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

VIZUÁLNE EFEKTY

na akademický rok **2027/28**

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

Na štúdium je prijatý uchádza/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 filmových a televíznych vizuálnych efektov a súčasťou je niekoľko predmetov zaoberajúcich sa herným dizajnom.

Štúdium je denné a trvá 3 roky. Končí štátnymi skúškami Teórie vizuálnych efektov, Teórie a praxe vybraných 2D a 3D programov a z Dejín vizuálnych efektov a obhajobou praktickej a teoretickej bakalárskej práce. 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:	**VIZUÁLNE EFEKTY**
Forma:	denné štúdium
Štandardná dĺžka štúdia:	3 roky
Jazyk výuky:	slovenský

PRIHLÁŠKA NA ŠTÚDIUM

Prihláška a termín zaslania	FTF akceptuje **výlučne elektronickú prihlášku.** Elektronickú prihlášku nájdete na tomto odkaze spolu s usmernením, ako sa prihlásiť a ako postupovať pri vypĺňaní: e-prihlaska.vsmu.sk Do aktovky si z ponuky vyberte (treba si dať pozor, viaceré študijné programy majú podobné názvy): **Názov štud. programu/fakulta:** **bTOFM VE21: Tvorba obrazu vo filme a v multimédiách (št. plán Vizuálne efekty)** Prihláška musí byť riadne vyplnená. **Na každý študijný plán musí byť podaná samostatná prihláška vrátane platby!** 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. Samotná prihláška sa po jej uložení/potvrdení nedá upraviť, ale požadované povinné PRÍLOHY je možné vkladať, príp. meniť aj po uložení/potvrdení prihlášky. **Povinné prílohy**, ktoré treba pripojiť k e-prihláške: 1. Sken potvrdenia o zaplatení poplatku **50 eur** (z internetbankingu o zrealizovanej platbe, nie zadanej) 2. Životopis (PDF) 3. Sken maturitného vysvedčenia (nie súbor v konverzii .asice) * 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: 2. december 2026**

	Prihlášky bez kompletných povinných príloh po tomto termíne neakceptujeme a poplatok nevraciame! Vyplnenú prihlášku si stiahnite a spolu so všetkými prílohami uchovajte, lebo ich budete prikladať k povinným domácim prácam. *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.** 2. úspešné absolvovanie prijímacej skúšky 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. Spolu s domácimi prácami uchádzač do systému vloží stiahnutú prihlášku, sken maturitného vysvedčenia, skeny výročných vysvedčení a životopis.

	Presný postup vkladania položiek do systému Vám zašleme e-mailom (práce zároveň podľa pokynov vložíte aj na WEB stránku AVFX).
Termín a miesto konania prijímacích skúšok:	**4. 2. 2027 – 5. 2. 2027**, FTF VŠMU, Ateliér vizuálnych efektov Svoradova 2, 813 01 Bratislava 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 obdrží pozvanie najneskôr 7 dní pred konaním prijímacích skúšok.
Predpokladaný počet prijatých uchádzačov:	6 prijatých uchádzačov/čiek Predpokladané počty prijatých uchádzačov sú orientačné. Konečné rozhodnutia o počte prijatých študentov/tiek do prvých bakalárskych ročníkov v jednotlivých programoch a plánoch FTF sú v kompetencii dekanky FTF VŠMU, ktorá zodpovedne posúdi talentové a osobnostné predpoklady uchádzačov na štúdium.
Bodové hodnotenie na prijímacích skúškach	• Maximálny možný počet získaných bodov: 130 • Minimálny počet získaných bodov po hodnotení domácich prác na postup do 2. kola a pozvanie na prezenčné prijímacie skúšky: 30 bodov. • 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. • Minimálny celkový počet získaných bodov, potrebných na úspešné vykonanie prijímacej skúšky: 75 bodov.

Príklad tabuľky s bodovým hodnotením komisie.

Kategórie zadaní sú hodnotené 10 bodmi vrátane tvorivosti vloženej do vizitky.

	DOMÁCE PRÁCE - 1. kolo							SKOLSKE PRÁCE - 2. kolo						3. kolo			
	TYP PRÁCE ALEBO HODNOTENIA							TYP PRÁCE ALEBO HODNOTENIA									
	VIZITKA	FARBA	MATTE PAINT	ZÁZRAK	3D	VOĽNÉ PRÁCE	Súčet bodov za domáce práce (max. 60)	TEST VŠEOBECNÝ	TEST VIZUÁLNO-LOGICKÝ	TEST VFX	3D	2D	Medzisúčet body za pohovory (max. 110)	ÚSTNE POHOVORY	Celkový súčet	Počet prijatých	8
	MAXIMÁLNE BODOVÉ OHODNOTENIE						MINIMUM	MAXIMÁLNE BODOVÉ OHODNOTENIE					MINIMUM		MINIMUM	Poradie	PRIJAŤ-NEPRIJAŤ
PRIEZVISKO A MENO	10	10	10	10	10	10	30	10	10	10	10	10	60	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/ky 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 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/ka 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

Uchádzač povinne zašle 18.12.2026 výlučne v elektronickej podobe (postup elektronického zasielania bude spresnený dodatočne).

