotba került, a helyi lakosok és történészek azon dolgoznak, hogy a jövőben valamilyen formában visszanyerje régi fényét, vagy legalább megőrizze a szellemi örökségét. Az épület és az emlékpark tehát nemcsak helyi jelentőségű, hanem a magyar tudományos élet történetének is fontos színhelye marad.

# PETRUS TAMÁS

## Minden korttyal kevesebb *Less with Every Sip*

Diplomamunkám egy háromdimenziós kampányanimáció, amely az alkoholfogyasztás, alkoholproblémák hatásait vizsgálja. Az animációban a karakterek és környezetük fokozatosan eltűnnek, szimbolizálva, hogyan roncsol az alkohol. Célom, hogy vizuálisan érzékeltessem az alkohol negatív következményeit.

*My Master's degree project is a three-dimensional campaign animation that examines the effects of alcohol consumption and alcohol-related problems. In the animation, the characters and their environments gradually fade from view, symbolising the detrimental impact of alcohol. My aim is to convey the harmful effects of alcohol consumption visually.*





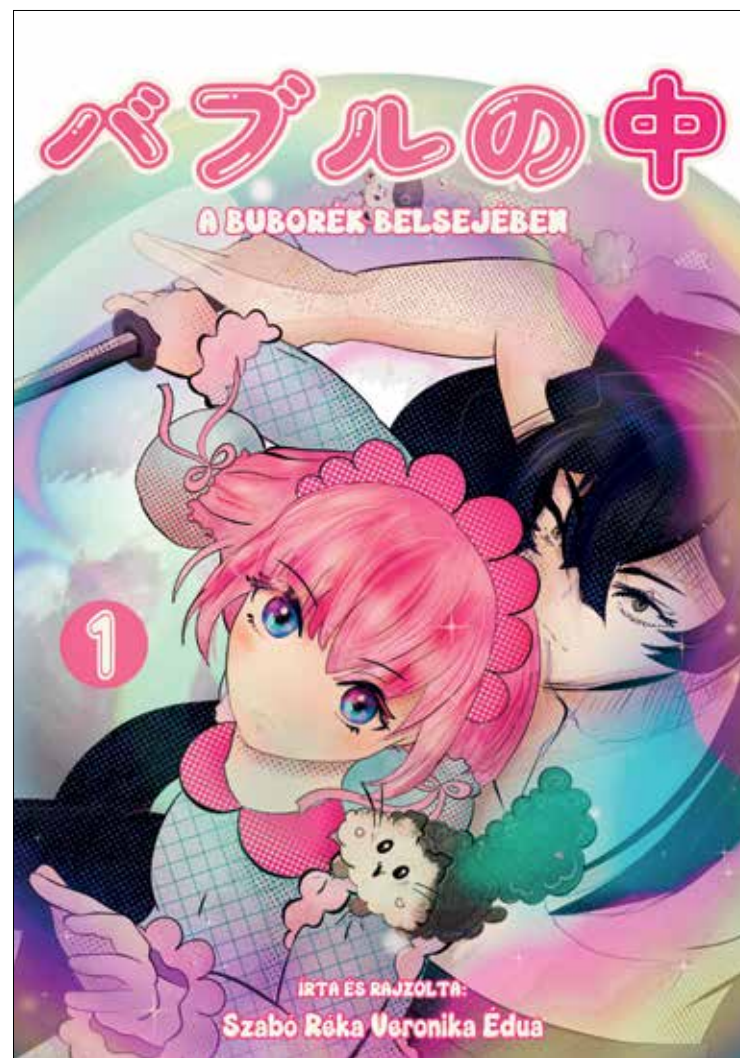
# SZABÓ RÉKA VERONIKA ÉDUA

Bubble no Naka  
(A buborék belsejében)

*Bubble no Naka  
(Inside the Bubble)*

Diplomamunkám címe *Bubble no Naka (A buborék belsejében)*, egy japán stílusú képregény, amely egy fiatal lány útját követi, aki harcossá válva próbál hasadékokat nyitni a véleménybuborékok falán. A történet szimbolikus formában dolgoz fel társadalmi problémákat, miközben humorral és érzelemmel vezeti végig az olvasót.

