FILMOVÁ A TELEVÍZNA FAKULTA

Svoradova 2, 813 01 Bratislava

ftf.vsmu.sk

# PROSPEKT K TALENTOVÝM PRIJÍMACÍM SKÚŠKAM

NA BAKALÁRSKY STUPEŇ ŠTÚDIA NA FTF VŠMU V ŠTUDIJNOM PROGRAME

**TVORBA OBRAZU VO FILME A V MULTIMÉDIÁCH**

ŠTUDIJNÝ PLÁN

# HERNÝ DIZAJN

na akademický rok **2027/28**

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

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

*Základné podmienky prijatia na štúdium určuje zákon č. 300/2025 Z. z. o vysokých školách a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov.*

*Ďalšie podmienky prijatia na štúdium jednotlivých študijných programov prvého stupňa štúdia a spôsob ich overovania, určuje FTF,* vnútorný predpis FTF VŠMU Zásady prijímacieho konania v odbore umenie *a sú súčasťou tohto prospektu k talentovým prijímacím skúškam pre uchádzačov o štúdium.*

PROSPEKT

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

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

## ZÁKLADNÉ INFORMÁCIE O ŠTÚDIU

| | |
|---|---|
| **Študijný program:** | **Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách** |
| **Študijný plán:** | **HERNÝ DIZAJN** |
| Forma: | denné štúdium |
| Štandardná dĺžka štúdia: | 3 roky |
| Jazyk výuky: | slovenský |

# PRIHLÁŠKA NA ŠTÚDIUM

| | |
|---|---|
| **Prihláška a termín zaslania** | FTF akceptuje **výlučne elektronickú prihlášku.**<br><br>Elektronickú prihlášku nájdete na tomto odkaze spolu s usmernením, ako sa prihlásiť a ako postupovať pri vypĺňaní:<br>e-prihlaska.vsmu.sk<br><br>Do aktovky si z ponuky vyberte (treba si dať pozor, viaceré študijné programy majú podobné názvy):<br><br>**Názov štud. programu/fakulta:**<br>**bTOFM HD21: Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách (št. plán Herný dizajn)**<br><br>Prihláška musí byť riadne vyplnená.<br><br>**Na každý študijný plán musí byť podaná samostatná prihláška vrátane platby!**<br><br>Po potvrdení prihlášky sa Vám zobrazí príkaz na úhradu (pdf dokument k platbe za prijímacie konanie vo výške 50 eur) s Vašimi údajmi a variabilným symbolom, Vašim identifikátorom.<br><br>Samotná prihláška sa po jej uložení/potvrdení nedá upraviť, ale požadované povinné PRÍLOHY je možné vkladať, príp. meniť aj po uložení/potvrdení prihlášky.<br><br>Povinné prílohy, ktoré treba pripojiť k e-prihláške:<br>1. Sken potvrdenia o zaplatení poplatku **50 Eur** (z internetbankingu o zrealizovanej platbe, nie zadanej)<br>2. Životopis (PDF)<br>3. Sken maturitného vysvedčenia (nie súbor v konverzii .asice) *<br>4. Skeny výročných vysvedčení zo všetkých ročníkov strednej školy (v jednom pdf súbore) ALEBO sken Výpisu známok zo všetkých ročníkov potvrdený strednou školou |

| | |
|---|---|
| | **Posledný termín na vyplnenie a potvrdenie prihlášky:**<br>2. december 2026<br><br>Prihlášky bez kompletných povinných príloh po tomto termíne neakceptujeme a poplatok nevraciame!<br><br>Vyplnenú prihlášku si stiahnite a spolu so všetkými prílohami uchovajte, lebo ich budete prikladať k povinným domácim prácam.<br><br>*Ak uchádzač/ka ešte nezmaturoval/a, v prípade prijatia na FTF VŠMU doručí overenú kópiu maturitného vysvedčenia *najneskôr do 31.augusta 2027.* |
| Kontaktná osoba – študijná referentka | Mgr. Mária Kočanová, email: maria.kocanova@vsmu.sk |

