

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/21bdTEDI010/21
Názov predmetu	autorské praktikum - zvuk II
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Tomáš Farkaš, PhD. (prednášajúci)

Ciel'

V rámci tohto predmetu sa študenti ďalej zoznamujú s auditívnou zložkou audiovizuálnych diel a ťažisko sa delí na film a digitálne hry. V rámci semestra sa študenti venujú témam, ktoré vedú ku kritickejšiemu uvažovaniu nad danými médiami, rozoznávaním ich zvukových prvkov a ich funkcií, ako aj žánrom ako dôležitým aspektom oboch médií. Študenti sa zároveň ďalej zoznamujú s rozsiahlejšou prácou v DAW, zvukovým strihom a pracujú na vlastných zvukových nahrávkach a zvukových efektoch.

Podmienky na absolvovanie predmetu

Aktívna účasť na hodinách. Audio dielo v podobe zvukovej koláže, zvukového efektu v kontexte digitálnej hry, ozvučenia vizuálu (animácia/cutscéna), alebo inej audiovizuálnej charakteristiky. Možnosť odovzdať analýzu auditívnej stránky digitálnej hry. Počas semestra sa zároveň konajú praktické cvičenia - študent musí splniť/odovzdať všetky.

100% hodnotenia tvoria praktické zadania, tvorené počas semestra a na jeho konci.

Záverečná hodnotiacia stupnica:

A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami < 92-100 % >

B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami < 83-91 % >

C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky < 74-82 % >

D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby < 65-73 % >

E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám < 56-64 % >

FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta < 0-55 % >

Záverečné hodnotenie

A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami < 92-100 % >

B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami < 83-91 % >

C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky < 74-82 % >

D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby < 65-73 % >

E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám < 56-64 % >

FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta < 0-55 % >

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: študent sa zoznamuje s teoretickou základňou zvuku v rámci audiovizuálnych diel a digitálnych hier, rozlišuje ich funkcie a kategórie, začína uvažovať nad žánrom ako prvkom, ovplyvňujúcim auditívnu stránku diela. Zručnosti: študent sa naučí základné zručnosti súvisiace so strihom zvuku, nahrávaním, práce s mikrofónmi, digitálnymi zvukovými strižňami a dostáva sa do procesu uvažovania nad zvukovým dizajnom. Kompetencie: študent je schopný začať kriticky uvažovať nad auditívnou stránkou audiovizuálnych diel a digitálnych hier, zároveň sa zoznamuje so širším kontextom práce s zvukovými softvérmi a práce v nich, získavajúc tým praktické schopnosti aplikovateľné vo viacerých mediálnych kontextoch. V rámci praktických zručností ide o navigáciu v DAW a základné techniky v kontexte zvukového dizajnu (vrstvenie, používanie základných audio-efektov, správne exportovanie...).

Stručná osnova predmetu

Rozsiahlejšia práca v DAW

Práca so žánrom v kontexte zvuku v digitálnych hrách

Cvičenia

Odporúčaná literatúra

Farkaš, T. (2021). Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM FMK.

Farkaš, T., & Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych. 1. vyd. - Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Farkaš, T. (2018). Binaural and Ambisonic Sound as the Future Standard of Digital Games. Acta Ludologica, 1 (2), 34-46.

Farkaš, T. (2024). Understanding Auditory Space in Digital Games for Visually Impaired People. Acta Ludologica, 1(7), 136-150.

Farkaš, T. (2019). Throughout the ocean of free sound (on sound design, free resources, sound libraries, and creativity). Megatrends and Media, 6/2019, Trnava : UCM.

Collins, K. (2020). Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design. Massachusetts: Institute of Technology.

Sinclair, J. L. (2020). Principles of Game Audio And Sound Design. New York : Routledge.

Zdanowicz, G., & Bambrick, S. (2020). The Game Audio Strategy Guide. A Practical Course. New York : Taylor and Francis.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský/anglický (kvôli literatúre)