Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/22bdKOMU010/22
Názov predmetu	motion dizajn a animácia v mediálnej praxi II.
Rozsah	2S
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Ján Proner, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Záverečné hodnotenie je udelené na základe priebežných hodnotení.
Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
• 10 % hodnotenia tvorí účasť na seminároch
• 50% hodnotenia tvorí vypracovanie 5 zadaní na seminároch (5 x 10 bodov),
• 40 % hodnotenia tvorí finálne zadanie (40 bodov)

Záverečná hodnotiaca 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 %>.

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. max. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na výučbe, pričom poslucháč absolvuje záverečnú skúšku v zmysle vyššie uvedených pokynov. Absencie nad rámec povoleného množstva sú zdôvodňované a ospravedlňované individuálne, avšak do úvahy sa berú len relevantné dôvody a nepredvídateľné závažné okolnosti. Ospravedlnenia sa predkladajú výhradne v písomnej forme (e-mailom).

Priebežné hodnotenie

Povinná dochádzka, účasť na hodinách a odovzdanie jednotlivých zadaní.

Výsledky vzdelávania

Výsledky vzdelávania:
Predmet je zameraný na osvojenie pokročilejších zručností s digitálnou animáciou a postprodukciou v mediálnej praxi . Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

• Študent získa rozsiahle poznatky o digitálnej animácií a jej využití v médiách.
• Nadobúda širšie znalosti a praktické skúsenosti s programom Adobe After Effects.
• Ovláda základy digitálnej animácie a vie vytvoriť viacero audiovizuálnych výstupov do rôznych formátov a požadovanej kvality.
• Ovláda základne spracovanie vizuálnych efektov – Green screen, 3D camera tracking.
• Na konci semestra je študent schopný vytvoriť vlastné audiovizuálne dielo v podobe digitálnej animácie.
• Poslucháči sú profilovaní na oblasť reklamnej motion grafiky (promo videa, logo animácie, animácie UI, animácia postáv)

Odporúčaná literatúra

1. Aggarwal, V. (2024). Creative motion mastery with Adobe After Effects: Learn the ins and outs of motion graphics, post-production, rotoscoping, and VFX (1st ed.). Packt Publishing.
2.Fridsma, L., & Gyncild, B. (2024). Adobe After Effects classroom in a book: 2024 release (1st ed.). Adobe Press.
3.Shaw, A. (2019). Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design (2nd ed.). Routledge.
4. Shaw, A., & Colette, J. (2022). Motion design toolkit: Principles, practice, and techniques (1st ed.). Routledge.
5. Wang, S. (Ed.). (2020). Typography for screen: Type in motion. Hoaki Books.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk