Študijný plán - Schválený

Akademický rok: **2026/2027**

Študijný program: **mTOFM HD25 - tvorba obrazu vo filme a v multimédiách - (jednoodborové štúdium, magisterský II. st., denná forma)**

osoba zodpovedná za realizáciu študijného programu: **prof. Mgr. art. Ivan Finta, ArtD.**
osoba zodpovedná za realizáciu študijného programu: **doc. Mgr. art. Ivana Laučíková, ArtD.**
osoba zodpovedná za realizáciu študijného programu: **doc. Mgr. art. Vanda Rajmanová, ArtD.**
osoba zodpovedná za realizáciu študijného programu: **prof. Mgr. art. Ľudovít Labík, ArtD.**
osoba zodpovedná za realizáciu študijného programu: **doc. Ing. Marek Ježo, ArtD.**

Študijná časť

Povinné predmety

Študentka si zapíše všetky povinné predmety. Do zápisného listu si pridaje všetky povinné predmety určené pre váš ročník, príp. neúspešne absolvované predmety z predchádzajúceho ak. roka. Povinné predmety si zo zápisného listu neodoberajte!

Blok - Povinné predmety 1 MGR HD — Min. 40 Kreditov

Skratka	Názov	Akt.	Kredit	Rozsah	Ukonč.	Roč.	Sem.	Príznak	Podmieňujúce	Vyučujúci
AVFXHD/MHDMP1/25	Herný dizajn - magisterský projekt 1		3	1S	S	1	Z			Ferko, Zachariovská
AVFXHD/MHDMP2/25	Herný dizajn - magisterský projekt 2		3	1S	S	1	L		AVFXHD/MHDMP1/25	Ferko, Zachariovská
AVFXHD/MRS1/25	Realizačný seminár HD 1		3	1S	S	1	Z			Labík
AVFXHD/MRS2/25	Realizačný seminár HD 2		3	1S	S	1	L		AVFXHD/MRS1/25	Labík
AVFXHD/MHEM1/25	Herný engine MGR 1		3	1S	S	1	Z			Achberger
AVFXHD/MHEM2/25	Herný engine MGR 2		3	1S	S	1	L		AVFXHD/MHEM1/25	Achberger
AVFXHD/MTPHD1/25	Tvorba príbehu v HD 1		2	1S	S	1	Z			Rihák
AVFXHD/MTPHD2/25	Tvorba príbehu v HD 2		2	1S	S	1	L		AVFXHD/MTPHD1/25	Rihák
AVFXHD/MTHPM1/25	Tvorba herného prostredia MGR 1		2	1S	S	1	Z			Hrušý
AVFXHD/MTHPM2/25	Tvorba herného prostredia MGR 2		2	1S	S	1	L		AVFXHD/MTHPM1/25	Šabík
AVFXHD/MMPHD1/25	Multidisciplinárny projekt HD 1		2	1C	Abs	1	Z			Zacharovská
AVFXHD/MMPHD2/25	Multidisciplinárny projekt HD 2		2	1C	Abs	1	L		AVFXHD/MMPHD1/25	Zacharovská
AVFXHD/MPPUVHDM1/25	Prezentácia preprodukcie umeleckého výkonu MGR HD 1		5		S	1	Z	p-hlavný		Labík
AVFXHD/MUVHDM1/25	Umelecký výkon MGR HD1		5		S	1	L	p-hlavný	AHD/BPPUVHD1/25	

