FILMOVÁ
A TELEVÍZNA
FAKULTA
VŠMU

# TVORBA OBRAZU VO FILME A V MULTIMÉDIÁCH

## ŠTUDIJNÝ PROGRAM 2. 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** ..... 17

**5. PRIESTOROVÉ, MATERIÁLNE, TECHNICKÉ ZABEZPEČENIE ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU** ..... 22

**6. POŽADOVANÉ SCHOPNOSTI A PREDPOKLADY UCHÁDZAČA/-KY O ŠTÚDIUM** ..... 24

**7. SPÄTNÁ VÄZBA NA KVALITU POSKYTOVANÉHO VZDELÁVANIA** ..... 24

**8. RELEVANTNÉ VNÚTORNÉ PREDPISY A ODKAZY** ..... 24

**9. SEBAHODNOTIACA SPRÁVA** ..... 25

## 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 184578 |
| | https://www.portalvs.sk/sk/morho/zobrazit/184578 |
| Stupeň vysokoškolského štúdia a ISCED-F kód stupňa vzdelávania: | 2. stupeň<br>ISCED 8T-5A-767 |
| 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 odboru 0211 |
| Typ študijného programu: | Umelecký |
| Udeľovaný akademický titul: | Mgr. art. (magister umenia) |
| Forma štúdia: | Denná |
| Jazyk alebo jazyky, v ktorých sa študijný program uskutočňuje: | Slovenský |
| Štandardná dĺžka štúdia vyjadrená v akademických rokoch: | denná – 2 roky |
| Nadväznosť | Nadväzuje na bakalársky študijný program Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách, 184579<br>https://www.portalvs.sk/sk/morho/zobrazit/184579 |
| Kapacita študijného programu (plánovaný počet študentov), skutočný počet uchádzačov a počet študentov: | Plánovaný počet študentov a študentiek:<br><br>Denné štúdium – 25-30 v dvoch rokoch štúdia<br><br>Skutočný počet uchádzačov/uchádzačiek pre ak. rok 2024/25: 23<br><br>Počet študentov a študentiek: 28 v oboch ročníkoch v ak. roku 2024/25 |
| Osoba s hlavnou zodpovednosťou za študijný program | prof. Ivan Finta, ArtD. |

## 1.1. STRUČNÁ CHARAKTERISTIKA ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

Opis študijného programu Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách popisuje zásadné rámce vzdelávania na Filmovej a televíznej fakulte VŠMU v oblasti filmového vizuálneho umenia v magisterskom stupni štúdia. Nadväzuje pritom na bakalársky študijný program s rovnakým názvom. V opise sa vo výraznej miere využíva komparácia s bakalárskym programom. Ako zásadný identifikovaný rozdiel je profil absolventa, jeho uplatnenie a komplexnosť záverečnej praktickej umeleckej práce.

Kým v bakalárskom stupni sa študent školí predovšetkým na remeselnú a umeleckú spoluprácu v tímoch pod umeleckým vedením, v magisterskom stupni sa akcentuje originálne autorské pôsobenie a smerovanie k vedeniu umeleckých tímov. Tomu zodpovedá celková koncepcia obsahu navrhovaného študijného programu.

V rámci študijného programu TOMF v súčasnosti realizujeme tri študijné plány:

- Kameramanská tvorba
- Animovaná tvorba
- Vizuálne efekty

Študijný plán Herný dizajn (akreditovaný na Bc. stupni v roku 2019) je novým študijným plánom na Mgr. stupni so zámerom včlenenia sa do TOFM, podobne ako je to v súčasnosti na Bc. stupni.

V zmysle napĺňania štandardov strategických cieľov FTF VŠMU a vzhľadom na nadväznosť na bakalársky študijný program s rovnakým názvom navrhujeme spojiť existujúce tri študijné plány s novým Mgr. študijným plánom Herného dizajnu do jedného magisterského programu pod názvom Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách. Podobne ako Bc. program bude pozostávať zo štyroch študijných plánov:

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

Študijné plány sa líšia špecifikami profilov uchádzačov o štúdium, poslucháčov aj absolventov. Vnútorne ich prepája umelecká realizácia **vizuálnej podoby audiovizuálneho diela**.
Podobne ako pri bakalárskom programe, aj pri magisterskom programe vychádzame z overených a funkčných modelov existujúcich magisterských študijných plánov.

# 2. CIELE VZDELÁVANIA A PROFIL ABSOLVENTA

## 2.1. CIELE VZDELÁVANIA

Cieľom je stavať na vedomostiach, zručnostiach a kompetentnostiach, ktoré študent nadobudol v bakalárskom stupni štúdia. Okrem už vybudovanej schopnosti širšej tímovej spolupráce sa študent pripravuje na vedúcu pozíciu v tíme tvorcov. Zásadné je poskytnúť mu veľkorysý priestor na rozvíjanie individuálneho talentu, špecifického videnia reality a jej osobitej interpretácie v komplexnom audiovizuálnom diele vysokej umeleckej a remeselnej hodnoty s dôrazom na koncipovanie jeho vizuálu. Dôraz sa kladie aj na prehlbovanie teoretických znalostí v odbore a schopnosť ich reflexie. Štúdium pripravuje najtalentovanejších poslucháčov na pokračovanie v nadväzujúcom doktorandskom štúdiu.

## 2.2. PROFIL ABSOLVENTA

### 2.2.1. VEDOMOSTI

Absolvent prehlbuje svoje vedomosti o teoretických a historických východiskách tvorby a audiovizuálnom umení na

základe pochopenia vzťahov a súvislostí spojených s tvorivým procesom v mnohotvárnych podobách umeleckých disciplín. Dokáže kriticky skúmať a reflektovať súčasné tendencie v oblasti filmového umenia a multimédií a nachádzať prieniky v príbuzných umeleckých druhoch. Vie formulovať dramaturgické a esteticko-vizuálne východiská svojej tvorby. Je schopný teoretickej reflexie v odbore. Dokáže kreatívne uchopiť moderné technológie a povýšiť ich na nástroj umeleckého sebavyjadrenia.

### 2.2.2. ZRUČNOSTI

Absolvent **kameramanskej tvorby** dokáže kreovať predkamerovú realitu audiovizuálneho diela, ktorú zámerne, podľa obrazovo dramaturgickej koncepcie a v tvorivej kolegiálnej spolupráci s režisérom, výtvarníkom scény a kostýmov, povýši do emocionálne účinného tvaru. Využíva pritom výrazové prostriedky reálnej i virtualizovanej filmovej fotografie, často tvorí s pomocou vizuálnych kompozičných efektov aj za účasti obrazového koloristu či 3D konzultanta. Nevyhnutnosťou vo výučbe je ďalšie rozvíjanie dramaturgického a teoretického myslenia, výtvarného cítenia, technických znalostí a progresívnych technológií.
**Uplatnenie:** Absolvent sa uplatňuje ako hlavný kameraman vo filme a televízii, umelecký a reklamný fotograf, obrazový editor, kolorista, obrazový dizajnér, obrazový redaktor, kameraman virtuálnych snímacích systémov. Vďaka vedeniu k analýzam obrazových kompozícií a schopnostiam syntézy obrazu dokáže absolvent nájsť uplatnenie aj vo virtuálnych kompozičných a 3D snímacích systémoch.

Absolvent*ka **animovanej tvorby** má rozvinutý individuálny autorský rukopis a štýl v oblasti animovaného filmu v rôznych žánroch a technikách. Cieľavedome v realite hľadá a nachádza produktívne podnety pre konštruovanie myšlienkových konceptov, prezentácií, reprezentácií skutočnosti i alternatívnych skutočností. Vedome uplatňuje experimentálne postupy a poznatky o pôsobivosti a účinnosti filmových prostriedkov v súlade so svojím autorským zámerom vo všetkých fázach prípravy a realizácie animovaného filmového diela.
**Uplatnenie:** Absolvent*ka sa uplatňuje ako líder*ka animačného tímu či samostatný*á režisér*ka, animátor*ka, charakter animátor*ka, výtvarník*čka, ilustrátor*ka, tvorca*kyňa vizuálov, reklám a videoklipov, lektor*ka či učiteľ*ka animovanej tvorby, umelec*kyňa v slobodnom povolaní, producent*ka animovaného filmu a pod.

Absolvent **vizuálnych efektov** dokáže samostatne supervizovať tvorbu VFX počas nakrúcania, kreovať komplexné vizuálne efekty v hranom, dokumentárnom alebo animovanom filmovom diele. Možnosťou je aj tvorba VFX vo vlastnom autorskom audiovizuálnom diele, v ktorom sú dominantným prvkom digitálne prostriedky.
**Uplatnenie:** Absolvent sa uplatňuje ako autor, koordinátor a supervízor vizuálnych efektov vo všetkých filmových druhoch a žánroch. Môže byť aj tvorcom pracovných postupov VFX, kreatívnym tvorcom titulkov a umeleckých kinetických textov, reštaurátorom zdigitalizovaného filmového obrazu a tvorcom farebných korekcií. Dôraz sa kladie na uplatniteľnosť absolventov v zahraničnom globálnom prostredí, čo sa v doterajšej praxi veľmi darí a osvedčuje.

Absolvent **Herného dizajnu** je pripravený pracovať v praxi v pozícii autor herného príbehu, tvorca herného prostredia, tvorca charakterov, okrem toho v reklame, animovanom filme, žánrovom filme, vzdelávacích a náučných žánroch, multimédiách, môže byť tvorcom interaktívnych expozícií v interiéri rovnako aj v exteriéri. Je schopný samostatnej umeleckej tvorby spojenej s interaktivitou vo vzdelávacom priestore v multimediálnom priestore. Absolvent **herného dizajnu** dokáže samostatne kreovať herné projekty s kinematografickými výrazovými prostriedkami.
**Uplatnenie:** Absolvent sa uplatňuje ako autor, koordinátor a supervízor herných projektov. Herný dizajnér: Navrhovanie herných mechaník, úrovní a celkového herného zážitku.
Grafický dizajnér: Vytváranie vizuálnych prvkov hry, vrátane postáv, prostredí a animácií.
Programátor: Vývoj herného softvéru a implementácia herných mechaník.
Tester hier: Testovanie hier na chyby a zabezpečenie ich kvality.
Producent: Riadenie vývoja hry a koordinácia tímov.
Popularizátor: v médiách, konferenciách, vedeckom výskume.

### 2.2.3. KOMPETENTNOSTI

Absolvent vníma tvorbu ako vedomú činnosť, ktorej cieľom je hľadanie umeleckej pravdy, autenticity a originality výpovede. Vie identifikovať mechanizmy pre kontinuálny vlastný profesionálny vývoj, dokáže udržiavať kontakt s posledným vývojom vo svojej odbornosti, disponuje inovatívnym myslením a vie vo svojom odbore aplikovať najnovšie poznatky. Ako komplexný autor vizuálnej stránky audiovizuálneho diela vstupuje do konfrontácie s európskym

a svetovým audiovizuálnym prostredím a vytvára si predpoklady pre profesionálne zaradenie v medzinárodnom filmovom priestore.

### 2.2.4. POVOLANIA, KTORÉ MÔŽE ABSOLVENT VYKONÁVAŤ

Absolventi sa môžu uplatniť v širokom spektre profesií, medzi ktoré patria:

- Kameraman
- Hlavný kameraman
- Riadiaci technológ v médiách
- Technik špeciálnych efektov
- Titulkovač
- Iný odborný pracovník v oblasti umenia a kultúry inde neuvedený
- Fotoreportér
- Fotograf inde neuvedený
- Iný tvorivý a interpretačný umelec inde neuvedený
- Organizátor vzdelávacích aktivít
- Producent v audiovízii
- Lektor umenia
- Učiteľ základnej umeleckej školy
- Grafik
- Web dizajnér
- Dizajnér vizuálnej a multimediálnej komunikácie
- Tvorca/technológ bábok
- Režisér
- Dramaturg
- Animátor (tvorca animácie)
- Retušér
- Kultúrny agent
- Scenárista
- Výtvarný redaktor
- Riadiaci pracovník (manažér) v oblasti kultúry
- Výtvarník audiovizuálnych diel
- Grafický dizajnér
- Programátor
- Produkčný
- Kreatívny producent
- Historik, teoretik, kritik vizuálneho umenia, dizajnu
- Dizajnér vizuálnej a multimediálnej komunikácie
- Tester hier
- Producent nezávislých hier
- 3D modelár
- Kompozitor

### 2.2.5. UPLATNENIE V SEKTORE

**Súkromná sféra:**

- Produkčné spoločnosti orientované na umelecké, komerčné AV diela a internetové platformy
- Súkromné televízie, divadlá, kiná, galérie, iné kultúrne stánky
- Filmové festivaly, reklamné, marketingové agentúry, herné štúdia, animačné štúdiá, štúdiá VFX a iné
- Vlastné spoločnosti, pozícia zamestnávateľa v obore
- Na Slovensku aktívnych 69 herných spoločností, ktoré zamestnávajú viac ako 1000 pracovníkov, pričom záujem a potreby vzrastajú každým rokom.

**Verejná a štátna sféra:**

- Verejnoprávna RTVS – vedenie projektov
- Slovenský filmový ústav, SND, kultúrne fondy a iné

- Pedagogické pôsobenie na ZUŠ, stredných umeleckých školách v oblastiach výtvarného umenia, animovaného filmu, herného priemyslu, na umeleckých vysokých školách.

Uplatniteľnosť absolventov študijných programov skúma VŠMU každoročne prostredníctvom dotazníkov o uplatnení študentov. Z hľadiska štatistík sa absolventi FTF VŠMU dlhodobo v najvyššej miere uplatňujú na trhu práce.

### 2.2.3. ZOZNAM ÚSPEŠNE UPLATNENÝCH ABSOLVENTOV

Zoznam zahŕňa výber absolventov magisterského študijného programu podľa študijných plánov:

**Kameramanská tvorba**
**Mgr. art. Martin Kollár** – ako kameraman spolupracuje s významnými dokumentaristami. Pôsobí ako medzinárodne uznaný, vystavovaný a oceňovaný umelecký fotograf.
Profil, ocenenia:
- *https://www.martinkollar.com/bio*

**Mgr. art. Martin Žiaran –** získal ocenenie Kamera 2017 za film *Čiara* P. Bebjaka, kameraman filmov *Učiteľka* (J. Hřebejk), *Správa* (P. Bebjak), a iných, s P. Bebjakom spolupracuje aj na TV seriáloch (napr. *Herec*, *Spravedlnost*),
Rozhovory:
- *https://kultura.sme.sk/c/20066270/kameraman-martin-ziaran-zabery- mozu-byt-aj-skarede.html*
  *https://kultura.pravda.sk/film-a-televizia/clanok/399791-martin-ziaran-reziser- dovidi-dalej-ako-kameraman/*

**Animovaná tvorba**

**doc. Vanda Raýmanová, ArtD.** - scenáristka, režisérka, výtvarníčka a producentka, zakladateľka spoločnosti objectif, autorka a producentka seriálu pre deti *Drobci* (RTVS), držiteľka viacerých domácich aj zahraničných ocenení. Producentsky a režijne sa podieľa na hranej filmovej tvorbe pre deti. Publikuje knihy pre deti.
- *https://www.csfd.sk/tvorca/114394-vanda-raymanova/biografia/*
- *https://www.slovart.sk/autori/vanda-raymanova.html?page_id=32365*

**Mgr. art. Katarína Kerekesová, ArtD.** - scenáristka, režisérka, výtvarníčka a producentka, zakladateľka spoločnosti Fool Moon, autorka a producentka seriálov pre deti *Mimi a Líza* (RTVS) a *Websterovci* (RTVS). Držiteľka viacerých domácich aj zahraničných ocenení. Pôsobila ako zakladateľka a dlhoročná výkonná riaditeľka APAF. Publikuje knihy pre deti.
- *https://www.csfd.sk/tvorca/25825-katarina-kerekesova/biografia/*
- *https://www.slovart.sk/autori/katarina-kerekesova.html?page_id=19528*

**Vizuálne efekty**

**Mgr. art. Michal Tkáč** – podieľa sa na VAU učebňa — Virtuálna Anatomická Učebňa
- *https://medium.com/edtech-kisk/vau-f74d56096af9*

**Mgr. art. Jakub Zuščin -** získal prestížne ocenenie v Miami Beach 2018. Zvíťazil v konkurencii 320 súťažiacich prác zo 40 krajín sveta v kategórii študentský projekt:
- *https://www.avfx.sk/jakub-zuscin-visual-artist-awards*

**Herný dizajn**

Nemal doteraz žiadnych absolventov na Mgr. stupni.

### 2.2.4. 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 magisterskom študijnom programe Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách smeruje k schopnostiam samostatne alebo vo funkcii vedúceho kreatívneho tímu realizovať autorský výkon založený na vizuálnom stvárňovaní v svojbytnom audiovizuálnom diele vysokej umeleckej kvality.

Tento cieľ predurčuje aj zloženie predmetov na magisterskom stupni v jednotlivých plánoch, ktoré svojou komplexnosťou a sústredením sa na autorské prístupy nadväzujú na pevný remeselný základ z bakalárskeho stupňa:

**POVINNÉ PREDMETY (A),** delené ďalej podľa obsahu na:

**Predmety profilujúce študijný program** – ich výsledkom je predovšetkým umelecký výkon, napr. Režijno-animačný ateliér 1-4, Kameramanská tvorba 1-4, Kreatívna tvorba filmového obrazu 1-2, VFX teória - magisterský projekt 1,2,3,4, HD teória - magisterský projekt 1,2,3,4.