Domáce práce:

1. **Atmosférické verzie fotografického obrazu** (10 bodov). Uchádzač sám nafotografuje predmet svojho záujmu, architektúru, model, krajinu a pod. a vytvorí 10 atmosférických farebných verzií z východzej fotografie ľubovoľnou počítačovou technikou. Prezentuje tak svoju estetickú predstavu pre rôzne denné svetlá a atmosféry. (Pomôcka: deň, noc, ráno, večer, slnečno, oblačno, mesačné svetlo, dážď, sneh, dúha, umelé svetlo v rôznych farbách a kombináciách, môže využívať princípy kolorovania... pohybujeme sa v kategórii krásne, estetické, viac realistické ako štylizované). Minimálne rozlíšenie je 4K rozlíšenie. Musia byť zachované princípy filmového formátu 16:9 na šírku. Práca sa odovzdáva v elektronickej podobe, formát „jpg“ a „psd“. K zadaniu sa odovzdáva explikácia vo formáte „pdf“.

   Prezentačným výstupom je:
   1. 10 fotografií + 1 originál fotografia všetko vo formáte „jpg“,
   2. zbalené súbory dokumentujúce proces tvorby vo formáte „rar“, „zip“.

3. Explikácia k procesu tvorby a filozofii obsiahnutej v tvorivom procese vo formáte „pdf“.

2. **Matte painting** (10 bodov). Úlohou je vytvorenie estetického a originálneho digitálneho obrazu. Základ tohto obrazu musia tvoriť minimálne dve autorské fotografie. Jedna fotografia pozadia a druhá fotografia postavy. Postava vo finálnom obraze musí mať dominantný význam. Digitálny obraz môže byť doplnený ďalšími fotografiami, ktoré už nemusia byť autorské, môžu byť digitálnou maľbou, alebo CG obrázkami. Všetky elementy v obraze musia byť realisticky integrované a tvoriť jeden celok. Pri finalizácií tohto obrazu odporúča sa použiť farebné korekcie. Hodnotí sa originalita, náročnosť spracovania a technická kvalita. Odporúčané rozlíšenie je 4K. Musia byť zachované princípy filmového formátu 16:9 na šírku. Práca sa odovzdáva v elektronickej podobe, formát „jpg“ a „psd“. Prílohu tvoria aj originály vstupov (fotografie a CG obrázky), ktoré boli použité pri tvorbe digitálneho obrazu.

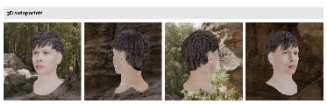
   Prezentačným výstupom je:
   1. matte painting finálna fotografia vo formáte „jpg“, https://www.avfx.sk/sites/default/files/2024-12/2.1.%2020250130_AVFX_mattepainting%20_%C5%A0tern_Obdivuj%C3%BAc%20slovinsk%C3%A9%20kravi%C4%8Dky.jpg
   2. vstupjúce zdrojové fotografie vo formáte „jpg“, https://www.avfx.sk/03-prijimacie-skusky-bc-domace-prace/ps-2025-stern-marek
   3. matte painting zbalené pracovné súbory vo formáte „rar“, „zip“,
   4. explikácia k procesu tvorby a filozofii obsiahnutej v tvorivom procese v „pdf“.

3. **Zázrak** (10 bodov). Zázračná filmová situácia s náznakom príbehu za použitia realistických 2D alebo 3D vizuálnych efektov v dĺžke cca jednej minúty. Za zrealizovaným zázrakom je vo videu priradený Making of - postup zhotovenia trikov (rozloženie na vrstvy), so zobrazením postupu tvorby trikov. Odovzdávaný formát: „mp4“, rozlíšenie HD, pomer strán 16:9 na šírku, ozvučené zvukom alebo hudbou nezaťažených autorskými právami uvedenou v záverečnom titulku.

   Prezentačným výstupom je:
   1. video s priradeným making of vo formáte „mp4“, https://www.avfx.sk/sites/default/files/field_media_video_file/2024-12/3.1.%2020250130_AVFX_zazrak_%C5%A0tern.mp4
   2. explikácia k procesu tvorby a filozofii obsiahnutej v tvorivom procese v „pdf“.