Blok - Povinné predmety 2 MGR HD — Min. 34 Kreditov

Skratka	Názov	Akt.	Kredit	Rozsah	Ukonč.	Roč.	Sem.	Príznak	Podmieňujúce	Vyučujúci
AVFXHD/MHDMP3/25	Herný dizajn - magisterský projekt 3		3	1P	S	2	Z		AVFXHD/MHDMP2/25	Buček, Lipka
AVFXHD/MHDMP4/25	Herný dizajn - magisterský projekt 4		3	1P	S	2	L	p-hlavný	AVFXHD/MHDMP3/25	Buček, Lipka
AVFXHD/MPSHD1/25	Pedagogický seminár HD 1		3	1S	S	2	Z			Labík
AVFXHD/MPSHD2/25	Pedagogický seminár HD 2		3	1S	S	2	L	p-hlavný	AVFXHD/MPSHD1/25	Labík
AVFXHD/MHEM3/25	Herný engine MGR 3		3	1S	S	2	Z		AVFXHD/MHEM2/25	Achberger
AVFXHD/MHEM4/25	Herný engine MGR 4		3	1S	S	2	L	p-hlavný	AVFXHD/MHEM3/25	Achberger
AVFXHD/MTHPM3/25	Tvorba herného prostredia MGR 3		3	1S	S	2	Z		AVFXHD/MTHPM2/25	Hrušý
AVFXHD/MTHPM4/25	Tvorba herného prostredia MGR 4		3	1S	S	2	L		AVFXHD/MTHPM3/25	Hrušý
AVFXHD/MMPHD3/25	Multidisciplinárny projekt HD 3		3	1C	Abs	2	Z		AVFXHD/MMPHD2/25	Zacharovská
AVFXHD/MPPUVHD2/25	Prezentácia preprodukcie umeleckého výkonu MGR HD 2		7		Abs	2	Z	p-hlavný	AVFXHD/MUVHDM1/25	Labík

Neabsolvovaný povinný predmet (hodnotenie FX) si študentka zapíše ešte raz. Opakované neabsolvovanie predmetu má za následok vylúčenie zo štúdia.
Jednou z podmienok na získanie prospechového štipendia je hodnotenie A z hlavného profilového predmetu.

Povinne voliteľné predmety

Študentky/ky vizuálnych efektov, herného dizajnu si počas celého štúdia musia zapísať minimálne 6 jednosemestrálnych PVP v hodnote minimálne 12 kreditov.

