



Svoradova 2, 813 01 Bratislava

[fff.vsmu.sk](http://fff.vsmu.sk)

**VNÚTORNÝ PREDPIS O PRIJÍMACOM KONANÍ NA BAKALÁRSKY STUPEŇ ŠTÚDIA NA FTF  
VŠMU V ŠTUDIJNOM PROGRAME TVORBA OBRAZU VO FILME A V MULTIMÉDIÁCH**

## **HERNÝ DIZAJN**

akademický rok 2023/24

*Prijímacie konanie je proces umožňujúci uchádzačovi, ktorý má záujem o štúdium a preukáže splnenie stanovených podmienok prijatia na štúdium, stať sa študentom zvoleného študijného programu na Filmovej a televíznej fakulte Vysoké školy múzických umení v Bratislave (ďalej len „FTF“).*

*Na štúdium je prijatý uchádzač, ak splní základné a ďalšie podmienky určené FTF pre zvolený študijný program.*

*Základné podmienky prijatia na štúdium určuje zákon č. 131/2002 Z. z. o vysokých školách a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov.*

*Ďalšie podmienky prijatia na štúdium jednotlivých študijných programov prvého stupňa štúdia a spôsob ich overovania, určuje FTF a sú súčasťou tohto prospektu k talentovým prijímacím skúškam pre uchádzačov o štúdium.*

## PROSPEKT

Cieľom štúdia je získať vysokoškolskú odbornú kvalifikáciu v oblasti počítačových hier a súčasťou sú aj predmety zaoberajúce sa vizuálnymi efektami, filmovým jazykom a tvorbou filmových príbehov.

Štúdium je denné a trvá 3 roky. Končí štátnymi skúškami z predmetov Herný dizajn, Tvorba herného prostredia, Dejiny herného dizajnu a obhajobou praktickej a teoretickej záverečnej práce HD. Absolvent získa titul "bakalár" a je remeselne pripravený vykonávať profesionálnu prax.

## ZÁKLADNÉ INFORMÁCIE O ŠTÚDIU

Študijný program:	Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách
Študijný plán:	<b>HERNÝ DIZAJN</b>
Forma:	denné štúdium
Štandardná dĺžka štúdia:	3 roky
Jazyk výuky:	slovenský

## PRIHLÁŠKA NA ŠTÚDIUM

Prihláška a termín zaslania	FTF akceptuje <b>výlučne elektronickú prihlášku z vlastného informačného systému</b> . Iné typy, napr. z Portálu VŠ, neakceptujeme.  Elektronickú prihlášku nájdete na tomto odkaze spolu s usmernením, ako sa prihlásiť a ako postupovať pri vypĺňaní: <a href="http://e-prihlaska.vsmu.sk">e-prihlaska.vsmu.sk</a>
-----------------------------	---

	<p>Prihláška musí byť riadne vyplnená. Treba uviesť požadovaný kód strednej školy a kód študijného odboru.</p> <p>Po vyplnení a potvrdení elektronickej prihlášky systém ponúkne tlačíť príkaz na úhradu (pdf dokument), kde obdržíte potrebné údaje k platbe povinného <b>poplatku za prijímacie skúšky vo výške 40 Eur</b>. Pri platbe poplatku uveďte v správe pre prijímateľa nasledujúci text: BCPP212-Meno-Priezvisko (príklad: BCPP22-Jana-Kovacova).</p> <p><b>Povinné prílohy, ktoré treba pripojiť k e-prihláške:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scan potvrdenia o zaplatení poplatku 40 Eur</li> <li>Životopis (PDF)</li> <li>Scan overenej kópie maturitného vysvedčenia *</li> <li>Scan výročných vysvedčení zo všetkých ročníkov strednej školy</li> </ul> <p><b>Posledný termín na vyplnenie a potvrdenie prihlášky: 9. 12. 2022.</b> Po tomto termíne prihlášky neakceptujeme.</p> <p>Vyplnenú prihlášku si stiahnite a spolu so všetkými prílohami uchovajte, budete ich prikladať k povinným domácim prácam a zároveň:</p> <p><b>Všetky povinné prílohy je potrebné si uložiť a hneď po ukončení prihlasovania cez portál e-prihláška poslať na mail študijnej referentky bakalárskeho stupňa: <a href="mailto:lenka.marencikova@vsmu.sk">lenka.marencikova@vsmu.sk</a></b></p> <p><i>*Ak uchádzač ešte nezmaturoval, v prípade prijatia na FTF VŠMU doručí overenú kópiu maturitného vysvedčenia k zápisu na štúdium (september 2023)</i></p>
<b>Kontaktná osoba – študijná referentka</b>	Lenka Marenčíková, <a href="mailto:lenka.marencikova@vsmu.sk">lenka.marencikova@vsmu.sk</a>

## TALENTOVÉ PRIJÍMACIE SKÚŠKY

<b>Podmienky pre prijatie</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ukončené stredoškolské vzdelanie s maturitou. Uchádzači, ktorí nebudú mať v čase konania prijímacích skúšok ukončené stredoškolské vzdelanie maturitnou skúškou, môžu byť prijatí na štúdium iba podmiennečne. Oznámenie o úspešnom absolvovaní talentovej skúšky a prijímacieho pohovoru a prijatí uchádzača na uvedený študijný program sa stáva právoplatným až po predložení maturitného vysvedčenia na zápisu na štúdium na FTF VŠMU v septembri 2023 – do dňa zápisu je nevyhnutné absolvovať maturitné skúšky.</li> </ol>
-------------------------------	--

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. úspešné absolvovanie prijímacej skúšky</li> <li>3. angličtina ako východisko pre samoštúdium zahraničných odborných textov</li> <li>4. preukázateľný talent</li> </ol>
<b>Zaslanie povinných domácich prác:</b>	<p>Uchádzač vloží do systému FTF VŠMU predpísané povinné domáce práce výlučne v elektronickej podobe <b>najneskôr do 9. 1. 2023</b> (posledný možný dátum). Po tomto termíne sa systém uzavrie.</p> <p>Spolu s domácimi prácami uchádzač do systému vloží stiahnutú prihlášku, scan maturitného vysvedčenia, scan výročných vysvedčení a životopis.</p> <p><b>Presný postup vkladania položiek do systému Vám zašleme e-mailom (práce zároveň vložíte</b></p>
<b>Termín a miesto konania prijímacích skúšok:</b>	<p><b>6. – 7. február 2023</b>, FTF VŠMU, Svoradova 2, 813 01 Bratislava/ v prípade nepriaznivej epidemiologickej situácie sa prijímacie konanie bude realizovať online, resp. kombinovanou formou.</p> <p>Podľa Študijného poriadku FTF VŠMU nie je možné vykonať prijímaciu skúšku v inom náhradnom termíne okrem prípadu presunutia zo strany FTF z dôvodu nepriaznivej epidemickej situácie v súvislosti s pandémiou COVID19 resp. vyhláseného výnimočného stavu.</p>
<b>Pozvanie na prijímacie skúšky:</b>	<p>V prípade dostatočného zisku bodov z domácich prác uchádzač obdrží pozvanie najneskôr 2 týždne pred konaním prijímacích skúšok.</p>
<b>Predpokladaný počet prijatých uchádzačov:</b>	<p><b>6-8</b> prijatých uchádzačov.</p> <p>Predpokladané počty prijatých uchádzačov sú orientačné. Konečné rozhodnutia o počte prijatých študentov sú v kompetencii členov Ústrednej prijímacej komisie a dekanke FTF VŠMU, ktorí zodpovedne posúdia talentové a osobnostné predpoklady uchádzačov na štúdium.</p>
<b>Bodové hodnotenie na prijímacích skúškach</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximálny možný počet získaných bodov: <b>130</b></li> <li>• Minimálny počet získaných bodov po hodnotení domácich prác na postup do 2. kola a pozvanie na prijímacie skúšky: <b>30 bodov.</b></li> <li>• Minimálny počet získaných bodov na postup do 3. kola po 1. dni prijímacích skúšok – na postup na ústne obhajoby (zrátané body za domáce práce a disciplíny 1. a 2. kola): <b>60 bodov.</b></li> <li>• Minimálny celkový počet získaných bodov, potrebných na úspešné vykonanie prijímacej skúšky: <b>80 bodov.</b></li> </ul>

# INFORMÁCIE K POVINNÝM DOMÁCIM PRÁCAM A TALENTOVÝM PRIJÍMACÍM SKÚŠKAM

Do 9. januára 2023 pošlú uchádzači **výlučne elektronicky tieto vlastné práce:**

## Domáce práce:

### 1. Námet na hru na tému "Zakliata panna vo Váhu a divný Janko."

Študent predkladá Game a Art design dokument popisujúci vlastný prístup k hre. GDD obsahuje: príbeh, unikátne prvky projektu, popis herných mechaník a opis priebehu hry. GDD má maximálny rozsah 5 strán. ADD obsahuje: grafický návrh herného prostredia, charakterov, objektov, použité fonty a ukážku použitej palety farieb. ADD má maximálny rozsah 10 strán. Dokumenty sú vo formáte „pdf“.

[http://sgda.sk/wp-content/uploads/2019/11/FPU\\_ArtDesignDocument.pdf](http://sgda.sk/wp-content/uploads/2019/11/FPU_ArtDesignDocument.pdf)

[http://sgda.sk/wp-content/uploads/2019/11/FPU\\_GameDesignDocument.pdf](http://sgda.sk/wp-content/uploads/2019/11/FPU_GameDesignDocument.pdf)

2. Pri tomto zadaní uchádzač má voľbu vo výbere jedného z dvoch zadaní. Môže odovzdať aj obidve zadania avšak v bodovaní sa to nezohľadňuje.

### Interaktívny priestor.

Študent predkladá spustiteľný program (realizovaný napr. v programe Unity), v ktorom je odprezentovaný interaktívny priestor s príbehom podľa vlastného námetu (počítačová hra).

Užívateľ sa vie pohybovať a pútavými hernými mechanikami interagovať v priestore. Program nevyžaduje inštaláciu, ani nepožaduje inštaláciu ďalších knižníc. Program je spustiteľný na čistom OS Windows 10 s grafickou kartou podporujúcou DirectX 12. Ak študent využíva assety iných autorov, jasne o tom informujte v explikácii. Interaktívna funkcionálnosť je plne vyhotovená autorom, teda nemodifikujú sa voľne prístupné zdrojové projekty. K programu sa príkladá dokument explikácie vo formáte „pdf“ s popisom ovládania a video s kodekom H.264 s ukážkou herného zážitku. Minimálna dĺžka interaktívneho zážitku sú 2 minúty. Vo videu môže byť použitý aj audiokomentár autora.

[https://youtu.be/r\\_gfYFgXq\\_U](https://youtu.be/r_gfYFgXq_U)

<https://unity.com/madewith>

Alebo alternatíva k predchádzajúcemu zadaniu je vytvoriť toto zadanie:

### Animácia v hernom engine.

Študent predkladá animáciu s príbehom vytvoreným pomocou herného engine (Unity, Unreal, Godot, a iné) vo formáte MP4 s kodekom H.264. Minimálna dĺžka animácie je 30 sekúnd. Ak študent využíva assety iných autorov, jasne o tom informujte v explikácii. Video nie je výrazne upravované editačným programom (okrem titulkov, audia a prípadného strihu).

<https://youtu.be/vIANvSici80>

### 3. 2D hra. Scratch-Roblox.

Vytvorte vlastnú hru v programe Scratch alebo v Roblox s využitím čo najoriginálnejších výtvarných prvkov.

Téma hry: Držali mu palce, aby nemohol hýbať rukami.

<https://scratch.mit.edu/explore/projects/games/recent>

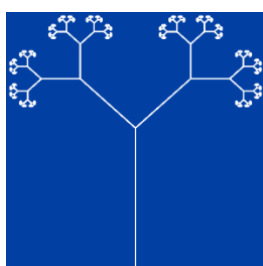
<https://www.roblox.com/home?nu=true>

Alebo alternatíva k predchádzajúcemu zadaniu je vytvoriť toto zadanie:

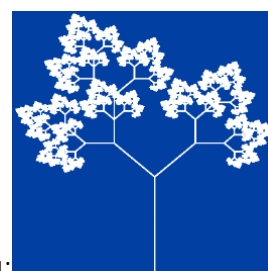
## Rastlina.

Naprogramujte rastlinu!

