

## ODPOVEDE NA OTÁZKY POLOŽENÉ NA VUR FTF VŠMU 12. DECEMBER 2018 na tému HERNÉHO DIZAJNU.

Aktualizované ku dňu 8.5.2019

1. Aké budú náklady na založenie a prevádzku HD na FTF VŠMU v blízkej budúcnosti. (Otázka položená doc. Bodingerovou.)
2. Aké je pedagogické zabezpečenie HD VŠMU. Aký je predpoklad výučby odborných predmetov programovania pre Herný dizajn. (Spoločne položená otázka.)
3. Aký je plán spolupráce s inými ateliérmi FTF VŠMU. Ako študijné plány zohľadňujú spoluprácu s inými ateliérmi. (Otázka položená doc. Bodingerovou, Mgr. art. Molákovou.)
4. Aký výstup bude reprezentovať absolventov HD pri štátnej záverečnej skúške. (Otázka položená prof. Šulíkom.)
5. Prečo je lepšie otvoriť najprv bakalárske štúdium a nie magisterské štúdium HD na FTF VŠMU. (Otázka položená prof. Šmatlákom.)
6. Prečo študijný plán VFX a HD sa líši len tak malým počtom predmetov od študijného plánu VFX. Nemať by sa líšiť viacerými alebo menším počtom predmetov? (Otázka položená prof. Šmatlákom.)
7. Prečo je dobré oddeliť študijný program Kameramanskej tvorby od študijného programu VFX a HD. (Otázka položená prof. Šmatlákom, Mgr. art. Molákovou.)
8. Prečo súčasný Ateliér VFX má zvýšené množstvo poslucháčov. (Otázka položená prof. Smržovou.)

---

### 1. Aké budú náklady na založenie a prevádzku HD na FTF VŠMU v blízkej budúcnosti.

Samotný počiatkový finančný náklad na samotné spustenie HD nie je vysoký, pretože 70-80% výučby predmetov je identický s výučbou VFX študentov aj priestorovo aj technickým zabezpečením. V súčasnosti výučba HD už prebieha. Čo neznamená, že výučba študentov HD v budúcnosti „nebude nič stáť“. Fakulta získava na hlavu študenta finančný normatív, ktorý je vyjadrením minimálnej finančnej požiadavky na hlavu študenta HD v budúcnosti.

(Koeficient pre FTF je 4, čo znamená, že na jeden celý úväzok pedagóga pripadajú 4 študenti. Skúmajúc túto problematiku vzhľadom na jednotlivé študijné plány FTF pridáme k rade súčasných nezrovnalostí, ktoré sú výsledkom ešte predchádzajúceho dekanského obdobia... Je čo naprávať.)

Ak smerovanie výučby školy smerom k médiám, novým médiám, digitálnym technológiám, virtuálnej realite a rozšírenej realite je nespochybniteľné, potom veľká časť finančných požiadaviek nevyplýva z potrieb len študentov VFX a HD, ale z potrieb a požiadaviek študentov všetkých ateliérov FTF. Jednou z výziev je napríklad v krátkej budúcnosti rozprávať filmový príbeh vo virtuálnej realite. Takáto úloha z hľadiska financií nie je finančnou požiadavkou študentov VFX a HD, ale je finančným zabezpečením všetkých študentov a ateliérov a katedrií školy. Zásadné finančné náklady v oblasti nových technológií nie sú len pre študentov AVFX a AHD.

Ateliér VFX a HD v tejto chvíli má dostatok grafických staníc na začatie výučby HD. Vývoj však napreduje a študentov bude pribúdať, preto po uspokojení potrieb technických ateliérov AKT, AZS, ASS a AAT, ktoré sa

uskutočnilo v minulom období, prípadne sa práve uskutočňuje, AVFX a AHD sa hlási k potrebe rozšírenia svojho HW zázemia v porovnateľnej finančnej výške súčasného zabezpečenia AAT.