**Predmety všeobecného základu** - najmä teoretické predmety súvisiace s filmovým umením a umeleckým odborom ako takým, napr. Estetika a teória animácie 1-4.

**Predmety spoločenských súvislostí** rozširujúce všeobecný kultúrny a spoločenský rozhľad študenta, napr. Obraz a slovo, Štruktúry rozprávania.

**POVINNE VOLITEĽNÉ PREDMETY (B)**, ktorými si študenti budujú individuálne študijné trajektórie (napr. Stáž MGR VFX v profesionálnom prostredí A, B, Základy programovania 1, 2, Animácia a komiks 1, 2)

**VÝBEROVÉ PREDMETY (C)** podľa aktuálnej ponuky vlastného, či iných ateliérov a katedier FTF, Divadelnej fakulty, Hudobnej a tanečnej fakulty VŠMU a iných vysokých škôl, ktorými si študent má možnosť budovať individuálne študijné trajektórie.

Podrobný rozpis predmetov je súčasťou priložených *študijných plánov*. O obsahu predmetov hovoria *informačné listy*.

### 3.1.1. PROFILOVÉ PREDMETY

V magisterskom stupni sa kladie dôraz na **predmety profilujúce študijný program** v snahe ešte výraznejšie prehĺbiť ich **individualizáciu a osobnostný umelecký rast**. Posilňuje sa tým študentova schopnosť a otvorenosť uvedomelo vyberať z reality inšpirujúce prvky a pri ich zmysluplnom umeleckom spracúvaní uplatňovať také filmové vizuálne postupy a prostriedky, ktoré vo výslednom diele oslovia diváka **vysokou estetickou kvalitou, etickým rozmerom diela a hlbokým humanistickým posolstvom.** Výsledný výkon v audiovizuálnom diele sa stáva študentovou záverečnou praktickou diplomovou prácou. Profilové predmety tvoria 75 až 85 % rozsahu študijného plánu.

### 3.1.2. DIPLOMOVÁ PRÁCA A ŠTÁTNE SKÚŠKY

**Diplomová praktická práca** zahŕňa **umelecký výkon** v krátkom resp. stredometrážnom filme (tvorba kameramanského umeleckého výkonu, tvorba umeleckého výkonu v animovanom filme, tvorba vizuálnych efektov, tvorba herného projektu). Oproti bakalárskej záverečnej práci sa z pohľadu rozsahu zväčša očakáva **dlhšia minutáž audiovizuálneho diela**, z pohľadu myšlienky **komplexnejší výstup** a z pohľadu technológií **zložitejší postup.**

Súčasťou praktickej diplomovej práce je aj **písomná explikácia** umeleckého výkonu, ktorá dokazuje erudíciu študenta v oblasti **dramaturgickej analýzy**, **teoretickej orientácie** v umení, schopnosť umeleckej **reflexie** a **sebareflexie vlastného umeleckého procesu, ako aj schopnosť orientovať sa a využívať odborné pramene a predmetnú literatúru pri argumentácii a podpore svojich myšlienok.**

Diplomová práca je počas obhajoby verejne premietaná v DCP kvalite v profesionálnom školskom kine, alebo dochádza k interaktívnej prezentácii herného projektu. Vyjadruje dosiahnutú úroveň absolvovaného štúdia.

Obhajoba diplomovej práce je komisionálna. Všetci študenti absolvujú aj povinné teoretické predmety štátnej skúšky, ktoré overujú teoretické vedomosti v ich špecializácii.

Po úspešnom obhájení diplomovej práce, zložení štátnych skúšok a pri splnení poslednej z požadovaných podmienok na ukončenie štúdia získava absolvent/ka titul Mgr. art. (magister umenia). O náležitostiach diplomových prác a ich archivácii hovorí príslušný predpis: Metodické usmernenie o náležitostiach ZP FTF .

KREDITOVÝ SYSTÉM

V organizácii štúdia sa využíva kreditový systém. Podmienkou absolvovania študijného programu je dosiahnutie 120 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 diplomovej práce.

Po splnení podmienok magisterského štúdia sa môže študent/ka uchádzať o doktorandské štúdium umeleckých študijných programov na FTF VŠMU Bratislava, alebo iných umeleckých VŠ doma a v zahraničí.

#### 3.1.3. PEDAGOGICKÉ STRATÉGIE

V umeleckých študijných programoch na FTF je štúdium založené predovšetkým na **individuálnom prístupe pedagóga k študentovi.** Učiteľ svojimi dramaturgicko–koncepčnými pripomienkami v celom tvorivom reťazci vytvára študentovi kvalitné podmienky na umelecké sebavyjadrenie.

Audiovizuálne umenie je závislé od rozvoja nových technológií. Pod vplyvom technologického tlaku sa menia spôsoby filmovej, televíznej, dokumentárnej, animovanej 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. Technické vybavenie fakulty napomáha držať krok s externým profesionálnym prostredím.

Súčasťou pedagogickej stratégie je aj vytváranie priestoru pre študijné pobyty študentov na príbuzných zahraničných školách v rámci študentských mobilít. Dôležitým aspektom je prax študentov v profesionálnych odborných štúdiách doma alebo v zahraničí.

### 3.2. ŠPECIFICKÉ PROFILOVANIE ŠTUDIJNÝCH PLÁNOV

Podobne ako na bakalárskom stupni, aj v magisterskom študijnom programe sa kladie dôraz na tímovú tvorbu audiovizuálnych umeleckých výkonov. Poslucháči každého študijného plánu vytvoria počas štúdia aspoň jedno cvičenie v spolupráci s poslucháčmi ostatných troch plánov. Výsledky preukážu počas klauzúrnych skúšok, resp. obhajoby diplomovej práce.

Podporu majú vertikálne spolupráce. Študenti nižších ročníkov sa čiastkovými výkonmi podieľajú na komplexnejších cvičeniach, alebo diplomových prácach poslucháčov vyšších ročníkov. Vítané sú aj spolupráce so scenáristami, režisérmi hraného a dokumentárneho filmu, strihačmi, zvukármi a produkčnými.