Použite <https://onlinemathtools.com/l-system-generator> na vykreslenie rastliny rastúcej podľa nasledovných pravidiel: F je púčik, B kúsok stonky, zobrazujeme ich oboje. Rast začína púčikom, takže axióm je F. V každom kroku rastu sa kúsok stonky zmení na dva, čo vyjadríme pravidlom  $B=BB$ , následkom čoho celá stonka rastie a to tak, že sa v každom kroku zmení jej dĺžka na dvojnásobok. Púčik sa v každom kroku zmení na kúsok stonky a dva púčiky, ktoré nezávisle na sebe vyrastajú naľavo a napravo, čo vyjadrujeme pravidlom:  $F=B[+F][-F]$ . Keď nastavíme rotáciu pre symboly + a - na 45 stupňov a správny počet iterácií.



Dostávame takúto rastlinku:



Upravte pravidlá rastu tak, aby v ľavej časti rastlinka narástla viac, t. j. aby vyzerala lepšie a krajšie ako takto:

Hodnotí sa **estetika vytvorenej rastliny**, možno **prekvapujúci nápad**.

- 4. 3D autoportrét.** Realistický 3D model - autoportrét, realizovaný kombinovanou technikou v ľubovoľnom 3D programe. Portrét má limit 10 000 trianglov, počet textúr nie je obmedzený. 3D model vo formáte „fbx“, textúry vo formáte „png“ a „psd“ s uchovanými všetkými pracovnými vrstvami. Statický render objektu vo formáte „jpg“. Link Sketchfabu, statický render a video s animáciou budú zverejnené s ďalšími prácami.

Statický render súbor „jpg“, zo štyroch pohľadov, napr:

<https://www.creativeblog.com/inspiration/realistic-3d-portraits>

Vygenerovaný súbor „mp4“:

<https://youtu.be/P53RdDapubE>

(Toto je práca z prijímacích skúšok na VFX FTF VŠMU.)

Je potrebné vytvoriť si free konto na Sketchfabe <https://sketchfab.com/> vložiť tam svoj 3D autoportrét, získať link, ktorý následne vložíte pod svojimi domácimi prácami do kolónky 3D sketchfab na WEB stránke.

napr.:

<https://sketchfab.com/models/f90e4491966f423ca05d600f50f0cbe9>

<https://www.avfx.sk/ps-domace-prace/ps-2018-stammova>

(Toto je práca z prijímacích skúšok na VFX FTF VŠMU.)

Súčasťou je „pdf“ súbor obsahujúci link na Sketchfab popis postupu pri vyhotovení 3D autoportrétu.

5. **Videovizitka.** V dĺžke maximálne 2 minút poslucháč strihovou montážou svojich doterajších prác a osobnej zvukovej výpovede prostredníctvom videofilmu porozpráva o svojich motíváciách študovať herný dizajn na FTF VŠMU. Vo videovizitke je posudzovateľná aj tvorivá zložka - temporytmická, technická, estetická a informačná (študenti v nej môžu predať svoje predškolské aktivity v oblasti svojich záujmov, jeho súčasťou môže byť aj veľmi stručný showreel). Videozáznam je v bežnom formáte: „mp4“.
- Vo zvukovej zložke nesmie byť použitá hudba, ktorá by nespĺňala pravidlá autorských práv. V prípade ak sa tak stane, web stránka video nezobrazí a tým videovizitka nebude môcť byť posudzovaná.
6. **Portfólio v elektronickej podobe.** Uchádzač má voľnými vlastnými prácami preukázať svoj záujem o zvolenú oblasť štúdia (napr. počítačové hry, VFX, film, práce 3D, 2D, videofilmy, voľné fotografie, web stránky, hudobné kompozície, literatúra atď. ...). Hierarchizuje ich podľa dôležitosti, ktorú im prikladá v poradí od najvýznamnejšej po menej významnú.
7. **a) Explikácia.** Uchádzač predkladá popis a vysvetlenie ku svojim voľným prácam a ku všetkému, čo považuje za dôležité (Calibri, 11, „pdf“). Práca v elektronickej podobe je odoslaná na školský server podľa pokynov študijného oddelenia (postup bude dodatočne spresnený) (1), na WEB stránku [www.ahd.avfx.sk](http://www.ahd.avfx.sk) spoločne s ďalšími prácami podľa pokynov po odoslaní prihlášky (2) a na mail [vizualneefekty@vsmu.sk](mailto:vizualneefekty@vsmu.sk) v termíne týždeň pred dedlajnom (3).
- b) Vlastný fotoportrét.** Je vo formáte „jpg“, civilná fotografia zachytáva tvár uchádzača, je farebná, má pomer strán 1:1. Fotografia má predovšetkým informačný charakter, nesúvisí s talentovým posudzovaním.