Pokiaľ ide o SW zabezpečenie št. programu HD väčšina využívaných SW má bezplatné edukačné verzie. Zbytok SW je možné hradiť z prostriedkov akreditovaného Špičkového tímu VFX FTF VŠMU, ktorý ročne od Ministerstva školstva získava podporu vo výške 20 000 EUR. Do tejto chvíle pre potreby AVFX Špičkový tím VFX vyčerpal prostriedky vo výške cca 52 000 EUR. Okrem toho ateliér disponuje finančnými prostriedkami na kapitálové výdavky vo výške 24 700 EUR. Peniaze boli získané a budú naďalej získavané komerčnou činnosťou Letnej školy a Ďalšieho vzdelávania FTF VŠMU. Keďže aj vývoj LŠFJ a ĎVFJ smeruje k novým technológiám, prostriedky investované do LŠFJ a ĎVFJ sú súčasne prostriedkami investovanými do VFX a HD.

Nespornou nepriamou finančnou podporou je podpora profesionálnych štúdií:

- 1) Štúdiu 727 – celosvetový líder v oblasti skenovania ľudí, priestorov a kultúrnych pamiatok. V súčasnosti spolupracujúce štúdio nielen na realizácii VFX v rozprávke Perimbaba 2, ale aj spolupracujúce na vzniku herného dizajnu globálneho tvorca hier .... Zástupcom a sprostredkovateľom spolupráce je pedagóg VFX a HD Ing. Ladislav Dedík, ArtD.  
Len pre ilustráciu, absolventský diplomový film študentov VFX pri reálnych priamych nákladoch účtovaných štúdiom by bol vyčíslený v sume viac ako 100 000 EUR.
- 2) Štúdio Bluefaces – umožňuje našim študentom využívať kompletné technické zariadenia vrátane renderfariem svojich počítačov. Technickú správu štúdia zabezpečuje náš študent AVFX, ktorý spoluprácu sprostredkováva rovnako ako aj pedagóg AVFX Ing. Marek Ježo, ArtD.
- 3) Štúdio Pixel Federation – je najväčším štúdiom herného dizajnu na Slovensku s globálnym dosahom. Na ročnej báze organizuje „Butterfly Projekt“ pričom aj našim študentom ponúka ročné vzdelávanie v oblasti HD, ktoré je možné zastrešiť kreditmi z kreditného systému potreby prepojenia univerzít s praxou.  
(Momentálne prebiehajú pod hlavičkou Asociácie HD a Pixel Federation intenzívne jednania najmenej 7 univerzít Slovenska so sústredením sa na podporu medziodborového vzdelávania v oblasti HD. FTF sa procesu aktívne zúčastňuje.)
- 4) Absolvent AVFX Mgr. art. Michal Šabík, doktorand na FTF VŠMU je vynikajúcim odborníkom v oblasti skenovania. V rámci svojho predmetu Fullbody scan ponúka študentom VFX a HD nielen svoj know-how ale aj sebou vyvinutý unikátny skenovací systém využiteľný v prostredí Herného dizajnu. Jeho technológiou sa momentálne realizuje bakalársky projekt študentky VFX.
- 5) Mgr. art. Juraj Kilián, pedagóg AVFX ponúka v rámci grantových výziev účasť študentov na jeho profesionálnych projektoch.
- 6) Letná škola Herného dizajnu organizovaná Mariánom Ferkom ponúka svoje rozvíjajúce sa možnosti.
- 7) Absolvent Mgr. art. Ľubomír Timko pripravuje budúcich uchádzačov o štúdium v rámci vzdelávania na stredných školách.

Súčasťou skrytého finančného vyjadrenia je aj konštatovanie ideálneho priestorového zabezpečenia Ateliéru VFX a HD na Zochovej ulici č. 5. Súčasťou sú tri učebne, kancelária, serverovňa, sklad, oddychová zóna s kuchynkou a 2xWC.