## TALENTOVÉ PRIJÍMACIE SKÚŠKY

| | |
|---|---|
| **Podmienky pre prijatie** | 1. Ukončené stredoškolské vzdelanie s maturitou. Uchádzači/uchádzačky, ktorí nebudú mať v čase konania prijímacích skúšok ukončené stredoškolské vzdelanie maturitnou skúškou, môžu byť prijatí na štúdium iba podmienečne. Oznámenie o úspešnom absolvovaní talentovej skúšky a prijímacieho pohovoru o prijatí uchádzača na uvedený študijný program/študijný plán sa stáva právoplatným až po predložení úradne overeného maturitného vysvedčenia do 31.augusta 2027, najneskôr však v deň určený na zápis na štúdium. **Definitívne prijatie na štúdium je podmienené úspešným absolvovaním maturitnej skúšky.**<br>2. úspešné absolvovanie prijímacej skúšky<br>3. preukázateľný talent |
| **Zaslanie povinných domácich prác:** | Uchádzač vloží do systému FTF VŠMU predpísané povinné domáce práce výlučne v elektronickej podobe najneskôr do 18.12.2026 (posledný možný dátum). Po tomto termíne sa systém uzavrie.<br><br>Spolu s domácimi prácami uchádzač do systému vloží stiahnutú prihlášku, sken maturitného vysvedčenia, sken výročných vysvedčení a životopis. |

| | |
|---|---|
| | Presný postup vkladania položiek do systému Vám zašleme e-mailom (práce zároveň vložíte podľa pokynov aj na WEB stránku AHD). |
| **Termín a miesto konania prijímacích skúšok:** | **8. 2. 2027 – 9.2. 2027**, FTF VŠMU, Svoradova 2, 813 01 Bratislava/ v prípade nepriaznivej epidemiologickej situácie sa prijímacie konanie bude realizovať online, resp. kombinovanou formou.<br><br>Podľa Študijného poriadku FTF VŠMU nie je možné vykonať prijímaciu skúšku v inom náhradnom termíne okrem prípadu presunutia zo strany FTF. |
| **Pozvanie na prijímacie skúšky:** | Uchádzač dostane pozvanie mailom najneskôr 7 dní pred konaním prijímacích skúšok. |
| **Predpokladaný počet prijatých uchádzačov:** | 8 prijatých uchádzačov/čiek<br><br>Predpokladané počty prijatých uchádzačov/čiek sú orientačné. Konečné rozhodnutia o počte prijatých študentov prvých bakalárskych ročníkov v jednotlivých študijných programoch a študijných plánoch FTF sú v kompetencii dekanky FTF VŠMU, ktorá zodpovedne posúdi ich talentové a osobnostné predpoklady na štúdium. |
| **Bodové hodnotenie na prijímacích skúškach** | • Maximálny možný počet získaných bodov: 130<br>• Minimálny počet získaných bodov po hodnotení domácich prác na postup do 2. kola a pozvanie na prijímacie skúšky: 30 bodov.<br>• Minimálny počet získaných bodov na postup do 3. kola po 1. dni prijímacích skúšok – na postup na ústne obhajoby (zrátané body za domáce práce a disciplíny 1. a 2. kola): 60 bodov.<br>• Minimálny celkový počet získaných bodov, potrebných na úspešné vykonanie prijímacej skúšky: 75 bodov. |

Príklad tabuľky s bodovým hodnotením komisie.

**Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách - št. plán HERNÝ DIZAJN**
**prijímacie skúšky pre akademický rok 2026/27 - bakalárske štúdium**

| | | DOMÁCE PRÁCE - 1. kolo | | | | | | | | | ŠKOLSKÉ PRÁCE - 2. kolo | | | | | | | 3. kolo | | Počet prijatých | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | TYP | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | VIZITKA | NÁMET NA HRU | INT.PRIEST OR VS ANIM. HE | 2D HRA | Rastlina | 3D AUTOPORT RÉT | VOĽNÉ PRÁCE | Súčet bodov za domáce práce | POZVAŤ NEPOZVAŤ | TEST VŠEOBECNÝ | TEST VIZUÁLNO-LOGICKÝ | TEST HD | 1. praktické zadanie | 2. praktické zadanie | Súčet bodov za školské práce | POZVAŤ NEPOZVAŤ | ÚSTNE POHOVORY | Celkový súčet bodov (max 130 | Poradie | PRIJAŤ-NEPRIJAŤ |
| | | MAXIMÁLNE BODOVÉ OHODNOTENIE | | | | | | | MINIMUM | | MAXIMÁLNE BODOVÉ OHODNOTENIE | | | | | MINIMUM | | | MINIMUM | | |
| Por. Číslo | PRIEZVISKO A MENO | 8 | 10 | 8 | 8 | 8 | 8 | 10 | 30 | do 2.kola | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 60 | do 3.kola | 20 | 75 | | |

**Informácie pre zahraničné uchádzačky a uchádzačov:**

- Prijímacie konanie a podmienky štúdia študijných programov v slovenskom jazyku na FTF sú rovnaké pre všetkých uchádzačov/ky, bez ohľadu na ich štátnu príslušnosť.
- Študenti a študentky, ktorí absolvovali stredoškolské vzdelanie v zahraničí, musia priložiť uznávaciu doložku a úradné osvedčenú kópiu o ukončenom vzdelaní a jeho úradný preklad do Slovenského jazyka, presný postup na tomto linku (všetky dokumenty je potrebné vložiť do e-prihlášky ako jeden PDF súbor) : https://www.vsmu.sk/uchadzaci/uznavanie-dokladov-o-vzdelani/
- Minimálne kritérium na prijatie zahraničného uchádzača na študijný program uskutočňovaný v slovenskom jazyku, je znalosť slovenského jazyka na úrovni A2 doložená certifikátom (certifikát musí byť vydaný oprávnenou inštitúciou sídliacou a pôsobiacou v Slovenskej republike.)
- V prípade, že sa uchádzač/ka v čase prihlášky nepreukáže certifikátom zo slovenského jazyka na úrovni A2, je povinný/á v čase konania prijímacej skúšky vykonať test zo slovenského jazyka.
- Výšku poplatku za test zo slovenského jazyka: 30 eur (uhrádza sa **pred vykonaním** testu – bez uhradenia uchádzač/uchádzačka nemôžu byť zapísaní na štúdium)
- Ak uchádzač predloží maturitné vysvedčenie, certifikát alebo potvrdenie znalosti slovenského jazyka na úrovni A2, prípadne preukáže na prijímacom konaní znalosť slovenského jazyka na úrovni A2, preukázal dostatočné jazykové znalosti potrebné na zápis na štúdium.

## INFORMÁCIE K POVINNÝM DOMÁCIM PRÁCAM A TALENTOVÝM PRIJÍMACÍM SKÚŠKAM

Do 18.12.2026 pošlú uchádzači/ky **výlučne elektronicky tieto vlastné práce:**

**Domáce práce:**

1. **Námet na hru** s voľnou inšpiráciou na tému ***„Dlhý, Široký a Bystrozraký."***
   Študent predkladá Game a Art design dokument popisujúci vlastný prístup k hre. GDD obsahuje: príbeh, unikátne prvky projektu, popis herných mechaník a opis priebehu hry. GDD má maximálny rozsah 5 strán. ADD obsahuje: **vlastný grafický návrh** herného prostredia, charakterov, objektov alebo návrhy s využitím umelej inteligencie. Vyššie sú hodnotené vlastné návrhy, čo je jasne v dokumente a v explikácii uvedené. ADD ďalej obsahuje návrh použitých fontov a ukážku navrhovanej palety farieb. ADD má

maximálny rozsah 10 strán. Dokumenty sú vo formáte „pdf“. Uchádzač v explikácii popisom vydokladuje vznik grafických návrhov.