## Úprava prác:

Všetky práce vrátane písomných prác a videofilmov sa odovzdávajú v spoločnom štruktúrovanom priečinku s nasledujúcou štruktúrou:

### 1. Námet na hru.

- 1.1. AHD\_2023\_NametNaHruGDD:\_Priezvisko\_NazovPrace.pdf
- 1.2. AHD\_2023\_NametNaHruADD:\_Priezvisko\_NazovPrace.pdf

### 2. Interaktívny priestor.

- 2.1. AHD\_2023\_InteraktívnyPriestor\_Priezvisko\_NazovPrace.mp4
  - 2.2. AHD\_2023\_InteraktívnyPriestor\_Priezvisko\_NazovPrace.pdf
  - 2.3. AHD\_2023\_InteraktívnyPriestor\_Priezvisko\_NazovPrace.zip
- Alebo.

### Animácia v hernom engine.

- 2.4. AHD\_2023\_AnimáciaVHernomEngine\_Priezvisko\_NazovPrace.mp4
- 2.5. AHD\_2023\_AnimáciaVHernomEngine\_Priezvisko\_NazovPrace.pdf
- 2.6. AHD\_2023\_AnimáciaVHernomEngine\_Priezvisko\_NazovPrace.zip

### 3. 2D hra. Scratch-Roblox.

- 3.1. AHD\_2023\_Scratch\_Priezvisko\_NazovPrace.sb3
- 3.2. AHD\_2023\_Scratch\_Priezvisko\_NazovPrace.rar (zip)
- 3.3. AHD\_2023\_Roblox\_Priezvisko\_NazovPrace.rbxl
- 3.4. AHD\_2023\_Roblox\_Priezvisko\_NazovPrace.rar (zip)

V explikácii sa uvádza web adresa umiestnenia súborov onlajn.

Alebo.

## Rastlina.

- 3.5. AHD\_2023\_Rastlina\_Priezvisko\_NazovPrace.jpg
- 3.6. AHD\_2023\_Rastlina\_Priezvisko\_NazovPrace.pdf

## 4. 3D autoportrét

- 4.1. AHD\_2023\_3DAutoportret\_Priezvisko.fbx
- 4.2. AHD\_2023\_3DAutoportret\_Priezvisko.psd
- 4.3. AHD\_2023\_3DAutoportret\_Priezvisko\_StaticRender.jpg
- 4.4. AHD\_2023\_3DAutoportret\_Priezvisko.mp4
- 4.5. AHD\_2023\_3DAutoportret\_Priezvisko\_SketchFab.txt
- 4.6. AHD\_2023\_3DAutoportret\_01.jpg
- 4.7. AHD\_2023\_3DAutoportret\_02.jpg
- 4.8. AHD\_2023\_3DAutoportret\_xx.jpg

## 5. Videovizitka

- 5.1. AHD\_2023\_videovizitka\_Priezvisko.mp4
- 5.2. AHD\_2023\_showreel\_Priezvisko.mp4

## 6. Portfólio

- 6.1. Práce vo všetkých obrazových vstupoch autorské (vstup znamená: prebratá fotografia, 3D model, assety). V chronologickej postupnosti od najvýznamnejších po menej významné.
- 6.2. Práce autorské, ale so vstupmi prebratými.
- 6.3. Práce vytvorené zo zadania počas štúdia v škole.
- 6.4. Práce vytvorené na objednávku zákazníkom.  
Uchádzač nemusí obsadiť všetky kategórie, popis jednotlivých prác uvádza v explikácii.

Vo zvukovej zložke žiadneho predkladaného videodiela nesmie byť použitá hudba, ktorá by nespĺňala podmienky autorských práv. V prípade ak sa tak stane, web stránka video nezobrazí a tým videovizitka a ostatné diela nebudú môcť byť posudzované.

## 7. Texty

- 7.1. AHD\_2023\_Explikacia\_Priezvisko.pdf (Explikácia voľných prác.)
- 7.2. AHD\_2023\_Autoportret\_Priezvisko\_Meno.jpg
- 7.3. Diplomy a ocenenia (jpg, pdf)
- 7.4. Poviedky, poézia ... (docx, pdf, rtf ...)
- 7.5. ...