Vid' obrázok:



Učebňa č. 1

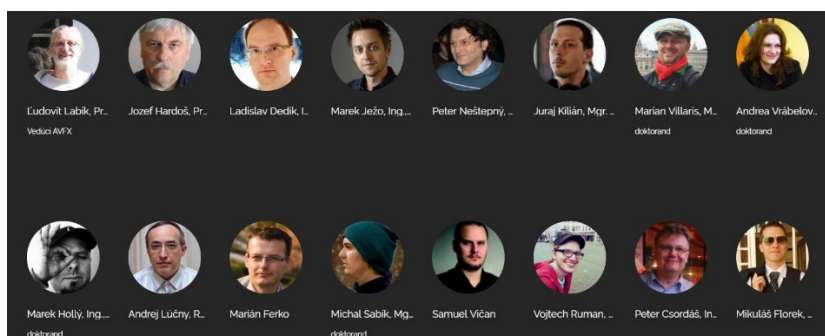


Učebňa č. 2

## 2. Aké je pedagogické zabezpečenie HD VŠMU. Aký je predpoklad výučby odborných predmetov programovania pre Herný dizajn.

Objektívne treba povedať, že výučba HD v rámci AVFX už momentálne prebieha a herný dizajn v rámci AVFX je už etablovaný. V rámci AVFX sa vyučujú **4 rýdzo počítačovo-herné predmety** (viď nižšie). Problematika VFX sa totiž nedá dobre oddeliť od HD a naopak. To, o čo akreditáciu ide, je štandardizácia procesu legalizácie HD vo vysokoškolských nomenklatúrnych štruktúrach, vytváranie aj technologickej aj pedagogickej tradície prilákanie najlepších mozgov uchádzačov na štúdium HD, ktorých v slovenskom mediálnom priestore je neprimerane málo.

Okrem pedagógov, ktorí zabezpečujú celoškolský servis, odbornú výučbu AVFX a HD zabezpečuje 16 odborných pedagógov.



Z týchto 16 pedagógov je 9-10 takých pedagógov, ktorí okrem výučby vizuálnych efektov sú pripravení pre výučbu herného dizajnu.

- 1) Ing. Ladislav Dedík, ArtD. – okrem pedagogickej činnosti je konateľom postprodukčnej firmy realizujúcej globálnu počítačovú hru. Ako konateľ Štúdia 727 je reprezentantom najvýznamnejších skenovacích technológií na Slovensku.
- 2) Ing. Peter Neštepný – výučba gradingu vo VFX a v HD má rovnaké technicko-umelecké profesijné parametre.
- 3) **Mgr. art. Juraj Kilián, ArtD.** – ako pedagóg už v súčasnosti realizuje so študentmi praktické zadania v oblasti HD.
- 4) Mgr. art. Marián Villarís – okrem špecializácie na animovanú tvorbu v jeho pedagogickom portfóliu sú aj 3D zadania vo virtuálnej realite, ktorá je nadmnožinou herného dizajnu.
- 5) Doc. Vladimír Malík – odborník na pedagogický proces 3D v prostredí Autodesk Maya.

- 6) Mgr. art. Andrea Vrabelová – scénografia vo vizuálnych efektoch v sebe zahŕňa obdobné umelecko-výtvarné výzvy ako v hernom dizajne.
- 7) **Ing. Arch. Marek Hollý**, doktorand s témou HD – vyučuje predmet Textúry, ktorý je rovnako dôležitý pre študentov VFX ako aj pre HD. V súkromnej firme má na zodpovednosti department HD.
- 8) **RNDr. Andrej Lúčný, PhD.** – spoluzakladateľ významnej globálnej počítačovej hry. V jeho predmete dochádza k fúzii študentov programovania a študentov VFX pri tvorbe spoločného diela v HD.
- 9) **Marián Ferko** – predseda Asociácie herného dizajnu na Slovensku, člen grantovej komisie Viac umenia na podporu HD na Slovensku je druhým rokom pedagógom VFX
- 10) Mgr. art. Michal Šabík – špecialista na skenovanie objektov s vyvinutým vlastným jedinečným SW na realizáciu skenovania predovšetkým postáv. Skenovanie je jednou z najvýznamnejších predpokladov tvorby charakterov v HD.
- 11) **Mgr. Mikuláš Flórek** – profesionálny programátor so špecializáciou na Shader, okrem iného vyvíjajúci vlastný Lumix Engine - open source 3D herný engine.  
<https://github.com/nem0/lumixengine>

Okrem týchto už zavedených pedagógov so začiatkom budúceho šk. roka je predpoklad oslovenia začatia pedagogického procesu ďalšími 2-4 pedagógmi z oblasti VFX a HD na minimálny úväzok.