Prezentačným výstupom je:

1. GDD vo formáte „pdf“,
   https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/2024-12/1.1.%2020270208_AHD_NametNaHruGDD_L%C3%A1nyiov%C3%A1_EggTrek.pdf
2. ADD vo formáte „pdf“,
   https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/2024-12/1.2.%20 0250203_AHD_NametNaHruADD_L%C3%A1nyiov%C3%A1_EggTrek.pdf
3. vlastné ilustrácie vložené do dokumentu vo formáte „jpg“,
4. obrazové prílohy prebraté vo formáte „jpg“,
5. explikácia vo formáte „pdf“.
   http://sgda.sk/wp-content/uploads/2019/11/FPU_ArtDesignDocument.pdf
   http://sgda.sk/wp-content/uploads/2019/11/FPU_GameDesignDocument.pdf

**2.** V druhom zadaní uchádzač má voľbu vo výbere jedného z ponúknutých dvoch zadaní. Môže odovzdať aj obidve zadania avšak v bodovaní sa to nezohľadňuje a hodnotí sa len jedno zadanie.

**2A - Interaktívny priestor.**

Študent predkladá spustiteľný program (realizovaný napr. v programe Unity, Unreal...), v ktorom je odprezentovaný interaktívny priestor s príbehom podľa vlastného námetu (počítačová hra).
Užívateľ sa vie pohybovať a pútavými hernými mechanikami interagovať v priestore. Program nevyžaduje inštaláciu, ani nepožaduje inštaláciu ďalších knižníc. Program je spustiteľný na čistom OS Windows 11 s grafickou kartou podporujúcou DirectX 12. Ak študent využíva assety iných autorov, jasne o tom informujte v explikácii. Interaktívna funkcionalita je plne vyhotovená autorom, teda nemodifikujú sa voľne prístupné zdrojové projekty. K programu sa prikladá dokument explikácie vo formáte „pdf“ s popisom ovládania a video s kodekom H.264 s ukážkou herného zážitku. Minimálna dĺžka interaktívneho zážitku sú 2 minúty. Vo videu môže byť použitý aj audiokomentár autora.

Prezentačným výstupom je:

1. walkthrough (záznam priebehu hry) vo formáte „mp4“
2. zdrojový projekt vo formáte „rar“,
3. vlastné assety využité v hre vo formáte „jpg“,
4. explikácia vo formáte „pdf“
   https://youtu.be/r_gfyFgxq_U
   https://unity.com/madewith

Alebo alternatíva k predchádzajúcemu zadaniu je vytvoriť zadanie:

**2B - Animácia v hernom engine.**

Študent predkladá animáciu s príbehom vytvoreným pomocou herného enginu (Unreal, Unity, Godot a iné) vo formáte „mp4“ s kodekom H.264. Minimálna dĺžka animácie je 30 sekúnd. Ak študent využíva assety iných autorov, jasne o tom informujte v explikácii. Titulky, audio a prípadný strih je možné realizovať v strihovom programe.

Prezentačným výstupom je:

5. video vo formáte „mp4“
   https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/field_media_video_file/2023-12/2.4.%2020240205_AHD_Anim%C3%A1ciaVHernomEngine_Belas_LoggedIn_0.mp4
   https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/field_media_video_file/2023-12/2.4.%2020240205_AHD_Anim%C3%A1ciaVHernomEngine_Antonyov%C3%A1_Detsk%C3%BD_sen.mp4
   https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/field_media_video_file/2024-12/20250203_AHD_Anim%C3%A1ciaVHernomEngine_I%C5%A1%C4%8Denko_multivesm%C3%ADr.mp4
6. zdrojový projekt vo formáte „rar“,
7. vlastné assety využité v hre vo formáte „jpg“,
8. explikácia vo formáte „pdf“
   https://youtu.be/vIANvSIcI80

3. Pri treťom zadaní uchádzač realizuje dve úlohy.

**3A – 2D hra. Scratch.**

Vytvorte vlastnú hru v programe Scratch, kde hlavná postava získava priateľov a spolu prekonávajú rôzne výzvy s využitím čo najoriginálnejších výtvarných prvkov. V explikácii hru popíšte.
Téma hry: „Mier nemožno udržať silou; možno ho dosiahnuť iba porozumením.“
*(Albert Einstein)*
https://scratch.mit.edu/explore/projects/games/recent
https://scratch.mit.edu/projects/1091409315/embed

Prezentačným výstupom je:

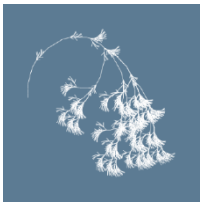
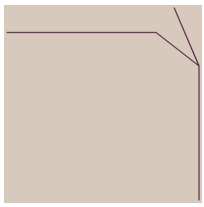
1. walkthrough (záznam priebehu hry) vo formáte „mp4“ (kodek H.264),
2. explikácia v „pdf“, link na hru na WEBe, vložený do explikácie.

https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/2024-12/20270208_AHD_Scratch_I%C5%A1%C4%8Denko_12oo_Explikacia.pdf

Druhou časťou tretieho zadania je:

**3B – Rastlina.**

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


Dostávame takúto rastlinku:

Upravte pravidlá rastu tak, aby v jednej časti rastlina narástla viac, t. j. aby vyzerala lepšie, krajšie a realistickejšie. Hľadajte estetizačné prostriedky. Po vyhotovení rastlinu rozpohybujte animáciou do formátu „gif" tak, aby pocit z obrázku bol estetický a temporytmicky príjemný. Môžete ju vložiť (nakľúčovať) do sebou nafotografovaného prostredia. Vytvorte „pdf" súbor, v ktorom krátko popíšete a odôvodnite postup. Hodnotí sa estetika vytvorenej rastliny, animácia a prekvapujúci nápad. Táto úloha má technické zadanie, ale podstata je o umení.

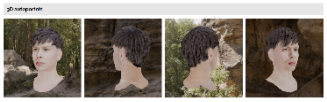
Prezentačným výstupom je:

3. obrázok vo formáte „jpg",
   https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/styles/1050xxxx/public/2022-01/AHD_2022_Rastlina_Sleziakova_Zrno.jpg?itok=fRc83wVN
4. obrázok vo formáte „gif",
   https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/2024-01/3.7.%2020240205_AHD_Rastlina_Volkov%C3%A1_Bobu%C4%BEka.gif
   https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/2024-01/20240205_AHD_Rastlina_grejtakova_paprad_02.gif
   https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/2024-01/3.8.%2020240205_AHD_Rastlina_Pokrievkov%C3%A1_Preb%C3%BAdzanie%20suchej%20tr%C3%A1vy.gif
6. obrázok vo formáte „gif" vložený do fotografie,
   https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/styles/1050xxxx/public/2025-12/20270208_AHD_Rastlina_Ingeli_Rastlina_PohybVoFoto.gif?itok=c5Jtt-uN
7. explikácia vo formáte „pdf". V explikácii sa uvádza web adresa umiestnenia súborov onlajn.
   https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/2022-01/AHD_2022_Rastlina_Sleziakova_Zrno.pdf

4. **3D autoportrét.** Realistický 3D model - autoportrét, realizovaný kombinovanou technikou v ľubovoľnom 3D programe. 3D model vo formáte „fbx", textúry vo formáte „png" a „psd" s uchovanými všetkými pracovnými vrstvami. Statický render objektu vo formáte „jpg". Videorender vo formáte „mp4".

