

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.3.EDUP2.D.WDPP	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Wprowadzenie do projektowania postaci</i> <i>Introduction to the character design</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Magisterskie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Magdalena Leśniak
1.6. Kontakt	Magdalena.lesniak@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	ćwiczenia	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną (semestr 1)	
3.4. Metody dydaktyczne	Metody podające: instruktaż. Metody problemowe: uczenie aktywizujące-analiza przypadków, uczenie aktywizujące - klasyczna metoda problemowa. Metody eksponujące: prezentacja. Metody praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe, zajęcia praktyczne.	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	Loomis A. <i>Rysowanie postaci: od teorii do praktyki</i> . Zys i S-ka Wydawnictwo. Poznań. 2015. Eliott L. <i>The big bad world of concept art for video games: an insider's guide for students</i> . Design Studio Press. Culver City. 2015
	uzupełniająca	Simblet S. <i>Anatomia dla artystów</i> . Arkady. Warszawa. 2023 Hagberg E. P. <i>The Influences of Concept art: How is game concept art connected to earlier art. Movements?</i> Uppsala universitet. 2023

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. Wiedza - Zapoznanie z terminologią przedmiotu, jego zasadami i technikami. C2. Umiejętności - Kształtowanie umiejętności rysowania postaci ludzkiej i fantastycznej z wyobraźni z wykorzystaniem materiałów referencyjnych. C3. Kompetencje społeczne - Kształtowanie zdolności do integrowania wiedzy i doświadczenia z różnych dziedzin sztuki oraz rozwijania umiejętności, wykorzystywania różnych technik w projektowaniu postaci.
Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć) Wiedza z zakresu projektowania postaci i grafiki koncepcyjnej oraz zasady jej tworzenia. Najważniejsze zasady, które należy przestrzegać projektując postać. Przekazywanie jak największej ilości informacji o danym bohaterze, rysunkowe przedstawianie cech charakterystycznych postaci, jej ubioru i rekwizytów. Metody rysowania w odniesieniu do zdjęć i innych materiałów wizualnych. Projekt postaci ludzkiej i fantastycznej.

4.2. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Zna terminologię przedmiotu, zasady z nim związane i techniki artystyczne.	EDUP2A_W01 EDUP2A_W02 EDUP2A_W03 EDUP2A_W04 EDUP2A_W05
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	Umie rysować postaci ludzkie z wyobraźni z wykorzystaniem materiałów referencyjnych.	EDUP2A_U01 EDUP2A_U02 EDUP2A_U03 EDUP2A_U04

		EDUP2A_U06 EDUP2A_U07
U02	Umie rysować postaci fantastyczne z wyobraźni z wykorzystaniem materiałów referencyjnych.	EDUP2A_U01 EDUP2A_U02 EDUP2A_U03 EDUP2A_U04 EDUP2A_U06 EDUP2A_U07
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Potrafi łączyć wiedzę i doświadczenia z różnych dziedzin sztuki oraz rozwijać umiejętności, wykorzystując różne techniki w projektowaniu postaci.	EDUP2A_K01 EDUP2A_K04

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Inne (jakie?)* np. test - stosowany w e-learningu		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...
...W01														+							
...														+							
...U01														+							
...														+							
...K01														+							
...														+							

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
ćwiczenia (C)* (w tym e-learning)	3	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu projektowania postaci, jednak ma trudności z ich zastosowaniem w praktyce. Rysunkowe przedstawienie postaci jest uproszczone, nie oddaje charakteru ani funkcji. Student ma trudność z wykorzystaniem materiałów referencyjnych oraz z zachowaniem proporcji i zasad konstrukcyjnych.
	3,5	Student podejmuje próbę świadomego projektowania postaci, częściowo stosując zasady graficzne. Potrafi przedstawić cechy charakterystyczne postaci, lecz wykonanie jest nierówne. Korzysta z materiałów referencyjnych, ale nie w pełni skutecznie. Rysunki wymagają dopracowania w zakresie detalu i czytelności przekazu.
	4	Student poprawnie stosuje zasady projektowania postaci i potrafi przedstawić jej wygląd oraz podstawowe cechy charakteru. Używa materiałów wizualnych jako wsparcia w pracy rysunkowej. Przedstawia zarówno postacie realistyczne, jak i fantastyczne w sposób zrozumiały i funkcjonalny. Uwzględnia elementy ubioru i rekwizyty.
	4,5	Student świadomie projektuje postaci, trafnie łącząc cechy fizyczne z osobowością. Potrafi zróżnicować stylistykę (np. realistyczna, stylizowana) i dobrze wykorzystuje zdjęcia i inne materiały referencyjne. Rysunki są dopracowane pod względem formy i przekazu, a projekty postaci są oryginalne i funkcjonalne.
	5	Student tworzy spójne, czytelne i wysoce komunikatywne projekty postaci, ukazujące zarówno wygląd, jak i złożoność psychologiczną bohatera. Wykazuje biegłość techniczną i twórcze podejście do projektowania postaci ludzkich i fantastycznych. Umiejętnie interpretuje i przetwarza materiały referencyjne, nadając projektom unikalny charakter. Wysoki poziom refleksji nad rolą graficznej reprezentacji postaci w narracji wizualnej.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	50	
Udział w wykładach*		
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*	50	
Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*		
Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*		
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	25	
Przygotowanie do wykładu*		
Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*		

<i>Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*</i>		
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*</i>		
<i>Opracowanie prezentacji multimedialnej*</i>		
<i>Inne (jakie?)*</i>		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	75	
PUNKTY ECTS za przedmiot	3	

**niepotrzebne usunąć*

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....