#### 3.2.1. KAMERAMANSKÁ TVORBA

Študenti kameramanskej tvorby sú vedení k vyšším teoretickým súvislostiam vo vzťahu k obrazovej dramaturgii filmového diela. Vďaka individuálnemu prístupu pedagóga vzniká od obrazového nápadu stále zložitejší spôsob filmového vyjadrenia. Študent nakrúca cielene podľa obrazového storyboardu a porovnáva kvalitu svojej tvorivej výpovede. Výsledné obrazové výstupy sa nelíšia od výstupov pre profesionálne kiná, televíziu alebo nezávislé herné štúdiá.

**Praktické umelecké práce v 1. ročníku**
SEMESTER 1 : *Semestrálna štúdia hraného filmu* - tvorivý výkon premietaný na plátno v DCP formáte.
SEMESTER 2: *Reklama* - ucelený samostatný kameramanský ročníkový film reklamného žánru s využitím komplexných postupov VFX a v spolupráci so študentami Vizuálnych efektov.

**Praktické umelecké práce v 2. ročníku**
SEMESTER 3: "35mm filmové cvičenie na klasický fotochemický nosič" - ucelený filmový príbeh nakrúcaný ako spoločné ročníkové cvičenie s výstupom v kvalite DCP. Vítaná je spolupráca študentov réžie, vizuálnych efektov, scenáristiky a produkcie.
SEMESTER 4 : "Magistersky film" - záverečný umelecký výstup študijného programu (praktická diplomová práca). Predpokladá sa komplexná spolupráca študentov väčšiny filmových profesií na FTF.

**Teoretické komisionálne štátne skúšky** Kinematografická tvorba MGR KS Filmová a televízna technika MGR KS.

**Diplomová práca**
Praktickou záverečnou prácou v študijnom pláne Kameramanská tvorba je kameramanský umelecký výkon v originálnom audiovizuálnom diele - stredometrážnom hranom, dokumentárnom, alebo animovanom filme, prípadne umelecký filmový súbor prác. Umelecký výkon je realizovaný v komplexnom filmovom štábe buď pod režijným vedením študenta réžie, alebo pod vlastnou režijnou taktovkou. Teoreticky je uchopený v písomnej explikácii v rozsahu 15-20 strán. Študent v nej analyzuje využité obrazové riešenia, tvorivé, technologické postupy a ich opodstatnenosť v zmysle dosiahnutia požadovaného umeleckého účinku. Študent komparuje svoj umelecký prístup s rôznymi, resp. príbuznými prístupmi v kontexte slovenskej a svetovej kinematografie, čím dokazuje svoj rozhľad v kinematografii, analytické schopnosti a dramaturgickú erudíciu.
Praktická diplomová práca musí byť pre hodnotenie na obhajobách definitívne ukončená a adjustovaná v obvyklých požadovaných technických formátoch.

**Príklady vypísaných tém diplomových prác v existujúcom študijnom pláne:**

**Názov: Redgie Beardo**
Podnázov: dokumentárny film
Cieľ: Cieľom je vytvoriť umelecky hodnotný kameramanský výkon v stredometrážnom filme
s použitím moderných prostriedkov filmového jazyka a písomnú explikáciu.
Anotácia: Študent AKT nakrúti vizuálne atraktívny dokumentárny portrét mladého profesionálneho hráča PC hier, ktorý vystupuje pod pseudonymom Redgie Beardo. Neoddeliteľnou súčasťou praktickej práce je aj písomná explikácia v predpísanom rozsahu.

**Názov: Slivky tety Marušky**
Podnázov: Stredometrážny hraný film
Cieľ: Cieľom je vytvoriť umelecky hodnotný kameramanský výkon v stredometrážnom filme
s použitím moderných prostriedkov filmového jazyka a písomnú explikáciu.
Anotácia: Magisterský hraný film zobrazí príbeh jedného dňa pani Letície a ukáže neštandardné riešenie v rozchodovej fáze manželstva. Ústrednými motívmi filmu sú nevera, pomsta, ale aj hravosť a chuť do života. Neoddeliteľnou súčasťou praktickej práce je aj písomná explikácia v predpísanom rozsahu.

### 3.2.2. ANIMOVANÁ TVORBA

Na dosiahnutie cieľov vzdelávania sa aplikuje kombinácia teoretických vedomostí a praktických zručností tak, aby doviedli poslucháča*ku k úspešnému zavŕšeniu ročníkových úloh, aj k úspešnému zvládnutiu praktickej diplomovej práce – magisterského filmu. Na ňom priebežne pracuje už od začiatku prvého ročníka - od námetu, cez scenár, výtvarné návrhy, tvorbu storyboardu až po animatik, animáciu a film.

Pedagogické vedenie magisterských filmov je individuálne, nakoľko si každý*á študent*ka môže vybrať nielen vlastnú tému práce, vlastnú animačnú techniku spracovania, ale i vedúceho*vedúcu pedagóga*ičku.

Počas akademického roka prebiehajú priebežné konzultácie k realizovaným filmovým dielam. Finálna podoba všetkých cvičení a filmov je odprezentovaná verejne na komisionálnej skúške, resp. obhajobe diplomovej práce. Výtvarné návrhy, rešerše, storyboardy a iné výtvarné materiály sa prezentujú v digitálnej podobe. Študent*ka si vedie vlastný digitálny archív svojich výsledkov (300 dpi) a používa jednotný data management.