Prezentačným výstupom je:

1. Statický render súbor „jpg", zo štyroch pohľadov (čelný, profil, poloprofil a zadný poloprofil),
   https://www.creativebloq.com/inspiration/realistic-3d-portraits
2. Vygenerovaný súbor „mp4",
   https://youtu.be/P53RdDqpubE
3. zobrazenie, textúr vo formáte „png",



https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/styles/gallery_thumb/public/2023-01/4.6.%20AHD_2023_3DAutoportret_01.png_4.png?itok=aSE7k2NR
https://ahd.avfx.sk/sites/default/files/2024-12/20240205_AHD_3DAutoportret_Priezvisko_Text%C3%BAry01.png

4. pracovné súbory vo formáte „rar“,

5A. vytvorenie si free konto na Sketchfabe https://sketchfab.com/ vloženie 3D autoportrétu, získaný link je následne vložený pod svojimi domácimi prácami do kolónky 3D sketchfab na WEB stránke.
https://sketchfab.com/models/f90e4491966f423ca05d600f50f0cbe9
https://www.avfx.sk/ps-domace-prace/ps-2018-stammova

5B. explikácia vo formáte „pdf“ obsahujúca link na Sketchfab a popis postupu pri vyhotovení 3D autoportrétu.

5. **5A - Videovizitka.** V dĺžke 1 min poslucháč strihovou montážou svojich doterajších prác a osobnej zvukovej výpovede prostredníctvom videofilmu porozpráva o svojich motiváciách študovať vizuálne efekty na FTF VŠMU. Vo videovizitke je posudzovateľná aj tvorivá zložka - temporytmická, technická, estetická a informačná (študenti v nej môžu ukázať svoje predškolské aktivity v oblasti svojich záujmov, jeho súčasťou môže byť aj veľmi stručný showreel).

   **5B - Showreel.** Popri videovizitke nepovinne je možné odovzdať showreel ako samostatný súbor bez nároku na lepšie hodnotenie. Videozáznamy sú v bežnom formáte: „mp4“ a HD kvalite.
   Vo zvukovej zložke nesmie byť použitá hudba, ktorá by nespĺňala pravidlá autorských práv a pôvod hudby je uvedený v záverečných titulkoch.

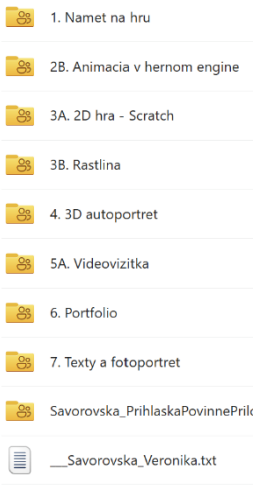
   Prezentačným výstupom je:
   1. Video videovizitky vo formáte „mp4“,
   2. Video showreelu vo formáte „mp4“,

6. **Portfólio v elektronickej podobe**. Uchádzač má voľnými vlastnými prácami preukázať svoj záujem o zvolenú oblasť štúdia (ide predovšetkým o práce 3D, počítačové hry, VFX, film, 2D, videofilmy, voľné fotografie, web stránky, hudobné kompozície, literatúra atď. ...). Hierarchizuje ich podľa dôležitosti, ktorú im prikladá v poradí od najvýznamnejšej po menej významnú.
7. **a) Explikácia**. Uchádzač predkladá popis a vysvetlenie ku svojim voľným prácam a ku všetkému, čo považuje za dôležité (Calibri, 11, „pdf“).
   **b) Vlastný fotoportrét.** Vo formáte „jpg“ civilná fotografia zachytáva tvár uchádzača, je farebná, má pomer strán 1:1. Fotografia má predovšetkým informačný charakter, nesúvisí s talentovým posudzovaním a bude prezentovať študenta počas štúdia na WEB stránke v prípade prijatia na štúdium.



