

Název vyučovacího předmětu: **MULTIMEDIÁLNÍ TVORBA (MT)**

Vzdělávací oblast: **Vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích**

Časová dotace vyučovacího předmětu: **0, 0, 0, 0, 1, 0**

### **Pojetí vyučovacího předmětu**

Používání multimediálních zařízení je dnes denní praxí v běžném životě každého z nás a potřeba orientace v této problematice je obecnou potřebou většiny lidí. Pro umělce a pracovníky v kreativní a umělecké oblasti se stává nejen více či méně nutností, ale umožňuje zásadně rozšiřovat možnosti v tvorbě, spolupráci, komunikaci, prezentaci vlastní práce atd.

Předmět Multimediální má za úkol pomoci žákům rozkrývat bariéry oborové specifikace a nahlédnout do prostoru práce mezioborové tvorby. Používáním médií a jejich kombinací lze násobit tvůrčí vyjádření vlastních uměleckých projektů a vizí. Základem je osvojení si základních technik při práci s grafikou, fotografií, zvukem, videem. Práce se zvukem je návní předmětu Základy managementu a produkce ve 4. ročníku. V 5. ročníku je těžiště pozornosti věnováno práci s obrazem a obrazovým materiálem – grafika, fotografie a video.

Pro kreativní práci tohoto druhu je velmi vhodné prostředí výpočetní techniky Apple, neboť v uměleckém světě je tato technika dlouhodobě využívána pro svoji spolehlivost a intuitivnost.

Předmět je vyučován skupinově v V. ročníku s hodinovou dotací 1 hodina týdně.

### **Obecné cíle**

Výuka má sloužit k přímé praxi s prací s médii. Znalosti a zkušenosti v těchto oborech lze využít nejen ve vlastní tvorbě, ale i v komunikaci a spolupráci s dalšími tvůrci v budoucí taneční praxi.

### **Přínos k realizaci klíčových kompetencí**

Proces výuky rozvíjí zejména tyto kompetence:

#### ***Kompetence k učení***

- zvládnutí požadovaných dovedností, problematiky učiva a specifika kolektivního způsobu výuky;

#### ***Komunikativní kompetence***

- spolupráce v kolektivu rozvíjí cit pro vnímání a komunikaci;

#### ***Kompetence k řešení problémů***

- osvojení si praktik při řešení problémů vzniklých z problematiky vyučované látky a způsobu spolupráce, vtažení do kreativní tvorby, podněcování iniciativy a odpovědnosti;

### ***Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám***

- získání základních předpokladů k samostatnému uměleckému vyjádření a práci s následně vzniklou společenskou rezonancí;

### ***Kompetence využívat prostředky informační a komunikační technologií a pracovat s informacemi***

- práce s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií.

### **Přínos k realizaci průřezových témat**

Přínos se prolíná v následujících okruzích zejména těmito body:

#### ***Občan v demokratické společnosti***

- komunikace, sebevědomí, úcta k materiálním a duchovním hodnotám

#### ***Člověk a svět práce***

- profesní příprava, práce na přípravě kulturního programu a jiné kulturní činnosti

#### ***Člověk a životní prostředí***

- estetické a citové vnímání svého okolí a životního prostředí

### **Popis strategií výuky**

Možnosti výuky jsou specifické prostředím a možnostmi taneční školy. Výuka probíhá po menších skupinách. Probíhá přes elementární seznámení s kreativní počítačovou technikou a programy s možnostmi samostatné kreativní tvorby. Jde o seznámení a osvojení si základů tvůrčí práce s různými druhy médií, prolomení pomyslné bariéry mezi obory, pochopení základů a principů práce v nich, což je dobré pro budoucí pozici v taneční praxi ať již v samostatné práci, nebo spolupráci s tvůrci jiných oborů.

### **Přínos k realizaci mezipředmětových vztahů**

Předmět MT se doplňuje převážně s těmito vyučovacími předměty: Základy managementu a produkce (ZMP), Improvizace (IMP), Tvorba (TVO).

## Vzdělávací obsah

V. ročník, časová dotace 1 hodina týdně	
Očekávané výsledky vzdělávání	Učivo, témata
<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- používá základní odbornou terminologii;</li><li>- pracuje v prostředí výpočetní techniky Apple Mackintosh;</li><li>- pořídí fotografie podle zadání a dále je upraví ve vhodném softwaru</li><li>- vytvoří umělecký plakát;</li><li>- pojmenuje základní principy v práci s videem a využije je v rámci vlastního projektu</li><li>- natočí a sestříhá vlastní video, vloží do něj zvukovou stopu;</li><li>- pracuje s jednotlivými médii a jejich propojováním;</li><li>- ovládá základní prostředky tvorby, porozumí procesům při práci s nimi;</li><li>- připraví vlastní projekt na dané téma.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- postupná práce v kreativním prostředí výpočetní techniky, zejména se systémem OSX</li><li>- ovládnutí prostředí a softwaru pro práci s médii</li><li>- fotografování a zpracování fotografií – ovládání fotoaparátu a jeho problematika (expozice, světlo a korekce expozice, ohnisková vzdálenost a hloubka ostrosti, citlivost...)</li><li>- tvorba plakátu</li><li>- principy práce s videem (princip, normy, expozice, výstupní formáty, problematika zpomaleného videa, přehrávání videa v počítači...), natáčení videa, druhy a použití video formátů)</li><li>- natáčení videa a zpracování, vložení zvukové stopy do videa</li><li>- vlastní výstup, vyjádření, prezentace</li></ul>