*My Master's degree project, titled Bubble no Naka (Inside the Bubble), is a Japanese-style comic that follows a young girl's journey as she becomes a fighter and strives to breach the walls of filter bubbles. The story addresses social issues in symbolic form, guiding the reader with humour and emotion.*







ALUMNI

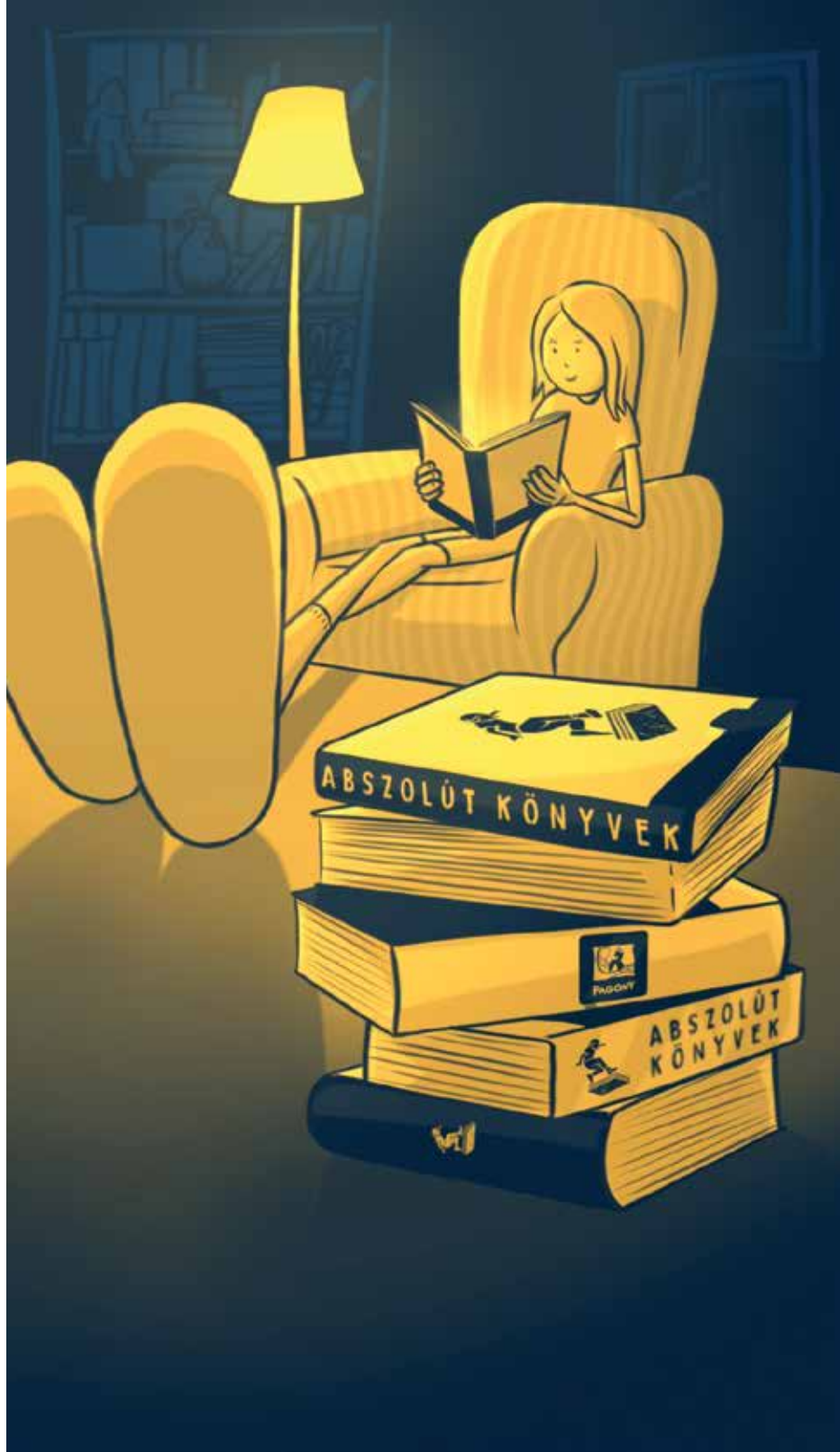
2020-ban végeztem a Partiumi Keresztény Egyetem Grafika szakán, az ezutáni éveim munkával teltek, többek között kipróbáltam magam különböző animációs projektekben, dolgoztam animátorként a készülő Műanyag égboltban, majd középiskolában mozgóképes tanárként. Jelenleg a Budapesti Metropolitan Egyetem hallgatója vagyok animáció mesterképzésen és videó vágóként dolgozok.