4. **3D autoportrét.** (10 bodov) 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/P53RdDapubE

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.

Práce v elektronickej podobe sú odoslané na školský server podľa pokynov študijného oddelenia (bude dodatočne spresnené) a elektronicky na WEB stránku www.avfx.sk spoločne s ďalšími prácami podľa mailových pokynov ateliéru po odoslaní prihlášky.
Link na Sketchfab a stručný popis filozofie a postupu pri vyhotovení 3D autoportrétu vkladáte do samostatného pdf súboru.

5. **5A - Videovizitka** (10 bodov). 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.

6. **Portfólio vizuálnych prác** (10 bodov). Uchádzač má vlastnými prácami preukázať svoj dlhodobý záujem o zvolenú oblasť štúdia (napr. práce 3D, 2D, videofilmy, voľné fotografie, web stránky atď. ...). Hierarchizuje ich podľa dôležitosti, ktorú im prikladá v poradí od najvýznamnejšej po menej významnú.
   https://www.avfx.sk/sites/default/files/2024-12/6.10.%2020250130_AVFX_Portfolio_Pdf_Puzyk_01_10.pdf

7. **a) Explikácia**. Uchádzač predkladá popis a vysvetlenie ku svojim voľným prácam (Calibri, 11, „pdf“).
   https://www.avfx.sk/sites/default/files/field_explikacia_prac/2024-12/7.1.%2020250130_AVFX_explikacia_Puzyk.pdf
   b) Vlastný fotoportrét. Je vo formáte „jpg“, civilná fotografia zachytáva tvár uchádzača, je farebná, má pomer strán 1:1. Fotografia má predovšetkým informačný charakter, nesúvisí s talentovým posudzovaním.



Úprava prác:

Všetky práce vrátane videofilmov a písomných prác sa odovzdávajú s nasledujúcou štruktúrou:

1. **Farba**
   - 1.1. 20270204_AVFX_atmosfera_Priezvisko_01_Nazov_prace.jpg (+psd) (02, 03, 04, 05...XX pre ďalšie vstupné obrázky)
   - 1.1. 20270204_AVFX_atmosfera_Priezvisko_Nazov_prace_Original.jpg
   - 1.2. 20270204_AVFX_atmosfera_Priezvisko_Nazov_prace_psd.rar (zip)
   - 1.3. 20270204_AVFX_atmosfera_Priezvisko_Nazov_prace_Explikacia.pdf
2. **Matte painting**
   - 2.1. 20270204_AVFX_mattepainting _Priezvisko_Nazov_prace_projekt.jpg
   - 2.2. 20270204_AVFX_mattepainting_Priezvisko_vstup01.jpg (02, 03, 04, 05...XX pre ďalšie vstupné obrázky)
   - 2.3. 20270204_AVFX_mattepainting_Priezvisko_Nazov_prace_Pracovne_súbory.rar (zip) (vrátane psd súboru so zachovaním vrstiev)
   - 2.4. 20270204_AVFX_ mattepainting_Priezvisko_Nazov_prace_Explikacia.pdf
3. **Zázrak**
   - 3.1. 20270204_AVFX_zazrak_Priezvisko_Nazov_prace_projekt.mp4
   - 3.2. 20270204_AVFX_zazrak_Priezvisko_Nazov_prace_Explikácia.pdf
4. **3D autoportrét**
   - 4.1. 20270204_AVFX_3DAutoportret_Priezvisko_StaticRender_01.jpg (02, 03, 04)
   - 4.2. 20270204_AVFX_3DAutoportret_Priezvisko_Videorender.mp4
   - 4.3. 20270204_AVFX_3DAutoportret_Priezvisko_SketchFab_explikacia.pdf
   - 4.4. 20270204_AVFX_3DAutoportret_Priezvisko_Textúry_01.png (02, 03...)
   - 4.5. 20270204_AVFX_3DAutoportret_Priezvisko_PracovnéSúbory.zip (vrátane súboru fbx)
5. **5A - Videovizitka**
   - 5.1. 20270204_AVFX_videovizitka_Priezvisko_meno.mp4