- 12) **Mgr. Silvester Buček** – absolvent Masarykovej University, Brno, game designer so zameraním na HD.
- 13) **Mgr. Marek Žilavý** - game Designer v spoločnosti Bohemia Interactive so špecializáciou na herné mechaniky.
- 14) **Bc. Marcel Stankovič** – absolvujúci štúdium práva na UK BA so zameraním na autorské právo a etiku vo VFX a HD.
- 15) **Mgr. art. Stanislav Paulovič** – absolvent scenáristiky FTF zamestnaný v štúdiu Pixel Federation.

Spolu Ateliér VFX spolu s pripravovaným Ateliérom HD má 4,2 úväzku, čo v porovnaní s inými ateliérmi FTF je ďaleko najmenej.

**Záver:** Z hľadiska pedagogického zabezpečenia je budúci Ateliér herného dizajnu zabezpečený nadštandardne.

---

### 3. Aký je plán spolupráce s inými ateliérmi FTF VŠMU. Ako študijné plány zohľadňujú spoluprácu s inými ateliérmi.

Ateliér VFX a HD začína, preto nemôže byť plne komplexný vo všetkých smeroch. Možnosti sú určené normatívom hodín, ktoré študent môže stráviť štúdiom a počtom kreditov, ktoré musí získať počas štúdia, ale predovšetkým pedagogickými možnosťami, ktoré pedagogický trh ponúka. Z toho titulu pri rozhodovaní, čo v tejto chvíli je dôležitejšie, či scenáristicko-myšlienková nadstavba alebo technicko-kultúrna základňa, prikláňame sa k potrebe vytvorenia technicko-kultúrnej základne v prvom štádiu uvažovanej akreditácie HD. Vo chvíli ustanovenia technickej základne, bude možné rozvíjať aj ďalšie zložky tvorby HD ako samostatné disciplíny. V priebehu cca 3-5 rokov predpokladáme rozšírenie výučbu predmetov existujúcich ateliérov o ďalšie odborné predmety:

- 1) Ateliéru scenáristickej tvorby filmu a televízii o študijné predmety scenáristiky herného dizajnu.
- 2) Ateliéru animovanej tvorby filmu o predmety herného animovaného dizajnu.
- 3) Ateliéru zvukovej tvorby filmu a herného zvukového dizajnu.
- 4) Ateliéru režijnej tvorby filmu a herného dizajnu. (neskôr)

V súčasnosti v predpokladaných študijných plánoch študijného programu HD je výučba a spolupráca s ostatnými ateliérmi FTF zastúpená predmetmi:

**Povinné predmety:**

1. Základy strihovej skladby	ASS
2. Základy kameramanskej tvorby	AKT
3. Základy filmovej a televíznej produkcie	KP
4. Úvod do zvukovej tvorby a teória zvukovej skladby	AZS
5. Základy dramaturgie	AST
6. Základy réžie hraného filmu	ART
7. Dejiny svetového filmu 1	KAS
8. Dejiny svetového filmu 2	KAS
9. Trikové obrazové metódy 1	ASS, AKT
10. Trikové obrazové metódy 2	ASS, AKT

**Povinne voliteľné predmety:**

11. Dejiny svetového filmu 3	KAS
12. Dejiny svetového filmu 4	KAS
13. Dramaturgia strihovej skladby 1	ASS
14. Dramaturgia strihovej skladby 2	ASS
15. Digitálne technológie 1	ASS, AKT
16. Digitálne technológie 2	ASS, AKT
17. Prehľad dejín výtvarného umenia 1	AAT
18. Prehľad dejín výtvarného umenia 2	AAT
19. Technológia postprodukčných systémov 1	ASS, AKT
20. Technológia postprodukčných systémov 2	ASS, AKT
21. CGI prax 1	KP
22. CGI prax 2	KP
23. Výrazové prostriedky filmového obrazu	AKT
24. Výrazové prostriedky filmového obrazu	AKT
25. Zvuk a hudba v hernom dizajne 1	AZS
26. Zvuk a hudba v hernom dizajne 1	AZS
27. Autorské právo VFX a HD 1	KP
28. Autorské právo VFX a HD 2	KP