**Úprava prác:**

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




1. **Námet na hru.**
   1.1. 20270208_AHD_NametNaHruGDD_Priezvisko_NazovPrace.pdf
   1.2. 20270208_AHD_NametNaHruADD_Priezvisko_NazovPrace.pdf
   1.3. 20270208_AHD_NametNaHru_Priezvisko_NazovPrace_Vlastnellustracie_01.jpg (02, 03, 04, 05...XX pre ďalšie vstupné obrázky)
   1.4. 20270208_AHD_NametNaHru_Priezvisko_NazovPrace_Prebratellustracie_01.jpg (02, 03, 04, 05...XX pre ďalšie vstupné obrázky)
   1.5. 20270208_AHD_NametNaHru_Priezvisko_NazovPrace_Explikacia.pdf

2. **2A - Interaktívny priestor.**
   2.1. 20270208_AHD_InteraktívnyPriestor_Priezvisko_NazovPrace_Walkthrough.mp4
   2.2. 20270208_AHD_InteraktívnyPriestor_Priezvisko_NazovPrace_ZbalenyProjekt.rar (zip)
   2.3. 20270208_AHD_InteraktívnyPriestor_Priezvisko_NazovPrace_VlastneAssety_01.jpg (02, 03, 04, 05...XX pre ďalšie vstupné obrázky)
   2.4. 20270208_AHD_InteraktívnyPriestor_Priezvisko_NazovPrace_Explikacia.pdf

Alebo.

**2B - Animácia v hernom engine.**
   2.5. 20270208_AHD_AnimáciaVHernomEngine_Priezvisko_NazovPrace.mp4
   2.6. 20270208_AHD_AnimáciaVHernomEngine_Priezvisko_NazovPrace_ZdrojovyProjekt.rar
   2.7. 20270208_AHD_AnimáciaVHernomEngine_Priezvisko_NazovPrace_VlastneAssety_01.jpg (02, 03, 04, 05...XX pre ďalšie vstupné obrázky)
   2.8. 20270208_AHD_AnimáciaVHernomEngine_Priezvisko_NazovPrace_Explikacia.pdf

3. **3A - 2D hra. Scratch.**
   3.1. 20270208_AHD_Scratch_Priezvisko_NazovPrace_Walkthrough.mp4
   3.2. 20270208_AHD_Scratch_Roblox_Priezvisko_NazovPrace_Explikacia.pdf

Druhá časť 3. úlohy:

**3B - Rastlina.**
   3.3. 20270208_AHD_Rastlina_Priezvisko_NazovPrace_Obrazok.jpg
   3.4. 20270208_AHD_Rastlina_Priezvisko_NazovPrace_Pohyb.gif
   3.5. 20270208_AHD_Rastlina_Priezvisko_NazovPrace_PohybVoFoto.gif
   3.6. 20270208_AHD_Rastlina_Priezvisko_NazovPrace_Explikacia.pdf

4. **3D autoportrét**
   4.1. 20270208_AHD_3DAutoportret_Priezvisko_StaticRender_01.jpg (02, 03, 04 pre ďalšie vstupné obrázky)
   4.2. 20270208_AHD_3DAutoportret_Priezvisko_Videorender.mp4
   4.3. 20270208_AHD_3DAutoportret_Priezvisko_Textúry_01.png (02, 03, 04 pre ďalšie vstupné obrázky)

4.4. 20270208_AHD_3DAutoportret_Priezvisko_PracovneSubory.rar (zip)
4.5. 20270208_AHD_3DAutoportret_Priezvisko_Explikacia.pdf

5. **5A - Videovizitka**
   5.1. 20270208_AHD_Videovizitka_Priezvisko.mp4
   **5B - Showreel**
   5.2. 20270208_AHD_Showreel_Priezvisko.mp4

6. **Portfólio**
   6.1. Práce vo všetkých obrazových vstupoch autorské (vstup znamená: prebratá fotografia, 3D model, assety). V chronologickej postupnosti od najvýznamnejších po menej významné.
   6.2. Práce autorské, ale so vstupmi prebratými (prebratý námet, assety...).
   6.3. Práce vytvorené zo zadania počas štúdia v škole.
   6.4. Práce vytvorené na objednávku zákazníkom.
   Uchádzač nemusí obsadiť všetky kategórie, popis jednotlivých prác uvádza v explikácii „pdf".
   Kategorizácia nemá vplyv na hodnotenie kvality prác.
   Je možné odovzdať autorské portfólio vo formáte „pdf".