   5B - Showreel
   - 5.2. 20270204_AVFX_showreel_Priezvisko_meno.mp4
6. **Portfólio**
   - 6.1. 20270204_AVFX_Portfolio_autorske_Priezvisko_01.jpg (02,03,04,05... 2D,3D práce vo všetkých obrazových vstupoch autorské
   - 6.2. 20270204_AVFX_Portfolio_autorske_Priezvisko_01.mp4 (02,03,04,05...Práce vo všetkých obrazových vstupoch autorské – videosúbory
   - 6.3. 20270204_AVFX_Portfolio_autorske_SoVstupmi_Priezvisko_01.jpg (02,03,04,05... Práce autorské ale so vstupmi prebratými – 2D zobrazenie (vstup znamená: prebratá fotografia alebo 3D model)
   - 6.4. 20270204_AVFX_Portfolio_autorske_SoVstupmi_Priezvisko_01.mp4 (02,03,04,05... Práce autorské ale so vstupmi prebratými – videosúbory
   - 6.5. 20270204_AVFX_Portfolio_Skola_Priezvisko_01.jpg (02,03,04,05... Práce vytvorené zo zadania počas štúdia v škole – 2D zobrazenie

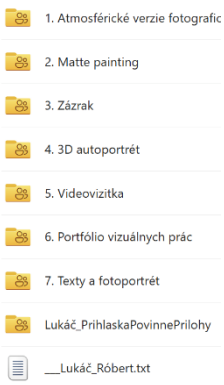
6.6. 20270204_AVFX_Portfolio_Skola_Priezvisko_01.mp4 (02,03,04,05... Práce vytvorené zo zadania počas štúdia v škole – videosúbory
6.7. A20270204_AVFX_Portfolio_Objednavka_Priezvisko_01.jpg (02,03,04,05... Práce vytvorené na objednávku zákazníkom – 2D zobrazenie
6.8. 20270204_AVFX_Portfolio_Objednavka_Priezvisko_01.mp4 (02,03,04,05... Práce vytvorené na objednávku zákazníkom – videosúbory
6.9. 20270204_AVFX_Portfolio_Sketchfab_Priezvisko_01.pdf (02,03,04,05... 3D práce zavesené na Sketchfabe, vložený je link a krátky popis najdôležitejších údajov)
6.10. 20270204_AVFX_Portfolio_Pdf_Priezvisko_01.pdf (02,03,04,05... portfólio v pdf)
6.11. 20270204_AVFX_Portfolio_Web_Priezvisko_01.pdf (02,03,04,05... portfólio na internetovej web stránke s krátkym popisom, ako dlho existuje a akú má odozvu...)

Uchádzač nemusí obsadiť všetky kategórie, popis jednotlivých prác uvádza v explikácii.

7. **Texty**

7.1. 20270204_AVFX_explikacia_Priezvisko.pdf (Explikácia voľných prác)
7.2. 20270204_AVFX_fotografia_Priezvisko_Meno.jpg
7.3. Diplomy a ocenenia („pdf“)
7.4. Poviedky, poézia („pdf“)

Odovzdanie prác:



Adresár na školskom serveri.

1. Práce v elektronickej podobe sú odoslané na školský server podľa pokynov študijného oddelenia (bude dodatočne spresnené) a zároveň:
2. Uchádzač si nainštaluje program MS TEAMS na svoj počítač s pripojenou WEB kameru.
3. Na mail vizualneefekty@vsmu.sk v termíne po vložení prác na školský server posiela vlastný fotoportrét (7.2.)
4. Po zaslaní mailu uchádzač získa prístupové heslo na svoje konto na WEB stránke www.avfx.sk a informáciu o čase stretnutia vo videokonferenčnom programe MS TEAMS.
5. Na videokonferenčnom stretnutí prebehne inštruktáž o vložení prác na stránku www.avfx.sk.
6. Po inštruktáži uchádzač vloží na 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 (2) a obhajoby realizovaných prác (3):

1. **kolo - posúdenie domácich prác.**

Domáce práce uchádzačov sa posudzujú individuálne pedagógmi prijímacích skúšok. Každá práca je hodnotiteľná v rozmedzí od 0-10 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 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, základnú orientáciu vo filmovej a televíznej technológii, ako aj všeobecný kultúrny rozhľad a primárne vedomosti z oblasti kultúry a umenia.

2.2. Vizuálno-logický test zameraný na pamäť a psychologicko-analytické schopnosti.

2.3. VFX test je odborným testom z oblasti vizuálnych efektov.

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 je vlastný alebo požičaný laptop so SW, ktorý uchádzač použil pri realizácii domácich prác, vlastný fotoaparát a USB kľúč alebo SD karta.

Pre pozvanie na ústne pohovory na prijímacích skúškach je potrebné získať 60 bodov z domácich a školských prác.

3. **kolo – obhajoba realizovaných prác (2. deň):**

3.1. Obhajoba predložených domácich a školských prác. Možnosť obhájiť svoje práce ústnym pohovorom bude mať 10-14 najúspešnejších uchádzačov po vyhodnotení výsledkov domácich prác, 2. kola školských prác a testov. 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.

- 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.

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