**Praktické umelecké práce v 1. ročníku**
1. SEMESTER
Výstupy z prípravy magisterského filmu

- námet
- literárny scenár
- výtvarná koncepcia (concept art)
- animačná koncepcia (voľba a test animačnej techniky)

2. SEMESTER
Výstupy z prípravy magisterského filmu

- storyboard
- storymatik / animatik
- kompletné výtvarné a technické návrhy (artistic and technical designs)

**Praktické umelecké práce v 2. ročníku**
3. SEMESTER
Výstupy z výroby magisterského filmu

- komplexná príprava výtvarných podkladov (výroba všetkých charakterov, rekvizít, pozadí/prostredí)
- layouty
- hrubá animácia magisterského filmu v objeme 0 – 75% dĺžky filmu v závislosti od animačnej techniky

4. SEMESTER
Výstupy z výroby a postprodukcie magisterského filmu

- čistá (finálna) charakterová animácia
- obrazová postprodukcia
- zvuková postprodukcia
- marketingové materiály (plagát, press kit)
- finálny export magisterského filmu v DCP kvalite

**Teoretické komisionálne štátne skúšky**
Réžia animovaného filmu
Estetika a teória animácie

**Diplomová práca**
**Praktickou diplomovou prácou** je magisterský film – krátky animovaný film v rozsahu od piatich do ôsmich minút. Vo filme študent*ka slobodne realizuje vlastnú myšlienku a vyberá si preferovanú animačnú techniku spracovania. K spolupráci si prizýva spolužiakov*čky z iných študijných zameraní – kameramana*ku, tvorcu*kyňu VFX, scenáristu*ku, zvukára*ku, produkčného*ú a pod.
Spolu s postprodukčne ukončeným filmom predkladá študent press kit, ktorý obsahuje štáb, fotografiu režiséra, stručnú biografiu a filmografiu režiséra, krátku synopsu filmu, 6 ks fotografií z filmu, plagát filmu, dialógovú listinu a využitú techniku.

Súčasťou praktickej diplomovej práce je aj **písomná explikácia** umeleckého výkonu v rozsahu min. 25 strán.
Posluchá*ka v texte sumarizuje postup vývoja, prípravy a realizácie magisterského filmu, pričom obsiahne

1. Autorskú explikáciu
2. Analýzu inšpiračných zdrojov s pomenovaním styčných plôch medzi analyzovaným zdrojom a vlastnou prácou
3. Podrobný popis jednotlivých fáz vývoja, prípravy a výroby so zreteľom na autorské ciele, kreatívne riešenia, problémy pri ich napĺňaní a zhodnotenia výsledku
4. Textové a obrazové prílohy (literárny scenár, výtvarná koncepcia, storyboard, nepovinne fotografie z priebehu realizácie)

**Príklady vypísaných tém magisterských záverečných prác v existujúcom študijnom pláne:**
**Názov: Ako medveď zložil pieseň**
Podnázov: Krátke audiovizuálne animované dielo v rozsahu od 5 do 8 minút
Cieľ: Vytvoriť krátke animované audiovizuálne dielo v rozsahu od 5 do 8 minút, v ktorom

študent*ka využije všetky zručnosti a vedomosti získané počas magisterského štúdia.
Anotácia: Medveď sa snaží zložiť pesničku, ale zvieratká na lúke za oknami ho vyrušujú svojím hlukom. Konfliktná situácia sa vyrieši, až keď zvieratká ponúknu nahnevanému medveďovi namiesto hnevu priateľstvo. Film pre deti predškolského veku.

**Názov: Nespánok**
Podnázov: Krátke audiovizuálne animované dielo v rozsahu od 5 do 8 minút
Cieľ: Vytvoriť krátke animované audiovizuálne dielo v rozsahu od 5 do 8 minút, v ktorom študent*ka využije všetky zručnosti a vedomosti získané počas magisterského štúdia.
Anotácia: 22-ročná Valentína dlhé roky trpí spánkovou paralýzou. Tyranizujú ju preludy agresívnych bábätiek, pred ktorými nedokáže ujsť. Animovaný dokument približuje hrôzu desivých skúseností, ktoré v populácii vôbec nie sú zriedkavé, no venuje sa im len malá verejná pozornosť.

### 3.2.3. VIZUÁLNE EFEKTY

**Praktické umelecké práce v 1. ročníku**
SEMESTER 1: „Realizácia dvoch živlov zo serie 4 živly“ , „2D“, „3D“, „Umelá inteligencia“, „Animatik“, „Klauzúrne pásmo“, možné spolupráce s poslucháčmi animovanej a kameramanskej tvorby. Podporuje sa tzv. vertikálna spolupráca, kedy študenti nižších ročníkov spolupracujú na realizácii dielčich umeleckých výkonov študentov vyšších ročníkov.
SEMESTER 2: „Making of“, „Showreel“, „Fullbody scan“, „Textúry“, „Umelá inteligencia“ a i., možné spolupráce s poslucháčmi animovanej a kameramanskej tvorby. Viac na: *https://www.avfx.sk/typy-cviceni-4*

**Praktické umelecké práce v 2. ročníku**
SEMESTER 3: „Prezentácia prípravy umeleckého magisterského výkonu“.
SEMESTER 4: „Praktická diplomová práca“ – záverečný umelecký výkon študenta. Povinná spolupráca so študentmi VFX. Možné spolupráce s poslucháčmi animovanej a kameramanskej tvorby, scenáristiky, strihu, zvuku a produkcie. Podporuje sa tzv. vertikálna spolupráca. Viac na: *https://www.avfx.sk/cvicenia/5r-diplomova-praca*

**Teoretické komisionálne štátne skúšky**
VFX TEORIA MGR KS
2D VIZUALNE RFEKTY MGR KS

**Diplomová práca**
Praktická diplomová práca pozostáva zo samotného umeleckého výkonu a jeho písomnej explikácie. Umelecký výkon pozostáva z nasledovných súčastí:

- Hlavná autorská práca, ktorá môže byť autorským dielom alebo spoluprácou na spoločnom projekte v pozícii autor a supervízia vizuálnych efektov. Projekt je k obhajobe uzavretý a ukončený.
- Kolekcia filmových efektov realizovaných počas dvoch rokov štúdia. Vizuálne efekty sú primeranej technickej náročnosti a estetickej hodnoty. Sú dramaturgicky funkčnou súčasťou rozprávania filmového príbehu.
- Kolekcia making-of pozostáva z konceptov, storyboardov, animatikov a dokumentácie praktických tvorivých postupov.

