

TVORBA OBRAZU VO FILME A V MULTIMÉDIÁCH

ŠTUDIJNÝ PROGRAM 1. STUPŇA V DENNEJ FORME

OPIS NOVÉHO BAKALÁRSKEHO ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

OBSAH

ZÁKLADNÉ ÚDAJE O VYSOKEJ ŠKOLE 4

1- ZÁKLADNÉ ÚDAJE O ŠTUDIJNOM PROGRAME 5

Stručná charakteristika študijného programu..... 6

2 - CIELE VZDELÁVANIA A PROFIL ABSOLVENT 7

Ciele vzdelávania 7

Profil absolventa 7

Vedomosti 7

Zručnosti 8

Kompetentnosti 8

Povolania, ktoré môže absolvent vykonávať..... 9

Uplatnenie v sektore 10

Úspešne uplatnení absolventi..... 10

Zainteresované strany..... 10

3 - ŠTRUKTÚRA A OBSAH ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU 10

A) Základný rámec 10

Profilové predmety 11

Diplomová práca a štátne skúšky 11

Kreditový systém 12

Pedagogické stratégie 12

B) Špecifické profilovanie študijných plánov 12

Kameramanská tvorba 13

Animovaná tvorba 14

Vizuálne efekty 17

Herný dizajn 18

C) Pravidlá vytvárania skúšobných komisií štátnych skúšok 20

D) Študijné plány 21

E) Informačné listy predmetov 21

F) Harmonogram akademického roka 21

G) Rozvrh 21

H) Pravidlá pre realizáciu špecifických aktivít v študijnom programe 22

Overovanie výstupov vzdelávania 22

Hodnotenie študentov, možnosti opravných postupov voči hodnoteniu 22

Postupy na podávanie podnetov a odvolaní študentov 22

Dodržiavanie akademickej etiky a vyvodzovania dôsledkov 22

Uznávanie štúdia, alebo časti štúdia 23

Zadávanie, spracovanie, oponovanie, obhajoba a hodnotenie ZP 23

Možnosti a postupy účasti na mobilitách študentov 23

Postupy aplikovateľné pre študentov so špecifickými potrebami 23

4 - PERSONÁLNE ZABEZPEČENIE ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU 24

A) Profil osoby, ktorá nesie hlavnú zodpovednosť za študijný program 24
B) Profily ďalších zodpovedných osôb..... 25
C) Zoznam pedagógov študijného programu 27
D) VUPCH 27
E) Zoznam školiteľov záverečných prác 27
F) Personálny rozvoj študijného programu 28
G) Zástupcovia študentov 28
H) Študijní poradcovia 28
I) Podporný personál študijného programu 29

5 - PRIESTOROVÉ, MATERIÁLNE, TECHNICKÉ ZABEZPEČENIE ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU ... 29

A) Zoznam a charakteristika učební študijného programu a ich technického vybavenia 29
B) Rozvoj sieťovej infraštruktúry 30
C) Charakteristika informačného zabezpečenia študijného programu 31
D) Charakteristika a rozsah dištančného vzdelávania uplatňovaná v študijnom programe.... 32
E) Najdôležitejší partneri fakulty pri zabezpečovaní vzdelávacích činností 33
F) Možnosti sociálneho, športového, kultúrneho, duchovného a spoločenského vyžitia 33
G) Možnosti a podmienky účasti študentov študijného programu na mobilitách a stážach.. 34

6 - POŽADOVANÉ SCHOPNOSTI A PREDPOKLADY UCHÁDZAČA O ŠTÚDIUM 34

7 - SPÄTNÁ VÄZBA NA KVALITU POSKYTOVANÉHO VZDELÁVANIA 35

8 - RELEVANTNÉ VNÚTORNÉ PREDPISY A ODKAZY 35

ZÁKLADNÉ ÚDAJE O VYSOKEJ ŠKOLE

Názov vysokej školy:	Vysoká škola múzických umení v Bratislave
Sídlo vysokej školy:	Ventúrska 3, 811 01 Bratislava, SR
Identifikačné číslo vysokej školy:	00397431
Názov fakulty:	Filmová a televízna fakulta VŠMU
Sídlo fakulty:	Svoradova 2, 813 01 Bratislava, SR

Orgán vysokej školy na schvaľovanie študijného programu:	Rada pre vnútorné hodnotenie kvality VŠMU
Dátum schválenia študijného programu alebo úpravy študijného programu:	25. 2. 2021
Dátum ostatnej zmeny opisu študijného programu:	nový študijný program, nemenené
Odkaz na výsledky ostatného periodického hodnotenia študijného programu vysokou školou:	nový študijný program, nehodnotené
Odkaz na hodnotiacu správu k žiadosti o akreditáciu študijného programu podľa § 30 zákona č. 269/2018 Z. z.:	

1 - ZÁKLADNÉ ÚDAJE O ŠTUDIJNOM PROGRAME

Názov študijného programu a číslo podľa registra študijných programov:	**Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách** (nový študijný program, číslo zatiaľ neudelené)
Stupeň vysokoškolského štúdia a ISCED-F kód stupňa vzdelávania:	1.stupeň ISCED odboru 645
Miesto/-a uskutočňovania študijného programu:	Sídlo fakulty
Názov a číslo študijného odboru, v ktorom sa absolvovaním študijného programu získa vysokoškolské vzdelanie, alebo kombinácia dvoch študijných odborov, v ktorých sa absolvovaním študijného programu získa vysokoškolské vzdelanie, ISCED-F kódy odboru/ odborov:	39 – Umenie ISCED 0211
Typ študijného programu:	umelecký
Udeľovaný akademický titul:	Bc. (Bakalár)
Forma štúdia:	denná
Jazyk alebo jazyky, v ktorých sa študijný program uskutočňuje:	slovenský
Štandardná dĺžka štúdia vyjadrená v akademických rokoch:	denná – 3 roky
Kapacita študijného programu (plánovaný počet študentov), skutočný počet uchádzačov a počet študentov:	Plánovaný počet študentov: 24-32 v jednom ročníku 72-94 v troch ročníkoch štúdia Skutočný počet uchádzačov: Nevzťahuje sa Počet študentov: Nevzťahuje sa
Osoba s hlavnou zodpovednosťou za študijný program	prof. Mgr. Patrik Pašš

STRUČNÁ CHARAKTERISTIKA ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

Štruktúra výučby filmového umenia bola vo svete historicky koncipovaná dvoma spôsobmi. V prvom neboli talentovaní študenti priamo prijímaní na presne určený študijný program. Ich profilácia prebiehala až počas vyšších ročníkov. Voľba filmovej profesie sa realizovala porovnávacím procesom ich talentových a osobnostných predpokladov.

Druhou koncepciou, ktorá bola zavedená na FAMU Praha a ktorá sa aplikuje aj na FTF VŠMU, je **výber študentov na predpokladanú profesiu už pri prijímacom konaní.** Študenti zápisom na štúdium okamžite začínajú realizovať svoje špecifické talentové predpoklady. Tento spôsob sa uplatňuje aj pri návrhu nového bakalárskeho študijného programu **Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách.**

Na FTF VŠMU v súčasnosti realizujeme okrem iných aj tieto tri existujúce bakalárske študijné programy:

- **Kameramanská tvorba a vizuálne efekty** (študijný plán kameramanská tvorba a študijný plán vizuálne efekty, aktuálne dovedna 50 študentov)
- **Animovaná tvorba** (aktuálne 20 študentov)
- **Herný dizajn** (akreditovaný v roku 2019, aktuálne dvaja študenti v 1. ročníku)

Dovedna majú existujúce študijné programy v aktuálnom ak. roku **72 študentov.**

V zmysle napĺňania nových štandardov pre študijný program a strategických cieľov FTF VŠMU sme sa rozhodli spojiť tieto **tri existujúce bakalárske študijné programy** do jedného väčšieho študijného programu pod názvom **TVORBA OBRAZU VO FILME A V MULTIMÉDIÁCH.** Program bude realizovaný v nasledovných špecializáciách, resp. študijných plánoch:

- **KAMERAMANSKÁ TVORBA**
- **ANIMOVANÁ TVORBA**
- **VIZUÁLNE EFEKTY**
- **HERNÝ DIZAJN**

Jednotlivé plány sa líšia špecifikami študijných profilov študentov, aj profilmi absolventov. Vnútorne ich ale spája cieľ - umelecký výkon realizovaný najmä digitálnymi prostriedkami, pričom vo výsledku sa jedná najmä o **umeleckú tvorbu audiovizuálneho obrazu.**

Treba zdôrazniť, že pri kreovaní študijného programu vychádzame z pozitívnych skúseností súčasných dlhodobo existujúcich študijných programov, na ktoré nadväzuje. **Kameramanská tvorba** sa začala na FTF vyučovať už v roku 1990. Výrazne sa o to pričinil legendárny slovenský kameraman Stanislav Szomolányi. **Animovaná tvorba** pribudla v roku 1993 z iniciatívy vtedajšieho dekana prof. Martina Slivku a prodekana prof. Rudolfa Urca. **Vizuálne efekty** sa akreditovali v roku 2011 a najmladší **Herný dizajn** v roku 2020.

Tieto študijné programy za roky svojej existencie pomohli vychovať mnoho umelcov – **kameramanov, tvorcov animovaného filmu** a **tvorcov filmových vizuálnych efektov**.

Tradícia výučby zmienených profesií bude plynulo pokračovať v novom bakalárskom študijnom programe **Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách.**

2 - CIELE VZDELÁVANIA A PROFIL ABSOLVENTA

CIELE VZDELÁVANIA

Cieľom bakalárskeho študijného programu **Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách** je poskytnúť vzdelávanie a výchovu študentom v oblasti filmu, televízie a nových tvorivých audiovizuálnych médií. Zámerom je rozvíjanie individuálneho talentu, schopností a zručností poslucháčov vo využívaní najnovších poznatkov súčasného audiovizuálneho priestoru.

Zásadnou úlohou je poskytnúť študentom potrebné teoretické a praktické základy pre **tímovú umeleckú prácu** v oblastiach audiovizuálnej tvorby **s dôrazom na kreovanie filmového a multimediálneho obrazu.**

Štúdium pripravuje najtalentovanejších poslucháčov na pokračovanie v nadväzujúcom magisterskom študijnom programe, ktoré v porovnaní s bakalárskym štúdiom už výraznejšie cieli na rozvíjanie osobitej individuality umelca.

V bakalárskom študijnom pláne **Kameramanská tvorba** je zásadným cieľom zvládnutie praktických zručností s kompozíciou primárneho obrazu a jeho postprodukčného spracovania. Vychádza sa pritom z pochopenia dramaturgie filmového príbehu a výtvarnej koncepcie, ale aj nových digitálnych postupov pri kreovaní kinematografického obrazu. Nezanedbateľnou zložkou výchovy je aj všeobecný kultúrny základ, technologická vyspelosť absolventa a prepojenie s praxou.

V bakalárskom pláne **Animovaná tvorba** sa obsah vzdelávania zameriava na umeleckú a technickú pripravenosť tvoriť krátkometrážne syntetické filmovo–výtvarné diela. Plán je zacielený na vzdelávanie dramaturgicky rozhľadených výtvarníkov, animátorov a režisérov pre všetky druhy a žánre animovanej tvorby. Sústreďuje sa na figurálnu a priestorovú animáciu, vychádza z tradičných kreslených a priestorových techník a z poznania základov počítačovej animácie.

Cieľom vzdelávania v bakalárskom študijnom pláne **Vizuálne efekty** je pripraviť poslucháčov na tvorivú tímovú prácu pri kreovaní vizuálnych efektov v pozíciách autora, spoluautora, či asistenta vo filme, spravodajstve, publicistike, dokumentaristike, reklame, animovanom filme, hudobnom filme, vzdelávacích a náučných žánroch, multivízii a multimédiách.

V bakalárskom študijnom pláne **Herný dizajn** sa vzdelávanie primárne zacieľuje na problematiku vzťahu príbehu - obrazu a zvuku - v hernom priemysle a v ostatných multimédiách. Poslucháči sú pripravovaní na budúce uplatnenie v pozícii autora, resp. spoluautora hry a štrukturálne podobných produktov v audiovízii - spravodajstve, publicistike, dokumentaristike, reklame, animovanom filme, žánrovom filme, vzdelávacích a náučných žánroch, multimédiách a k schopnosti samostatnej asistentskej činnosti v mediálnom priestore.

PROFIL ABSOLVENTA

VEDOMOSTI

Absolvent získa a pochopí podstatné fakty, pojmy, princípy a teórie filmovej tvorby z pohľadu histórie a súčasnosti. Vie sa orientovať v systéme postupov a metód umeleckej tvorby a aplikovať ich v tvorivom procese, ktorý je viazaný na obrazové stvárnenie v audiovizuálnom diele. Dokáže reflektovať podoby a metódy umeleckého diela a umeleckého

výkonu. Osvojí si vedomosti z dejín a teórie filmu, orientuje sa v dejinách príbuzných umení a získa aplikované poznatky zo špecifických oblasti humanitných a spoločenských vied.

ZRUČNOSTI

Študent kontinuálne rozvíja svoje talentové predpoklady. Ovláda tvorivé a realizačné princípy, ktoré sa uplatňujú pri koncipovaní audiovizuálneho diela so zameraním na jeho obrazové uchopenie a stvárnenie. Dokáže formulovať autorský zámer ako východisko pre tvorbu umeleckého výkonu v audiovizuálnom diele.

Absolvent **Kameramanskej tvorby** je schopný pracovať ako televízny kameraman, kameraman-švenker, druhý kameraman filmového štábu, či prvý asistent kameramana. Absolvent vie nájsť uplatnenie aj ako reklamný obrazový editor, kolorista, obrazový dizajnér, obrazový redaktor, kameraman virtuálnych snímacích systémov, umelecký, či reklamný fotograf.

Uplatnenie: Vďaka výchove a školeniu k analýzam obrazových kompozícií a schopnostiam syntézy obrazu dokáže absolvent bakalárskeho stupňa nájsť uplatnenie v najnovších zobrazovacích metódach kreatívneho priemyslu vrátane novovznikajúcich profesií, aj virtuálnych kompozičných systémov.

Absolvent **Animovanej tvorby** získa počas štúdia množstvo teoretických i praktických vedomostí, vďaka ktorým dokáže efektívne pracovať najmä ako člen tvorivo – realizačného tímu animovaného filmu. Využíva digitálne technológie, udržiava kontakt s najnovšími trendmi vo filmovom umení a uplatňuje základné manažérske zručnosti.

Uplatnenie: S titulom bakalár sa môže uplatniť v tíme ako režisér, scenárista, animátor, fázar, kolorista, výtvarník, ilustrátor, tvorca vizuálov, reklám a videoklipov, lektor na workshopoch animácie, učiteľ na ZUŠ, umelec v slobodnom povolaní, atď.

Absolvent **Vizuálnych efektov** môže pracovať vo filmovom, hernom a reklamnom priemysle. Okrem postavenia spolutvorcu vizuálnych efektov môže byť asistentom produkcie VFX, mediálnej tvorby, či prípravy a realizácie VFX.

Uplatnenie: Ako tvorca pracovných postupov VFX, reštaurátorom zdigitalizovaného filmového obrazu, tvorca farebných korekcií, 3D animátor, motion-graphics designer, spolutvorca virtuálnej reality, špeciálnych efektov v hernom dizajne, fotogrametrickej 3D grafiky, či obsahu multimediálnych aplikácií. Je pripravený spolupracovať s absolventmi iných vysokých škôl v oblasti svojho zamerania.

Absolvent **Herného dizajnu** je pripravený pracovať v praxi v pozícii autor hry a efektov v audiovízii – v spravodajstve, publicistike, dokumentaristike, reklame, animovanom filme, žánrovom filme, vzdelávacích a náučných žánroch, multimédiách a je schopný samostatnej asistentskej činnosti v mediálnom priestore.

Uplatnenie: Bakalár môže byť grafickým technikom pri tvorbe hry, tvorcom pracovných postupov HD alebo VFX, reštaurátorom zdigitalizovaného filmového obrazu, tvorcom farebných korekcií, tvorcom špeciálnych efektov v hernom príbehu, tvorcom fotogrametrickej 3D grafiky, asistentom produkcie vo VFX a hernom priemysle, tvorcom obsahu multimediálnych aplikácií.

KOMPETENTNOSTI

Študent získa umelecké videnie a schopnosť osobnostnej výpovede v špecifických oblastiach tvorby a realizácie filmového, resp. multimediálneho diela. Pozná význam pojmu a

funkcie tvorivosti a osobitosti a chápe nevyhnutnosti ich prítomnosti vo svojej práci. Dokáže spolupracovať na umeleckom, resp. komerčne ladenom audiovizuálnom a multimediálnom diele pod vedením kreatívnych lídrov. Dokáže rešpektovať hierarchiu v tíme a zároveň je schopný prinášať aj svoje vlastné umelecké, remeselné, resp. technické a technologické riešenia, ktoré vedú k finálnemu audiovizuálnemu, či multimediálnemu dielu. Je schopný udržiavať kontakt s posledným vývojom vo svojej disciplíne a pokračovať vo vlastnom profesionálnom vývoji.

POVOLANIA, KTORÉ MÔŽE ABSOLVENT VYKONÁVAŤ

Zoznam povolaní profesionálnych umelcov vychádza zo zoznamu povolaní vydaného Ministerstvom kultúry SR 19. 11. 2020 resp. z národnej sústavy povolaní.

- *Kameraman*
- *Asistent kamery*
- *Osvetľovač*
- *Technik kamerových, obrazových, pomocných a pohybových zariadení a prístrojov (grip)*
- *Ostrič kamery*
- *Technik špeciálnych efektov*
- *Grafik*
- *Web dizajnér*
- *Dizajnér hier*
- *Dizajnér vizuálnej a multimediálnej komunikácie*
- *Vizuálny umelec - fotograf*
- *Kreslič v audiovízii*
- *Výtvarník audiovizuálnych diel*
- *Asistent réžie*
- *Asistent produkcie*
- *Titulkovač*
- *Fotoreportér*
- *Fotograf inde neuvedený*
- *Tvorca/technológ bábok*
- *Animátor (tvorca animácie), režisér*
- *Retušér*
- *Skriptér (skript)*
- *Kultúrny agent*
- *Výtvarný redaktor*
- *Kultúrno-osvetový pracovník*
- *Organizátor vzdelávacích aktivít*
- *Učiteľ základnej umeleckej školy*
- *Iný odborný pracovník v oblasti umenia a kultúry inde neuvedený*
- *Iný tvorivý a interpretačný umelec inde neuvedený*

UPLATNENIE V SEKTORE

SÚKROMNÝ:

- Produkčné spoločnosti orientované na umelecké, komerčné AV diela, internetové platformy, súkromné televízie, divadlá, kiná, galérie, filmové festivaly, reklamné, marketingové agentúry, herné, animačné štúdiá a iné.

VEREJNÝ A ŠTÁTNY:

- Verejnoprávna RTVS, Slovenský filmový ústav, SND, kultúrne fondy a iné
- Pedagogické pôsobenie na ZUŠ, v oblastiach výtvarného umenia, animovaného filmu

ÚSPEŠNE UPLATNENÍ ABSOLVENTI

Väčšina absolventom bakalárskeho štúdia pokračuje v magisterskom štúdiu na FTF VŠMU. Tí, ktorí v ňom nepokračujú na našej fakulte, majú možnosť uplatniť sa v audiovizuálnom prostredí, prípadne pokračujú v magisterskom štúdiu na príbuzných domácich, či zahraničných vysokých školách.

Uvádzame výber úspešne uplatnených absolventov existujúcich bakalárskych študijných programov, ktorí nepokračovali v magisterskom štúdiu:

- **Bc. Adam Duša** - pôsobí ako kameraman komerčnej televízie, špecializuje sa na segment Live TV Sport Broadcasting
- **Bc. Matej Paulovič** – spolupracuje na tvorbe vizuálnych efektov v zahraničnej spoločnosti
- **Bc. Milan Prekop** – uplatnil sa ako grafický dizajnér v komerčných televíziách
- **Bc. Jana Juránková** - vedie animačné workshopy pre deti
- **Bc. Jakub Kroner** – pôsobí v oblasti filmovej produkcie, venuje sa tvorbe komerčných animovaných a hraných filmov a seriálov

INTERNÉ A EXTERNÉ ZAINTERESOVANÉ STRANY

Študijný program bol koncipovaný v spolupráci s ateliérmi FTF VŠMU, so študentami, absolventmi a zástupcami zamestnávateľov. Pripojené sú zápisy a dokumenty z procesu.

3 - ŠTRUKTÚRA A OBSAH ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

A) ZÁKLADNÝ RÁMEC

Vzdelávanie v študijnom programe smeruje k schopnostiam vytvoriť špecifický umelecký výkon založený na obrazovom stvárnení v kolektívnom filmovom, resp. audiovizuálnom diele.

Predmety študijného programu sú členené do troch základných skupín:

- **POVINNÉ PREDMETY (A),** delené ďalej na:

Predmety profilujúce študijný program – ich výsledkom je predovšetkým umelecký výkon (napr. Réžia animovaného filmu 1-6, Výtvarný ateliér 1-5, Štylistika ako tvorivý nástroj formovania AVD, Kameramanská tvorba 1-6, Tvorba VFX 1-6, Tvorba herného dizajnu 1-6)
Predmety všeobecného základu - najmä teoretické predmety súvisiace s filmovým umením (napr. Základy strihovej skladby, Základy réžie hraného filmu, Základy réžie dokumentárneho filmu, Základy dramaturgie, Dejiny svetového filmu, Dejiny slovenského filmu a pod.)
Predmety spoločenských súvislostí (Úvod do estetiky a filozofie umenia, Úvod do teórie rozprávania)
Cudzí jazyk (Anglický)

- **POVINNE VOLITEĽNÉ PREDMETY (B)**, ktorými si študenti budujú individuálne študijné trajektórie

- **VÝBEROVÉ PREDMETY (C)** podľa aktuálnej ponuky vlastného, či iných ateliérov a katedier FTF, Divadelnej fakulty, Hudobnej a tanečnej fakulty VŠMU a iných vysokých škôl. Študenti si nimi budujú individuálne študijné trajektórie

Podrobný rozpis predmetov je súčasťou priložených študijných plánov. Ich obsah dokladujú informačné listy predmetov.

PROFILOVÉ PREDMETY

V bakalárskom stupni štúdia sa kladie dôraz na **predmety profilujúce študijný program v snahe prehĺbiť odborné vzdelanie študentov a orientáciou na profesionálne a remeselné zvládnutie umeleckého výkonu.** Tieto profilujúce predmety tvoria 75 až 85 % rozsahu vedomostí.

Zvyšok študijného programu je zameraný na predmety **všeobecného základu** študijného odboru, predmety **spoločenských súvislostí**, predmety viažuce na seba spoluprácu s ostatným umeleckým prostredím. Študent nadobudne potrebné **teoretické poznatky**, ktoré sú východiskom pre každú umeleckú tvorbu. Získa prehľad o historických a súčasných podobách filmového umenia a multimédií. Ovláda praktický základ tvorivých postupov a metód pre vznik a realizáciu filmového a multimediálneho diela, aby sa dokázal uplatniť ako člen realizačného tímu.

Ciele vzdelávania v bakalárskom stupni sa napĺňajú dômyselne prepracovanou kombináciou **teoretických vedomostí a praktických zručností**. V každom semestri predkladajú študenti svoje **semestrálne audiovizuálne (filmové) cvičenia,** zamerané na získanie potrebných návykov a zručností v animácii, kameramanskej tvorbe, vizuálnych efektoch a hernom dizajne. Tie následne vedú poslucháča k úspešnému **zvládnutiu praktickej bakalárskej práce - záverečného bakalárskeho audiovizuálneho výkonu (zväčša filmu) vrátane písomnej reflexie**.

DIPLOMOVÁ PRÁCA A ŠTÁTNE SKÚŠKY

Študent povinne absolvuje súbor **teoretických predmetov štátnej skúšky** a **obhajobu** záverečnej práce. **Záverečná práca** je praktická a zahŕňa **umelecký výkon** v krátkom resp. stredometrážnom filme (kameramanský výkon, tvorba animovaného filmu, tvorba vizuálnych

efektov, tvorba herného dizajnu). Praktický umelecký výstup je zárukou samostatného umeleckého výkonu absolventa pod vedením pedagóga. Touto konfrontáciou je vo veľkej miere zaručená jednak originalita diela a taktiež praktická uplatniteľnosť uchádzača v reálnom profesionálnom prostredí. Súčasťou záverečnej práce je aj **písomná reflexia** umeleckého výkonu.

Obhajoba záverečnej práce je **komisionálna**. Po jej úspešnom absolvovaní a po splnení poslednej z požadovaných podmienok poslucháč získava titul Bc.(bakalár).

O náležitostiach záverečných prác a ich archivácii hovoria príslušné metodické usmernenia.

KREDITOVÝ SYSTÉM

V organizácii štúdia sa využíva **kreditový systém**. Podmienkou absolvovania študijného programu je dosiahnutie **180 kreditov**, absolvovanie všetkých povinných predmetov študijného programu, získanie predpísaného minimálneho počtu kreditov za povinne voliteľné predmety a úspešné vykonanie všetkých predpísaných štátnych skúšok vrátane obhajoby záverečnej bakalárskej práce.

Po splnení podmienok bakalárskeho štúdia sa môže študent uchádzať o magisterské štúdium umeleckých študijných programov FTF VŠMU Bratislava, VŠVU Bratislava ako aj ostatných programov v umeleckom odbore aj v zahraničí.

PEDAGOGICKÉ STRATÉGIE

V umeleckých študijných programoch na FTF je štúdium profilových predmetov založené predovšetkým na **individuálnom prístupe pedagóga k študentovi**, na cielenom **rozvíjaní jeho talentu** a na adresnom **usmerňovaní jeho tvorivých snažení** v audiovizuálnej tvorbe.

Tento úzky kontakt pedagóga a študenta umožňuje získavať **rýchlu spätnú väzbu** o **efektívnosti výučby,** pomáha odhaľovať **nedostatky** v poslucháčových vedomostiach, v prístupoch k umeleckej tvorbe a **modifikovať ďalšie kroky študijného procesu.**

Študenti sú vzhľadom na kolektívny charakter tvorby audiovizuálneho diela vedení k rozvíjaniu komunikačných schopností a k vzájomnej spolupráci s inými študijnými zameraniami.

Audiovizuálne umenie je závislé od nových technológií. Pod vplyvom ich dynamického vývoja sa menia spôsoby filmovej a televíznej narácie, dochádza k posunu komunikačnej konvencie, menia sa žánre, objavujú sa nové formáty i tvorivé prístupy. Z tohto dôvodu sa pedagógovia zameriavajú na tesnejšie prepojenie teórie a praxe, na názornosť prednášok, na zachytenie aktuálnych trendov vo vývoji umeleckého druhu.

B) ŠPECIFICKÉ PROFILOVANIE ŠTUDIJNÝCH PLÁNOV

Podstatnou časťou vzdelávania je tvorba umeleckých výkonov. Vzhľadom na syntetický charakter audiovizuálneho umenia sa preferuje tímová práca. Študenti každého študijného plánu počas bakalárskeho štúdia spolupracujú na zodpovedajúcich cvičeniach s poslucháčmi ostatných plánov. Výsledky preukážu počas komisionálnych klauzúrnych skúšok, prípadne počas obhajoby záverečnej práce.

Podporujú sa vertikálne spolupráce . Študenti nižších ročníkov sa čiastkovými výkonmi podieľajú na komplexnejších cvičeniach, alebo záverečných prácach poslucháčov vyšších ročníkov. Vítané sú aj spolupráce s ďalšími študijnými zameraniami, najmä so scenáristami, režisérmi hraného a dokumentárneho filmu, strihačmi, zvukármi a produkčnými.

KAMERAMANSKÁ TVORBA

Študent Kameramanskej tvorby je školený na pozíciu autora alebo spoluautora obrazovej zložky audiovizuálneho diela. V rámci svojej kompozično-výtvarnej činnosti má mať schopnosť viesť obrazovú kompozíciu podľa predstáv hlavného kameramana a režiséra. Využíva pritom znalosti výrazových prostriedkov reálnej i virtualizovanej filmovej fotografie.

Tvorca filmového obrazu má zmysel aj pre formálnu presnosť, precíznosť a pohotovosť myslenia. Svoje schopnosti podriaďuje tvorivým zámerom hlavného kameramana, režiséra a producenta.

Študent sa oboznamuje s metodikou vizuálnych postupov a nadobúda najmä realizačné a organizačné skúsenosti pri nakrúcaní v štábe. Veľký dôraz sa kladie na praktickú prácu v školskom ateliéri, kde študent získa aj základy práce so svetlom. Rovnako dôležité sú aj postprodukčné a laboratórne postupy, študent sa oboznamuje s najnovšími možnosťami digitálnej postprodukcie, ako aj s postupmi vo VFX, ktoré aktívne ovláda.

Na dosiahnutie cieľov využíva študijný proces okrem prednášok a seminárov aj sústavu definovaných praktických cvičení a spoločných (tímových) cvičení vo filmových štáboch tak, aby simulovali reálnu prax. V každom semestri predkladajú svoje semestrálne cvičenie v podobe umeleckého výkonu:

Základné kreditové rámce		
Minimálny počet získaných kreditov na úspešné absolvovanie štúdia	180	100,00%
Súčet kreditov za povinné predmety	160	88,89%
Súčet kreditov za predmety končiace umeleckým výkonom	72	40,00%
Počet kreditov za obhajobu záverečnej práce	4	5,56%
Súčet kreditov za povinné profilové predmety	96	53,33%
Minimálny počet získaných kreditov za povinne voliteľné predmety	12	6,67%

Hlavné praktické umelecké práce v 1. ročníku

SEMESTER 1 - cvičenie "**Stretnutie na inzerát**" – fotoscenár

SEMESTER 2 - cvičenie "**Stretnutie na inzerát**" - ucelený filmový príbeh

Hlavné praktické umelecké práce v 2. ročníku

SEMESTER 3- " **Spoločné cvičenie s réžiou** " - ucelený filmový príbeh v spolupráci s režisérom a kompletným štábom

SEMESTER 4 - cvičenie "**Sen-fantázia**" - tematické kompozičné filmové cvičenie so zameraním na fantazijné vizuálne vyjadrenie v kvalite 4K. Jedná sa o spoluprácu so študentami vizuálnych efektov.

Hlavné praktické umelecké práce v 3. ročníku

SEMESTER 5 - cvičenie "**Spoločné cvičenie s réžiou**" - ucelený filmový príbeh v spolupráci s režisérom a kompletným štábom v kvalite 4K.

SEMESTER 6 - "**Bakalársky film**" – praktická bakalárska práca - záverečný umelecký výstup študijného programu spracovaný s režisérom, alebo aj samostatne - hraný, resp. dokumentárny, či animovaný film v profesionálnej DCP kvalite

Praktickou záverečnou prácou v študijnom pláne Kameramanská tvorba je **kameramanský umelecký výkon v audiovizuálnom diele – krátkom, resp. stredometrážnom hranom, dokumentárnom, alebo animovanom filme.** Je realizovaný v komplexnom filmovom štábe. Umelecký výkon je teoreticky uchopený v **písomnej reflexii** v rozsahu 10-15 strán. Študent – autor vizuálnej zložky, v nej analyzuje využité obrazové riešenia, tvorivé, technologické a technické postupy a ich opodstatnenosť v zmysle dosiahnutia požadovaného účinku na diváka, žánrového výraziva a podporenia autorského zámeru. Zároveň svoj umelecký prístup študent komparuje s príbuznými prístupmi v kontexte slovenskej a svetovej kinematografie, čím dokazuje svoj rozhľad v kinematografii, analytické schopnosti a dramaturgickú erudíciu.

Príklady vypísaných tém bakalárskych záverečných prác v existujúcom študijnom programe (2019/20):

Názov: Jemná cesta

Podnázov: Stredometrážny hraný film

Cieľ: Cieľom je vytvoriť umelecky hodnotný kameramanský výkon v stredometrážnom filme s použitím moderných prostriedkov filmového jazyka.

Anotácia: Stredometrážny hraný film Jemná cesta je reflexiou dospievajúcej generácie, ktorá sa snaží prostredníctvom nadobudnutých vzťahov a vzorov nájsť svoje uplatnenie a zmysel. Jedným z vizuálnych princípov tohto filmu bude zachytávanie rôznych spomienok z internátneho života mladých ľudí pomocou sady starších objektívov Cooke S2/S3. Neoddeliteľnou súčasťou praktickej práce je aj kameramanská explikácia v rozsahu 10-15 normostrán.

Názov: Dlhé sekundy

Podnázov: Stredometrážny dokumentárny film

Cieľ: Cieľom je vytvoriť umelecky hodnotný kameramanský výkon v stredometrážnom filme s použitím moderných prostriedkov filmového jazyka a teoretickú kameramanskú explikáciu.

Anotácia: Vlak ktorý sa rúti na samovraha je nezastaviteľný presne tak ako tento svet. Zlomky sekúnd rozhodujú o tom čo sa bude rušňovodičom snívať a ako to poznačí ich psychiku. Film je o vyrovnávaní sa s tragickou udalosťou skrze hromadný portrét mužov z kabíny vlaku a o bezmocnosti, ktorú zažívajú, keď v 100 kilometrovej rýchlosti zatiahnu rýchlo brzdu a zavrú oči.

ANIMOVANÁ TVORBA

Študent Animovanej tvorby si počas štúdia osvojí praktické poznatky v širokej škále audiovizuálnych a špecificky výtvarných postupov, pričom sa animácia vníma ako umenie blízke hereckému, najmä pantomimickému prejavu. Prax výučby je postupne zameraná na získanie režijných a komunikačných poznatkov cez charakterotvornú klasickú kreslenú a trojrozmernú, až po počítačovú animáciu.

Profilové predmety študentom poskytujú potrebné teoretické vedomosti a praktické skúsenosti o vlastnom predmete študijného programu – fabulačnej a výtvarnej príprave animovaného artefaktu, fázovaní a animovaní a celkovom režijnom zvládnutí matérie, ako aj v širších kontextoch – film a technické audiovizuálne umenia, výtvarné umenie a kultúra všeobecne.

Študent si sám profiluje svoj študijný plán so zameraním sa na tvorbu klasickej alebo počítačovej animácie a výtvarného prejavu.

Základné kreditové rámce

Minimálny počet získaných kreditov na úspešné absolvovanie štúdia	180	100,00%
Súčet kreditov za povinné predmety	160	88,89%
Súčet kreditov za predmety končiace umeleckým výkonom	94	52,22%
Počet kreditov za obhajobu záverečnej práce	8	8,51%
Súčet kreditov za povinné profilové predmety	129	71,67%
Minimálny počet získaných kreditov za povinne voliteľné predmety	8	4,44%
Maximálny súčet kreditov za profilové povinné a súčasne povinne voliteľné predmety	137	76,11%
Optimálny počet kreditov pre výberové predmety	12	6,67%

Hlavné praktické umelecké práce v 1. ročníku

SEMESTER 1 - študent musí zvládnuť základné formy syntetického pohybu v čase a priestore. Mal by pochopiť základné princípy animácie, osvojiť si základné zákonitosti fázovania, nadobudnúť tvorivú zručnosť, ako aj zvládnuť správne technologické postupy v tvorbe animovaného audiovizuálneho diela.

SEMESTER 2 – študent musí zvládnuť základy animácie a fázovania rôznych druhov charakterovej chôdze a behu antropomorfnej postavy. Tvorivú zručnosť si cvičí na prvých vypointovaných akciách.
Realizované cvičenia:
Pohľad z pivničného okna - krátka pohybová etuda na vnútro obrazovú náplň.
Pixilácia - praktická práca pod kamerou s 2D bábkou a viac plánovou dekoráciou, jedná sa o spoluprácu so študentami kameramanskej tvorby.
Obraz je ako tisíc slov – študent si vyberie figuratívny obraz z dejín maliarstva. Popíše tému, sujet, obraz rozreže a formátuje na cca 12 výrezov, stručne pomenuje jednotlivé zobrazenia – pointuje tému. Výsledný produkt - storyboard prípadne animatik.
Metamorfóza - postupnými premenami zvolených zobrazení pointuje zvolenú tému, spracuje storyboard, výtvarné návrhy a animáciu.

Hlavné praktické umelecké práce v 2. ročníku

SEMESTER 3 – **Vývoj** cvičenia na tému **pracovný postup**. Študent realizuje rešerše z dejín maliarstva na tému pracovnej činnosti a pracovného prostredia. Dokumentuje atmosféru, osvetlenie, účelovú ergonómiu, pracovné nástroje, oblečenie. Úloha obsahuje scenár, storyboard, výtvarné návrhy figúr, rekvizít, dekorácie – popredie, pozadie.

SEMESTER 4 - **Realizácia** cvičenia na tému **pracovný postup**. Výtvarné a animačné cvičenia s dôrazom na hru s ťažiskom a vyjadrením hmotnosti a energie. Súčinnosť pohybu človek a stroj, alebo pracovný nástroj, športové náradie. Na cvičení pracovný postup spolupracuje študent

Hlavné praktické umelecké práce v 3. ročníku
SEMESTER 5 - Poslucháč realizuje cvičenie **Pohyb zvierat.** Zároveň pracuje na **praktickej bakalárskej práci.** Výsledkom je finálna verzia animatiku s pracovným zvukom.
SEMESTER 6 - Študent realizuje a finalizuje **praktickú bakalársku prácu** až po fázu zvukovej postprodukcie a archiváciu filmu.

Praktickou záverečnou bakalárskou prácou v animovanej tvorbe je umelecký výkon – krátky animovaný film v rozsahu od 3 do 5 minút. Študent si vyberá preferovanú animačnú techniku spracovania, napr. kreslenú, plôškovú, 3D animáciu, maľbu na skle, atď..
Poslucháči pri realizácii spolupracujú s ďalšími profesiami, najmä s kameramanom, VFX artistom, herným dizajnérom a prípadne aj ďalšími.

Súčasťou záverečnej bakalárskej práce je aj **písomná reflexia** v rozsahu 10-15 strán, ktorá zahŕňa autorskú explikáciu bakalárskeho filmu, ciele, plánovanú animačnú techniku, použitie konkrétnych výrazových prostriedkov atď. a analýzu inšpiračných zdrojov. Poslucháč za pomoci zdrojov a odbornej literatúry priblíži tvorbu vybraných autorov, Pomenuje styčné plochy medzi sledovaným zdrojom a vlastnou prácou.

PRÍKLADY VYPÍSANÝCH TÉM BAKALÁRSKYCH ZÁVEREČNÝCH PRÁC V EXISTUJÚCOM ŠTUDIJNOM PROGRAME:

Názov: LUNATE
Podnázov: Krátke audiovizuálne animované dielo v rozsahu od 3 do 5 minút.
Cieľ: Vytvoriť krátke animované audiovizuálne dielo v rozsahu od 3 do 5 minút, v ktorom študent využije všetky zručnosti a vedomosti získané počas bakalárskeho štúdia.
Anotácia: Študentka sa zaoberá témou dospievania a straty ilúzií detí o rodičoch, bolesťou s tým spojenou a slobodou, ktorá prichádza s možnosťou vybudovať si vlastnú realitu. Využije tradičnú digitálnu kreslenú animáciu kvôli jej čistote a čitateľnosti a kultúrnej spojitosti s adaptáciou rozprávok, ktoré vo veľkej miere inšpirovali tvorbu tohto príbehu a sú pevne previazané s témou detstva a dospievania.

Názov: COCO
Podnázov: Krátke audiovizuálne animované dielo v rozsahu od 3 do 5 minút.
Cieľ: Vytvoriť krátke animované audiovizuálne dielo v rozsahu od 3 do 5 minút, v ktorom študent využije všetky zručnosti a vedomosti získané počas bakalárskeho štúdia.
Anotácia: Film dokumentuje obdobie útleho detstva a dospievania malej Gabrielle v sirotinci a mapuje strasti, ktoré predchádzali zrodu módnej ikony, ako ju neskôr spoznal šíry svet. Animácia zameriavajúca sa na hru svetla a siluety, taktiež využívajúca silu emócií a výtvarného prejavu.

VIZUÁLNE EFEKTY

Študent vizuálnych efektov sa v bakalárskom stupni pripravuje na uplatnenie v praxi v pozícii autora, resp. spoluautora filmových vizuálnych efektov. Počas štúdia pracuje na umeleckých projektoch a zároveň vstupuje do kolektívneho projektu študentov rôznych zameraní. Podmienkou je rozlíšiteľnosť jeho umeleckého vkladu v rámci kolektívneho diela.

Počas vývoja, prípravy a vlastnej realizácie umeleckého výkonu samostatne hľadá optimálne riešenia parciálnych tvorivých otázok i celkovej koncepcie a kompozície výsledného diela.

Základné kreditové rámce

Minimálny počet získaných kreditov na úspešné absolvovanie štúdia	180	100,00%
Súčet kreditov za povinné predmety	156	86,67%
Súčet kreditov za predmety končiace umeleckým výkonom	110	61,11%
Počet kreditov za obhajobu záverečnej práce	8	7,27%
Súčet kreditov za povinné profilové predmety	128	71,11%
Minimálny počet získaných kreditov za povinne voliteľné predmety	12	6,67%
Maximálny súčet kreditov za profilové povinné a súčasne povinne voliteľné predmety	140	77,78%
Optimálny počet kreditov pre výberové predmety	12	6,67%

Hlavné praktické umelecké práce v 1. ročníku

SEMESTER 1 - "**Autoportrét**", "**Kľučovanie v pohybe**", "**Atmosféry**" - a ďalšie menšie cvičenia ako príprava na ročníkové zadanie. Vytvára sa predpoklad pre spoluprácu so študentmi scenáristiky a produkcie.

SEMESTER 2 - "**Križovatka**" - ročníkové cvičenie a ďalšie cvičenia. Možnosť spolupráce so všetkými študijnými zameraniami.

Ukážky cvičení v existujúcom št. programe sú na tomto linku: https://www.avfx.sk/typy-cviceni-1

Hlavné praktické umelecké práce v 2. ročníku

SEMESTER 3 - "**Nekonečný priestor**", "**Vertigo efekt**" a ďalšie cvičenia a spolupráce s kameramanskou, animovanou tvorbou a herným dizajnom a inými študijnými zameraniami na FTF.

SEMESTER 4 - "**Zázračná rozprávka**" - celoročníkové zadanie. Možnosť spolupráce so všetkými študentami školy s dôrazom na kameru, strih, scenár, zvuk a produkciu.

Ukážky cvičení v existujúcom št. programe sú na tomto linku: https://www.avfx.sk/typy-cviceni-2

Hlavné praktické umelecké práce v 3. ročníku

SEMESTER 5 - "**Bakalársky film**" - animatik, ako podmienka pre polročné klauzúry. Možnosť spolupráce so všetkými študentami školy s dôrazom na kameru, strih, scenár, zvuk a produkciu.

SEMESTER 6 - "**Bakalársky film**" - záverečný umelecký výstup študijného programu spracovaný v profesionálnej DCP kvalite.

Ukážky cvičení v existujúcom št. programe sú na tomto linku: https://www.avfx.sk/typy-cviceni-3

Praktická záverečná bakalárska práca

Bakalárska práca pozostáva z praktického umeleckého výkonu, písomnej reflexie a pásma kolekcie prác realizovaných počas štúdia vrátane zobrazenia procesu tvorby – making-of. Hlavný umelecký výkon môže byť:

- Autorským dielom.
- Spoluprácou na spoločnom školskom filmovom alebo multimediálnom projekte v pozícii autor vizuálnych efektov alebo autor v oblasti iných multimédií.
- Súborom projektov, ktoré dosahujú parametre profesionálnej kvality realizovaných počas bakalárskeho štúdia.

Súčasťou umeleckého výkonu je aj Kolekcia filmových vizuálnych efektov, ktoré boli zrealizované počas bakalárskeho štúdia. Obsahom sú pracovné postupy v postprodukcii, koncepty, storyboardy, animatiky, postupy, ktoré dokumentujú náročnosť projektov a ich literárnu a mentálnu prípravu pred realizáciou.

Písomná explikácia obsahuje teoretickú analýzu jedného z vybraných a v bakalárskej práci použitých umelecko-technických postupov a zároveň reflexiu vlastného umeleckého výkonu študenta v praktickej bakalárskej práci v rozsahu 20-30 normostrán bez obrazovej časti textu.

Príklady vypísaných tém bakalárskych záverečných prác v existujúcom študijnom programe (2018/19, 2019/20):

Názov: AUTORSKÁ REALIZÁCIA BAKALÁRSKEHO PROJEKTU LES.
Podnázov: Prepojenie virtuálnej reality s vizuálnymi efektami.
Cieľ: Vytvoriť umelecký výkon v oblasti VFX.
Anotácia: V praktickej časti svojho umeleckého výkonu sa bude študent venovať preneseniu maliarskeho efektu do 3D priestoru pomocou VR aplikácie Quill. V písomnej explikácii popíše ako pracuje Quill s geometriou. Taktiež sa bude venovať histórii VR a jeho prepojenie s 3D.

Názov: AUTORSKÁ BAKALÁRSKA PRÁCA NA PLÁŽI.
Podnázov: Kombinácia ručnej maľby a 3D. Analýza AI systému, použiteľného v post produkcii.
Cieľ: Vytvoriť umelecký výkon v oblasti VFX.
Anotácia: Praktická bakalárska práca je animovaným filmom "Na Pláži", ktorý je tvorený mixovaním a zlievaním rôznych techník. Písomná explikácia má analyzovať technickú podstatu algoritmov, ktoré sú použité v post processingovej fáze so zameraním na algoritmy využívajúce neural networks. Tie dokážu analyzovať štýl určitého maliara a prekonvertovať rendre na určený štýl.

HERNÝ DIZAJN

Cieľom študijného plánu Herný dizajn je vzdelávanie tvorivých pracovníkov v oblasti multimediálneho priestoru, smerujúc aj k prieniku filmového a herného priemyslu. Neuvažuje sa v ňom o všetkých tvorivých žánrov herného priemyslu, ale predovšetkým o tých, ktoré majú priamy súvis s filmovým umením.

Dôraz sa kladie na zvládnutie praktických zručností v grafických, kompozitingových programov a programov na tvorbu médií. V tvorivo estetickom ťažisku sa dôraz kladie na zvládnutie tvorby príbehov v herných aplikáciách a v ostatných multimediálnych dielach v plnom rozsahu. Súčasťou je aj smerovanie študentov herného dizajnu k internetovým médiám a mobilným aplikáciám.

Obsah je postavený na individuálnej tvorivosti a realizácii autorského umeleckého diela resp. na kreatívnom umeleckom výkone a na partnerskej profesionálnej komunikácii pri vytváraní kolektívneho multimediálneho a filmového umeleckého diela. Vo vzťahu k vývoju technológií a estetických postupov umožňuje im porovnanie rôznych druhov narácie a to z hľadiska dramaturgicko-estetických východísk ako aj z hľadiska ich zamerania k budúcemu umeleckému dielu.

Základné kreditové rámce

Minimálny počet získaných kreditov na úspešné absolvovanie štúdia	180	100,00%
Súčet kreditov za povinné predmety	158	87,78%
Súčet kreditov za predmety končiace umeleckým výkonom	108	60,00%
Počet kreditov za obhajobu záverečnej práce	8	7,41%
Súčet kreditov za povinné profilové predmety	146	81,11%
Minimálny počet získaných kreditov za povinne voliteľné predmety	12	6,67%
Maximálny súčet kreditov za profilové povinné a súčasne povinne voliteľné predmety	158	87,78%
Optimálny počet kreditov pre voliteľný predmet	10	5,56%

Najdôležitejšie praktické umelecké práce v 1. ročníku

SEMESTER 1 - "Autoportrét", “Tutoriál”, “Námet na hru” “2D koncept art postáv” “Typologizácia herných mechaník”, ďalšie menšie cvičenia ako príprava na ročníkové zadanie. Cvičenia smerujú k začleneniu študentov Herného dizajnu do spoluprác so študentmi ostatných zameraní.

SEMESTER 2 - "RPG” - ročníkové cvičenie, “3D koncept art postáv”, “Identifikácia core loopu hry”. Podporovaná je spolupráca so študentmi scenáristiky, animácie, vizuálnych efektov a produkcie.

Najdôležitejšie praktické umelecké práce v 2. ročníku

SEMESTER 3 - " UI konverzia: nediegetické na diegetické “, a ďalšie cvičenia, na ktorých poslucháč spolupracuje so študentami animovanej tvorby, kameramanskej tvorby, či vizuálnych efektov.

SEMESTER 4 - "3D realistická hra s cutscénou" “Konverzia herného titulu: premium na freemium” - celoročníkové zadanie.

Najdôležitejšie praktické umelecké práce v 3. ročníku

SEMESTER 5 - "Bakalárska hra", “Vyhotovenie trhového prieskumu pre študentský záverečný projekt”. Možné spolupráce s poslucháčmi animovanej a kameramanskej tvorby, scenáristiky, strihu, zvuku a produkcie. Podporuje sa vertikálna spolupráca. Typológia menších zadaní sa scenáristicky a formálne upravuje tak, aby mohla byť dramaturgickou súčasťou záverečných projektov.

SEMESTER 6 - "Bakalárska hra ", a “Komplexná dizajnová dokumentácia pre študentský záverečný projekt, - záverečný umelecký výstup študijného programu spracovaný v profesionálnej DCP kvalite.

Praktická záverečná bakalárska práca

Bakalárska práca pozostáva z umeleckého výkonu v oblasti herného dizajnu, písomnej časti a pásma - kolekcie vybraných prác realizovaných počas štúdia.
Umelecký výkon môže byť autorským dielom, spoluprácou na spoločnom školskom audiovizuálnom projekte v pozícii autor, spoluautor herného príbehu. Spoločný projekt je vytváraný na bakalárskom stupni štúdia a jeho spoluautormi sú študenti FTF VŠMU, alebo študenti inej vysokej školy.

V procese vzniku bakalárskej práce je na rozhodnutí študenta, či svoju bc. prácu bude realizovať ako individuálny autorský výkon v oblasti HD, prípadne aj v kombinácií s ďalšími postupmi v nových médiách, napr. kombinácia HD s internetom, videomappingom, hypertextom a ďalšími kombináciami s dôrazom na rozprávanie príbehu, alebo ako súčasť kolektívneho výkonu HD.

Záujmom pedagogického procesu bude vytvárať predpoklady tímového výkonu študentov v rôznych pozíciách. V procese tvorby bude definovaný producent, vedúci projektu alebo projektový manažér, hlavný dizajnér, dizajnéri projektu a programátori. Pri pokročilých spoluprácach projekty budú vyhľadávať možnosť spolupráce so študentami iných študijných plánov. Študenti HD sú pri bakalárskom projekte hodnotení každý za svoju časť realizovanej úlohy na spoločnom projekte. V aktuálne existujúcom študijnom programe ešte neboli vypísané témy záverečných prác.

Ukážky **vypísaných tém** v akademickom informačnom systéme AIS2 v súčasných študijných programoch a ostatné náležitosti (okrem Herného dizajnu, ktorý sa realizuje prvý rok) sú na tomto ODKAZE.

Doklady o absolvovanom štúdiu v súčasných študijných programoch sú na tomto ODKAZE .

C) PRAVIDLÁ VYTVÁRANIA SKÚŠOBNÝCH KOMISIÍ NA VYKONANIE ŠTÁTNYCH SKÚŠOK.

Študijné programy na FTF VŠMU obsahujú ako jednu z podmienok jeho úspešného absolvovania vykonanie štátnej skúšky, alebo štátnych skúšok v zmysle zákona o vysokých školách a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov (ďalej len „zákon o VŠ“). Podrobnosti o štátnej skúške bakalárskeho študijného programu upravuje Študijný poriadok FTF VŠMU.

Štátna skúška bakalárskeho študijného programu sa koná pred komisiou, ktorú pre jednotlivé študijné programy menuje dekan FTF. Komisie na štátne skúšky sú zo zákona najmenej štvorčlenné, vrátane skúšajúceho. Členmi komisií sú odborníci z praxe v oblasti filmu a televízie, príp. pedagógovia z iných študijných programov alebo z iných vysokých škôl. Najmenej jeden člen skúšobnej komisie pre štátne skúšky je vysokoškolský učiteľ pôsobiaci vo funkcií profesor alebo docent.

Právo skúšať na štátnej skúške bakalárskeho študijného programu majú iba vysokoškolskí učitelia pôsobiaci vo funkciách profesorov, docentov, vysokoškolskí učitelia vo funkcii odborného asistenta s vysokoškolským vzdelaním tretieho stupňa a ďalší odborníci schválení VUR FTF VŠMU.

D) ŠTUDIJNÉ PLÁNY

Študijné plány jednotlivých špecializácií obsahujú základné delenie predmetov na povinné, povinne voliteľné a výberové. Prinášajú informácie o časovom a kreditovom zaťažení, forme výučby a priamej výuke, o vyučujúcom, odkaz na register zamestnancov, kontakty, a pod.. Ozrejmujú základné informácie o predmetoch štátnych skúšok a o obhajobe záverečnej práce. Študijné plány sa nachádzajú na tomto ODKAZE.

E) INFORMAČNÉ LISTY PREDMETOV

Informačné listy predmetov predkladáme v štruktúre podľa vyhlášky č. 614/2002 Z. z. v znení neskorších predpisov. Nachádzajú sa na tomto ODKAZE.

F) HARMONOGRAM AKADEMICKÉHO ROKA

Harmonogram akademického roka je vybudovaný v zmysle zákona o VŠ. Rešpektuje ohraničenie akademického roka jeho začiatkom 1. septembra a koncom 31. augusta aktuálneho kalendárneho roka. Výučbová časť zimného, aj letného semestra, sa realizuje na FTF VŠMU v dvanástich týždňoch. Ďalšie týždne majú študenti vyčlenené na realizáciu svojich filmových projektov.

Pri koncipovaní harmonogramu sa fakulta zameriava najmä na čas nevyhnutný na vývoj, prípravu, produkciu, postprodukciu a prezentáciu audiovizuálnych umeleckých výkonov na komisionálnych klauzúrnych skúškach a komisionálnych obhajobách záverečných prác. Vychádzame pritom z aktuálneho priestorovo – technologického vybavenia FTF VŠMU tak, aby škola dokázala študentom zabezpečiť záznamovú techniku na nakrúcanie, miestnosti na obrazovú a zvukovú postprodukciu filmov a kvalitnú projekciu počas komisionálnych skúšok.

Harmonogram zohľadňuje aj dve významné niekoľkodňové kultúrne podujatia, ktorých je škola organizátorom, alebo spoluorganizátorom a ktoré sú organicky začlenené do výučbového procesu: **Filmový festival študentských filmov Áčko** v zimnom a **Visegrad Film Fórum** v letnom semestri. Harmonogram sa nachádza na webovom sídle fakulty.

G) ROZVRH

Týždenný rozvrh zodpovedá rozvrhu existujúcich študijných programov. Zohľadňuje nielen priamu výučbu, ale aj čas potrebný na samostatnú prípravu a tímovú spoluprácu na umeleckom výkone, ktorá sa môže realizovať v priestoroch školy, aj mimo nej (napríklad príprava animácie, storyboardu, produkčné porady pred nakrúcaním, dramaturgické porady, skúšky záznamovej a zvukovej techniky apod.) Študenti nachádzajú svoj osobný rozvrh po prihlásení sa do svojho konta v akademickom informačnom systéme AIS2.

H) PRAVIDLÁ PRE REALIZÁCIU ŠPECIFICKÝCH AKTIVÍT

Pravidlá pre realizáciu nasledovných špecifických aktivít sa nachádzajú vo vnútornom predpise Študijný poriadok FTF VŠMU.

OVEROVANIE VÝSTUPOV VZDELÁVANIA:

Overovanie výstupov vzdelávania sa uskutočňuje predovšetkým hodnotením študijných výsledkov študenta v rámci štúdia predmetu, a to priebežne počas výučbovej časti daného obdobia štúdia (písomné testy, semestrálne práce, referát, umelecký výkon, animátorské prieskumy a pod.) alebo skúškou za dané obdobie štúdia. V umeleckých predmetoch sa realizujú väčšinou klauzúrne komisionálne skúšky z praktického umeleckého výkonu, vždy na konci letného semestra, v niektorých predmetoch v zimnom aj letnom semestri. Je zachytené v dokument Študijný poriadok FTF VŠMU:

- *Článok 18 - Stanovenie spôsobu určovania termínov skúšok, opravných termínov, podmienok skúšok, ich zverejňovania a priebehu skúšky na FTF*
- *Článok 19 - Stanovenie podrobných podmienok a priebehu štátnych skúšok*
- *Článok 20 - Celkové hodnotenie štúdia*
- *Článok 23 - Podmienky a kritériá pre absolvovanie bakalárskeho študijného programu*
- *Článok 24 - Podrobnosti o záverečnej – bakalárskej práci*
- *Článok 25 - Podrobnosti o štátnej – bakalárskej skúške*

HODNOTENIE ŠTUDENTOV, MOŽNOSTI OPRAVNÝCH POSTUPOV VOČI TOMUTO HODNOTENIU:

Podnety týkajúce sa hodnotenia študijných výsledkov

Ak študent postup zo strany skúšajúceho považuje za neobjektívny, má možnosť podať dekanovi fakulty žiadosť o preskúmanie, podrobnosti rozpracúva Študijný poriadok FTF VŠMU, *článok 13 - Hodnotenie študijných výsledkov*

POSTUPY PODÁVANIA PODNETOV A ODVOLANÍ ZO STRANY ŠTUDENTA DEFINUJE Študijný poriadok FTF VŠMU, *článok 4- Práva študenta*

DODRŽIAVANIE AKADEMICKEJ ETIKY A VYVODZOVANIA DÔSLEDKOV, PODÁVANIE PODNETOV ZO STRANY ŠTUDENTOV:

V súčasnosti sú pravidlá dodržiavania akademickej etiky a vyvodzovania dôsledkov súčasťou viacerých predpisov VŠMU, ktoré sa vzťahujú na zamestnancov a/alebo na študentov. Dodržiavanie všeobecných záväzných predpisov a aktívna ochrana akademických práv a slobôd je zakotvená v základnom dokumente, ktorým je Štatút VŠMU (Článok 15).

Z povahy štúdia vyplýva, že výstupmi vzdelávania študentov sú jedinečné originálne umelecké výkony a diela čo redukuje priestor pre porušovanie akademickej etiky v zmysle plagiátorstva. Štúdium spravidla prebieha individuálne, prípadne v malých skupinách pod vedením pedagóga, ktorý je zároveň významnými tvorcom a dokáže posúdiť originalitu diela a prípadne odhaliť neoprávnené použitie cudzieho umeleckého diela. Navyše všetky umelecké výkony sú hodnotené komisionálne, čím sa možnosť odhalenia plagiátorstva ešte zvyšuje.

Pre riešenie prípadných etických problémov spojených so štúdiom je na fakulte zriadená Disciplinárna komisia a riadi sa Disciplinárnym poriadkom VŠMU . V súčasnosti sa

pripravuje dokument, ktorý bude presne definovať mechanizmy na preskúmavanie podnetov študentov.

UZNÁVANIE ŠTÚDIA, ALEBO ČASTI ŠTÚDIA:
Študijný poriadok FTF VŠMU:

- *Článok 12 - Zhromažďovanie kreditov a ich prenos*
- *Článok 16 - Zápis a absolvovanie predmetov a stanovenie formy zápisu predmetov na FTF*

ZADÁVANIE, SPRACOVANIE, OPONOVANIE, OBHAJOBA A HODNOTENIE ZÁVEREČNÝCH PRÁC:
Študijný poriadok FTF VŠMU:

- *Článok 21 - Všeobecné ustanovenia o bakalárskom študijnom programe*
- *Článok 22 - Podrobná úprava foriem a metód štúdia v jednotlivých bakalárskych študijných programoch*
- *Článok 23 - Podmienky a kritériá pre absolvovanie bakalárskeho študijného programu*
- *Článok 24 - Podrobnosti o záverečnej – bakalárskej práci*
- *Článok 25 - Podrobnosti o štátnej – bakalárskej skúške*

MOŽNOSTI A POSTUPY ÚČASTI NA MOBILITÁCH ŠTUDENTOV:

FTF VŠMU rozvíja možnosti účasti študentov na zahraničných mobilitách najmä v rámci programu ERASMUS+ a to v dvoch formách – za účelom štúdia i pracovných stáží – na všetkých stupňoch vzdelávania. V súčasnosti má VŠMU v rámci programu Erasmus+ podpísaných 88 bilaterálnych dohôd s partnerskými vysokými umeleckými školami v Európe, na ktorých môžu vykonávať stáže študenti FTF VŠMU.

Pravidelné výmeny študentov, doktorandov a pedagógov školy prostredníctvom programu Erasmus kontinuálne prispievajú k rozvoju medzinárodného postavenia VŠMU, predovšetkým v rámci európskeho vysokoškolského priestoru, v súlade s ambíciou školy pôsobiť ako umelecká a vzdelávacia inštitúcia nadnárodného významu. Priebeh mobility v rámci programu Erasmus+ definuje: Smernica o organizovaní zahraničných mobilít zamestnancov a študentov VŠMU prostredníctvom programu Erasmus+ a informácie sú zverejnené aj na webovej stránke školy v časti Medzinárodné aktivity.

Kontakt na inštitucionálnu koordinátorku programu Erasmus+.
Helena Cápová
tel.:421259301460
e-mail:ic@vsmu.sk

POSTUPY APLIKOVATEĽNÉ PRE ŠTUDENTOV SO ŠPECIFICKÝMI POTREBAMI:

Na VŠMU pôsobí koordinátor pre študentov so špecifickými potrebami. Podieľa sa na identifikovaní uchádzačov o štúdium so špecifickými potrebami a navrhuje špecifické formy prijímacích skúšok vzhľadom na druh postihnutia. Dohliada, aby forma skúšky zodpovedala možnostiam uchádzača, aby mu boli vytvorené rovnocenné podmienky v porovnaní s

uchádzačmi bez špecifických potrieb. Koordinátor napomáha začleneniu študenta so špecifickými potrebami do štúdia a života na univerzite. Zároveň zabezpečuje spoluprácu s pracoviskami a súčasťami VŠMU a poskytuje im informácie a poradenstvo v súvislosti so špecifickými potrebami študentov. Postupy aplikovateľné pre študentov so špecifickými potrebami ustanovuje smernica o pôsobnosti koordinátora pre študentov so špecifickými potrebami.

Koordinátor pre študentov so špecifickými potrebami:
Mgr. Ján Roháč
e – mail: rohac@vsmu.sk

4 - PERSONÁLNE ZABEZPEČENIE ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

Študijný program budú zabezpečovať medzinárodne uznané a ocenené osobnosti slovenskej kinematografie. Svojou tvorbou pokrývajú širokú škálu **vizuálneho filmového umenia** a dlhoročnou filmárskou a pedagogickou erudíciou garantujú kvality ponúkaného vzdelávania.

A) PROFIL OSOBY, KTORÁ NESIE HLAVNÚ ZODPOVEDNOSŤ ZA ŠTUDIJNÝ PROGRAM



prof. Mgr. Patrik Pašš – pedagóg na FTF VŠMU vo funkcii profesor na ustanovený pracovný čas, filmový **strihač**, bývalý **vedúci televízny pracovník**, **producent,** spoluzakladateľ a vlastník významnej producentskej spoločnosti **Trigon Production**, **zakladateľ Katedry strihu** na FTF VŠMU, dlhoročný **garant štúdia**, významnou mierou sa pričinil o vznik a existujúci legislatívny rámec **slovenského Audiovizuálneho fondu,** v ktorom bol prvým predsedom Rady AVF. Držiteľ množstva **medzinárodných ocenení**, okrem iného získal **ZLATÝ FÉNIX** z MFF Benátky, r. 1984 za film **Tisícročná včela** (r. J. Jakubisko, strih P. Pašš), **PRIX EUROPE** Berlín, r. 1994 za film ***Anjel milosrdenstva*** (r. M. Luther, strih P. Pašš), International **EMMY AWARDS** r. 2002, za film ***Sila ľudskosti – Nicolas Winton*** (r. M.Ináč, produkcia, spolupráca na scenári, strih P. Pašš) a iné.
http://trigon-production.sk/sk/o-spolocnosti/
http://asfs.sk/member/patrik-pass/

https://www.sfta.sk/users/view/530
Odkaz na register zamestnancov: https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9091
Oficiálny kontakt: pass@vsmu.sk

B) PROFILY ĎALŠÍCH ZODPOVEDNÝCH OSÔB



Mgr. art. Vanda Raýmanová, ArtD., pedagogička FTF VŠMU, Ateliér animovanej tvorby, vo funkcii docentky na ustanovený pracovný čas, režisérka, scenáristka, dramaturgička, animátorka, výtvarníčka, producentka. Vytvorila animovaný film ***Kto je tam?*** z roku 2010, ktorý bol úspešne uvedený takmer na stovke prestížnych medzinárodných festivalov a získal viaceré ocenenia. Ako vôbec prvý zo slovenských animovaných filmov vybraný do filmovej distribúcie vo Francúzsku. Pre RTVS vyrobila dve série seriálu animovaných večerníčkov ***Drobci***, vznikli aj dve knihy. Habilitácia: máj 2021.
Seriál Drobci – epizóda Oslava: https://www.rtvs.sk/televizia/archiv/11542#0
Knihy: https://www.martinus.sk/authors/vanda-raymanova
Odkaz na register zamestnancov: https://www.portalvs.sk/regzam/detail/19302
Oficiálny kontakt: vanda.raymanova@vsmu.sk



prof. Mgr. art. Ivan Finta, ArtD., pedagóg na FTF VŠMU, Ateliér kameramanskej tvorby, vo funkcii profesor na ustanovený pracovný čas, kameraman, hlavný kameraman rozprávok ***Láska na vlásku*** (r. M. Čengel Solčanská), ***Zázračný nos*** (r. S. Párnický),
celovečerných hraných filmov pre dospelého diváka ***Polčas rozpadu*** (r. V. Fischer), ***Sviňa*** (r. M. Čengel Solčanská) a iných.
https://www.mkcr.cz/novinky-a-media/nejvice-ceskych-filmu-se-letos-predstavi-na-festivalu-ve-varsave-4-cs3972.html
https://www.kviff.com/cs/program/film/144289-polocas-rozpadu/
Odkaz na register zamestnancov: https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9054
Oficiálny kontakt: ivan.finta@vsmu.sk



doc. Ing. Marek Ježo, ArtD. – pedagóg na FTF VŠMU, Ateliér vizuálnych efektov, vo funkcii docent, ako autor, spoluautor alebo supervízor vizuálnych efektov sa podieľal na množstve domácich, ale aj významných medzinárodných produkcií, napríklad film Ch. Kaufmanna a D. Johnsona ***Anomalisa*** (USA, nominácia na Oscara, Zlatý glóbus v kategórii animovaného dlhometrážneho filmu, ocenenie na MFF Benátky), ***Mr. Right – Pán Dokonalý*** (r. P. Cabezas, USA, dve nominácie na Teen Choice Awards) ***Harry Potter a dary smrti 2***, ***Asterix a Obelix v službách Jej Veličenstva***, a iné.
https://www.avfx.sk/pedagog/marek-jezo-doc-artd, https://blue-faces.com/
Odkaz na register zamestnancov: https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9206
Oficiálny kontakt: jezo@vsmu.sk



prof. Mgr. Ľudovít Labík, ArtD. – pedagóg na FTF VŠMU, Ateliér vizuálnych efektov, garant bakalárskeho študijného programu Herný dizajn, funkcia profesor na ustanovený pracovný čas, strihač, dramaturg, vedúci Špičkového tímu VFX, riešiteľ grantov. Ako strihač sa podieľal na komediálnom skečovom seriáli ***Bud Bindi***, ako spolu dramaturg na filmoch ***Únos*** (r. M. Čengel Solčanská) a ***Smečka*** (r. T. Polenský). Je autorom učebnice ***Dramaturgia strihovej skladby***.
Odkaz na register zamestnancov:
https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9068
ORCID ID https://orcid.org/0000-0002-5539-2385
https://www.avfx.sk/pedagog/ludovit-labik-prof-mgr-artd
Oficiálny kontakt: labik@vsmu.sk

VUPCH a VTČ osoby s hlavnou zodpovednosťou a ďalších zodpovedných osôb sú na tomto ODKAZE.

C) ZOZNAM PEDAGÓGOV ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

Študijné plány poskytujú prehľad pedagógov, priradených k predmetom, odkazy na register zamestnancov a kontakty na nich.

D) VUPCH

O erudícii pedagógov a školiteľov záverečných prác vypovedajú ich **VUPCH.**

E) ZOZNAM ŠKOLITEĽOV ZÁVEREČNÝCH PRÁC

Školiteľ	Kontakt	CRZ
Pašš Patrik (prof.,Mgr.)	pass@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9091
Finta Ivan (prof., ArtD.)	ivan.finta@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9054
Hardoš Jozef (prof., ArtD.)	hardos@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9065
Ďuriš Ján (prof., ArtD.)	duris@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9062
Ľudovít Labík (prof., Mgr., ArtD.)	labik@vsmu.com	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9068
Ivana Laučíková, (doc., ArtD.)	Ivana.laucikova@gmail.com	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9095
Žolko Richard (doc., ArtD.)	zolko@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9096
Komorný Štefan (doc., ArtD.)	komorny@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9281
Marek Ježo (Doc., Ing., ArtD.)	marek.jezo@bluefaces.eu	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9206
Peter Neštepný (doc., Ing.)	nestepny@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9286
Vanda Raýmanová (Mgr. art., ArtD. / vo funkcii docentky)	vanda.raymanova@vsmu.sk,	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/19302
Patrik Pašš ml., (MgA., ArtD. – – odborník z praxe, schválený Vedeckou a umeleckou radou FTF VŠMU)	patrik.pass@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9092
Katarína Moláková (Mgr. art., ArtD. – odborník z praxe, schválená Vedeckou a umeleckou radou FTF VŠMU)	molakova@vsmu.sk,	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9165
Juríček Tomáš (Mgr. Art., ArtD.) - odborník z praxe, schválený Vedeckou a umeleckou radou FTF VŠMU)	juricek@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/19309
Stanek Tomáš (Mgr. Art., ArtD.) - – odborník z praxe, schválený Vedeckou a umeleckou radou FTF VŠMU	stanek@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/30724
Katarína Kerekesová (Mgr. art., ArtD - odborník z praxe, schválená Vedeckou a umeleckou radou FTF VŠMU	kerekesova@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/22329
Šabík Michal (Mgr. art. ArtD.) – odborník z praxe, schválený Vedeckou a umeleckou radou FTF VŠMU	sabik@vsmu.sk	
Joanna Kozuch (Mgr. art., ArtD.) odborník z praxe, schválená Vedeckou a umeleckou radou FTF VŠMU	joanna.kozuch@vsmu.sk,	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/22350
Ladislav Dedík (Ing., ArtD.) odborník z praxe, schválený	dedik@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9201

Vedeckou a umeleckou radou FTF VŠMU		
Marián Villaris (Mgr. art.) odborník z praxe, schválený Vedeckou a umeleckou radou FTF VŠMU	villaris@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/22336
Andrea Vrábelová (Ing. Mgr.art., ArtD.) odborník z praxe, schválená Vedeckou a umeleckou radou FTF VŠMU	vrabelova@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/22333

F) PERSONÁLNY ROZVOJ ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

Vzhľadom na aktuálnu bohatú tvorivú a pedagogickú činnosť mnohých pedagógov mladšej a strednej generácie na FTF VŠMU si vedenie FTF a budúci zástupcovia študijného programu vytvorili stratégiu na posilňovanie personálneho zabezpečenia do budúcna.

Cieľom je podporovať akademické napredovanie tých pedagógov, ktorí sa aktívne venujú umeleckej a / alebo vedeckej činnosti na národnej a medzinárodnej úrovni. Ich filmová tvorba obohacuje výuku o nové trendy v kinematografii a osobne prinášajú aj inovatívne impulzy, ktoré sú nápomocné pri kreovaní študijných plánov. Zároveň majú tendencie pozitívne prispievať aj k internacionalizácii celoškolského prostredia. Po plánovaných habilitáciách a inauguráciách postupne nahradia súčasných pedagógov zodpovedných za študijný program, ktorí už dovŕšili, alebo v blízkej budúcnosti dovŕšia vek 70 rokov (prof. Pašš, prof. Labík).

G) ZÁSTUPCOVIA ŠTUDENTOV

Kameramanská tvorba
Michaela Klanicová, mklanicova1@student.vsmu.sk
Hugo Činčala, hcincala1@student.vsmu.sk
Animovaná tvorba
Helena Friedmannová, hfriedmannova1@student.vsmu.sk
Timotej Lukovič, tlukovic1@student.vsmu.sk
Vizuálne efekty
Marián Valovič, mvalovic1@vsmu.sk
Herný dizajn
Adam Dedík, adedik1@vsmu.sk

H) ŠTUDIJNÍ PORADCOVIA

Kameramanská tvorba
Mgr. art. Peter Bencsik, pbencsik1@vsmu.sk
Animovaná tvorba
Doc. PhDr. Eva Gubčová, ArtD., gubcova@vsmu.sk
Vizuálne efekty
Mgr. art. Tibor Meliš, tmelis1@student.vsmu.sk
Herný dizajn
Mgr. Silvester Buček, sbucek1@mail.vsmu.sk

I) PODPORNÝ PERSONÁL ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

Študijné oddelenie – referentka pre bakalársky stupeň:
Jozefa Gašparcová, tel.: +421 2 59303 571, e-mail: gasparcova@vsmu.sk

Festivalové oddelenie
Mgr. art. Alexandra Gabrižová, tel.: +421 2 59303 577, e-mail: festivals@vsmu.sk

Školské centrum výroby
Renáta Nagyová, tel.: +421 2 59303 586, e-mail: nagyova@vsmu.sk
Viera Luknárová, tel.: +421 2 59303 586, e-mail: luknarova@vsmu.sk

Technici
Miroslav Šembera sembera@vsmu.sk – vydávanie školskej techniky
Tomáš Šembera t.sembera@vsmu.sk – vydávanie školskej techniky
Mgr. Vladimír Slaninka slaninka@vsmu.sk
Marián Ferko – umelecký pracovník FTF VŠMU mferko1@vsmu.sk

Projektové oddelenie – granty:
Mgr. Jana Keeble, tel.: +421 2 59303 559, e-mail: grantyftf@vsmu.sk

Koordinátor pre študentov so špecifickými potrebami:
Mgr. Ján Roháč, tel.: +421-2-59 303 522 (kl. 522), e-mail: rohac@vsmu.sk

Správca akademického informačného systému (AIS2):
Mgr. Zuzana Maruniaková, tel.: +421-2-59 303 453 (kl. 453), e-mail: ais2@vsmu.sk
maruniakova@vsmu.sk

Karty ISIC: Ing. arch. Mária Vyšňovská, kancelária ISIC, Univerzita Komenského, Šafárikovo námestie, Bratislava, tel.: 02/5924 4470, e-mail: karty@vsmu.sk

5 - PRIESTOROVÉ, MATERIÁLNE, TECHNICKÉ ZABEZPEČENIE ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

A) ZOZNAM A CHARAKTERISTIKA UČEBNÍ ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU A ICH TECHNICKÉHO VYBAVENIA

Budova FTF VŠMU bola daná do prevádzky v roku 2004. Je rozčlenená do troch logických celkov podľa svojho využitia vo výučbe.

1) Teoretické učebne sú umiestnené na štyroch poschodiach. V súčasnosti sú všetky učebné priestory vybavené projekčnou technikou v úrovni veľkoplošných zobrazovačov.

Výučba niektorých teoretických predmetov prebieha v učebniach s vysoko sofistikovaným vybavením, vrátane akustického tlmenia, špičkovou reprodukciou zvuku s kalibráciou akustických výstupov (zvuk – učebňa č. 212), alebo kalibrovanými obrazovými monitormi (kamera – č. 210), či v učebni s interaktívnym prístupom a sieťovému prepojeniu učiteľa so študentmi (produkcia – č. 306).
Podobné grafické pracovisko VFX (vizuálnych filmových efektov) je v novozriadenej učebni.
Veľkokapacitná učebňa č. 409-410 je vybavená veľkoplošným zobrazovačom aj priestorovým ozvučením pre výučbu skupiny do 40 študentov a obvykle slúži aj ako skúšobňa pre nácvik hereckej tvorby režisérov.

2) Veľká kinosála s kapacitou 120 miest je vybavená dvomi digitálnymi projektormi 4K, (jeden z nich je DCI P-3), projektorom 35mm filmu pre projekciu archívnych filmových kópií.
Kinosála je vybavená ozvučením s možnosťou projekcie surround zvuku.
Druhou veľkokapacitnou učebňou je multimediálna učebňa BARCO pre 60 študentov. Je tu možnosť veľkoplošnej projekcie na kinoplátno z rôznych zdrojov signálu (PC, BluRay, HDD-player, Iný externý zdroj). Učebňa je vybavená ozvučením v profesionálnej kvalite, je tu aj plazmový zobrazovač s možnosťou 3D stereo obrazu. Obe kinosály prešli v roku 2020 rekonštrukciou vzduchotechniky.
V priestoroch kinosály a Barca sa uskutočňujú vedecké konferencie organizujú sa tvorivé workshopy, konajú sa medzinárodné filmové festivaly. Študenti majú možnosť stretávať sa s poprednými filmármi z celého sveta, s odborníkmi v jednotlivých filmových profesiách a aj týmto spôsobom si prehlbujú vedomosti. V priestoroch projekcie študenti usporadúvajú prehliadky vlastnej tvorby a získavajú tak spätnú väzbu odbornej i laickej verejnosti.
Vďaka kvalitnému priestorovému a technickému vybaveniu sa stala FTF multikultúrnym centrom, ktoré využívajú aj DF a HF VŠMU i organizácie, ktoré sa zaoberajú rozmanitými kultúrnymi aktivitami.

3) Pre výučby praktických predmetov máme k dispozícii Ateliér výtvarných techník a animovaných filmov, Fotografický ateliér a Filmové a televízne štúdio - AT77. K štúdiu patrí obrazovo-zvuková réžia s plným vybavením pre záznam v HD kvalite. Ide o technologické celky veľmi podobné podmienkam profesionálnej praxe. V priestoroch filmových strižní, zvukovej réžie a postprodukčných pracoviskách, ktoré sú vybavené moderným softvérovým a hardvérovým vybavením, prebieha podstatná časť praktickej individuálnej výučby.
Nakrúcanie praktických cvičení realizujeme okrem exteriérov aj v školskom ateliéri s rozlohou 77 m2. Fakulta disponuje viackamerovým reťazcom zariadení pre televíznu, teda sekvenčnú produkciu. Z vlastnej výbavy pracoviska už dokážeme vytvoriť prenosové štúdio až so 6 kamerami. Pravidelne nakrúcame prevzaté predstavenia aj koncerty študentov HTF a DF VŠMU, ako aj výpovede s významnými slovenskými filmovými odborníkmi do projektu Oral history.
Aj animátori a tvorcovia vizuálnych efektov pracujú s novou fotografickou, svetelnou, digitálnou technikou a vybavením pre 2D aj 3D animácie. Novozriadená učebňa so 7

grafickými stanicami umožňuje interaktívny spôsob výučby a vzájomné zdieľanie výstupov.
V súčasnosti dokončujeme novú HD strihovú jednotku so špičkovými parametrami, vrátane kolorizačnej stanice pre grading - primárne aj sekundárne farebné korekcie obrazu.
Všetky výrobné ateliéry majú možnosť využívať nový video Smart Assist 2 Evo so softvérom QTAKE, ktorý bol vyvinutý absolventom FTF VŠMU Vladimírom Struhárom a pri nakrúcaní ho využívajú aj veľké profesionálne hollywoodske štúdiá.
Priestor školy je pokrytý WI-FI signálom, ktorý umožňuje študentom prístup k internetu vo všetkých priestoroch školy.

B) ROZVOJ SIEŤOVEJ INFRAŠTRUKTÚRY

Rozvoj sieťovej infraštruktúry definujeme v troch hlavných úrovniach:

1. Technologická optická sieť (10Gb/s) prepája vysokošpecializované pracoviská a učebne: pracoviská strižní s technológiou AVID 4k. Takto je pripojené aj farbiace - gradingové pracovisko Black Magic Da Vinci COLOR s INGEST pracoviskom.

2. Technologická - distribučná sieť s vlastnou kabelážou UTP 5e - ako videosieť. Ukážky filmových výstupov študentov na zdieľané prístupové body sú vybudované vo všetkých učebniach. Sieť funguje teraz na spoločnej (internetovej) kabeláži, videosieť je v štádiu prípravy inštalácie.

3. Distribučná sieťová kabeláž pre internet - intranet pre potreby študentov aj pedagógov je zabezpečená v pevných prípojkách všetkých učební a pedagogických pracovísk v kvalitatívnej úrovni 100Mbit/s. Niektoré pracoviská s vyššími nárokmi sú pripojené kabelážou 1GBit/s.

4. WiFi siete sú na FTF VŠMU mimoriadne vyťažené. To pri súčasných vysokých dátových nárokoch HD formátov kladie veľké nároky aj na kvalitu sietí. Preto sme sa rozhodli všetky dôležité miesta na fakulte posilniť aj bezdrôtovými prístupovými bodmi typu APPLE AIRPORT EXTREME, ktoré svojimi rýchlostnými štandardami a obslúžia aj vysoké nároky používateľov.
   Tento spôsob pripojenia nám umožnil aj celkom inovatívny systém elektronických testov z predmetov. Špeciálne pre naše potreby vyvinutý softvér na www.skusanie.sk je výborným pomocníkom učiteľa, lebo okamžite a objektívne vyhodnotí znalosti otázok testu. Testy využívame najmä pri skúškach z Dejín filmu, ale aj Filmovej techniky, Základov strihovej skladby a podobne.

C) CHARAKTERISTIKA INFORMAČNÉHO ZABEZPEČENIA ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

Knižnično-informačné služby pre FTF VŠMU zabezpečuje Akademická knižnica VŠMU,

ktorá sa nachádza v komplexe budov VŠMU a v roku 2019 prešla výraznou rekonštrukciou.