Blok - Povinne voliteľné predmety HD MGR

Skratka	Názov	Akt.	Kredit	Rozsah	Ukonč.	Roč.	Sem.	Príznak	Podmieňujúce	Vyučujúci
AAT/BCH3DA1/23	Charakterová 3D animácia 1		2	2S	S	1, 2	Z			Danay
AAT/BCH3DA2/23	Charakterová 3D animácia 2		2	2S	S	1, 2	L		AAT/BCH3DA1/23	Danay
AVFX/MPVSVUA/22	Projekt VŠVU - FTF VŠMU A		2	1C	Abs	1, 2	Z			Labík
AVFX/MPVSVUB/22	Projekt VŠVU - FTF VŠMU B		2	1C	Abs	1, 2	L			Labík
AVFX/NSCMA/25	Scénografia médií A		2	1S	Abs	1, 2	Z			Vráblevová
AVFX/NSCMB/25	Scénografia médií B		2	1S	Abs	1, 2	L			Vráblevová
AVFXHD/BDSP1/25	Dramaturgia štruktúry príbehu 1		3	2P	S	1, 2	Z			Labík
AVFXHD/BDSP2/25	Dramaturgia štruktúry príbehu 2		3	2P	S	1, 2	L		AVFXHD/BDSP1/25	Labík
AVFXHD/FBSA/25	Full body scan A		2	1C	S	1, 2	Z			Šabík
AVFXHD/FBSB/25	Full body scan B		2	1C	S	1, 2	L			Šabík
AVFXHD/MSHDVPPA/25	Stáž MGR HD v profesionálnom prostredí A		6	6C	Abs.	1, 2	Z			Labík
AVFXHD/MSHDVPPB/25	Stáž MGR HD v profesionálnom prostredí B		6	6C	Abs.	1, 2	L			Labík
AVFXHD/N3DSE1/25	3D scan - environment 1		3	1S	S	1, 2	Z			Šabík
AVFXHD/N3DSE2/25	3D scan - environment 2		3	1S	S	1, 2	L		AVFXHD/N3DSE1/25	Šabík
AVFXHD/NGDA/25	Grafický dizajn A		2	1S	S	1, 2	Z			Engler
AVFXHD/NGDB/25	Grafický dizajn B		2	1S	S	1, 2	L			Engler
AVFXHD/NPA/25	Programovanie A	+	2	1S	S	1, 2	Z			Florek
AVFXHD/NPB/25	Programovanie B	+	2	1S	S	1, 2	L			Florek
AVFXHD/NTHA/25	Teória hier A		2	1S	S	1, 2	Z			Buček
AVFXHD/NTHB/25	Teória hier B		2	1S	S	1, 2	L			Buček
AVFXHD/NTNHFVA/25	Tvorba nezávislej hry od fundraisingu po vydanie A	+	2	1S	S	1, 2	Z			Brnčal
AVFXHD/NTNHFVB/25	Tvorba nezávislej hry od fundraisingu po vydanie B	+	2	1S	S	1, 2	L			Brnčal
AVFXHD/NUIA/25	Umelá inteligencia A	+	2	1S	S	1, 2	Z			Labík
AVFXHD/NUIB/25	Umelá inteligencia B	+	2	1S	S	1, 2	L			Labík
AVFXHD/NUIC/25	Umelá inteligencia C	+	2	1S	S	2	Z			Labík
AVFXHD/NUID/25	Umelá inteligencia D	+	2	1S	S	2	L			Labík
AVFXHD/NVA/25	Videomapping A		2	1S	Abs	1, 2	Z			Janík
AVFXHD/NVB/25	Videomapping B		2	1S	Abs	1, 2	L			Janík
AVFXHD/NVFXE1/25	VFX Ekonómia 1	+	2		S	1, 2	Z			Wood
AVFXHD/NVFXE2/25	VFX Ekonómia 2	+	2		S	1, 2	L		AVFXHD/NVFXE1/25	Wood
AVFXHD/NZP1/25	Základy programovania 1	+	2	1C	S	1, 2	Z			Florek
AVFXHD/NZP2/25	Základy programovania 2	+	2	1C	S	1, 2	L		AVFXHD/NZP1/25	Florek
HD/BHMA/25	Herné mechaniky A		2	1S	S	1, 2	Z			Zacharovská
HD/BHMB/25	Herné mechaniky B		2	1S	S	1, 2	L			Zacharovská
HD/NCHDA/25	Charakter dizajn A		2	1S	S	1, 2	Z			Hlavatý
HD/NCHDB/25	Charakter dizajn B		2	1S	S	1, 2	L			Hlavatý
HD/NSHDA/25	Scenáristika v hernom dizajne A		2	1S	S	1, 2	Z			Rihák
HD/NSHDB/25	Scenáristika v hernom dizajne B		2	1S	S	1, 2	L			Rihák
HD/NTA/25	Textúry A		2	1S	S	1, 2	Z			Lopušný
HD/NTB/25	Textúry B		2	1S	S	1, 2	L			Lopušný
HD/NZHHD1/22	Zvuk a hudba v hernom dizajne 1		2	1S	S	1, 2	Z			Balák
HD/NZHHD2/22	Zvuk a hudba v hernom dizajne 2		2	1S	S	1, 2	L		HD/NZHHD1/22	Balák

Neabsolvovaný povinne voliteľný predmet si študentka môže zapísať ešte raz alebo si môže namiesto neho vybrať iný predmet z rovnakej kategórie. Opakované neabsolvovanie predmetu má za následok vylúčenie zo štúdia.