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

7. **Texty**
   7.1. 20270208_AHD_Explikacia_Priezvisko.pdf (Explikácia voľných prác.)
   7.2. 20270208_AHD_Autoportret_Priezvisko_Meno.jpg
   7.3. Diplomy a ocenenia (jpg, pdf)
   7.4. Poviedky, poézia... (pdf)
   7.5. ...

*Pravidlá a postupy pri používaní systémov generatívnej umelej inteligencie uchádzačmi o štúdium na FTF VŠMU upravuje príslušný vnútorný predpis VŠMU vydaný podľa § 8 vysokoškolského zákona a podmienky zverejnené pre jednotlivé študijné programy alebo študijné plány.*

## Druhé vkladanie domácich prác:

1. Domáce práce v elektronickej podobe sú odoslané na školský server podľa pokynov študijného oddelenia (bude dodatočne spresnené) a zároveň:
2. Uchádzač si zabezpečí WEB kameru a nainštaluje program MS TEAMS a OBS na svoj počítač. Pri prihlasovaní do TEAMSu používa mail, ktorý poslal ako kontaktný s prihláškou na VŠ.
3. Na mail vizualneefekty@vsmu.sk v termíne najneskôr deň pred dedlajnom odovzdávania prác uchádzač zašle vlastný fotoportrét (7b).

4. Po zaslaní mailu v termíne dedlajnu uchádzač získa prístupové heslo na svoje konto na WEB stránke www.ahd.avfx.sk a informáciu o čase stretnutia vo videokonferenčnom programe MS TEAMS.
5. Na videokonferenčnom stretnutí prebehne inštruktáž o vložení domácich prác na stránku www.ahd.avfx.sk.
6. Po inštruktáži uchádzač vloží na WEB stránku v nezmenenej podobe všetky svoje domáce práce. Tie budú následne posudzované prijímacou komisiou.

## PRIJÍMACIE POHOVORY

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

Prijímacie skúšky sú trojkolové. Pozostávajú z posúdenia domácich prác (1), realizácie školských zadaní - prvý deň prijímacích skúšok (2) a obhajoby realizovaných prác - druhý deň prijímacích skúšok (3):

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

2. **kolo - realizácia školských zadaní** (1. deň prijímacích skúšok):
   **2.1.** Všeobecno-kultúrny test zisťuje vzdelanostnú úroveň uchádzača, jeho rozhľad v umení a najmä v audiovizuálnej kultúre a primárne vedomosti z oblasti kultúry a umenia.
   **2.2.** Vizuálno-logický test zameraný na pamäť a psychologicko-analytické schopnosti.
   **2.3.** HD test je odborným testom z oblasti digitálnych hier.
   **2.4.** Realizácia 1. praktického zadania s dôrazom na 3D s využitím SW doma realizovaných prác.
   **2.5.** Realizácia 2. praktického zadania s dôrazom na 2D s využitím SW doma realizovaných prác.

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

3. **kolo – obhajoba realizovaných prác** (2. deň prijímacích skúšok):
   **3.1.** Obhajoba predložených domácich a školských prác. Možnosť obhájiť svoje práce ústnym pohovorom bude mať predpokladane 13-16 najúspešnejších uchádzačov s najvyšším počtom získaných bodov po vyhodnotení výsledkov domácich prác, 2. kola školských prác a testov. Predpokladom účasti v 3. kole je získanie spolu

najmenej 60 bodov za domáce práce a realizáciu školských prác. Predpokladom pre úspešné ukončenie prijímacích skúšok je získanie 75 bodov.

**3.2.** Prostredníctvom informácie na web stránke FTF VŠMU ešte v deň ústnych pohovorov sa študenti dozvedia anonymné výsledky poradia uchádzačov a získaný počet bodov.

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