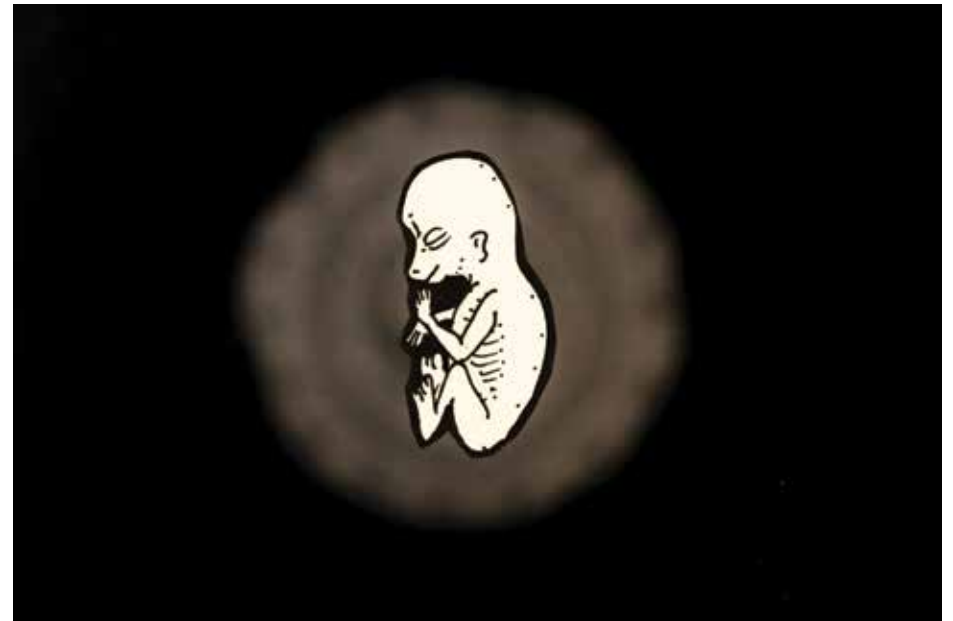
*I graduated from Partium Christian University in 2020 with a BA in Fine Arts – Graphics. In the years that followed, I tried my hand at various animation projects, working as an animator on Műanyag égbolt (Plastic Sky), which was in production at the time, and later as a motion picture teacher in high school. I am currently a student at Budapest Metropolitan University, pursuing a Master's degree in Animation, and working as a video editor.*

**Crackhouse**, 2024-2025, Stop-motion báb és 2D rajzanimáció  
Puppet stop-motion and 2D hand-drawn animation  
1920x1080, 3 perc / 3 minutes

↓ **Pagony könyvajánló / Pagony book recommendation**, 2023  
2D rajzanimáció / 2D hand-drawn animation  
1080x1920, 1 perc / 1 minute







**Reisenbüchler Sándor stílusgyakorlat / Study after Sándor Reisenbüchler, 2024**  
Papírkivágásos stop-motion animáció / Cut-out stop-motion animation  
1920x1280p, 2 perc / 2 minutes

2018-ban szereztem alapképzésen diplomát a PKE Grafika szakán. Az alapképzésem befejezése után az Eszterházy Károly Katolikus Egyetemen folytattam a Tervezőgrafika mesterképzést. Szakterületeim a logó-tervezés, arculattervezés, csomagolás, címketervezés és illusztráció. Munkáimban igyekszem ötvözni a kortárs vizualitást a népművészet formai és szellemi, logikai értékrendszerével.

Jelenleg főállásban szabadúszó tervezőgrafikusként dolgozom, az elmúlt években lehetőségem nyílt együtt dolgozni számos hazai és külföldi megrendelővel. Ezek közül néhány: Cărturești, Karpaten Milk, Vylyan pincészet, Cloudburst, wunderEvents, Koszika, Hype and Hyper, Cupler.

*I earned my BA in Fine Arts – Graphics at Partium Christian University in 2018. After completing my undergraduate studies, I continued with an MA in Graphic Design at Eszterházy Károly Catholic University. My areas of expertise include logo design, visual identity, packaging, label design, and illustration. In my work, I strive to combine contemporary visual language with the formal, spiritual, and logical value system of folk art.*

*I currently work full-time as a freelance graphic designer. Over the past few years, I have had the opportunity to collaborate with numerous domestic and international clients, including Cărturești, Karpaten Milk, Vylyan Winery, Cloudburst, wunderEvents, Koszika, Hype&Hyper, and Cupler.*