**Voliteľné predmety:**

29. Zvukový workshop 1	AZS
30. Zvukový workshop 2	AZS
31. Tvorivo-kritický seminár 1	AST
32. Tvorivo-kritický seminár 2	AST
33. Dejiny slovenského filmu 1	KAS
34. Dejiny slovenského filmu 2	KAS
35. Organizácia festivalu Áčko	KP
36. Úvod do estetiky a filozofie umenia	KAS
37. Úvod do teórie rozprávania	KAS
38. Výrazové prostriedky filmového obrazu 1	AKT
39. Výrazové prostriedky filmového obrazu 2	AKT
40. Spoločensko - vedný seminár A	KAS
41. Spoločensko - vedný seminár B	KAS
42. CGI prax 1	KP
43. CGI prax 2	KP
44. Film a dejiny A	KAS
45. Film a dejiny B	KAS

**Záver:** Okrem ADT medzi vymenovanými predmetmi sú zastúpené všetky ateliéry a katedry FTF VŠMU.

Odpoveď na položenú otázku VUR:

Spoluprácu s ostatnými ateliérmi a katedrami FTF pri novovzniknutom študijnom programe Herného dizajnu predstavuje orientačne najmenej 45 jednosemestrových predmetov.

#### **4. Aký výstup bude reprezentovať absolventov HD pri štátnej záverečnej skúške.**

Odpoveď na túto otázku je súčasťou akreditačného spisu, ktorý členovia VUR majú k dispozícii.

Podľa predkladaného bc. akreditačného spisu HD záverečným výkonom študenta študijného plánu HD je:

*Štátnu skúšku v študijnom programe Vizualne efekty a herný dizajn na Bc. stupni tvorí:*

- 1. Bakalárska práca ako umelecký výkon a obhajoba umeleckého výkonu.**
- 2. Kolokviálna skúška je skúškou z oblasti poznania odboru filmové umenie a multimédiá so zameraním na vizuálne efekty alebo herný dizajn.**

- 1. Bakalárska práca pozostáva z umeleckého výkonu, písomnej časti a pásma kolekcie vybraných prác realizovaných počas štúdia.**

*Hlavný umelecký výkon môže byť:*

- a) autorským dielom v oblasti filmovej alebo multimediálnej s dôrazom na HD,*
- b) môže byť spoluprácou na spoločnom školskom filmovom alebo multimediálnom projekte v pozícii autor vizuálnych efektov, autor herného dizajnu alebo autor v oblasti iných multimédií. Spoločný projekt je vytváraný na bakalárskom stupni štúdia a jeho spoluautorami sú študenti FTF VŠMU, študenti inej Vysokej školy predovšetkým na Bc. stupni štúdia spolupracujúci v oblasti vizuálnych efektov, herného dizajnu a iných multimédií.*
- c) môže pozostávať aj zo súboru čiastkových umeleckých výkonov, vložený do dramaturgicky uceleného celku.*

*Projekt je uzavretý a ukončený.*

*Písomná časť obsahuje teoretický popis jedného z vybraných v bakalárskej práci použitých umelecko-technických postupov a reflexiu vlastného umeleckého výkonu študenta v bakalárskej práci v rozsahu 20-30 strán A4 bez obrazovej časti textu (najmenej 36 000 znakov vrátane medzier). Písomná práca splňa podmienky vedeckého textu.*

*Kolekcia filmových vizuálnych efektov a fragmentov herného dizajnu realizovaných počas troch rokov štúdia na bakalárskom stupni. Sú dramaturgicky funkčnou súčasťou rozprávania filmového, herného príbehu alebo iného mediálneho príbehu. Súčasťou sú making-of v postprodukcii, koncepty, storyboardy, animatiky... Vizualne efekty a herný dizajn sú v primeranej technickej náročnosti a estetickej hodnote.*

*Bakalárskou prácou študent preukazuje schopnosť prakticky realizovať teoretické a vizuálne poznatky, dokazuje svoju pripravenosť vstúpiť do domáceho filmového kontextu tvorby filmových, televíznych a multimediálnych projektov. Za vypracovanie záverečnej práce a jej obhajobu získa študent na bakalárskej skúške 8 kreditov.*

- 2. Kolokviálna skúška pozostáva z týchto častí:**

- 1. Teória herného dizajnu**

*(podmienené predmetmi Herný dizajn, teória - projekt 1,2,3,4,5,6)*

- 2. Tvorba herného prostredia**

*(predmet Tvorba herného prostredia – projekt 1,2,3,4,5,6)*

- 3. Dejiny herného dizajnu**

*(predmet Dejiny herného dizajnu 1,2,3,4)*

*Po akceptovaní praktickej práce (umeleckého výkonu) i jej písomnej časti školiteľom, ktorého má možnosť si sám zvoliť z radov pedagógov ateliéru, môže študent podať žiadosť o realizáciu štátnej Bc. skúšky. Jeho prácu posudzuje oponent, ktorým môže byť pedagóg alebo odborník z praxe. Obidvaja školiteľ aj oponent vypracovávajú odborný posudok, ktorý je východiskom pre komisionálne hodnotenie a bakalársku obhajobu práce. Za absolvovanie kolokviálnej skúšky získa študent 6 kreditov.*

Podobne ako Vizualne efekty tak aj Herný dizajn prechádza prudkým technologickým a esteticko-filozofickým vývojom. Estetické aj technologické nároky na realizáciu umeleckého výkonu sa každoročne zvyšujú. Preto rozhodujúcim kritériom kvality umeleckého výkonu je komisionálne posúdenie pedagógov každodenne aktívnych v profesionálnej praxi, ktorých profesionálny úsudok o kvalite umeleckého výstupu je základnou podmienkou absolútoria študenta a pohľadu na uplatniteľnosť absolventa v profesionálnom prostredí.

## 5. Prečo je lepšie otvoriť najprv bakalárske štúdium a nie magisterské štúdium HD na FTF VŠMU.

V súčasnosti Ateliér VFX považujeme za úspešný a stabilizovaný. Je akreditovaný na všetkých troch stupňoch štúdia, má kvalitné práce a kvalitných uplatňujúcich sa absolventov. Je zavedený vo všetkých štandardizovaných lexikónoch pojednávajúcich o možnostiach štúdia na Slovensku. Spôsob, akým získal svoju spoločenskú prestíž a uplatnenie sa osvedčil. Zavedenie Herného dizajnu by mal nasledovať úspešnú a osvedčenú cestu svojho predchodcu (nehľadiac na to, že v tejto chvíli sa vlastne už vyučuje). Potreba výučby HD na našej fakulte je nepochybniteľná, v súčasnosti prebieha už len tým, že 70-80% predmetov je totožných pre VFX a HD a aj tým, že časť študentov deklaruje svoje budúce smerovanie do počítačového priemyslu (v 1. ročníku AVFX z 4/9). To, o čo ide v tejto chvíli, je získanie oficiálnej hlavičky v názvosloví študijného programu (s HD), ktorým sa naša škola zaradí medzi vyspelé filmové školy sveta.

*Vysoké školy na Slovensku, ktoré už v tejto chvíli majú vo výučbe predmety herného dizajnu: FMFI UK, FM UK, FIIT STU, FEI STU, VŠVU, FEI TUKE, FTF VŠMU*

### **Školy HD v zahraničí:**

*Howest - Digital Arts and Entertainment, Kortrijk, Belgium,*

*<http://www.digitalartsandentertainment.com/>*

*Futuregames, Stockholm, Sweden,*

*<http://futuregames.se/>*

*The Game Assembly, Malmo, Sweden,*

*<https://www.thegameassembly.com/>*

*New3dge, Paris, France,*

*<https://www.new3dge.com/>*

*Teeside University, Darlington, Middlesbrough, UK,*

*<http://www.tees.ac.uk/>*

*School of Creative Arts University of Hertfordshire, Hertfordshire, UK,*

*<https://www.herts.ac.uk/>*

*Objectif 3D, Angoulême, Montpellier, France,*

*<http://www.objectif3d.com/>*

*Isart Digital, Paris, France,*

*<https://www.isart.com/en/>*

*Breda University of Applied Sciences, Breda, Netherlands,*

*<https://www.buas.nl/en>*

*Norwich University of the Arts, Norwich, UK,*

*<https://www.nua.ac.uk/>*

*MOPA, Arles, France,*

*<http://www.ecole-mopa.fr/en/home/>*

*ArtFX, Montpellier, France,*

*<http://artfx.school/en/school/>*

*Falmouth university, Woodlane, Falmouth, UK,*

*<https://www.falmouth.ac.uk/>*

*Grimsby Institute, North East Lincolnshire, UK,*

*<https://grimsby.ac.uk/>*

*Estonian Entrepreneurship University Of Applied Sciences (EUAS), Tallinn, Estonia,*

