

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/22bdKOMU135/22
Názov predmetu	autorské praktikum - zvuk IV.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. art. Patrik Kolenčík, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolená sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach). Spolu je možné získať 100 bodov (100 %): 40 % hodnotenia tvoria doplnkové cvičenia, ktoré študent/ka odovzdáva priebežne počas semestra, 60 % hodnotenia tvorí vypracovanie zadaného praktického audiovizuálneho cvičenia.

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 nadobudne vedomosti v oblasti zvukovej skladby a zvukovej dramaturgie a to najmä s dôrazom na oblasť publicistických mediálnych produktov. Rozšíri si svoje vedomosti o zvukovej technike využívanej na natáčaní, rozšíri si zručnosti v oblasti využívania zvukovej techniky a zvukových softvérov, začne si ozrejmovvať taktiež využívanie rôznych zvukových dramaturgických postupov, ktoré je možné využívať vo vlastnej autorskej tvorbe.
- ZRUČNOSTI: Študent vie po absolvovaní predmetu identifikovať a systematicky vyriešiť základné problémové situácie, ktoré vznikajú počas natáčaní a v postprodukcii najmä relácií publicistického charakteru.

· KOMPETENCIE: Študent si rozšíri technické a kreatívne kompetencie v oblasti realizovania zvukovej skladby v auditívnom aj audiovizuálnom diele. Vyššie uvedené kompetencie rozširujú možnosti uplatnenia sa na pracovnom trhu v mediálne zameraných profesiách. Zorientuje sa vo využívaní zvukovej techniky, v realizácii vedenia zvukového signálu na natáčaní. Je kompetentný vybrať správnu zvukovú techniku vhodnú pre konkrétne situácie so zameraním na tvorbu publicistiky, dokáže aktívne vyhľadať nové trendy vo zvukovej technike, následne posúdiť a zorientovať sa v základných parametroch jednotlivých zariadení.

Stručná osnova predmetu

1. Hudba – elementárne základy hudobnej dramaturgií v publicistike.
2. Hudba v publicistike v procese postprodukcie.
3. Atmosféry – nahrávanie atmosfér ako špecifického vyjadrovacieho prostriedku v publicistike.
4. Atmosféry a ich dramaturgické využitie.
5. Hovorené slovo – práca s formálnou stránkou aspektov reči, ako načítavať text.
6. Hovorené slovo – ako nahráť hovorené slovo do publicistiky.
7. Hovorené slovo – zvuková dramaturgia hovoreného slova.
8. Hovorené slovo v procese postprodukcie.
9. Zvuková dramaturgia a možnosti využitia zvuku.
10. Zvuková dramaturgia ako nástroj analýzy konkrétnych publicistických diel.
11. Zvuk v publicistike, analýza konkrétneho diela a ozrejenie si poznatkov v oblasti teórie zvuku.
12. Konzultácia a príprava k publicistickému praktickému výstupu.

Odporúčaná literatúra

1. Bláha, I. (2019). Zvuková dramaturgie audiovizuálneho diela. Prague: Nakladatelství AMU.
2. Ament, V. : The Foley Grail. The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Burlington : ELSEVIER, 2009.
3. Jackson, W. : Digital Audio Editing Fundamentals. New York : Apress, 2015.
4. Murray, L. (2019). Sound Design Theory and Practice. London: Taylor & Francis.
5. Watt, H. (2022). The Psychology of Sound. Montreal: LEGARE STREET PR.
6. Mierzwa, P. (2021). Behind the sound cart: A veteran's guide to sound on the set. Ulano Sound Services.
7. Mierzwa, P. (2023). Beneath the boom pole: The art & science of boom operating for movies & TV. Mark & Patrushkha, Inc.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský

Poznámky

Časová záťaž študenta: 60 hodín