Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/22bdKOMU016/22
Názov predmetu	mediálny ateliér - televízia VI.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	doc. PhDr. Zora Hudíková, PhD. (prednášajúci), Mgr. Matúš Višváder, PhD. (prednášajúci)

Obsahová prerekvizita

mediálny ateliér - televízia V.

Podmienky na absolvovanie predmetu

1. Aktívna práca vo fakultnej televízii na pozícii vedúceho vysielania, vedúceho vydania, redaktora, moderátora, kameramana, strihača, grafika, propagačného pracovníka pre sociálne siete, produkčného – podľa dohody.
2. Pravidelná, aktívna účasť na stretnutiach.
3. Aktívne plnenie úloh vyplývajúcich z pracovnej pozície v rámci produkčných procesov fakultnej televízie.
4. Dodržiavanie termínov na dokončenie zadaných úloh.

Aktívna účasť a vypracovanie stanovených zadaní predstavujú 100 % finálneho hodnotenia, pričom je potrebné vypracovať čiastkové zadania aj počas skúškového obdobia, aby bolo zabezpečené plynulé fungovanie fakultnej televízie. Študentky a študenti sa podieľajú na fungovaní fakultnej televízie, ich primárnou úlohou je zabezpečiť príspevky do vysielania fakultnej televízie v rozsahu získaných vedomostí a zručností.

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 %›

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 absencie) je potrebné predložiť kópiu lekárskej dokumentácie, ktorá svedčí o závažnejšej povahe zdravotných problémov študenta, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti poslucháča na výučbe. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na výučbe (pozri Študijný poriadok UCM, §13)

Váha hodnotenia predmetu (priebežné/záverečné)

100% hodnotenia predstavujú priebežné zadania. Pravidelná účasť na stretnutiach je ďalšou podmienkou úspešného absolvovania predmetu.

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, zručnosti, kompetencie:

1. Teoretické zázemie:
- pozná základné charakteristiky televíznych hraných formátov, najmä sitcomu a seriálu, a rozumie rozdielom v ich dramaturgii a produkcii,
- rozumie základným princípom storytellingu a tvorby príbehu pre televízny hraný formát,
- pozná jednotlivé fázy prípravy a realizácie televízneho hraného produktu – predprodukciu, produkciu a postprodukciu,
- rozumie princípom tvorby technického scenára, storyboardu a ďalších predprodukčných podkladov,
- pozná základné princípy plánovania produkcie a tvorby rozpočtu televízneho hraného formátu,
- rozumie základným princípom nakrúcania, osvetlenia a aranžovania scény podľa pripravených produkčných podkladov,
- pozná princípy pokročilej postprodukcie a možnosti distribúcie televíznych hraných formátov.

2. Praktické zázemie:
- dokáže vytvoriť v tíme námet a základnú príbehovú koncepciu vlastného televízneho sitcomu alebo seriálu,
- dokáže spracovať príbeh do podoby vhodnej na televíznu produkciu a pripraviť technický scenár,
- dokáže pripraviť základné predprodukčné podklady vrátane rozpočtu a storyboardu,
- dokáže naplánovať základné produkčné zabezpečenie realizácie vlastnej scény,
- dokáže nakrútiť scénu podľa vytvoreného scenára a storyboardu,
- dokáže pripraviť a realizovať základné svetelné a scénografické riešenie nakrúcanej scény,
- dokáže spracovať nakrútený materiál v postprodukcii a finalizovať ho do výslednej audiovizuálnej podoby,
- dokáže pripraviť televízny hraný produkt na distribúciu s ohľadom na jeho technické a obsahové požiadavky.

3. Kompetencie:
- dokáže samostatne rozvíjať príbeh a vytvoriť koncepciu vlastného televízneho hraného formátu,
- dokáže prepájať dramaturgické, produkčné a technické postupy pri príprave a realizácii televízneho hraného produktu,
- dokáže transformovať scenár a storyboard do konkrétneho obrazového a scénického riešenia,
- dokáže spolupracovať v tvorivom a produkčnom tíme, koordinovať pridelené úlohy a podieľať sa na spoločnom výsledku,
- dokáže kriticky analyzovať vlastný audiovizuálny výstup, zapracovať spätnú väzbu a upraviť jeho dramaturgické, obrazové, zvukové a technické riešenie,
- dokáže uplatniť získané vedomosti a zručnosti pri komplexnej tvorbe televíznych hraných formátov od námetu až po finálny produkt.

Stručná osnova predmetu

I. Sitcom vs Seriál – poslucháči získajú teoretické poznatky o televíznych hraných formátoch, naučia sa produkčným rozdielom
II. Storytelling – študenti v tímoch vytvárajú vlastné príbehy, námety na originálny televízny sitkom či seriál
III. Analýza zadaní - individuálny rozbor, spätná väzba pre študentov
IV. Predprodukcia seriálu – poslucháči získajú teoretické poznatky o predprodukčnej fáze výroby

televízneho produktu
V. Budget – študenti plánujú výrobu vlastného seriálu na podklade technických scenárov, vytvárajú rozpočty
VI. Storyboarding – študenti vytvárajú storyboard k svojim príbehom
VII. Analýza zadaní – individuálny rozbor, spätná väzba pre študentov
VIII. Produkcia seriálu – poslucháči získajú teoretické poznatky o produkčnej fáze tvorby televízneho produktu
IX. Nakrúcanie scény – študenti si vyskúšajú nakrútiť, osvetliť a naaranžovať scénu na podklade vytvoreného storyboardu
X. Analýza zadaní – individuálny rozbor, spätná väzba pre študentov
XI. Postprodukcia a distribúcia – poslucháči získajú teoretické poznatky o pokročilých postprodukčných prácach a nahliadnu do možnostiach distribúcie televíznych hraných formátov
XII. Finalizovanie seriálu – študenti upravujú a finalizujú svoje nakrútené televízne, hrané scény do vysielacej podoby

Odporúčaná literatúra

Tušer, A. (2010). Praktikum mediálnej tvorby. Eurokodex
Proner, J. (2022). Základy strihu a postprodukcie v programe Adobe Premiere Pro. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Ďuriš, J. (2017). Svetlo a farba v kameramanskej tvorbe. Vysoká škola múzických umení.
Gracova, S., Brník, A., Graca, M., & Proner, J. (2018). Základy audiovizuálnej tvorby. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.
Hučko, T. (2020). Medzi záberom a dielom, Tvorivá synergia kamery a strihu v audiovízii. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk