

TVORBA OBRAZU VO FILME A V MULTIMÉDIÁCH

ŠTUDIJNÝ PROGRAM 1. STUPŇA V DENNEJ FORME

OPIS

OBSAH

ZÁKLADNÉ ÚDAJE O VYSOKEJ ŠKOLE..... 3

1. **ZÁKLADNÉ ÚDAJE O ŠTUDIJNOM PROGRAME** 4
2. **CIELE VZDELÁVANIA A PROFIL ABSOLVENTA**..... 5
3. **ŠTRUKTÚRA A OBSAH ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU** 9
4. **PERSONÁLNE ZABEZPEČENIE ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU** 21
5. **PRIESTOROVÉ, MATERIÁLNE, TECHNICKÉ ZABEZPEČENIE ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU** 25
6. **POŽADOVANÉ SCHOPNOSTI A PREDPOKLADY UCHÁDZAČA O ŠTÚDIUM** 27
7. **SPÄTNÁ VÄZBA NA KVALITU POSKYTOVANÉHO VZDELÁVANIA** 28
8. **RELEVANTNÉ VNÚTORNÉ PREDPISY A ODKAZY** 28
9. **SEBAHODNOTIACA SPRÁVA** 28

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 úprav študijného programu:	Rada pre vnútorné hodnotenie kvality VŠMU
Dátum schválenia úpravy študijného programu:	

1. ZÁKLADNÉ ÚDAJE O ŠTUDIJNOM PROGRAME

Názov študijného programu a číslo podľa registra študijných programov:	**Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách, 184579**
Odkaz na register študijných programov:	*https://www.portalvs.sk/sk/morho/zobrazit/184579*
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: 28-32 v jednom ročníku 80-90 v troch ročníkoch štúdia Skutočný počet uchádzačov – prijímacie skúšky pre akademický rok 2024/25: 143 Počet študentov a študentiek v akademickom roku 2024/25: 83
Osoba s hlavnou zodpovednosťou za študijný program	prof. Ivan Finta, ArtD.

1.1. 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 realizácii bakalárskeho študijného programu Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách.

Na FTF VŠMU v súčasnosti programe TOFM realizujeme tieto štyri existujúce bakalárske študijné plány:

- Kameramanská tvorba
- Animovaná tvorba
- Vizuálne efekty
- Herný dizajn

V zmysle napĺňania nových štandardov pre študijný program a strategických cieľov FTF VŠMU tieto štyri študijné plány sú spojené do spoločného programu **TVORBA OBRAZU VO FILME A V MULTIMÉDIÁCH**.

Štúdium spája tvorba študentského audiovizuálneho diela a individuálny prístup pedagógov. Okrem rozvoja talentu sa kladie dôraz na tímovú spoluprácu.

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**.

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** vznikli zásluhou prof. Ľudovíta Labíka v roku 2011 a najmladší **Herný dizajn** prebral úspešné výučbové princípy VFX a po iniciatíve prof. Ľudovíta Labíka začal svoj vzdelávací plán v roku 2020.
Tieto študijné programy za roky svojej existencie pomohli vychovať mnoho umelcov – kameramanov, tvorcov animovaného filmu, tvorcov filmových vizuálnych efektov a dnes aj absolventov bc. štúdia herného dizajnu.
Tradícia výučby zmienených profesií bude plynulo pokračovať aj po funkčných úpravách predkladaných študijných plánov v roku 2025.

2. CIELE VZDELÁVANIA A PROFIL ABSOLVENTA

2.1. 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 s dôrazom na herné prostredie. Zámerom je rozvíjanie individuálneho talentu, schopností a zručností poslucháčov vo využívaní najnovších poznatkov súčasného audiovizuálneho priestoru ako aj digitálnych zručností spojených s výnimočným napredovaním Umelej inteligencie.

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 supervízora vo filme, spravodajstve, publicistike, dokumentaristike, reklame, animovanom filme, hudobnom filme, vzdelávacích a náučných žánroch, multivízii, videomappingu a multimédiách. S hlavnou možnosťou uplatnenia vo filmovom a hernom priemysle.

V bakalárskom študijnom pláne **Herný dizajn** sa vzdelávanie primárne zacieľuje na problematiku interaktívneho vzťahu príbehu - obrazu a zvuku - v hernom priemysle a v ostatných interaktívnych multimédiách. Poslucháči sú pripravovaní na budúce uplatnenie v pozícii autora, resp. spoluautora hry a štrukturálne podobných produktov v audiovízii v hernom priemysle s dôrazom na etiku umeleckej tvorby, vo vzdelávacích a náučných žánroch, interaktívnych multimédiách a k schopnosti samostatnej výtvarno-dizajnovej činnosti v mediálnom priestore.

Eticko-morálny aspekt vzdelávania herného dizajnu
Eticko-morálna stránka vo vysokoškolskom vzdelávaní Herného dizajnu na FTF zohráva na bakalárskom stupni kľúčovú úlohu pri formovaní budúcich tvorcov digitálnych svetov. Študenti sú, aj v budúcnosti by mali byť vedení k zodpovednosti pri vytváraní herného obsahu, ktorý rešpektuje ľudské práva, diverzitu a duševné zdravie hráčov. Vzdelávanie zahrňuje diskusie o násilí v hrách, etickom využívaní mikrotransakcií a závislostiach. Ide aj o zodpovednosť voči mladistvým hráčom a o citlivé zobrazovanie sociálnych tém. Toto je jedným z kľúčových argumentov, **prečo sa Herný dizajn musí vzdelávať vo vysokoškolskom prostredí a nesmie sa nechávať na samo vývoji v trhovom prostredí priemyslu.**
Pedagógovia*čky podporujú tvorbu hier, ktoré inšpirujú, vzdelávajú alebo rozvíjajú empatiu. Vedú študenstvo k férovému používaniu cudzích nápadov a duševného vlastníctva. Herný dizajn má potenciál ovplyvňovať spoločnosť – preto musí byť tvorba hier eticky premyslená. Obidva stupne vzdelávania vytvárajú priestor pre kritické myslenie o dopade hier na spoločnosť. Etika vo vývoji hier je nielen akademickou témou, ale aj praktickým nástrojom zodpovedného dizajnu.

2.2. PROFIL ABSOLVENTA

2.2.1. 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 filmového príbehu, z dejín a teórie animovaného filmu, teórie herného príbehu, orientuje sa v dejinách príbuzných umení a získa aplikované poznatky zo špecifických oblasti humanitných a spoločenských vied.

2.2.2. 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*ka **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 Absolvent*ka **Animovanej tvorby** získa počas štúdia vedomosti a zručnosti, vďaka ktorým dokáže efektívne pracovať najmä ako člen*ka tvorivo – realizačného tímu animovaného audiovizuálneho diela.
Uplatnenie: S titulom bakalár*ka sa môže uplatniť v tíme animovaného audiovizuálneho diela na pozíciách scenár, réžia, art design (výtvarné riešenie), animácia a rovnako na viacerých pozíciách v rámci estetického a technologického spracovania 2D a 3D počítačovej animácie. Mimo oblasti výroby animovaných diel sa môže uplatniť v oblasti ilustrácie a komiksovej tvorby, pri tvorbe multimediálneho komerčného obsahu (reklamy, motion vizuály, videoklipy) a v oblasti umeleckého vzdelávania.
Absolvent **Vizuálnych efektov** môže pracovať vo filmovom, hernom, reklamnom a mediálnom priemysle. Okrem postavenia spolutvorcu vizuálnych efektov môže byť supervízorom alebo asistentom produkcie VFX, mediálnej tvorby, či prípravy a realizácie VFX.
Uplatnenie: Ako tvorca pracovných postupov VFX, reštaurátor zdigitalizovaného filmového obrazu, tvorca farebných korekcií, 3D animátor, motion-graphics designer, spolutvorca virtuálnej reality, spolutvorca virtuálnej reality, rozšírenej reality, virtuálnej produkcie, špeciálnych efektov vo filmovom aj hernom priemysle, fotogrametrickej 3D grafiky, či obsahu multimediálnych aplikácií. Je pripravený spolupracovať s absolventmi iných vysokých škôl v oblasti svojho zamerania. Často sa uplatňuje aj v zahraničí.

Absolvent **Herného dizajnu** je pripravený pracovať v praxi v pozícii autor nezávislej hry a herných mechaník, charakter dizajnu a enviromentu, tvorca herných assetov v súkromnom aj verejnom sektore herného priemyslu na Slovensku aj v zahraničí –v interaktívnych vzdelávacích a náučných žánroch, v interaktívnych multimédiách a je schopný samostatnej tvorivej činnosti v mediálnom priestore.
Uplatnenie: Absolvent bakalárskeho štúdia herného dizajnu má mnoho možností, ako sa uplatniť v hernom priemysle. Medzi najčastejšie pozície patrí herný dizajnér, ktorý sa zaoberá návrhom herných mechaník, príbehov, úrovní a celkového zážitku z hry. Študenti so schopnosťami kreatívneho programovania sa môžu uplatniť pri vývoji herných softvérov, kódovaniu herných funkcií a optimalizácii výkonu. Študenti s grafickými predpokladmi - dizajnéri majú možnosť tvoriť vizuálne prvky hry, ako sú postavy, prostredia a animácie. Dôležitou pozíciou je tester hier, ktorý testuje hry na chyby a poskytuje spätnú väzbu na zlepšenie kvality. Môžu sa stať tvorcami, manažérmi a producentmi nezávislých hier. Môžu sa uplatniť v oblasti marketingu a PR, môžu sa venovať propagácii hier, komunikácii s médiami a pri budovaní značky.

Eticko-morálny aspekt vzdelávania herného dizajnu
Eticko-morálna stránka vo vysokoškolskom vzdelávaní Herného dizajnu na FTF zohráva na bakalárskom stupni kľúčovú úlohu pri formovaní budúcich tvorcov digitálnych svetov. Študenti sú, aj v budúcnosti by mali byť vedení k zodpovednosti pri vytváraní herného obsahu, ktorý rešpektuje ľudské práva, diverzitu a duševné zdravie hráčov. Vzdelávanie zahrňuje diskusie o násilí v hrách, etickom využívaní mikrotransakcií a závislostiach. Ide aj o zodpovednosť voči mladistvým hráčom a o citlivé zobrazovanie sociálnych tém. Toto je jedným z kľúčových argumentov, **prečo sa Herný dizajn musí vzdelávať vo vysokoškolskom prostredí a nesmie sa nechávať na samo vývoji v trhovom prostredí priemyslu.**
Pedagógovia podporujú tvorbu hier, ktoré inšpirujú, vzdelávajú alebo rozvíjajú empatiu. Vedieme študentov k férovému používaniu cudzích nápadov a duševného vlastníctva. Herný dizajn má potenciál ovplyvňovať

spoločnosť – preto musí byť tvorba hier eticky premyslená. Obidva stupne vzdelávania vytvárajú priestor pre kritické myslenie o dopade hier na spoločnosť. Etika vo vývoji hier je nielen akademickou témou, ale aj praktickým nástrojom zodpovedného dizajnu.

2.2.3. KOMPETENTNOSTI

Študent získa umelecké videnie a schopnosť osobnostnej výpovede v špecifických oblastiach tvorby a realizácie filmového, herného, resp. multimediálneho diela s dôrazom na využívanie výdobytkov nových technológií a Umelej inteligencie. 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.

2.2.4. 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*ka (tvorca animácie)*
- *Režisér animovaných audiovizuálnych diel (film, seriál, reklama, videoklip)*
- *Ilustrátor*ka*
- 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
- Grafický dizajnér

- Programátor
- Zvukový dizajnér
- Tester hier
- Producent
- 3D modelár
- Kompozitor

2.2.5. UPLATNENIE V SEKTORE

SÚKROMNÁ SFÉRA:

- 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. Na Slovensku aktívnych 69 herných spoločností, ktoré zamestnávajú viac ako 1000 pracovníkov, pričom záujem a potreby vzrastajú každým rokom.

VEREJNÁ A ŠTÁTNA SFÉRA:

- Verejnoprávna televízia, Slovenský filmový ústav, SND, kultúrne fondy, herný priemysel v oblasti vzdelávania a iné. Štát podporuje vzdelávacie programy a kurzy zamerané na herný dizajn a vývoj. Ministerstvo kultúry SR a ďalšie štátne inštitúcie poskytujú granty a finančnú podporu pre projekty v oblasti herného priemyslu. Tieto prostriedky môžu byť použité na vývoj nových hier, výskum a inovácie. Ministerstvo kultúry SR a ďalšie štátne inštitúcie poskytujú granty a finančnú podporu pre projekty v oblasti herného priemyslu. Tieto prostriedky môžu byť použité na vývoj nových hier, výskum a inovácie.

- Pedagogické pôsobenie na ZUŠ, v oblastiach výtvarného umenia, animovaného filmu, herného umenia v oblasti vzdelávania dotovaného ministerstvom.

2.2.6. ÚSPEŠNE UPLATNENÍ ABSOLVENTI

Väčšina absolventom bakalárskeho štúdia pokračuje v magisterskom štúdiu na FTF VŠMU. Tí, ktorí v ňom nepokračujú na našej fakulte, môžu študovať na inej umeleckej vysokej škole doma alebo v zahraničí. Absolventi majú možnosť uplatniť sa v audiovizuálnom mediálnom prostredí.
Uvádzame výber úspešne uplatnených absolventov existujúcich bakalárskych študijných programov, ktorí nepokračovali v magisterskom štúdiu:

VFX

- 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 v Prahe.

Animovaná tvorba

- Bc. Milan Prekop – grafický dizajnér, ilustrátor, art director, autor oceňovanej televíznej identity RTVS (Dvojbodka).
- Bc. Jana Juránková - vedie animačné workshopy pre deti.
- Bc. Jakub Kroner – režisér animovaných a hraných filmov a seriálov. Divácky najúspešnejší režisér hranej tvorby na Slovensku svojej generácie.

Herný dizajn

- Bc. Barbora Kubišová – pôsobí v hernom priemysle vo firme Pixel Federation ako tvorca herných assetov.
- Bc. Adam Dedík – pôsobí v špičkovej slovenskej postprodukčnej firme BlueFaces

2.2.7 INTERNÉ A EXTERNÉ ZAINTERESOVANÉ STRANY

Študijný program bol a je koncipovaný v spolupráci s ateliérmi FTF VŠMU, so študentami, a študentkami, absolventmi a zástupcami zamestnávateľov. Pripojené sú *záznamy*.

3. ŠTRUKTÚRA A OBSAH ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

3.1. 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. Režijno-animačný ateliér 1-~~6~~, Výtvarný ateliér 1-6, 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 dramaturgie, Dejiny svetového filmu, Dejiny slovenského filmu, Základy filmových profesií, Tímová práca a pod.)
Predmety spoločenských súvislostí (Základy filmových profesií, Úvod do dramaturgie).

- **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/ky si nimi budujú individuálne študijné trajektórie.

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

3.1.1. 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 alebo herného projektu) vrátane písomnej reflexie**.

3.1.2. BAKALÁRSKA ZÁVEREČNÁ 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 projektu). Praktický umelecký

výstup je zárukou samostatného umeleckého výkonu absolventa v pozícii autor alebo spoluautor pod vedením pedagóga. Umeleckým individuálnym výkonom 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 všetkých z požadovaných podmienok poslucháč získava titul Bc.(bakalár).

O náležitostiach záverečných prác a ich archivácii hovorí príslušný predpis: Metodické usmernenie o náležitostiach ZP FTF .

3.1.3. 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/ka uchádzať o magisterské štúdium umeleckých študijných programov FTF VŠMU Bratislava, VŠVU Bratislava ako aj ostatných programov v umeleckom odbore aj v zahraničí.

3.1.4. 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. Vysokoškolský pedagogický proces nenahrádza zanedbané stredoškolské vzdelanie a nevyužíva mentorské postupy známe zo stredoškolského vzdelávania. Ide o podporu umeleckého talentu študentov spojenú s jeho individuálnym úsilím o štúdium poznatkov zľahka dosiahnuteľných na internete alebo Umelou inteligenciou.

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

Študenti sú vzhľadom na kolektívny charakter tvorby audiovizuálneho diela vedení k rozvíjaniu komunikačných schopností a k vzájomnej spolupráci na horizontálnej úrovni (v ročníku) aj vertikálnej úrovni (v ročníkoch), k spolupráci s inými študijnými zameraniami na FTF VŠMU ako aj k medzinárodným študentským spoluprácam.

Dôležitým aspektom vzdelávania je pobyt študentov v medzinárodnom európskom prostredí ktoré sa uskutočňuje v rámci programu Erazmus.

Audiovizuálne umenie je závislé od nových technológií. Pod vplyvom ich dynamického vývoja sa menia spôsoby filmovej, televíznej a hernej 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.

3.2. ŠPECIFICKÉ PROFILOVANIE ŠTUDIJNÝCH PLÁNOV

Podstatnou časťou vzdelávania je tvorba umeleckých výkonov. Vzhľadom na syntetický charakter audiovizuálneho umenia sa podporuje 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.

3.2.1. 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.

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.

3.2.2. ANIMOVANÁ TVORBA

Študent*ka Animovanej tvorby sa počas štúdia profiluje multidisciplinárne: osvojí si praktické zručnosti v tvorbe charakterovej animácie, a to v rôznych animačných technikách od klasickej kreslenej, cez plôškovú, bábkovú, po rôzne druhy 2D a 3D digitálnych techník. Zároveň získava výtvarné kompetencie pri tvorbe filmového animovaného obrazu a osvojuje si základy dramaturgických princípov pri koncepcii filmového rozprávania. V oblasti réžie animovaného filmu nadobúda schopnosť skladať z multidisciplinárnych vstupov esteticky konzistentný audiovizuálny celok.

Profilové predmety budujú teoretický a praktický základ, ktorého význam je pri tvorbe audiovizuálneho diela zásadný a univerzálny. Na profilových predmetoch nejde len o zvládnutie princípov výtvarnej, scenáristickej, animačnej a režijnej koncepcie diela, ale i o teoretické uchopenie animácie v kontexte historického vývoja.

Povinne voliteľné predmety rozširujú kompetencie študentov*iek o špecifické oblasti, ktoré si vyberajú jednotlivo. Vďaka voliteľným predmetom sa môžu zamerať na konkrétnu animačnú techniku, môžu sa výraznejšie prepojiť s inou filmárskou profesiou alebo sa zamerať viac na teóriu filmového umenia.

Študent*ka si profiluje svoj študijný plán individuálne podľa svojej vlastnej tvorivej orientácie.

Hlavné praktické umelecké práce v 1. ročníku
SEMESTER 1 - Študent*ka si osvojuje základné princípy animácie hmoty a neživých objektov, a to v klasickej kreslenej animácii. Osvojuje si zákonitosti fázovania, ako aj správne technologické postupy a začína sa orientovať v postupe výroby animovaného audiovizuálneho diela. Zároveň získava základy bábkovej, 2D a 3D CGI animačnej techniky.

SEMESTER 2 – Študent*ka si osvojuje základy animácie a fázovania rôznych druhov charakterovej chôdze a behu antropomorfnej postavy. Režijnú zručnosť si cvičí na prvých vypointovaných akciách. Študenti*ky sú vedení*é k skúmaniu vnútornej kompozície filmového obrazu, realizujú cvičenia na záberovanie a animačné metamorfózy. Spoznávajú techniku pixilácie a pokračujú v ovládaní softvérov na 2D a 3D CGI animáciu.

Hlavné praktické umelecké práce v 2. ročníku
SEMESTER 3 - Študenti*ky sa zoznamujú s cyklickou animáciou a prepájaním animačných cyklov do kompaktnej hereckej akcie, čo zúročia v tvorbe 90 sekundového režijno-animačného cvičenia.
V tomto ročníku si zároveň začínajú skladať vlastnú zostavu špecializovaných predmetov, v rámci ktorých realizujú animačné cvičenia vo vybranej animačnej technike (2D, 3D CGI, bábková).
Počas semestra tiež vyvíjajú námet a scenár svojho bakalárskeho filmu.

SEMESTER 4 – Študenti*ky v tomto semestri realizujú vývoj bakalárskeho filmu, konkrétne:
finalizujú literárny scenár, vyvíjajú výtvarné návrhy, tvoria storyboard a pretavujú storyboard do storymatiku / animatiku.

Hlavné praktické umelecké práce v 3. ročníku
SEMESTER 5 – Študenti*ky v tomto semestri realizujú predprodukciu a/alebo produkciu svojho bakalárskeho filmu, konkrétne: Výtvarnú a technologickú prípravu filmového diela (backgroundy, plôšky pre 2D plôškový film, kulisy, rekvizity a bábky do bábkového filmu, postavy a prostredia do 3D CGI filmu), Layouty, Hrubú animáciu (v

prípade kreslenej, 2D a 3D CGI animácie) alebo pomernú časť animácie celého filmu (v prípade bábkovej animácie).

SEMESTER 6 – Študenti*ky v tomto semestri realizujú produkciu a postprodukciu bakalárskeho filmu, konkrétne: finalizujú proces animácie, obrazovú postprodukciu (efekty, compositing, grading), zvukovú postprodukciu, grafickú úpravu filmu (filmové titulky, plagát, propagačné materiály), finálny export filmu.

Praktickou záverečnou bakalárskou prácou v animovanej tvorbe je umelecký výkon – krátky animovaný film v rozsahu od 3 do 5 minút. Študent*ka si vyberá preferovanú animačnú techniku spracovania, napr. kreslenú, plôškovú, 3D animáciu, maľbu na skle, atď.
Poslucháči*ky pri realizácii spolupracujú s ďalšími profesiami, najmä so študentstvom strihu, zvuku, produkcie, ale i kamery, VFX, herného dizajnu a pod.

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. Posluchač 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:

2022/23:
Názov: Hostina
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: Príbeh o odvahe a ochote bojovať v ťažkých časoch.

2023/24:
Názov: Betónový muž
Podnázov: krátky animovaný film v rozsahu od 3 do 5 minút, spracovaný pomocou výberu preferovanej animačnej techniky, napr. kreslená, plôšková, 3D animácia, maľba na skle, kombinovaná technika atď.
Cieľ: Vytvoriť krátky animovaný film v rozsahu od 3 do 5 minút, v ktorom študent využije všetky zručnosti a vedomosti získané počas bakalárskeho štúdia.
Anotácia: Príjemná rodinná vychádzka v parku sa mení na nečakanú obsesiu muža stať sa sochou...

3.2.3. VIZUÁLNE EFEKTY

Študent vizuálnych efektov sa v bakalárskom stupni pripravuje na uplatnenie v praxi v pozícii autora, resp. spoluautora filmových vizuálnych efektov s prípadnou uplatniteľnosťou aj v hernom alebo reklamnom priemysle. 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. Tvorivým spôsobom využíva možnosti Umelej inteligencie.

Hlavné praktické umelecké práce v 1. ročníku
SEMESTER 1 - "**Autoportrét**", "**Kľučovanie v pohybe**", "**Atmosféry**", **„Nekonečný priestor“, „Moment“, „Ufo na dvore“, „Umelá inteligencia“** - a ďalšie menšie cvičenia ako príprava na ročníkové zadanie. Vytvára sa predpoklad pre spoluprácu so študentmi scenáristiky a produkcie.
SEMESTER 2 - "**Križovatka**", **„Zdevastované mesto“, „Tutoriál“, „Farebné korekcie“, „Umelá inteligencia“** - 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 – **„Full body scan“, „Bullet time“, „Animati**c“, "**Nekonečný priestor**", **„Umelá inteligencia“** a ďalšie cvičenia a spolupráce s kameramanskou, animovanou tvorbou a herným dizajnom a inými študijnými zameraniami na FTF.
SEMESTER 4 - **„Farebné korekcie“,** „**Vertigo efekt**”, **„Metamorfóza“, „Umelá inteligencia“, “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 - **„Optická ilúzia“, „Motion control“, „Shader“,** „**Bakalársky film** - **Animatic“, „Umelá inteligencia“** 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 a Showreel, Treatment bakalárskej práce. 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 reflexia ~~explikácia~~ obsahuje teoretickú analýzu jedného z vybraných a v bakalárskej práci použitých umelecko-technických postupov a následne analýzu 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 (2023/24):

Názov: AUTORSKÁ REALIZÁCIA BAKALÁRSKEHO PROJEKTU „JABLKO“.
Podnázov: Návrh optického sledovacieho systému.
Cieľ: Vytvoriť umelecký výkon v oblasti VFX.
Anotácia: Príbeh o industriálne vytvorenom jablku, ktoré splní jeho majiteľovi najhlbšie túžby. Hlavná postava toto jablko ukradne zo svojej práce, prežíva krásny život s mladou spoločníčkou, no zistí, že za krádež sa trestá a že jeho šťastie hnije spoločne s nim.
Filmové spracovanie krátkeho príbehu s využitím techník vizuálnych efektov. Počas realizácie aplikujeme procesy ako napríklad tvorba digitálneho prostredia pomocou 2d a 3d techník, digitálne rozšírenie prostredia alebo motion tracking.
Výskumná činnosť sa zaoberá tematikou optického sledovacieho systému. Súčasťou produktu je aj návrh a konštrukcia zariadenia určeného pre optické sledovanie reflexných bodov so schopnosťou následného prenesenia pohybu do používateľských 3D programov.

Názov: AUTORSKÁ BAKALÁRSKA PRÁCA „NEOPATRNÝ“.
Podnázov: Kombinácia ručnej maľby a 3D. Analýza AI systému, použiteľného v post produkcii.
Cieľ: Vytvoriť umelecký výkon v oblasti VFX.
Anotácia: Muž uteká pred osobou, ktorá ho prenasleduje ulicami tajomného a večerného mesta. Dôvodom prenasledovania je hnev. Obaja prekonávajú prekážky, cez ktoré sa prenasledovaný muž snaží utiecť. Avšak kvôli jeho neopatrnosti ho nepriateľ dobehol a príbeh vrcholí dramatickým súbojom.
V bakalárskom projekte sa využíva technika zaznamenávania pohybu človeka pomocou motion capture pre prevedenie do digitálneho pohybu. Následne sa animácia re-targetuje na charaktery a dorobí sa clean-up animácie. Ostatné dynamické elementy budú ručne animované alebo simulované. Pre tvorbu rozsiahlych prostredí je vytvorený procedurálny systém v programe Blender, ktorý umožňuje rýchle zmeny a varianty scén. Projekt je plnohodnotný film, ktorý si prešiel od námetu, cez storyboard, animatik, následne modelovanie assetov, textúrovanie, riggovanie, animáciu, až po kompoziting, color-grading a mixáž zvukových efektov a hudby.
1. časť textovej práce sa venuje histórii, analýze a tvorbe 3D assetov, ich textúrovaniu a následnému použitiu pre vhodné vizuálne média. Ďalej sa práca venuje procedurálnym assetom s textúrami, ich limitom a obmedzeniam ale aj ich silným stránkam, ktoré z nich robia veľmi dôležitú časť vo filmovom alebo hernom priemysle.
2. časť textovej práce sa venuje dokumentácií a analýze tvorby bakalárskej praktickej práce animovaného krátkeho filmu.

3.2.4. HERNÝ DIZAJN

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

Dôraz sa kladie na zvládnutie praktických zručností v grafických, kompozitingových a 3D programov a programov na tvorbu médií. Ťažiskom je tvorba v Unreal Engine. 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 zastúpeného tvorbou herných Cut scén. Vo vzťahu k vývoju technológií a estetických postupov umožňuje študentom porovnanie rôznych druhov narácie a to z hľadiska dramaturgicko-estetických východísk ako aj z hľadiska ich zamerania k budúcemu umeleckému dielu.

Najdôležitejšie praktické umelecké práce v 1. ročníku
SEMESTER 1 – „**Púťová atrakcia“, "Autoportrét", “Námet na hru”, „Umelá inteligencia“ „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 – **„Tvorba herného prostredia“, „Greenscreen“, “Tutoriál”, „Interdisciplinárny projekt”, „Charakter dizajn“, „Herný projekt“** - 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 – **„Interdisciplinárny projekt“, „Textúry“, „Herné mechaniky“, „Motion capture“, „Umelá inteligencia“** a ďalšie cvičenia, na ktorých poslucháč spolupracuje so študentami animovanej tvorby, kameramanskej tvorby, či vizuálnych efektov.
SEMESTER 4 – **„Charakter dizajn“, „Tvorba herného prostredia“, Face capture“, „Hand capture“ „Umelá inteligencia“, „Ročníkový projekt**" - celoročníkové zadanie.

Najdôležitejšie praktické umelecké práce v 3. ročníku
SEMESTER 5 – **„Cut scéna“, „Umelá inteligencia“ „Bakalársky projekt",** - spolupráce s poslucháčmi VFX, 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 - **„Showreel**“, **„Playthrough“, „Walkthrough“, „ADD, GDD dokument“, „Bakalársky projekt"** - záverečný umelecký herno-interaktívny výstup študijného programu spracovaný **v primeranej** 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 projektu. 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, alebo ako účasť na kolektívnom diele realizovaného kolektívom študentov HD.

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

Príklady vypísaných tém bakalárskych záverečných prác v existujúcom študijnom programe (2023/24):

Názov: AUTORSKÁ REALIZÁCIA BAKALÁRSKEHO PROJEKTU „VOXTERI A VOXELMONI“.
Podnázov: Videohry ako spôsob napĺňania ľudských potrieb.
Cieľ: Vytvoriť umelecký výkon v oblasti HD.
Anotácia: Malý chlapec Alex sa kvôli nedbanlivosti svojho staršieho brata Viktora nešťastne ocitá v zajatí lokálnej detskej mafie. Vo svojej cele sa spoznáva s voxelmonom, ktorý vie meniť podoby. Napriek zdieľaným nesympatiám všetci vedia, že je jediná cesta von je v spolupráci. Chlapec a voxelmon vytvoria tím a spolu si vytvárajú cesty, ako uniknúť pohľadom gangstrov na stráži, čo odštartuje ich veľké dobrodružstvo. Práca sa zaoberá realizáciou úvodných príbehových scén a levelu vysvetľujúceho hráčovi herné mechaniky.
V bakalárskom projekte je realizovaná preprodukcia a produkcia úvodného levelu stealth videohry. Zaoberá sa príbehom, dizajnom herných mechaník v kontexte videohry, ako spôsobu napĺňania ľudských potrieb.
Teoretická časť sa zaoberá psychologickými poznatkami z oblasti teórií ľudských potrieb a motivátorov a prehľadom psychografických a štatistických výskumov. O videohre ako takej uvažuje ako o spôsobe napĺňania ľudských potrieb. Pozornosť dodatkovo venuje potrebe lásky, prijatia a spolupatričnosti a spôsobe jej prezentácie v praktickej časti.

Názov: AUTORSKÁ REALIZÁCIA BAKALÁRSKEHO PROJEKTU „VERA“.
Podnázov: 3D hororová hra inšpirovaná slovanskou mytológiou.
Cieľ: Vytvoriť umelecký výkon v oblasti HD.
Anotácia: Slovanskú dedinu na kraji lesa sužuje krutá Zima. Nemajú dostatok surovín na prežitie pretože všetko je pod hrubou vrstvou snehu.
Hlavná hrdinka Vera po rozhovore s dedinskou starenou zisťuje, že zimu možno zahnať iba uskutočnením rituálu utopenia/upálenia Morény.
Na splnenie tejto úlohy však potrebuje materiály ktoré je veľmi ťažké získať a tak sa Vera vydáva do lesa kde ju čaká veľká výzva. Prežije noc a podarí sa jej preleštiť Morenu?

Prvou časťou realizovania projektu je realizovanie 2D concept artou (Environmentálny dizajn, charakter dizajn, etc.), ktoré následne realizujeme (rigovanie, modelovanie a ich textúrovanie) v 3D (Blender, ZBrush, Supstance Painter). Hra a cutscény sú realizovaná v Ureal Engine 5 (herný engine).

V 1. časti teoretickej práce dôjde k spísaniu Game Dizajn Dokumentu. V tejto časti sú spísané herné mechaniky ako aj rozsah projektu, hrateľnosť, tematika, assety a iné herné prvky (príbeh, charaktery, lokácie, level dizajn, etc.)
V 2. časti vzniká Art Dizajn Dokument. V tejto časti sú spísané autorské inšpirácie, umelecký pipline, koncepty, modely, animácie, etc.

3.3. PRAVIDLÁ VYTVÁRANIA SKÚŠOBNÝCH KOMISIÍ NA VYKONANIE ŠTÁTNYCH SKÚŠOK.

Jednou z podmienok úspešného absolvovania študijných programov na FTF VŠMU je 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/ka FTF. Komisie na štátne skúšky sú zo zákona najmenej štvorčlenné, vrátane skúšajúceho. Členmi a členkami komisií sú odborníci z praxe v oblasti filmu a televízie, príp. pedagógovia/pedagogičky z iných študijných programov alebo z iných vysokých škôl. Najmenej jeden člen/ka 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 a učiteľky pôsobiaci vo funkciách profesorov, docentov, vysokoškolskí učitelia/učiteľky vo funkcii odborného asistenta s vysokoškolským vzdelaním tretieho stupňa a ďalší odborníci a odborníčky schválení VUR FTF VŠMU.

3.4. ŠTUDIJNÉ PLÁNY

Študijné plány obsahujú základné delenie predmetov na povinné, povinne voliteľné a výberové, označujú profilové predmety. Prinášajú informácie o časovom a kreditovom zaťažení, forme výučby a priamej výuke, o vyučujúcom a pod.. Ozrejmujú základné informácie o predmetoch štátnych skúšok a o obhajobe záverečnej práce.

3.5. INFORMAČNÉ LISTY PREDMETOV

Informačné listy predmetov predkladáme v štruktúre podľa vyhlášky č. 614/2002 Z. z. v znení neskorších predpisov.

3.6. 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/-ky 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 a študentkám 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.

3.7. 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. Študenti a študentky nachádzajú svoj osobný rozvrh po prihlásení sa do svojho konta v akademickom informačnom systéme AIS2.

3.8. PRAVIDLÁ PRE REALIZÁCIU ŠPECIFICKÝCH AKTIVÍT

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

3.8.1. OVEROVANIE VÝSTUPOV VZDELÁVANIA

Overovanie výstupov vzdelávania sa uskutočňuje predovšetkým hodnotením študijných výsledkov študenta/študentky v rámci štúdia predmetu, a to priebežne počas výučbovej časti daného obdobia štúdia (písomné testy, semestrálne práce, referát, umelecký výkon, zber materiálu 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 dokumente

- *Študijný poriadok FTF VŠMU.*

3.8.2. HODNOTENIE ŠTUDENTOV A ŠTUDENTIEK, MOŽNOSTI OPRAVNÝCH POSTUPOV VOČI TOMUTO HODNOTENIU

Podnety týkajúce sa hodnotenia študijných výsledkov

Ak študent/ka postup zo strany skúšajúceho považuje za neobjektívny, má možnosť podať dekanke fakulty žiadosť o preskúmanie, podrobnosti rozpracúva príslušný článok predpisu

- *Študijný poriadok FTF VŠMU.*

3.8.3. POSTUPY PODÁVANIA PODNETOV A ODVOLANÍ ZO STRANY ŠTUDENTA/KY DEFINUJE

- *Mechanizmus preskúmavania podnetov študentov VŠMU*
- *Študijný poriadok FTF VŠMU.*

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

Z povahy štúdia vyplýva, že výstupmi vzdelávania študentov a študentiek 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 alebo pedagogičky, ktorí je zároveň významnými tvorcami a dokážu 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 napomáhajú tieto predpisy a v nich zakomponované mechanizmy:

- *Mechanizmus preskúmavania podnetov studentov VŠMU*
- *Eticky kodex VSMU*
- *Rokovací poriadok Etickej rady VŠMU*
- *Disciplinárny poriadok pre študentov VŠMU*
- *Smernica rektora Vysokej školy múzických umení v Bratislave o vybavovaní sťažností a podnetov*
- *Rokovací poriadok disciplinárnej komisie*

3.8.5. UZNÁVANIE ŠTÚDIA, ALEBO ČASTI ŠTÚDIA:

Postup uznávania štúdia je zakotvený v príslušnom článku Študijného poriadku FTF VŠMU.

- *Študijný poriadok FTF VŠMU*

3.8.6. ZADÁVANIE, SPRACOVANIE, OPONOVANIE, OBHAJOBA A HODNOTENIE ZÁVEREČNÝCH PRÁC:

Postup zadávania, spracovania, oponovania, obhajoby a hodnotenia záverečných prác je zakotvený v príslušnom článku Študijného poriadku FTF VŠMU

- *Študijný poriadok FTF VŠMU*

3.8.7. MOŽNOSTI A POSTUPY ÚČASTI NA MOBILITÁCH ŠTUDENTOV:

FTF VŠMU rozvíja možnosti účasti študentov a študentiek 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 a študentky FTF VŠMU.

Pravidelné výmeny študentov/študentiek, doktorandov/doktorandiek a pedagógov /pedagogičiek 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*.

Významným zdrojom nových zahraničných podnetov je vstup FTF VŠMU do **Aliancie FILM EU+** *filmeu.eu*.

VŠMU je od novembra 2023 plnohodnotným partnerom aliancie **FilmEU**, ktorá je súčasťou iniciatívy European Universities financovanej Európskou komisiou. Táto aliancia prepája 8 prestížnych vysokých škôl z Európy a zameriava sa na budovanie spoločného Európskeho priestoru vysokoškolského vzdelávania v oblasti filmového a mediálneho umenia. FilmEU nie je samostatná právnická osoba, ale strategická aliancia medzi členskými inštitúciami. Spoločné projekty, výskum, študijné programy a podporné mechanizmy sú realizované v rámci grantových schém a partnerstiev medzi jednotlivými školami. VŠMU ako plný člen aliancie je priamym prijímateľom finančných prostriedkov z hlavných projektov aliancie (napr. WIRE, FilmEU+), a zároveň participuje na návrhu a realizácii ďalších iniciatív, napríklad vstupujeme do projektu C-Accelerate. Model financovania je projektovo orientovaný a založený na spolupráci. Každý partner aliancie čerpá financie podľa miery zapojenia do projektov, pracovných balíkov a výstupov. VŠMU má zároveň možnosť ovplyvňovať strategický vývoj aliancie a zapájať sa do nových plánovaných výziev.

Kontakt na inštitucionálnu koordinátorku programu Erasmus+
Helena Cápová
tel.: 02 2100 6260, KL. 260
e-mail: ic@vsmu.sk

3.8.8. POSTUPY APLIKOVATEĽNÉ PRE ŠTUDENTOV A ŠTUDENTKY SO ŠPECIFICKÝMI POTREBAMI:

Na VŠMU pôsobí koordinátor pre študentov a študentky 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/uchádzačky, aby mu boli vytvorené rovnocenné podmienky v porovnaní s uchádzačmi/uchádzačkami bez špecifických potrieb. Koordinátor napomáha začleneniu študenta/študentky 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/študentky so špecifickými potrebami ustanovuje *smernica o pôsobnosti koordinátora pre študentov so špecifickými potrebami*.

Koordinátor pre študentov so špecifickými potrebami:
Mgr. Ján Roháč

02 2100 6331, KL. 331
e–mail: jan.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.

4.1. PROFIL OSOBY, KTORÁ NESIE HLAVNÚ ZODPOVEDNOSŤ ZA ŠTUDIJNÝ PROGRAM



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*

4.2. PROFILY ĎALŠÍCH ZODPOVEDNÝCH OSÔB



doc. 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*



doc. Mgr. art. Ivana Laučiková, ArtD. - pedagogička na FTF VŠMU v Ateliéri animovanej tvorby, vo funkcii docentky, pracuje najmä ako režisérka animovaných filmov, ale i ako scenáristka, dramaturgička, animátorka. Jej krátky film ***Posledný autobus*** (2011) získal významné ocenenia na festivaloch v Stuttgarte, Tampere, na Animateke v Ľubľane, Message to Man St. Petersburg či ocenenie Golden Horseman v Drážďanoch a ako vôbec prvý slovenský zástupca sa kvalifikoval do súťaže o Cenu americkej akadémie v kategórii Krátky animovaný film. V jej filmografii sú oceňované diela ako napríklad ***Nazdravíčko!*** (r. I. Laučíková, J.Mitaľ), krátkometrážny film ***Milosť*** *(2022)* ***,*** *TV* seriál ***Lesná päťka*** (2023, 2024) a iné.
V minulosti pôsobila ako zakladateľka a dlhoročná šéfredaktorka časopisu o animovanom filme ***Homo Felix.***
Je držiteľkou množstva ocenení nielen ako režisérka (národná cena SLNKO V SIETI), ale aj ako producentka (Best European Short Film, Arcipelago Film Festival, Rome, Najlepší animovaný film Slnko v sieti, International Animation Festival Fest Anča, a i.).

Filmy:
https://dafilms.sk/director/10723-ivana-laucikova
https://vimeo.com/131555276
https://youtu.be/M57F0M8HWRk?si=nW3w7QYoCMCgqIvB
Seriál: *https://www.stvr.sk/televizia/archiv/20589/440880*
Publikácie: *https://www.martinus.sk/l?producers%5B0%5D=317177*
Odkaz na register zamestnancov: *https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9095*
Oficiálny kontakt: *ivana.laucikova@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: *mjezo1@vsmu.sk*



prof. Mgr. Ľudovít Labík, ArtD. – pedagóg na FTF VŠMU, Ateliér vizuálnych efektov a herný dizajn, garant bakalárskeho študijného programu Herný dizajn, funkcia profesor na ustanovený pracovný čas, strihač, dramaturg, filmový teoretik, riešiteľ grantov.
Zakladateľ študijných zameraní VFX a HD, prvých svojho zamerania na Slovensku a čiastočne aj v celej strednej Európe.
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 monografie ***Dramaturgia strihovej skladby*** a množstva iných odborných teoretických publikácií.
Príspevok - kapitola v knihe W żywiole prawdy. Sztuki filmowe teatralne fotografia nowe media, 2024: *Film Story Obsession With Untruth*,
Príspevok v zborníku International Conference of Visual Effects and Game Design V, 2024 *Tendentious creator versus digital software, the need for the fourth category*.
Príspevok v publikácii FAMU, Praha, 2023 Česká škola střihové skladby: Spomienky študenta strihovej skladby FAMU 1977–1982.
Dlhodobé projekty: *International VFX and GD Conference IVGC 2013-2025, Špičkový tím VFX 2014-2022, KEGA 2022-2024, Letné školy 2006-2025, Videomapping 2023-2025,*

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: *llabik1@vsmu.sk*

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

4.3. ZOZNAM PEDAGÓGOV A PEDAGOGIČIEK ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

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

4.4. VUPCH

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

4.5. ZOZNAM ŠKOLITEĽOV A ŠKOLITELIEK ZÁVEREČNÝCH PRÁC

Školiteľ/ka	**Kontakt**	**CRZ**
Finta Ivan (prof., ArtD.)	*ivan.finta@vsmu.sk*	*https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9054*
Ľudovít Labík (prof., Mgr., ArtD.)	*labik@vsmu.com*	*https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9068*
Ivana Laučíková, (doc., ArtD.)	*Ivana.laucikova@vsmu.sk*	*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@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9206
Peter Neštepný (doc., Ing.)	nestepny@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9286
Vanda Raýmanová (doc.,Mgr. art., ArtD.)	vanda.raymanova@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/19302
Patrik Pašš ml., (doc. MgA., ArtD. / vo funkcii docenta)	patrik.pass@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9092
Katarína Moláková (doc. Mgr. art., ArtD.)	molakova@vsmu.sk,	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9165
Juríček Tomáš (Mgr. Art., ArtD	juricek@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/19309
Stanek Tomáš (Mgr. Art., ArtD.)	stanek@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/30724
Katarína Kerekesová (Mgr. art., ArtD.)	kerekesova@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/22329
Šabík Michal (Mgr. art. ArtD.)	sabik@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/33322
Joanna Kozuch (Mgr. art., ArtD.)	joanna.kozuch@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/22350
Ladislav Dedík (Doc. Ing., ArtD.)	dedik@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9201
Andrea Vrábelová (Ing. Mgr.art., ArtD.)	vrabelova@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/22333
Silvester Buček, (Mgr. ArtD.)	sbucek1@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/33325
Martin Engler (Mgr. art., PhD.)	mengler1@vsmu.sk	https://www.portalvs.sk/regzam/detail/58386

4.6. 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).

4.7. ZÁSTUPCOVIA ŠTUDENTOV/ŠTUDENTIEK

Martin Valentko, *mvalentko1@vsmu.sk*
Martina Bernáthová, *mbernathova1@vsmu.sk*
Šimon Mináč, sminac1@vsmu.sk

4.8. ŠTUDIJNÝ PORADCA

Mgr. art. Jakub Medvecký, ArtD., *jakub.medvecky@vsmu.sk*

4.9. PODPORNÝ PERSONÁL ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

Študijné oddelenie – referentka pre bakalársky stupeň:
Lenka Marenčíková, e-mail: *lenka.marencikova@vsmu.sk*

Festivalové oddelenie
Mgr. art. Erika Paulinská, *festivals@vsmu.sk*

Produkčné centrum
Renáta Nagyová, *nagyova@vsmu.sk*
Viera Luknárová, *luknarova@vsmu.sk*
Ing. Gabriela Turtáková + 421 2 2100 6516, e-mail: *gabriela.turtakova@vsmu.sk*

Technici
Miroslav Šembera – vydávanie školskej techniky, *sembera@vsmu.sk*
Tomáš Šembera – vydávanie školskej techniky, *t.sembera@vsmu.sk*
Mgr. Vladimír Slaninka *slaninka@vsmu.sk*

Projektové oddelenie
Mgr. Paula Štrelingerová, grantová manažérka, tel.: +421 2 2100 6502, kl. 502
e-mail: *paula.strelingerova@vsmu.sk*
grantyftf@vsmu.sk

Koordinátor pre študentov so špecifickými potrebami:
Mgr. Ján Roháč, *rohac@vsmu.sk*

Správkyňa akademického informačného systému (AIS2):
Ing. Zuzana Maruniaková, *ais2@vsmu.sk,* zuzana.maruniakova@vsmu.sk

Telefonické kontakty:

- *https://www.vsmu.sk/ftf/o-nas/kontakty-ftf/*
- *https://www.vsmu.sk/kontakty/*

5. PRIESTOROVÉ, MATERIÁLNE, TECHNICKÉ ZABEZPEČENIE ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

5.1. 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.

A. Učebne na teoretickú výučbu sú vybavené televízorom a počítačom s pripojením na internet. Špecializované učebne určené na výučbu predmetov, ako sú AVFX, HD, strih a kamera, majú rýchle prepojenie cez 10Gb optickú sieť, napojenú na výkonný server ISILON s kapacitou 180 TB.
Učebne s požiadavkou na špeciálnu akustiku sú vybavené špičkovými akustickými obkladmi, najmä tie určené na výučbu 3D priestorového zvuku v systéme Dolby Atmos. Zároveň disponujú moderným obrazovým vybavením, interaktívnym prístupom a sieťovým prepojením.
Veľkokapacitná učebňa č. 409-410 je vybavená projektorom a priestorovým ozvučením. Slúži na výučbu väčších skupín a nácvik hereckej tvorby.
B. Kinosála s kapacitou 120 miest je vybavená 4K DCP digitálnym projektorom, doplnkovým HD projektorom a zvukovým systémom Dolby Atmos. Slúži na výučbu dejín filmu, premietanie študentských cvičení a bakalárskych i magisterských filmových projektov. Zároveň sa využíva na medzinárodné filmové festivaly, tvorivé workshopy, masterclassy a vedecké konferencie. Študenti tu majú možnosť stretávať sa s filmovými odborníkmi, organizovať prehliadky svojej aj zahraničnej študentskej tvorby a získavať cennú spätnú väzbu.
C. Priestory pre praktickú výučbu sú prispôsobené jednotlivým odborom audiovizuálneho umenia. Študenti majú k dispozícii Ateliér výtvarných techník a fotografický ateliér, Filmové štúdio, strižne a postprodukčné pracovisko na farebné korekcie a tvorbu DCP súborov pre 4K digitálnu projekciu, aj televízne pracovisko, ktoré je vybavené technológiou na záznam a strih v HD kvalite.
Nakrúcanie prebieha v školskom ateliéri s viackamerovým systémom. Televízne štúdio disponuje kompletným svetelným stropom s modernými a úspornými LED filmovými svetlami, čím sa zabezpečuje profesionálna výučba v oblasti svetelnej konštrukcie a výroby filmových a televíznych projektov.
Na natáčanie v exteriéroch sa využíva moderná LED osvetľovacia technika, bežne používaná v profesionálnej filmovej praxi. K dispozícii je aj gripová pohybová technika, ktorá umožňuje plynulý pohyb kamerovej techniky pri nakrúcaní.
Učebne pre vizuálne efekty a HD produkciu sú vybavené výkonnými grafickými stanicami (GS), ktoré umožňujú interaktívnu výučbu a zdieľanie výstupov. Odbory herný dizajn a AVFX disponujú špeciálnymi zariadeniami, ako sú motion capture systém, 3D skener, elektronický slider a vlastná digitálna kamerová technika.

5.2. ROZVOJ SIEŤOVEJ INFRAŠTRUKTÚRY

Rozvoj sieťovej infraštruktúry na fakulte prebieha na troch hlavných úrovniach, pričom v poslednom období sme významne modernizovali technologické vybavenie s cieľom zlepšiť podmienky na výučbu a tvorbu študentov.
Modernizácia technologickej infraštruktúry.
Kľúčovým krokom bolo vybudovanie vysokorýchlostnej optickej siete s kapacitou 10 Gb/s, ktorá zabezpečuje efektívne prepojenie pracovísk, ako sú filmové strižne s technológiou AVID 4K, špecializované pracovisko na farebné korekcie v DaVinci Resolve Studio a AVFX a HD štúdiá. Táto sieť umožňuje rýchly prenos dát a efektívnu spoluprácu medzi týmito pracoviskami.
Okrem toho sme zlepšili internú distribučnú sieť, aby bol plynulý prístup k študentským filmovým výstupom vo všetkých učebniach. Internetové a intranetové pripojenie fakulty je teraz stabilné a spoľahlivé, pričom najnáročnejšie pracoviská disponujú rýchlosťou až 1 Gb/s.
Keďže Wi-Fi sieť fakulty je vysoko vyťažená, najmä pri práci s HD formátmi, na kľúčových miestach sme inštalovali moderné bezdrôtové prístupové body. Tie zabezpečujú rýchle a spoľahlivé pripojenie pre študentov aj pedagógov.
Vďaka týmto technologickým vylepšeniam fakulta poskytuje moderné a efektívne vzdelávacie prostredie, ktoré podporuje kreatívnu a profesionálnu prácu v oblasti audiovizuálnej tvorby.

5.3. CHARAKTERISTIKA INFORMAČNÉHO ZABEZPEČENIA ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

Akademická knižnica VŠMU, prešla rekonštrukciou v roku 2019 a zabezpečuje knižnično-informačné služby pre FTF VŠMU.
Organizačná štruktúra knižnice:
Oddelenie evidencie umeleckej a publikačnej činnosti registruje a sprístupňuje tvorbu pedagógov a doktorandov.
Oddelenie dokumentačného fondu archivuje a spracováva inscenácie, fotografie, bulletiny či AV záznamy.
Oddelenie knižnično-informačných služieb poskytuje výpožičné, bibliografické a rešeršné služby, organizuje odborné semináre.
Mediatéka umožňuje prácu s AV dokumentmi (CD, DVD, videokazety) vrátane digitalizácie a strihu.

