

TANTÁRGYI ADATLAP

Tantárgy neve: Digitális gyakorlatok és informatikai alapképzés 1-2 (BA)	Kreditértéke: 2
A tantárgy besorolása: kötelező törzsanyag	
A tantárgy elméleti vagy gyakorlati jellegének mértéke, „képzési karaktere” 20% elmélet 80% gyakorlat	
A tanóra típusa¹: gyakorlati óra (szoftverismeret) óraszám: 26/30 az adott félévben Nyelve: magyar és angol Az adott ismeret átadásában alkalmazandó további módok, jellemzők²: egyéni felkészülés oktató által összeállított oktatóvideók segítségével	
A számonkérés módja (koll. / gyj. / egyéb ³): gyakorlati jegy Az ismeretellenőrzésben alkalmazandó további (sajátos) módok: gyakorlófeladatok elvégzése és ellenőrzése	
A tantárgy tantervi helye (hányadik félév): 1., 2. félév	
Előtanulmányi feltételek: -	
Tantárgyleírás: az elsajátítandó ismeretanyag tömör, ugyanakkor informáló leírása: A tantárgy célja a látványtervezés digitális módszertanának beható megismerése 2D-s, valamint 3D-s digitális szoftverek alkalmazásával. A kurzus célja, hogy a hallgatók a digitális karaktertervezés eszköztárával felvértezve a kortárs színházi, valamint mozgóképes ipar elvárásainak megfelelően kidolgozott, minőségi jelmez-, karakterterveket tudjanak létrehozni. A két féléven át tartó kurzus a digitális karakterábrázolás alapismereteitől vezeti el a hallgatót a komplex látványtervek elkészítéséig. A tananyag tartalmazza a 2D-s vizualizációhoz szükséges digitális szoftverismereteket, továbbá kitekintést nyújt a 3D-s jelmezvizualizációban és a mesterséges intelligenciában rejlő kreatív lehetőségekbe. A tradicionálisan alkalmazott rajzi és szerkesztői szoftverek mellett a hallgatók a kurzus során megismerkednek a látványtervezésben legjobban alkalmazható mesterséges intelligenciát használó generatív szoftverekkel is. 1. szemeszter: 2D-s szoftverismereti alapok elsajátítása: Photoshop, InDesign, PremierPro, AI A kurzus feladata és célja a látványtervezés folyamatának elősegítése, modern prezentációs formák és módszerek elsajátítása. A szemeszter folyamán a hallgatók megismerkednek a digitális moodboard és gondolattérkép létrehozásának lehetőségeivel, kiépítik saját, digitális portfóliójukat melynek folyamatán keresztül betekintést kapnak a nyomdakész printek, szóróanyagok formázásába is, amely készségeket már saját munkáik során is hasznosíthatnak majd. 2. szemeszter: A szoftverismeretek elmélyítése a digitális rajzolás eszköztárával, a szemeszterhez kapcsolódó tervezési folyamatok végigkísérése a jelmezkonceptiók tekintetében. Digitális rajztábla használatának elsajátítása, saját stílus rajzolási kialakítása.	
A 2-5 legfontosabb <i>kötelező</i> , illetve <i>ajánlott irodalom</i> (jegyzet, tankönyv) felsorolása bibliográfiai adatokkal (szerző, cím, kiadás adatai, esetleg oldalak), ISBN)	
Sketching from the Imagination: Characters	

¹ Nftv. 108. § 37. *tanóra*: a tantervben meghatározott tanulmányi követelmények teljesítéséhez az oktató személyes közreműködését igénylő foglalkozás (előadás, szeminárium, gyakorlat, konzultáció), amelynek időtartama legalább negyvenöt, legfeljebb hatvan perc.

² pl. esetismertetések, szerepjáték, tematikus prezentációk stb.

³ pl. folyamatos számonkérés, évközi beszámoló

3dtotal Publishing, 2017 ISBN 978-1-909414-39-6
Costume Design and Illustration Design Studio Press, 2014 ISBN 978-193349258-2
Fantasy World-Building Dover Publications, 2019 ISBN 978-0-486-82865-7
Azoknak az előírt szakmai kompetenciáknak, kompetencia-elemeknek (<i>tudás, képesség stb., KKK 7. pont</i>) a felsorolása, amelyek kialakításához a tantárgy jellemzően, érdemben hozzájárul
Célzott szakmai kompetenciák: - Digitális programok, szoftverek ismerete a látványtervezésben. - Képes a tanult digitális technikákat és szoftver használatot a látványtervezési folyamatokba beépíteni. - A megújuló digitális programokat, szakmai területén megjelenő új programokat figyelemmel kíséri és azok elsajátítására törekszik. - Megszerzett tudását beépíti magas művészi szintem végzett munkájába, nyitott az újításokra és a csapat munkára.
Tantárgy felelőse: Dr. Tihanyi Ildikó DLA
Tantárgy oktatásába bevont oktató(k) és elérhetősége(ik): Pajor Patrícia
A tantárgy tanításának időpontja/helyszíne: Intermédia (számítógépterem)
Tantárgykódja: LAA-DIGI01-25-C, LAA-DIGI02-25-C
Felelős tanszéke: Látványtervező Tanszék
Képzési idő szemeszterekben: 2 félév
Tanórák száma összesen: 26+30 óra
Tanulmányi követelmények: a félévek nem épülnek egymásra
Oktatási módszerek: órai részvétel
Javasolt tanulási módszerek: otthoni gyakorlás
A hallgató egyéni munkával megoldandó feladatainak száma: portfólió/ 5 kidolgozott karakterterv
Felhasználható fontosabb technikai és egyéb segédeszközök: számítógép, digitális rajztábla
Szabadon választható (az infrastrukturális adottságokat figyelembe véve) tárgyként meghirdetve a jelentkező hallgatók létszáma (a tárgyat kötelezően felvevő hallgatóval együtt): évfolyam létszám

87/2015. (IV. 9.) Korm. rendelet:

54. § (2)⁹⁵ A képzési és kimeneti követelmények szerint megszerezhető kompetenciák alapján meghatározott tanterv kötelező, kötelezően választható és szabadon választható tantárgyakból, tantervi egységekből, továbbá kritériumkövetelményekből épül fel. Szabadon választható tantárgy esetében a felsőoktatási intézmény nem korlátozhatja a hallgató választását a felsőoktatási intézmények által meghirdetett tantárgyak körében.

Nft 2011. évi CCIV. törvény

49. § (2)²²⁹ A hallgató részére biztosítani kell, hogy tanulmányai során az oklevél megszerzéséhez előírt összes kredit legalább öt százalékáig, az intézmény szervezeti és működési szabályzata alapján szabadon választható tárgyakat vehessen fel – vagy e tárgyak helyett teljesíthető önkéntes tevékenységben vehessen részt –, továbbá az összes kreditet legalább húsz százalékkal meghaladó kreditértékű tantárgy közül választhasson.