

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.3.EDUP2.E.MPP	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Magisterska pracownia projektowa - projektowanie postaci</i> <i>Master's degree design studio- 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 Jakub Matys
1.6. Kontakt	jakub.matys@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 2,3,4)	
3.4. Metody dydaktyczne	Ćwiczenia przedmiotowe, Pokaz z instruktażem, Metoda projektów, Pokaz z objaśnieniem	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	Yazawa N. Rysowanie i malowanie twarzy. Anime i manga. Tworzenie postaci i twarzy krok po kroku. K.E. Liber. Warszawa 2023. Seger L. Tworzenie niezapomnianych postaci. Wydawnictwo Wojciech Marzec. Warszawa 2015.
	uzupełniająca	Maestri George , Animacja cyfrowych postaci : podstawowe techniki animowania, Gliwice : Helion, 2000 Parent R. Animacja komputerowa. Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa 2008.

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. Wiedza – zapoznanie studentów z etapami tworzenia postaci do gier i animacji: od analizy funkcji narracyjnej i estetycznej po modelowanie, teksturowanie i animację; omówienie stylistyk i schematów kulturowych. C2. Umiejętności – przygotowanie studentów do samodzielnego opracowania postaci 2D/3D, w tym anatomii, ekspresji, mimiki i ruchu; rozwijanie kompetencji warsztatowych i koncepcyjnych. C3. Kompetencje społeczne – uwrażliwienie studentów na znaczenie reprezentacji, różnorodności i odpowiedzialności kulturowej w projektowaniu postaci; wspieranie indywidualnej ekspresji i świadomości estetycznej.
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)
Tworzenie postaci do gier i animacji – od konceptu do modelu 3D lub animacji 2D. Anatomia, proporcje, mimika i ruch. Stylizacja postaci: realizm, styl cartoon, low poly. Projektowanie osobowości i funkcji narracyjnej postaci. Cyfrowe modelowanie, teksturowanie i animowanie. Analiza projektów w kontekście funkcji fabularnej i estetycznej.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	zna zasady projektowania postaci do gier i animacji, w tym strukturę anatomiczną, funkcje narracyjne oraz stylistykę wizualną; rozumie rolę postaci w konstrukcji świata przedstawionego i jego estetyce.	EDUP2A_W01, EDUP2A_W03, EDUP2A_W05
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	tworzy autorskie projekty postaci z zastosowaniem technik cyfrowych 2D i 3D, potrafi przełożyć koncept artystyczny na spójną formę wizualną i funkcjonalną w kontekście gry lub animacji.	EDUP2A_U01, EDUP2A_U02, EDUP2A_U04

U02	stosuje zaawansowane narzędzia modelowania, tekstuowania i animacji postaci oraz samodzielnie planuje i prowadzi prace projektowe, prezentując ich efekty na forum grupowym lub w przestrzeni wystawienniczej.	EDUP2A_U06, EDUP2A_U07, EDUP2A_U11
U03	projektuje postaci w sposób narracyjnie i estetycznie spójny z założeniami projektu, uwzględniając ich interaktywność, ekspresję oraz miejsce w strukturze gry lub opowieści.	EDUP2A_U03, EDUP2A_U08, EDUP2A_U10
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	rozumie kulturowe i etyczne aspekty tworzenia postaci oraz potrafi prowadzić krytyczną analizę własnych i cudzych prac projektowych.	EDUP2A_K04, EDUP2A_K05, EDUP2A_K06

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								+			+			+							
U02								+			+			+							
U03								+			+			+							
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 podejmuje próbę stworzenia postaci, jednak projekt jest niespójny pod względem anatomicznym, narracyjnym lub estetycznym. Stylizacja i funkcja postaci są niejasne. Ma trudności z cyfrowym modelowaniem, tekstuowaniem lub animowaniem. Analiza projektu jest powierzchowna, a udział w konsultacjach ograniczony.
	3,5	Student tworzy postać o poprawnych, choć uproszczonych proporcjach i podstawowej funkcji narracyjnej. Wstępnie stosuje wybrany styl (np. cartoon, low poly), jednak wymaga wsparcia przy dopracowaniu detali. Potrafi wykonać cyfrowy model lub prostą animację 2D. Analiza funkcji postaci w narracji jest częściowa.
	4	Student projektuje spójną i funkcjonalną postać z zachowaniem poprawnej anatomii i proporcji. Stylizacja odpowiada założeniom projektu. Samodzielnie wykonuje cyfrowe modelowanie, tekstuowanie i animację. Potrafi określić rolę postaci w kontekście fabularnym i estetycznym oraz uzasadnić wybory twórcze.
	4,5	Student z dużą samodzielnością tworzy postać o wyraźnie zdefiniowanej osobowości i funkcji narracyjnej. Stylizacja jest trafnie dopasowana do medium (gra/animacja), a projekt cechuje się wysoką dbałością o detale. Potrafi analizować zależności między formą a funkcją postaci i trafnie ocenić swoje rozwiązania projektowe.
	5	Student tworzy oryginalny, świadomy projekt postaci dopracowany pod względem koncepcji, anatomii, stylizacji i funkcji narracyjnej. Wykazuje biegłość w cyfrowym modelowaniu, tekstuowaniu i animacji. Charakteryzuje się wysokim poziomem krytycyzmu i refleksji artystycznej, trafnie analizując znaczenie postaci w strukturze fabularnej oraz jej estetyczny wpływ na odbiorcę.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	215	
Udział w wykładach*		
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*	215	
Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*		
Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*		
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	210	
Przygotowanie do wykładu*		
Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*		
Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*		
Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*		

<i>Opracowanie prezentacji multimedialnej*</i>		
<i>Inne (jakie?)*</i>		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	425	
PUNKTY ECTS za przedmiot	17	

**niepotrzebne usunąć*

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

.....