Knižnica postupne prechádza na online a otvorený prístup. Celkový fond obsahuje vyše 104 000 dokumentov, z toho 54 000 kníh a periodík, 11 500 AV dokumentov a 7 500 záverečných prác.
Viac informácií:
Knižnica VŠMU

5.4. CHARAKTERISTIKA A ROZSAH DIŠTANČNÉHO VZDELÁVANIA UPLATŇOVANÁ V ŠTUDIJNOM PROGRAME

V dennom štúdiu prebieha vzdelávanie prezenčne. V prípade potreby je možné zaviesť aj dištančnú výučbu. Prevádzka bola odskúšaná počas pandémie COVID 19, ako platforma sa uplatňuje MS Teams.

FTF VŠMU rozvíja aj koncept kombinovanej výučby.

5.5. 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

SGDA - Slovak Game Developers Association - je organizácia, ktorá reprezentuje herných vývojárov na Slovensku. SGDA sa zameriava na podporu vývojárov, propagáciu ich projektov na globálnom trhu, rokovania so strategickými partnermi a vytváranie príležitostí pre herných vývojárov. https://sgda.sk/

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

ARTÉNA Bratislava - kreatívne centrá STVR, spolupráca v oblasti produkcie a realizácie podujatí *https://artenaba.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*

Štúdio 727 – najvýznamnejšia spoločnosť v oblasti produkcie, postprodukcie, VFX/HD na Slovensku. *https://www.727.sk/*

Blue Faces – animačné a VFX štúdio spolupracujúce s najvýznamnejšími svetovými realizátormi filmových efektov. *https://blue-faces.com/*

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

FTF VŠMU je členom FilmEU+, ktorý spája vysoké školy zamerané na film a mediálne umenia. Projekt FilmEU+ zahŕňa osem univerzít z rôznych krajín, vrátane Portugalska, Belgicka, Írska, Estónska, Litvy, Dánska a Bulharska. Cieľom projektu je vytvoriť inovatívne a medzinárodné akademické prostredie, ktoré podporuje spoluprácu, udržateľnosť a enviromentálnu zodpovednosť. FilmEU+ umožňuje univerzitám zdieľať zdroje, osvedčené postupy a talent, čím zlepšuje kvalitu vzdelávania a výskumu.

5.6. MOŽNOSTI SOCIÁLNEHO, ŠPORTOVÉHO, KULTÚRNEHO, DUCHOVNÉHO A SPOLOČENSKÉHO VYŽITIA

Študenti FTF VŠMU majú bohaté možnosti sociálneho a kultúrneho vyžitia, ktoré sú úzko späté so štúdiom. Kolektívna tvorba a podujatia ako Filmový festival Áčko, Vyšehrad Film Fórum, divadelné predstavenia, koncerty a filmové projekcie poskytujú priestor na budovanie sociálnych väzieb a umelecký rozvoj.
Mnohé kultúrne inštitúcie ponúkajú študentom zľavnené alebo bezplatné vstupy na festivaly ako Jeden svet, Febiofest či Bienále animácie Bratislava. Fakulta tiež zabezpečila online vstupenky na VOD platformy Dafilms a Edisonline.
Študenti sa môžu zúčastňovať zahraničných filmových festivalov, kde konfrontujú svoje umelecké východiská s kolegami zo zahraničia:
Festivalové oddelenie | *Ocenenia školských filmov*
Držitelia ISIC karty VŠMU majú zľavy na športoviskách, vrátane tých v Mlynskej doline. Tu môžu využívať aj služby Univerzitného pastoračného centra.

5.7. MOŽNOSTI A PODMIENKY ÚČASTI ŠTUDENTOV A ŠTUDENTIEK 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 – študentky a študenti sú vedení k realizácii medzinárodných študijných pobytov (Erasmus +), stáží, návštev v zahraničí. Program **Erasmus** a jeho podmienky: *https://www.vsmu.sk/medzinarodna-spolupraca/studentske-mobility/*

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

6. POŽADOVANÉ SCHOPNOSTI A PREDPOKLADY UCHÁDZAČA / UCHÁDZAČKY 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 a záujemkyne o štúdium. Zväčša koncom októbra, resp. začiatkom novembra aktuálneho akademického roka sa koná tradičný **Deň otvorených dverí (DOD)**, a **konzultácie** k prijímacím skúškam, na ktorých pedagógovia a pedagogičky už priamo vysvetľujú uchádzačom, ako sa pripraviť na skúšky.

7. SPÄTNÁ VÄZBA NA KVALITU POSKYTOVANÉHO VZDELÁVANIA

Dominantným priestorom na vyjadrenie študentiek a 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, vytvára sa 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 a študentiek na kvalitu študijného programu sprostredkujú aj zástupcovia študentov na zasadnutiach kolégia dekanky a v akademickom senáte, na zasadaní Komisie kvality FTF VŠMU, či stretnutiach akademickej obce.

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

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

8. RELEVANTNÉ VNÚTORNÉ PREDPISY

- *Úradná tabuľa VŠMU*
- *Úradná tabuľa FTF VŠMU*

9. SEBAHODNOTIACA SPRÁVA BAKALÁRSKEHO ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU FTF VŠMU

Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách s prihliadnutím k navrhnutým úpravám.

Bakalársky študijný program (ŠP) TVORBA OBRAZU VO FILME A V MULTIMÉDIÁCH sa realizuje na FTF VŠMU ako jeden z umeleckých študijných programov. Pripravuje študentov a študentky na dráhu filmových, televíznych a mediálnych tvorcov a umelcov, pričom sa zameriava najmä na posilňovanie remeselných zručností a schopnosť pracovať v tíme pod vedením kreatívneho lídra. ŠP má štyri študijné plány. Kameramanská tvorba filmu sa realizuje v Ateliéri kameramanskej tvorby (AKT) pod vedením prof. Ivana Fintu, Animovaná tvorba v Ateliéri realizuje v Ateliéri animovanej tvorby (AAT) pod vedením doc. Ivany Laučíkovej, ArtD., Vizuálne efekty a Herný dizajn v Ateliéri AVFXHD pod vedením prof. Ľudovíta Labíka, ArtD.

V procese úprav ŠP sa postupovalo podľa predpisu Pravidlá pre prípravu, schvaľovanie, úpravu a zrušenie študijných programov na Vysokej škole múzických umení v Bratislave, ktorý je súčasťou Vnútorného systému zabezpečovania kvality vysokoškolského vzdelávania na Vysokej škole múzických umení v Bratislave (ďalej len „VŠMU“) podľa § 15 ods. 1 písm. b) zákona o vysokých školách.

Navrhované úpravy vyplynuli z:

- poznania a požiadaviek praxe,
- kritickej reflexie každoročných študentských dotazníkov,
- analýzy na úrovni garanta, spolugarantov, vedúceho katedry a pedagógov, ako aj zástupcov praxe (prílohy- *zápisnice*)

Obsahové úpravy ŠP

Úpravy študijného programu sa realizujú najmä vzhľadom na aktuálne potreby audiovizuálnej praxe a lepšej uplatniteľnosti absolventov. Posilňujú sa nimi aj vzájomné väzby medzi študijnými plánmi, najmä medzi scenáristami a režisérmi hraného filmu a scenáristami a dokumentaristami. Všetky sú zachytené v Návrhu úprav garanta ŠP, prof. Ivana Fintu, ArtD., študijných plánoch, informačných listoch a zápisoch z procesu.

V Bratislave, 09. 5. 2025

prof. Ivan Finta, ArtD. – garant a vedúci AKT

prof. Ľudovít Labík, ArtD. – garant a vedúci AVFXHD

doc. Ing. Marek Ježo, ArtD. – garant a pedagóg VFX

doc. Mgr. art. Vanda Raýmanová, ArtD. – garantka a pedagogička AAT

doc. Mgr. art. Ivana Laučíková, ArtD. – garantka a pedagogička AAT