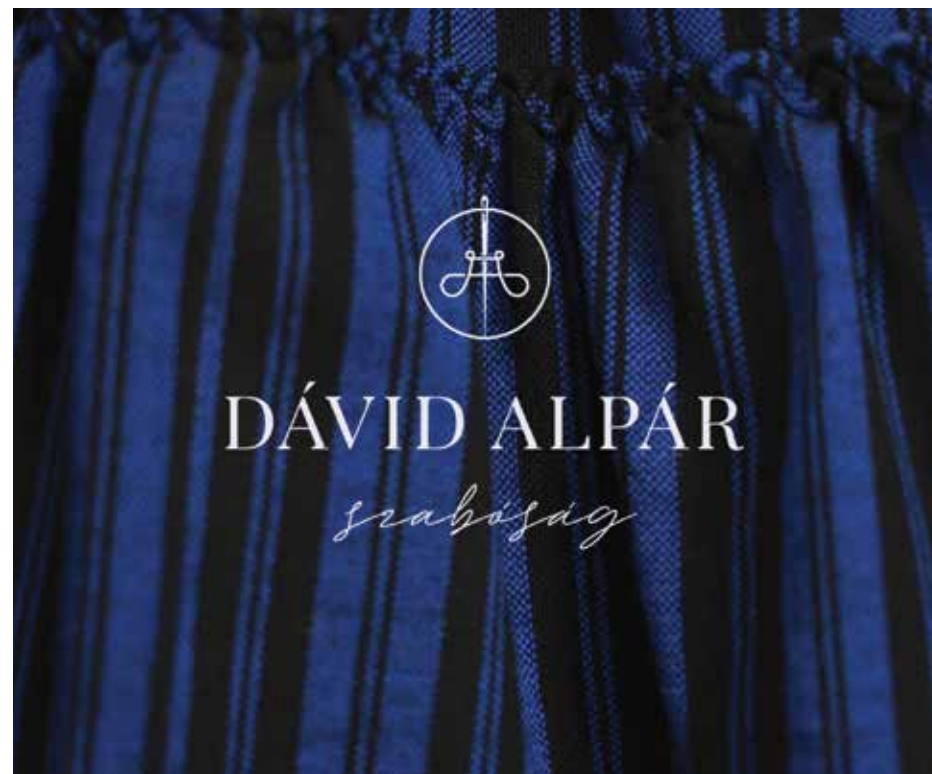


2013-ban végeztem a Partiumi Keresztény Egyetem grafika szakán, majd technikusként dolgoztam az egyetemen. Egy évig Portugáliában voltam önkéntes, főként grafikai projekteken. Később Londonban, majd Kolozsváron éltem, ahol két évig egy digitális nyomdánál szereztem gyakorlati tudást a nyomdai technológiák terén. Ezt követően szabadúszóként dolgoztam, arcualattervezési feladatokat végeztem rendezvények, zenei projektek és kisvállalkozások számára.

2021-ben csatlakoztam a Rubikom stúdióhoz, ahol több nemzetközi díjjal elismert projektben vettem részt, többek között a *Nyárádmenti Termék* védjegy, a Háromszéki Ágyúsok *arculata* és Marosvásárhely Városháza vizuális identitásának megalkotásában. Utóbbi projekt Red Dot Design Awardot és ezüst díjat nyert a European Transform Awardson.

*In 2013, I graduated from Partium Christian University with a BA in Fine Arts – Graphics, and then worked as a technician at the university. I spent a year in Portugal as a volunteer, focusing mainly on graphic design projects. Later, I lived in London and then in Cluj-Napoca, where I gained two years' practical experience in printing technologies at a digital printing company. Subsequently, I worked as a freelancer, creating visual identities for events, music projects and small businesses.*

*In 2021, I joined Rubikom Studio, where I participated in several internationally award-winning projects, including the Nyárádmenti Termék (Made in Niraj Valley) trademark, the visual identity for the ice hockey team Háromszéki Ágyúsok, and the visual identity for Târgu Mureș City Hall. The latter project won a Red Dot Design Award and a Silver Award at the European Transform Awards.*







2013-ban végeztem a Partiumi Keresztény Egyetem grafika szakán, majd elkezdtem a ugyanitt a mesterséget, amit Sopronban folytattam az Erasmus+ program keretein belül. Ezt követően Budapestre költöztem, ahol szakmai gyakorlatot végeztem. A mesteri diplomamunkámat 2018-ban védtem meg Nagyváradon. Jelenleg is Budapesten élek.

