

TANTÁRGYI ADATLAP

Tantárgy neve: Számítógépes jelmez- és karaktertervezés digitális módszerei 1-2 (MA)	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: heti 2 óra 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) módok⁴: 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 kurzus tematikája magába foglalja a látványtervezést segítő, mesterséges intelligenciát használó generatív szoftverek etikus használatának elsajátítását. 1. szemeszter: 2D-s szoftverismereti alapok elsajátítása. 2. szemeszter: A szoftverismeretek elmélyítése, valamint a szemeszterhez kapcsolódó tervezési folyamatok végigkísérése a jelmezkoncepciók tekintetében.	
A 2-5 legfontosabb kötelező, illetve ajánlott irodalom (jegyzet, tankönyv) felsorolása bibliográfiai adatokkal (szerző, cím, kiadás adatai, (esetleg oldalak), ISBN)	
Sketching form the Imagination: Characters 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	

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

⁴ pl. esettanulmányok, témakidolgozások, dolgozatok, esszék, üzleti, szervezési tervek stb. bekérése

Azoknak az **előírt szakmai kompetenciáknak, kompetencia-elemeknek** (tudás, képesség stb., KKK 7. pont) a felsorolása, **amelyek kialakításához a tantárgy jellemzően, érdemben hozzájárul**

Célzott szakmai kompetenciák:

a) tudása

- Digitális programok, szoftverek ismerete a látványtervezésben.
- Tudatában van a digitális programok jelentőségével a látványtervezésben.
- Tájékozott a különböző programok tartalmáról és azok felhasználhatóságáról, mint elengedhetetlen munkaeszközzel.

b) képességei

- A tanult anyagot képes beépíteni eddigi tudásába és megfelelően használni a tervezés során
- Képes az elsajátított digitális tudás magas szintű használatára a minőségű művészeti alkotómunka érdekében.
- Képes a tanult digitális technikákat és szoftver használatot a látványtervezési folyamatokba beépíteni

c) attitűd

- A folyamatosan fejlődő és újonnan megjelenő digitális programokat figyelemmel kíséri és fejleszti eddigi tudását
- A nemzetközi scenográfiában ismert programhasználatokhoz igazodik és folyamatosan fejleszti ismereteit

d) autonómia, felelősség

- Megszerzett tudását beépíti magas művészi szinten végzett munkájába, nyitott az újításokra és a csapat munkára
- Felismeri a jelentőségét az új digitális programok használatának a tervezési folyamatokban. Ezt a tudását kizárólag a magasabb művészeti minőség létrehozására alkalmazza
- Tiszteli mesterségbeli tudását alkotótársainak.

Tantárgy felelőse: dr. Tihanyi Ildikó DLA

Tantárgy oktatásába bevont oktató(k) és elérhetősége(ik): Pajor Patrícia

A tantárgy tanításának időpontja/helyszíne: Intermédia (számítógépterem)

Tantárgykódja: LÁM-SJKD01-25-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: min. 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)²⁵ 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.