

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/22beKOMU006/22
Názov predmetu	autorské praktikum - zvuk II
Rozsah	6sC
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. art. Patrik Kolenčík, PhD. (prednášajúci)

Ciel'

V rámci tohto predmetu sa študenti ďalej zoznamujú s auditívnou zložkou audiovizuálnych diel a primárne sa sústredia na filmové médium. 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 či zvukových efektoch.

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 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

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100).

Záverečná hodnotiacia stupnica:

100 – 92 = A;

91 – 83 = B;

82 – 74 = C;

73 – 65 = D;

64 – 56 = E;

55 a menej = FX)

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie: Vedomosti: študent sa zoznamuje s teoretickou základňou zvuku v rámci audiovizuálnych diel, 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, zároveň sa zoznamuje so širším kontextom práce s zvukovými softvérmi a práce v nich, získavajúc tým praktické schopnosti aplikovateľné vo viacerých mediálnych kontextoch.

Stručná osnova predmetu

Úvod do teórie zvuku v kontexte filmového diela Funkcie zvuku a jeho Zvukové softvéry (DAW) a práca v nich Práca so žánrom v kontexte zvuku v digitálnych hrách Cvičenia

Odporúčaná literatúra

1. AMENT, V. : The Foley Grail. The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Burlington : 2. ELSEVIER, 2009. 199 s. ISBN 978-0-240-81125-3
3. BLÁHA, I. : Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. Praha : Nakladatelství Akademie Múzických Umění, 2019. 153 s. ISBN 978-80-7331-303-6
4. FARKAŠ, T. : Predtým, ako nahráte svoj prvý zvuk. Trnava : UCM, 2021, 227. s. ISBN 978-80-8105-905-6
5. GORBMAN, C. : Unheard Melodies – Narrative film music. London : INDIANA UNIVERSITY PRESS, 1987. 190 s. ISBN 0-253-33987-1
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/anglický (kvôli literatúre)