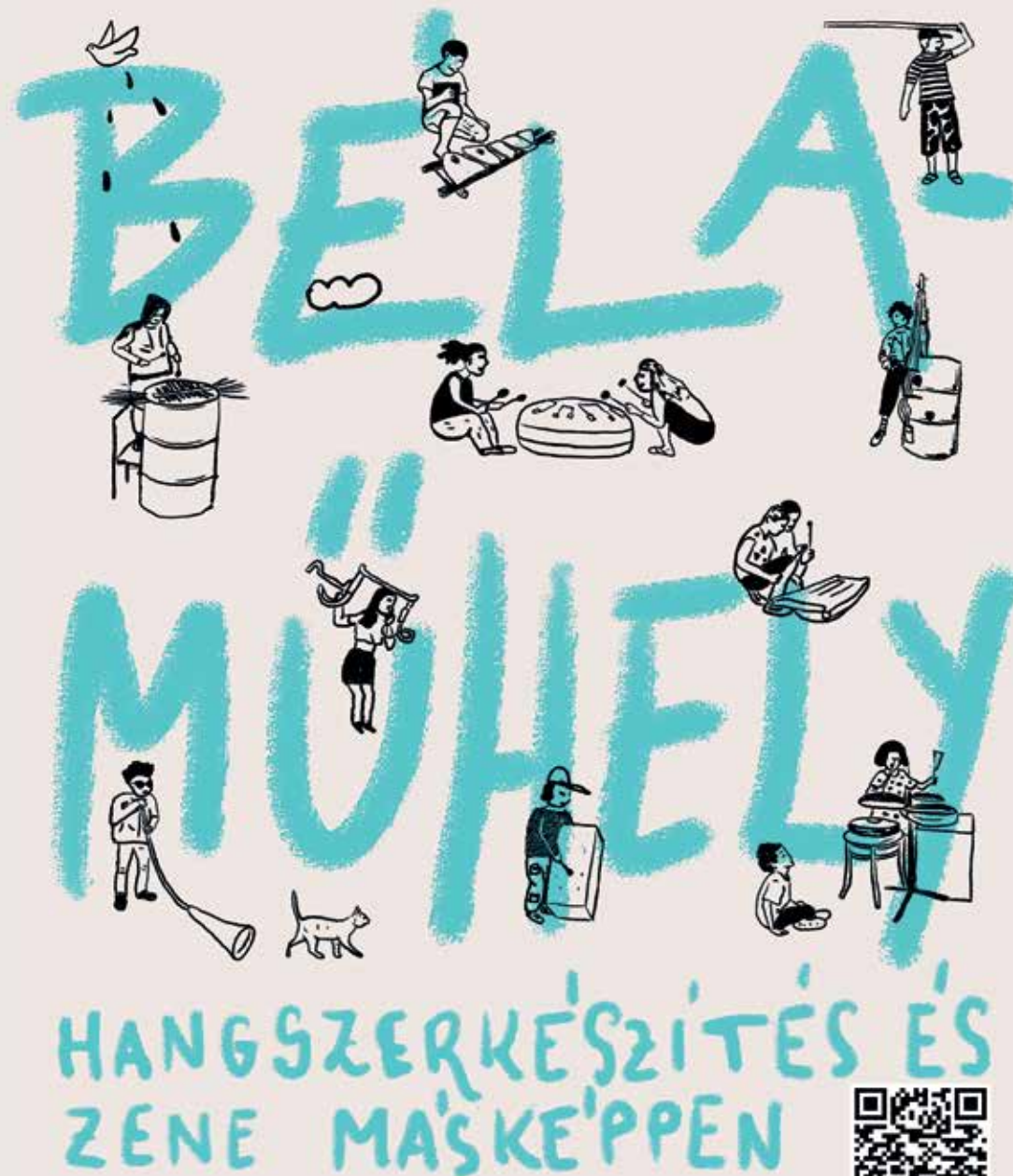
Legfőképpen szabadúszó grafikusként dolgoztam/dolgozok különböző kisebb, nagyobb projekteken. Cégeknek, ügynökségeknek is bedolgoztam. A tervezőgrafika sokrétűsége mindig is érdekelt ezért több terület irányába nyitottam, mint az arculatok tervezése, plakátok, könyvtervezés, weboldal design, filmekben, reklámokban a dekorációs elemek megtervezése. A Józsefvárosi Múzeum 4 évig látható történelmi kiállítás vizuális tervezésében is részt vettem.

Jelenleg főként egyéni vállalkozóként dolgozom, hogy megőrizhessem a rugalmasságomat és hogy időt tudjak szánni a csikungra, jógára is.

*In 2013, I graduated from Partium Christian University with a BA in Fine Arts – Graphics. I began my MA there and then continued it in Sopron as an Erasmus+ exchange student. I subsequently moved to Budapest, where I completed my professional internship. I defended my master's thesis in Oradea in 2018. I currently live in Budapest. I have primarily worked as a freelance graphic designer on a range of projects, and I have also completed commissions for different companies and agencies.*

*Drawn to the versatility of graphic design, I have branched out into several areas, including brand identity, poster design, book design, web design, and the design of decorative elements for films and advertisements. I also contributed to the visual design of a historical exhibition at the Józsefváros Museum, which was on display for four years.*

*Currently, I mainly work as a freelancer, which allows me to maintain a flexible schedule and devote time to qigong and yoga.*