Výberové predmety

Študentka absolvuje predmety podľa vlastného výberu v hĺbkovom rozsahu. Nemusí si zvoliť žiadny výberový predmet, ak dosiahne požadovaný počet kreditov (min. 120) z povinných a povinne

Blok - Výberové predmety HD MGR

Skratka	Názov	Akt.	Kredit	Rozsah	Ukonč.	Roč.	Sem.	Príznak	Podmieňujúce	Vyučujúci
ADT/NFD-A/22	Film a dejiny A		2	1S + 2R	Abs.	1, 2	Z			Kerekes
ADT/NFD-B/22	Film a dejiny B		2	1S + 2R	Abs.	1, 2	L			Kerekes
AST/MZFFR1/25	Žánrové formy filmového rozprávania 1		5	2C + 1P	S	1, 2	Z			Gašparík
AST/MZFFR2/25	Žánrové formy filmového rozprávania 2		5	2C + 1P	S	1, 2	L		AST/MZFFR1/25	Gašparík
AST/MZFFR3/25	Žánrové formy filmového rozprávania 3		5	2C + 1P	S	1, 2	Z		AST/MZFFR2/25	Gašparík
AST/MZFFR4/25	Žánrové formy filmového rozprávania 4		5	2C + 1P	S	1, 2	L		AST/MZFFR3/25	Gašparík
DFTF/NFS/22	Festivalové stratégie		2	3P + 1sS	Abs	1, 2	L			Gabrišová
DFTF/NMA/22	Masterclass A		2	2S	Abs	1, 2	Z			Šulík
DFTF/NMB/22	Masterclass B		2	2S	Abs	1, 2	Z			Šulík
DFTF/NPRG1/22	Príprava a realizácia grantov 1		2	12sC	Abs	1, 2	Z			Keeble
DFTF/NPRG2/22	Príprava a realizácia grantov 2		2	12C	Abs	1, 2	L			Keeble
DFTF/OPFFA/22	Organizačná práca pre fakultu A		1	25sC	Abs	1, 2	Z			Vráblevová
DFTF/OPFFB/22	Organizačná práca pre fakultu B		1	25sC	Abs	1, 2	L			Vráblevová
KAS/MEF/22	Experimentálny film		2	2S	S	1, 2	Z			Filová
KAS/NSVSA/22	Spoločensko - vedný seminár A		2	2S	Abs	1, 2	Z			Kolejáková
KAS/NSVSB/22	Spoločensko - vedný seminár B		2	2S	Abs	1, 2	L			Kolejáková
KPAD/MAP1/22	Autorské právo 1		2	2P	S	1, 2	Z			Mravcíková

Štátne skúšky

Podmienkou pre prípustenie ku štátnej skúške je úspešné absolvovanie všetkých predmetov (v tabuľke ako podmieňujúce predmety) štátnej skúšky.

Povinné predmety

Blok - Štátne skúšky HD MGR

Skratka	Názov	Akt.	Kredit	Rozsah	Ukonč.	Roč.	Sem.	Príznak	Podmieňujúce	Vyučujúci
AVFXHD/MHDM-KS/25	HERNÝ DIZAJN MGR KS		2		SS	2			AVFXHD/MHDMP4/25	
AVFXHD/MHEM-KS/25	HERNÝ ENGINE MGR KS		2		SS	2			AVFXHD/MHEM4/25	
AVFXHD/MZPJOHD/25	ZÁVEREČNÁ PRÁCA A JEJ OBHAJOBA - HD		10		OB	2		p-hlavný	AVFXHD/MPSHD2/25 *(4)	

Povinne voliteľné predmety

Za údajom o rozsahu výučby sa môže vyskytovať nasledujúci symbol:
d - Dní za semester
h - Hodín za týždeň
r - Hodín za akademický rok
s - Hodín za semester
t - Týždňov za semester
Pokiaľ nie je uvedený žiadny z týchto symbolov, predpokladá sa rozsah "hodín za týždeň"

Pri predmetoch v študijných programoch sa môžu vyskytovať ďalšie znaky
! - v danom akademickom roku sa predmet nerealizuje
+ - predmet sa nerealizuje, možno od nasledujúceho akademického roku
- - predmet sa realizuje posledný/krát

---

* - predmet má viac podmieňujúcich predmetov

Príznak predmetu v študijnom pláne:
P - profilový predmet študijného programu