Písomná reflexia je súčasťou praktickej diplomovej práce a má dve časti. V prvej študent skúma teoretický problém, týkajúci sa vizuálnych efektov v súvislosti s jeho praktickou diplomovou prácou. V druhej reflektuje genézu tvorivého procesu svojho magisterského umeleckého diela. Reflexia má minimálne 30 normostrán písaného textu.

### Príklady vypísaných tém magisterských záverečných prác v existujúcom študijnom pláne:

**Názov: Spolupráca VFX na diplomovom projekte ALTER '49.**
Podnázov: ALTER '49 - Concept Art/ Promo Art, Mattepainting, Compositing.
Cieľ: Preukázať profesionálne zručnosti nadobudnuté štúdiom.
Anotácia: Praktická práca na projekte "ALTER '49" zahŕňa tvorbu conceptart-ov a promoart-ov vo fáze pre-produkcie filmu a využitie techník mattepaintingu a compositingu vo fáze produkcie filmu. Súčasťou je písomná explikácia v predpísanej dĺžke a štruktúre.

**Názov: Hestia, scénografia a vizuálne efekty.**
Podnázov: Diplomová práca VFX s využitím štyroch živlov.
Cieľ: Realizovať vizuálne efekty vo vlastnom autorskom filmovom diele s primeraným zaradení VFX štyroch živlov do filmového príbehu.

Anotácia: Študent sa zaoberá účelným využitím vizuálnych efektov a scénografie na vybudovanie atmosféry v krátkometrážnom film žánru sci-fi. Súčasťou je písomná explikácia v predpísanej dĺžke a štruktúre.

Ukážky vypísaných tém v akademickom informačnom systéme AIS2 v súčasných študijných programoch.

### 3.2.4. HERNÝ DIZAJN

Poslucháč je počas štúdia vedený k samostatnému tvorivému uplatňovaniu praktických skúseností, technických zručností a profesionálnych schopností, potrebných na tvorbu herného projektu realizovaného z autorského alebo spoluautorského pohľadu. Ďalej k teoretickej reflexii a schopnosti sprostredkovať svoje vlastné poznatky a tvorivé postupy iným.

**Praktické umelecké práce v 1. ročníku**
SEMESTER 1: „Motion capture“, „Tvorba Cut scény“, „Herný engine“, „Umelá inteligencia“ „Klauzúrne pásmo“, možné spolupráce s poslucháčmi vizuálnych efektov. Podporuje sa tzv. vertikálna spolupráca, kedy študenti nižších ročníkov spolupracujú realizáciou dielčich umeleckých výkonov študentov vyšších ročníkov.
SEMESTER 2: „Programovanie“, „Tvorba príbehu“, „Herné mechaniky“, „Pokročilý Charakter dizajn“, „Face capture a fingers capture“, „Umelá inteligencia“, „Making of“, „Showreel“, „Multidisciplinárny projekt 1,2“, „Textúry“ a i., možné spolupráce s poslucháčmi vizuálnych efektov.

**Praktické umelecké práce v 2. ročníku**
SEMESTER 3: „Skenovanie enviromentu“, „Pokročilá tvorba enviromentu“, „Prezentácia prípravy umeleckého magisterského výkonu“.
SEMESTER 4: „Walkthrough“, „Playthrough“, „Making of“, „Teaser“, „GDD a ADD dokument“ „Praktická diplomová práca“ – záverečný umelecký výkon študenta. Možné spolupráce s poslucháčmi vizuálnych efektov, animovanej a kameramanskej tvorby, scenáristiky, strihu, zvuku a produkcie. Podporuje sa tzv. vertikálna spolupráca.

**Teoretické komisionálne štátne skúšky**
HERNÝ DIZAJN MGR KS
HERNÝ ENGINE MGR KS

**Diplomová práca**
Praktická diplomová práca pozostáva zo samotného umeleckého výkonu v oblasti herného projektu a jeho písomnej explikácie. Umelecký výkon pozostáva z nasledovných súčastí:

- Hlavná autorská práca, ktorá môže byť autorským dielom alebo spoluprácou na spoločnom projekte v pozícii autor a supervízia herného dizajnu, tvorba enviromentu, tvorba charakter dizajnu, umelecké programovanie, tvorba cut scén, Projekt je k obhajobe uzavretý a ukončený.
- Kolekcia herných projektov realizovaných počas dvoch rokov štúdia. Herná tvorba je v primeranej technickej náročnosti a estetickej hodnoty. Dramaturgia je funkčnou súčasťou rozprávania herného príbehu.
- Kolekcia diplomové pásmo pozostáva z GDD a ADD dokumentov, Walkthrough, Playthrough, making-of z konceptov, storyboardov, animatikov a dokumentácie praktických tvorivých postupov.

Písomná reflexia je súčasťou praktickej diplomovej práce a má dve časti. V prvej študent skúma teoretický problém, týkajúci sa herného projektu v súvislosti s jeho praktickou diplomovou prácou. V druhej reflektuje genézu tvorivého procesu svojho magisterského umeleckého diela. Reflexia má minimálne 30 normostrán písaného textu.

Príklady vypísaných tém magisterských záverečných prác v existujúcom študijnom pláne zatiaľ neexistujú.

## 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 magisterskej skúške študijného programu upravuje *Študijný poriadok FTF VŠMU.*

Štátna skúška magisterského študijného programu sa koná pred komisiou, ktorú pre jednotlivé študijné programy menuje dekanka FTF. Komisie sú zo zákona najmenej štvorčlenné, vrátane skúšajúceho, či skúšajúcej. Členmi a členkami komisií sú odborníci a odborníčky z praxe v oblasti filmu a televízie, príp. pedagógovia/pedagogičky z iných študijných programov alebo z iných vysokých škôl. Najmenej dvaja členovia alebo členky skúšobnej komisie pre štátne skúšky sú vysokoškolskí učitelia/učiteľky pôsobiaci vo funkcii profesor alebo docent.