Organizačná štruktúra knižnice:

- ***Oddelenie evidencie umeleckej a publikačnej činnosti*** plní najmä úlohu bibliografickej registrácie, uchovávania a sprístupňovania umeleckej a publikačnej činnosti pedagógov a doktorandov VŠMU.
- ***Oddelenie dokumentačného fondu*** archivuje a bibliograficky spracováva v knižnično-informačnom systéme zbierky inscenácií, fotografie, biografiká, programové bulletiny, audiovizuálne a digitálne záznamy divadelných a hudobných vystúpení.
- ***Oddelenie knižnično-informačných služieb*** (Výpožično-informačné služby, Správa elektronických informačných zdrojov a služieb) vykonáva okrem výpožičných služieb referenčné, bibliograficko-informačné a rešeršné služby, poskytuje informačné vzdelávanie formou prednášok a odborných seminárov pre študentov, doktorandov, vysokoškolských pedagógov a vedecko-výskumných pracovníkov VŠMU.
- ***Mediatéka*** ako samostatné oddelenie s AV dokumentmi (gramoplatne, CD, DVD, videokazety) umožňuje používateľom okrem výpožičných služieb aj s nimi pracovať (digitalizácia, editovanie, strihanie a pod.).

Knižnica spolu so službami sa postupne prispôsobuje novým podmienkam tak, aby výpožičné služby boli poskytované prostredníctvom otvoreného prístupu a on-line.

Knižničný fond Akademickej knižnice predstavuje vyše 104000 dokumentov, z toho knihy a zviazané periodiká vyše 54000, audiovizuálne a elektronické dokumenty vyše 11500, záverečné a klasifikačné práce vyše 7500, iné špeciálne dokumenty vyše 30000.

- Hlavná stránka: https://www.vsmu.sk/ustredna-kniznica-a-sis/
- Fotogaléria knižnice po rekonštrukcii: https://www.vsmu.sk/ustredna-kniznica-a-sis/fotogaleria/
- Knižničný a výpožičný poriadok:https://www.vsmu.sk/ustredna-kniznica-a-sis/kniznicny-a-vypozicny-poriadok/

D) CHARAKTERISTIKA A ROZSAH DIŠTANČNÉHO VZDELÁVANIA UPLATŇOVANÁ V ŠTUDIJNOM PROGRAME

V dennom štúdiu prebieha vzdelávanie prezenčne. FTF VŠMU však kvôli pandémii COVID 19 prešla počas roka 2020 výrazným vývojom smerom k využívaniu všetkých oficiálne odporúčaných a dostupných postupov pre dištančnú výučbu. Fakulta disponuje licenciami MS Office, ktoré má pridelené každý pedagóg, aj študent. Komunikácia počas dištančnej výuky v období pandémie prebieha na MS Teams:

Smernica dekanky – dištančná výuka: https://ftf.vsmu.sk/wp-content/uploads/sites/3/2020/09/Smernica-o-distancnej-vyucbe_final-30.9.2020.pdf

Návody k e-learningu: https://ftf.vsmu.sk/2020/10/23/ako-na-e-learning-cez-microsoft-teams-navody/.

FTF VŠMU plánuje do budúcna rozvíjať koncepty kombinovanej výučby, ktoré by sa uplatňovali aj mimo výnimočného stavu.

E) NAJDÔLEŽTEJŠÍ PARTNERI FAKULTY PRI ZABEZPEČOVANÍ VZDELÁVACÍCH ČINNOSTÍ

BOILER o.z. – hlavný organizátor každoročného vzdelávacieho podujatia Visegrad Film Forum na FTF VŠMU (FTF – spoluorganizátor) www.visegradfilmforum.com

APAF o. z. - Asociácia producentov v animovanom filme – hlavný organizátor každoročného medzinárodného vzdelávacieho podujatia APAF Masterclass (FTF – spoluorganizátor) www.apaf.sk

BIBIANA - Medzinárodný dom umenia pre deti - hlavný organizátor medzinárodného podujatia Bienále animácie Bratislava (FTF – spoluorganizátor), www.bibiana.sk

SAPA - Slovenská asociácia producentov v audiovízii – participácia na organizácii výročného študentského filmového festivalu Áčko, www.slovakproducers.com

LITA – autorská spoločnosť – dlhoročné spolu podieľanie sa na festivale Áčko, workshopy autorského práva www.lita.sk

FTF VŠMU je členom medzinárodnej asociácie filmových vysokých škôl **CILECT** https://www.cilect.org/. Pedagógovia sa zúčastňujú každoročných konferencií, ktoré sú zamerané na aktuálny vývoj v audiovízii a jeho prepojenie s výukovým procesom. Študenti sa so svojou tvorbou môžu zapájať do prestížnej filmovej súťaže Cilect Prize.

F) MOŽNOSTI SOCIÁLNEHO, ŠPORTOVÉHO, KULTÚRNEHO, DUCHOVNÉHO A SPOLOČENSKÉHO VYŽITIA

Študenti FTF VŠMU majú možnosť sociálneho, kultúrneho a spoločenského vyžitia priamo v škole. Vzhľadom na povahu študijného programu treba povedať, že tento druh vyžitia je neoddeliteľne prepojený so štúdiom na FTF. Prostredníctvom kolektívnej tvorby, ako aj podujatí všetkých fakúlt VŠMU (Filmový festival Áčko, Vyšehrad Film Fórum, divadelné predstavenia, projekcie filmov, koncerty, ďalšie festivaly) majú študenti na dennej báze, možnosť budovať sociálne väzby, venovať sa svojim kultúrnym záujmom. Ďalšie možnosti kultúrneho vyžitia predstavuje sieť kultúrnych inštitúcií a organizácií, ktoré podporujú účasť študentov FTF VŠMU na podujatiach, ktoré organizujú zníženým alebo nulovým vstupným, resp. priamou spoluprácou s FTF (napr. festivaly Jeden svet, Febiofest, Bienále animácie Bratislava a pod.). FTF VŠMU zabezpečila študentom online vstupenky do VOD portálov Dafilms https://dafilms.sk/ a Edisonline https://edisonline.sk/vod. Nezanedbateľnou možnosťou je aj návšteva zahraničných filmových festivalov, kde si študenti môžu konfrontovať svoje umelecké východiská s kolegami z príbuzných európskych a svetových škôl: https://ftf.vsmu.sk/medzinarodne-aktivity/festivaly/, https://ftf.vsmu.sk/medzinarodne-aktivity/festivaly/ocenenia-skolskych-filmov/,

Študenti majú vďaka poskytovanej ISIC karte VŠMU zľavnené vstupné na niektoré športoviská. Študenti ubytovaní na internátoch v Mlynskej doline majú možnosť využívať

tamojšie športoviská za zvýhodnené ceny. Môžu tam využívať aj služby Univerzitného pastoračného centra.

FTF VŠMU priamo neposkytuje možnosti duchovného vyžitia. VŠMU sa ako inštitúcia neviaže na nijakú ideológiu ani náboženstvo a rešpektuje svojich študentov akéhokoľvek vierovyznania.

G) MOŽNOSTI A PODMIENKY ÚČASTI ŠTUDENTOV ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU NA MOBILITÁCH A STÁŽACH

FTF VŠMU vytvára podmienky pre realizáciu slobodného vedeckého bádania a umeleckej činnosti a pre sprístupňovanie a šírenie novovytvorených i sprostredkovaných poznatkov a umeleckých diel, buduje neustále kontakty s domácimi i zahraničnými partnerskými školami i profesionálnymi umeleckými inštitúciami – študenti sú vedení k realizácii medzinárodných študijných pobytov (Erasmus +), stáží, návštev v zahraničí.Program **Erasmus** a jeho podmienky: https://www.vsmu.sk/erasmus/mobilita-studentov/

Smernica o organizovaní zahraničných mobilít zamestnancov a študentov VŠMU prostredníctvom programu Erasmus+ : **ODKAZ**

6 - POŽADOVANÉ SCHOPNOSTI A PREDPOKLADY UCHÁDZAČA O ŠTÚDIUM

Prijímacia skúška na študijný program je talentová. Cieľom komisie prijímacích skúšok je na základe vedomostného testu zistiť **mieru všeobecného rozhľadu** uchádzača v umení, kultúre a spoločenských súvislostiach. Následne sa komisia sústredí na zisťovanie **miery talentu,** ktorý posúdi na základe vyhodnotenia povinných domácich umeleckých prác, dodaných k prijímacím skúškam, ako aj praktických umeleckých úloh, zadaných a splnených priamo počas dvojkolového prijímacieho konania na pôde FTF VŠMU. Ústny pohovor komisii indikuje **osobnostné predpoklady uchádzača** a jeho **potenciál** na vykonávanie povolania v špecializácii, na ktorú sa hlási.

O prijímacom procese a jeho podmienkach vo všeobecnosti hovorí Vnútorný predpis o prijímacom konaní FTF VŠMU FTF VŠMU v Bratislave o prijímacom konaní na akreditované študijné programy a Špecifické podmienky prijímania na jednotlivé študijné plány prinášajú jednotlivé prospekty k prijímacím skúškam.

FTF VŠMU má zaužívané spôsoby, ktorými sa jej darí oslovovať záujemcov o štúdium. Zväčša koncom októbra, resp. začiatkom novembra aktuálneho akademického roka sa koná tradičný **Deň otvorených dverí (DOD)**, ktorý sa v roku 2020 kvôli pandémii COVID19 realizoval virtuálne: https://www.facebook.com/watch/live/?v=1210407369359296&ref=watch_permalink

Týždeň po konaní DOD sa realizujú **konzultácie** k prijímacím skúškam, na ktorých pedagógovia už priamo vysvetľujú uchádzačom, ako sa pripraviť na skúšky. Tento rok boli taktiež virtuálne: https://ftf.vsmu.sk/2020/11/26/6492/

7 - SPÄTNÁ VÄZBA NA KVALITU POSKYTOVANÉHO VZDELÁVANIA

Dominantným priestorom na vyjadrenie študentov ku kvalite vzdelávania na konkrétnom študijnom programe je osobný kontakt študenta so svojim pedagógom počas individuálnych výučbových hodín. Počas nich sa buduje vzájomná dôvera a rešpekt, tam je priestor na riešenie všetkých závažných problémov, ktoré sa vyskytnú v zložitom procese individuálnej umeleckej výučby.

Na FTF VŠMU sa každoročne zbierajú a vyhodnocujú údaje zo študentských **dotazníkov** o kvalite poskytovaného vzdelávania, ktoré slúžia vedeniu FTF VŠMU na pomenúvanie pozitívnych, aj kritických tém, hodných zvláštneho zreteľa.

Názory a podnety študentov na kvalitu študijného programu sprostredkujú aj zástupcovia študentov na zasadnutiach kolégia dekana a v akademickom senáte.

Podnety sa analyzujú a riešia na spoločných stretnutiach študentov, dekana fakulty, vedenia a pedagogických zástupcov ateliérov.

Výročné správy FTF VŠMU a VŠMU sprostredkujú informácie o realizovaných krokoch smerom k zvyšovaniu kvality štúdia.

8 - RELEVANTNÉ VNÚTORNÉ PREDPISY A ODKAZY

- Štatút VŠMU a FTF
- Dlhodobý zámer VŠMU
- Študijný poriadok FTF a VŠMU
- Systém kvality VŠMU
- Organizácia doktorandského štúdia na FTF
- Rokovací poriadok VUR VŠMU a VUR FTF VŠMU
- Kritériá habilitácií a vymenúvacích konaní
- Výberové konania – VŠ učitelia
- Mobility
- Disciplinárny poriadok VŠMU
- Štipendijný poriadok VŠMU a FTF
- Organizačný poriadok VŠMU
- Dokumenty týkajúce sa záverečných prác
- Pravidlá prideľovania miest v študentských domovoch
- Smernica o pôsobnosti koordinátora pre študentov so špecifickými potrebami
- Smernica o školnom a poplatkoch
- Smernica rektora o internom grantovom programe
- Smernica o uznávaní dokladov o ukončenom vzdelaní
- Vnútorný predpis o vybavovaní sťažností
- Vnútorný predpis o prijímacom konaní FTF VŠMU
- Výročné správy VŠMU a FTF