## Odovzdanie prác:

1. Práce v elektronickej podobe sú odoslané na školský server podľa pokynov študijného oddelenia (bude dodatočne spresnené) a zároveň:
2. Uchádzač si nainštaluje program MS TEAMS na svoj počítač. Predtým si dopredu zabezpečí pripojenú WEB kameru.
3. Na mail [vizualneefekty@vsmu.sk](mailto:vizualneefekty@vsmu.sk) v termíne najneskôr deň pred dedlajnom uchádzač zašle explikáciu (6a) a vlastný fotoportrét (6b)
4. Po zaslaní mailu obratom mailom uchádzač získa **prístupové heslo na svoje konto na WEB stránke [www.ahd.avfx.sk](http://www.ahd.avfx.sk)** a informáciu o čase stretnutia vo videokonferenčnom programe MS TEAMS.
5. Na videokonferenčnom stretnutí prebehne inštrukciá o vložení prác na stránku [www.ahd.avfx.sk](http://www.ahd.avfx.sk).
6. Po inštrukciách uchádzač vloží na stránku v nezmenenej podobe všetky svoje domáce práce. Tie budú následne posudzované prijímacou komisiou.

Vo zvukovej zložke prác nesmie byť použitá hudba, ktorá by nespĺňala pravidlá autorských práv. V prípade ak sa tak stane, web stránka video nezobrazí a tým videovizitka alebo iné video nebudú môcť byť posudzované.



# Prijímacie pohovory

Prijímacia komisia posudzuje mieru talentu pre zvolené študijné zameranie na základe predložených prác a prác vytvorených počas prijímacích skúšok.

Prijímacie skúšky sú trojkolové. Pozostávajú z posúdenia domácich prác (1), realizácie školských zadaní (2) a obhajoby realizovaných prác (3):

## 1. kolo - posúdenie domácich prác.

Domáce práce uchádzačov sa posudzujú individuálne pedagógmi prijímacích skúšok. Každá práca je hodnotiteľná v rozmedzí od 0-10 bodov. Jednotlivé hodnotenia sa vpisujú do tabuliek a priemerujú, pričom vzniká porovnávajúci pohľad na výkony jednotlivých uchádzačov. Pre pozvanie na osobnú účasť na prijímacích skúškach je potrebné získať 30 bodov z domácich prác.

## 2. kolo - realizácia školských zadaní (1. deň prijímacích skúšok):

- 2.1. **Všeobecno-kultúrny test** zisťuje vzdelanostnú úroveň uchádzača, jeho rozhľad v umení a najmä v audiovizuálnej kultúre, základnú orientáciu vo filmovej a televíznej technológii, ako aj všeobecný kultúrny rozhľad a primárne vedomosti z oblasti kultúry a umenia.
- 2.2. **Vizuálny test** zameraný na pamäť a psychologicko-analytické schopnosti.
- 2.3. **HD test** je odborným testom z oblasti počítačových hier.
- 2.4. **Realizácia 1. praktického zadania** ako obdoba 4. zadania domácich prác vyhotovovaného v prostredí SW doma realizovaných prác.
- 2.5. **Realizácia 2. praktického zadania** ako obdoba iného zadania domácich prác vyhotovovaného v prostredí SW doma realizovaných prác.

Predpokladom pre realizáciu úloh počas prijímacích skúšok je vlastný alebo požičaný laptop so SW, ktorý uchádzač použil pri realizácii domácich prác, ďalej USB kľúč alebo SD karta, webkamera. (Škola nezapožičiava počítače, laptopy alebo USB.)

## 3. kolo – obhajoba realizovaných prác (2. deň):

- 3.1. **Obhajoba** predložených domácich a školských prác. Možnosť obhájiť svoje práce ústnym pohovorom bude mať predpokladane 8-12 najúspešnejších uchádzačov s najvyšším počtom získaných bodov po vyhodnotení výsledkov domácich prác, 2. kola školských prác a testov. Predpokladom účasti v 3. kole je získanie spolu najmenej 60 bodov za domáce práce a realizáciu školských prác.
- 3.2. Prostredníctvom informácie na web stránke FTF VŠMU ešte v deň ústnych pohovorov sa študenti dozvedia anonymné výsledky poradia uchádzačov a získaný počet bodov.

prof. Ľudovít Labík, ArtD.  
vedúci Ateliéru vizuálnych efektov a herného dizajnu