## 3.4. ŠTUDIJNÉ PLÁNY

*Študijné plány* jednotlivých špecializácií obsahujú základné delenie predmetov na povinné, povinne voliteľné a výberové, ako aj na profilujúce študijný program. Prinášajú informácie o časovom a kreditovom zaťažení, forme výučby a priamej výuke, o vyučujúcom. Ozrejmujú základné informácie o predmetoch štátnych skúšok a o obhajobe.

## 3.5. INFORMAČNÉ LISTY PREDMETOV

*Informačné listy* predmetov sú predložené 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 V ŠTUDIJNOM PROGRAME

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/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:

- *Študijný poriadok FTF VŠMU.*

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

- *Študijný poriadok FTF VŠMU. Mechanizmus...*

### 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 študentov VŠMU*
- *Eticky kódex 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

Procesy sú definované v predpise

- *Študijný poriadok FTF VŠMU.*

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

Procesy sú definované v predpise

- *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, 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*.

Dôležitou súčasťou medzinárodných aktivít je aj účasť FTF VŠMU v aliancii FilmEU+ *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 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

Magisterský študijný program Scenáristika a réžia hraného a dokumentárneho filmu zabezpečujú medzinárodne uznané a ocenené osobnosti slovenskej kinematografie. Svojou tvorbou pokrývajú širokú škálu autorských tvorivých filmových profesií (scenárista, dramaturgička, producent, režisér dokumentárneho filmu, režisér hraného filmu, režisér televíznych dramatických formátov) 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

## 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



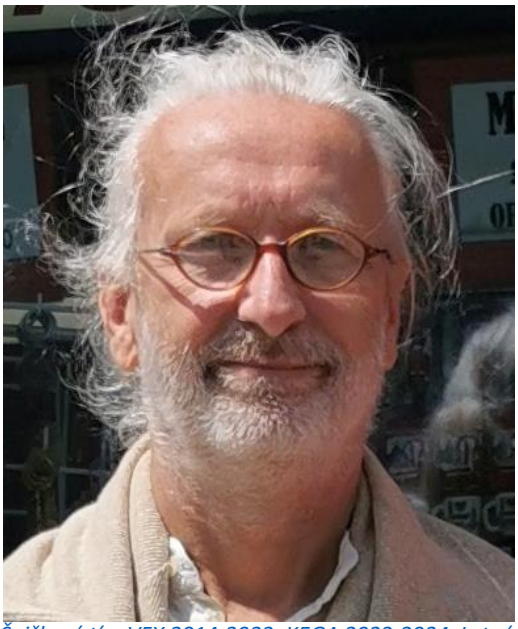
**Doc. Mgr. art. Ivana Laučiková, ArtD.** - pedagogička na FTF VŠMU v Ateliéri animovanej tvorby, vo funkcii docentky, pracuje najmä ako režisérka animovaných filmov, ale i ako scenáristka, dramaturgička, animátorka. Jej krátky film ***Posledný autobus*** (2011) získal významné ocenenia na festivaloch 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=nW3w7QYoCMCggIvB
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***, spoludramaturgia 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 17 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*.

## 4.2. ZOZNAM PEDAGÓGOV ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

*Študijné plány* poskytujú prehľad pedagógov, priradených k predmetom.

## 4.3. VUPCH

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

## 4.4. 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.) | *ludovit.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@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** (doc. Mgr. art., ArtD.) | *vanda.raymanova@vsmu.sk,* | *https://www.portalvs.sk/regzam/detail/19302* |
| **Patrik Pašš ml.,** (doc. MgA., ArtD.) | *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** (doc. Mgr. art., ArtD.) | *joanna.kozuch@vsmu.sk* | *https://www.portalvs.sk/regzam/detail/22350* |
| **Ladislav Dedík** (doc. Ing., ArtD | *ladislav.dedik@vsmu.sk* | *https://www.portalvs.sk/regzam/detail/9201* |
| **Andrea Vrábelová** (Ing. Mgr.art., ArtD.) | *andrea.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* |

## 4.5. PERSONÁLNY ROZVOJ ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

Vzhľadom na aktuálnu bohatú tvorivú a pedagogickú činnosť mnohých pedagógov a pedagogičiek mladšej a strednej generácie na FTF VŠMU sa na študijnom programe **Tvorba obrazu vo filme a multimédiách** kontinuálne už niekoľko rokov posilňuje personálne zabezpečenie spomínanou strednou a mladšou generáciou.

Cieľom je podporovať akademické napredovanie tých pedagógov a pedagogičiek, ktorí sa aktívne venujú umeleckej a/alebo vedeckej činnosti na národnej a medzinárodnej úrovni. Ich filmová tvorba obohacuje výuku o nové trendy v kinematografii. Osobne prinášajú aj inovatívne impulzy, ktoré sú nápomocné pri kreovaní študijných plánov. Zároveň majú tendencie pozitívne prispievať aj k internacionalizácii celoškolského prostredia.

## 4.6. ZÁSTUPCOVIA ŠTUDENTOV A ŠTUDENTIEK

**Vizuálne efekty**
Bc. Juraj Zbín, *jzbin1@vsmu.sk*
Bc. Michaetla Svitková, *msvitkova1@vsmu.sk*

**Ateliér animovanej tvorby**
Bc. Klaudia Grancová, *kgrancova1@vsmu.sk*
Bc. Marianna Lipárová, *mliparova1@vsmu.sk*

## 4.7. ŠTUDIJNÝ PORADCA

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

## 4.8. PODPORNÝ PERSONÁL ŠTUDIJNÉHO PROGRAMU

**Študijné oddelenie – referentka pre magisterský stupeň:**
Mgr. Jana Mihoková – študijná referentka, *mihokova@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, *jan.rohac@vsmu.sk*

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

# 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, digitálny animačný ateliér, 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 postprodukčná spoločnosť 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

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

## 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/študentky so svojim pedagógom/pedagogičkou 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.

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 MAGISTERSKÉHO 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 sa 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.

Obsahové úpravy ŠP sú zakotvené v Návrhu úprav garanta prof. Ivana Fintu, ArtD., študijných plánoch, infolistoch a zápisoch z procesu.

V Bratislave, 28. 4. 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