Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/25DIDI07/25
Názov predmetu	motion dizajn I.
Rozsah	2S
Počet kreditov	5
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).

Výsledky vzdelávania

- ovláda teoretické východiská motion dizajnu,
- má technické znalosti o animáciách,
- zvládne pracovať so softvérom na tvorbu motion dizajnu,
- dokáže vytvoriť jednoduchšie zadania z oblasti motion dizajnu
- zlepšuje si kreativitu a vizuálne myslenie
- získa prehľad o využívaní AI nástrojov v oblasti animácie a dizajnu.
- buduje mäkké zručnosti ako komunikáciu a tímovú spolupráca.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do motion dizajnu
2. Základy animácie: 12 princípov animácie (podľa Disneyho).
3. Softvér pre motion dizajn: Úvod do nástrojov, rozhranie softvéru, základné funkcie a vrstvy.
4. Tvorba jednoduchých animácií: Animačné vlastnosti a parametre.
5. Typografia a pohyb: animovaná typografia
6. Práca so zvukom v motion dizajne
7. Práca v 2D priestore a jeho využitie
8. 3D priestor v animácií a jeho využitie
9. Návrh a realizácia UI dizajnu a jeho animácia
10. Návrh a realizácia vektorovej animácie
11. Export animácií do požadovaných formátov.
12. Spätná väzba na finálne animácie.

Odporúčaná literatúra

SHAW, A., (2019). Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design (2nd ed.). Routledge.
FRIDSMA, L. a GYNCILD, B. (2024). Adobe After Effects Classroom in a Book 2024 Release. Adobe Press.
SHAW, A. a COLETTE, J. (2022). Motion Design Toolkit: Principles, Practice, and Techniques. Routledge.
MÖHL, M. (2020). Motion graphics in After Effects that speaks to your brain. Self-published.
CARTER, D. (2026). Adobe After Effects mastery: A step-by-step guide to motion graphics, animation, visual effects, compositing, and creative workflows. Independently published.