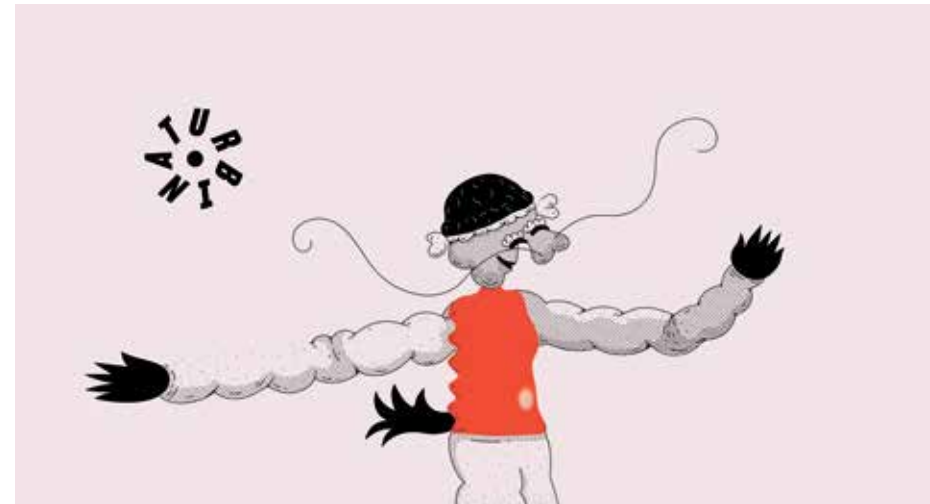
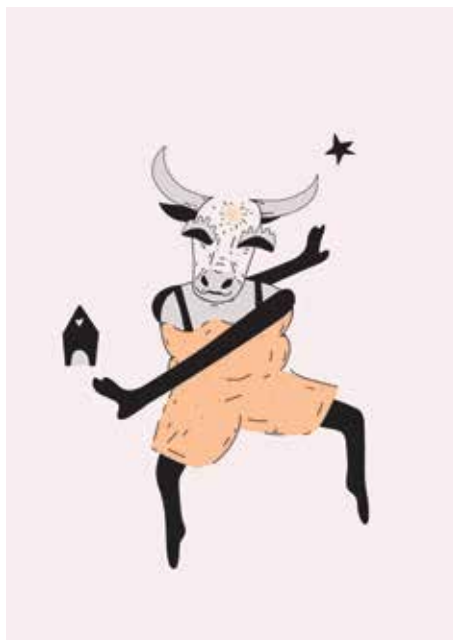
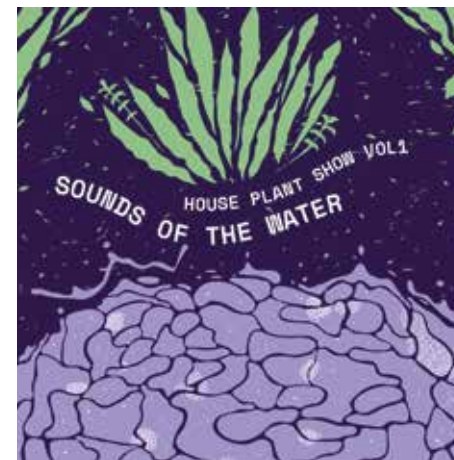
**A műhely szeptembertől indul, 6 - 8 és 9 - 12 éves korosztály számára a Marczibányi Téri Művelődési Központban**

infó : [belamuhely@gmail.com](mailto:belamuhely@gmail.com)  
+36 30 278 04 23



BÉLAMŰHELY





# FEKETE SZABOLCS (waxxos)

172

2009-ben szereztem alapképzésen diplomát a PKE Grafika szakán, majd 2013-ban ugyanitt, Vizuális Kommunikáció mesterképzésen. 2007-ben saját vállalkozást idítottam, ahol főként animációs és gyermekkönyv illusztrációkkal foglalkoztam. Később a videójáték ipar felé orientálódtam. Jelenleg főként Szegeden élek, egy nemzetközi játékfejlesztő cégnek vagyok a Creative-Art Directora. Az évek során főként Art Directori pozícióim voltak, de a mai napig kiveszem a részem az animációs feladatokból is. Ezen kívül próbálok a tradicionális vonalon is megmaradni, főként metszeteket és illusztrációkat készítek.

Említésre méltó szakmai sikerek:

2018 - Solo Exhibition - Fekete Szabolcs "HELLO"

Partium Christian University / Romania/ Oradea

2014. Annecy International Animation Festival/

France/ *Tango con Anita*

2013. Group Exhibition - *Applied Visions* - House

of Hungarian Artists/ Olof Palme House -

Budapest/Hungary

2013. Jury's Special Award/animation haiku (animation shorts) / *Tres-*

*Courts International Short Film Festival.*

*I earned my BA in Fine Arts - Graphics at Partium Christian University in 2009, followed by an MA in Visual Communication at the same institution in 2013. In 2007, I started my own business, with a primary focus on animation and children's book illustrations. Later, I shifted my focus to the video game industry. I currently live in Szeged, where I work as Creative Art Director for an international game development company. Over the years, I have mainly held art director roles, while remaining hands-on with animation tasks. Alongside this, I also try to maintain a traditional practice, producing prints and illustrations.*

*Selected Professional Highlights:*

2018 — Solo exhibition - Szabolcs Fekete: 'HELLO', Partium Christian University, Oradea, Romania.

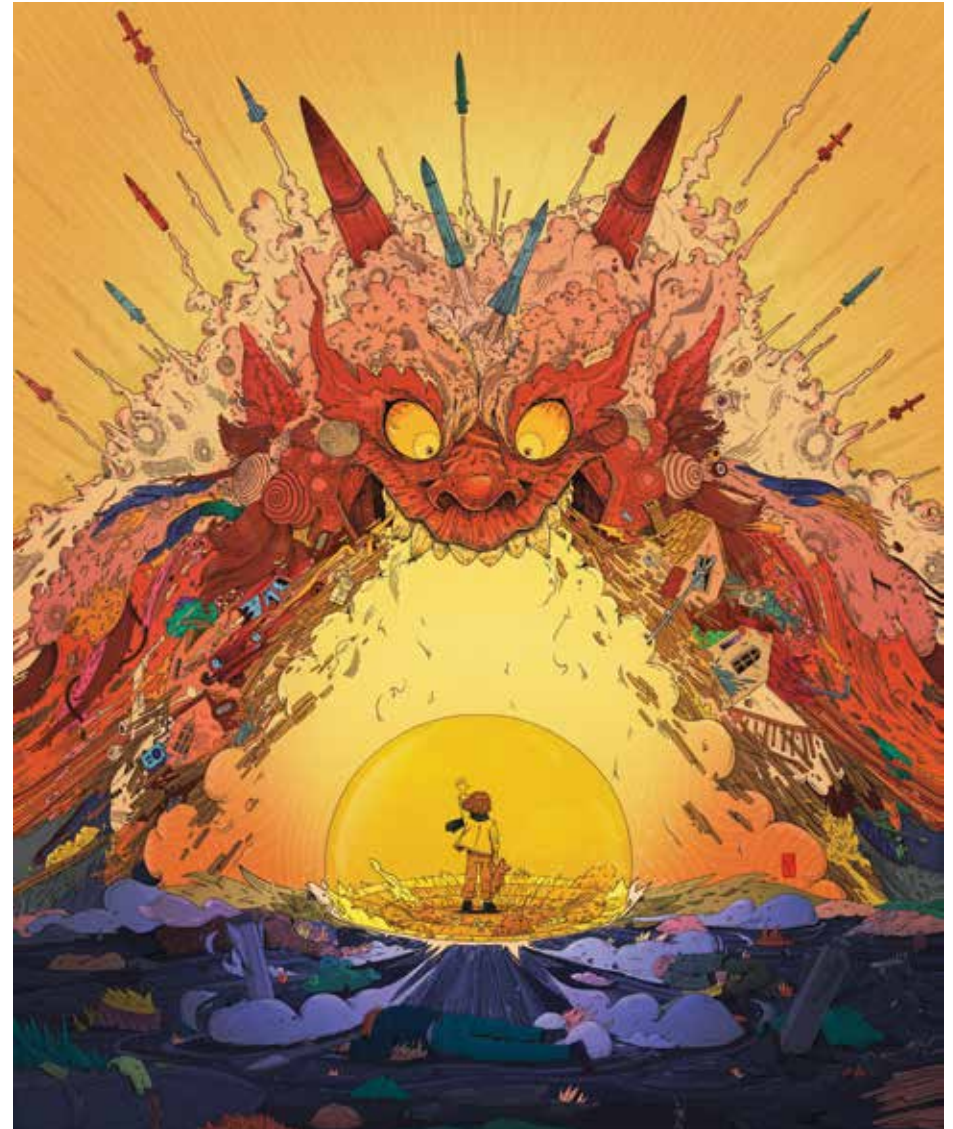
2014 — Annecy International Animation Festival, France, *Tango con Anita*

2013 — Group exhibition - 'Applied Visions', House of Hungarian

Artists, Olof Palme House, Budapest, Hungary

2013 — Jury's Special Award — Animation Haiku (animation shorts),

Très Courts International Short Film Festival.







2018-ban a Partiumi Keresztény Egyetem Grafika szakán, majd 2020-ban a Budapesti Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Tervezőgrafika mesterképzésén szereztem diplomát. Jelenleg a Corvin Rajziskola Grafika Brand- és UI/UX Design szak szakvezetőjeként és 2020 óta szabadúszó tervezőgrafikusként dolgozom. Szabadúszóként lehetőségem nyílt együttműködni neves Henkel márkákkal, de ügyfeleim között volt a Corspet, a Chivas, a Kertesz Communications Consulting és a Hellowood is.

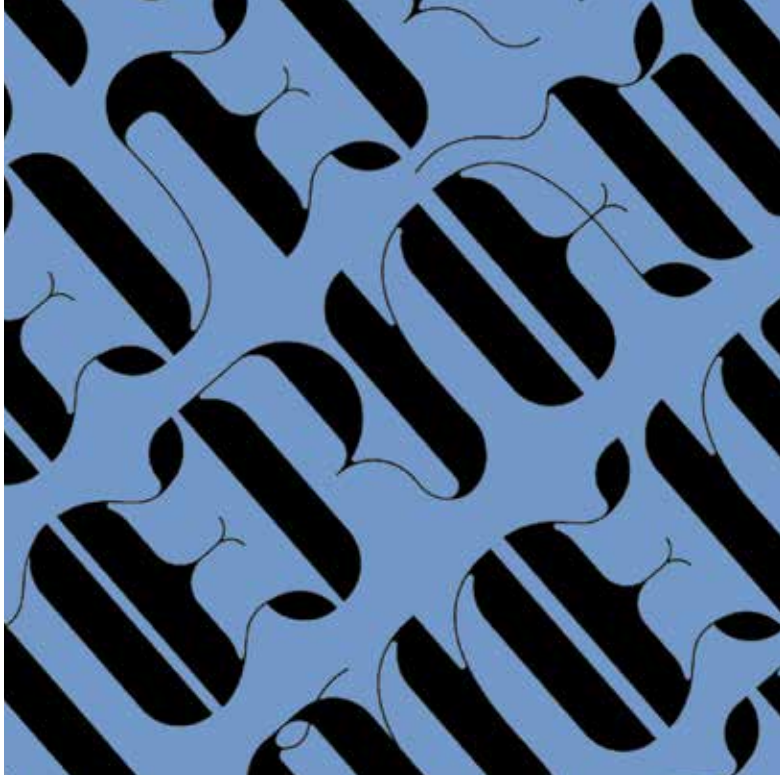
Míg munkáimban a precizításra és a megalapozottságra törekszem, hogy professzionális és erős brand stratégiai alapokon nyugvó végterméket hozzak létre, addig szabadidőmben szeretek kísérletezni a tipográfiával és unikálisabb grafikai technikákkal. Oktatói tevékenységem során számos kollaborációban veszek részt például a Budapesti Design Week programjaiban, illetve a Magyar Plakát Társaság által létrehívott Posterfest Student kategóriájának társszervezésében is.

*I earned my bachelor's degree in Fine Arts – Graphics at Partium Christian University in 2018, then completed an MA in Graphic Design at Moholy-Nagy University of Art and Design (Budapest) in 2020. I currently work as Programme Lead for the Graphics – Brand and UI/UX Design programme at Corvin Art School, alongside my practice as a freelance graphic designer. I have worked full-time as a freelancer since 2020, having previously been employed at advertising agencies and studios. As a freelancer, I have had the opportunity to collaborate with renowned Henkel brands, and my clients have also included Corspet, Chivas, Kertesz Communications Consulting, and Hellowood.*

*While my work prioritises precision and sound methodology to deliver professional outcomes grounded in brand strategy, in my spare time, I enjoy experimenting with typography and more idiosyncratic graphic techniques. As part of my teaching practice, I participate in numerous collaborations, for example, within the Budapest Design Week programmes, and I co-organise the Posterfest Student category initiated by the Hungarian Poster Association.*







## Diploma 25 + Alumni

Partium Keresztény Egyetem Nagyvárad, Művészeti Tanszék  
Tervezőgrafika, Animáció / Vizuális Kommunikáció

Partium Christian University Oradea, Department of Arts  
Graphic Design, Animation / Visual Communication

Felelős szerkesztő / Editor-in-Chief

**Balázs Zoltán**

Lektorálás / Proofreading

**Kányádi Iréne**

Fordítás / Translation

**Izsák Hajnalka**

Kiadványterv / Layout Design

**Bartha Sándor**

A Művészeti Szak vizuális arculatterve  
The visual identity of the Art Department  
**noncommon.design studio**

ISSN 3061 – 3760 ISSN-L 3061 – 3760

Nyomtatás / Print

**Pauker Nyomda, Budapest**

Felelős vezető / Responsible manager

**Vértés Dániel**