*<https://www.euas.eu/>*

*University of Applied Sciences Europe, Nerlin, Hamburg, Iserlohn, Germany,*

*<https://www.ue-germany.com/en>*

*SAE institute, London, UK,*

*<https://www.sae.edu/>*

*XAMK South-Eastern Finland University of Applied Sciences, Mikkeli, Finland, <https://www.xamk.fi/en/frontpage/>*

*BAU Bahcesehir University, Istanbul, Turkey,*

*<https://bau.edu.tr/>*

*BIB International College, Paderborn, Bielefeld, Bergisch Gladbach und Hannover, Germany <https://www.bib.de/>*

*London South Bank University, London, UK,*

*<https://www.lsbu.ac.uk/>*

*U-TAD Centro Universitario De Tecnología Y Arte Digital, Las Rozas, Madrid,*

*<https://www.u-tad.com/>*

Pred asi 10 rokmi som popri realizácii VFX na FTF VŠMU začal s iniciáciou akreditácie VFX na Univerzite Tomáše Bati v Zlíne, kde prednášam. Akreditáciu VFX sa podarilo získať a asi pred 6 rokmi sa uskutočnili prijímacie skúšky na VFX navzdory môjmu neodporúčaniu bez zavedenia bakalárskeho stupňa na magisterský stupeň.

Prihlásili sa 2 študenti, jeden po mesiaci odstúpil, pričom úroveň diplomovej práce absolventa mohla byť porovnateľná s úrovňou výstupov študentov v 2. ročníku AVFX. Pri nasledujúcich prijímačkách na FMK UTB na št. program VFX mgr. stupeň sa nikto neprihlásil. Po roku pauzy FMK UTB prehodnotila svoj postup a vypísala prijímacie konanie na BC stupeň štúdia VFX. Minulý rok sa prihlásili 5 študenti, v tomto roku sa už prihlásilo 23 študentov!

Dôvodom na otvorenie bc. štúdia a nie mgr. štúdia je:

- 1) Nepripravenosť nášho vysokoškolského prostredia zmeniť smerovanie študentovho záujmu z nejakého št. programu na iný št. program. Mgr. ročník o sile dvoch-troch študentov v oblasti HD nie je kvalitným ročníkom.
- 2) Neschopnosť nášho vysokoškolského prostredia zorganizovať medziodborové štúdium HD.
- 3) Kvalita Mgr. výstupov študentov, ktorí na bc. úrovni študovali niečo iné. Mgr. stupeň je možné dopĺňať o študentov príbuzných programov, ale nemali byť základom študentského kádra.
- 4) Zavedenie Mgr. vzdelávania HD bez Bc. vzdelávania považujem za užitočné len ako spôsob rýchleho nadobudnutia diplomu v silne žiadanej oblasti. Tento dôvod nie je dôvodom pre FTF, pretože pre potreby FTF je možné získať dostatok vysokoškolsky vzdelaných pedagógov vrátane garantov vzdelávania.
- 5) FAMU v pokuse začať vzdelávať HD na Mgr. stupni v roku 2020 sa strategicky mylí a stratí najmenej 4-5 dôležitých rokov.

---

**6. Prečo študijný plán HD sa líši len tak malým počtom predmetov od študijného plánu VFX. Nemal by sa líšiť viacerými alebo menším počtom predmetov? (Otázka položená prof. Šmatlákom.)**

Odpoveď na túto otázku sa čiastočne skrýva v odpovedi č. 2.

- 1) Súčasný návrh počtu nových predmetov nepovažujem za malý.
- 2) Väčší počet odlišujúcich predmetov je možný a za určitých okolností by sa dal realizovať. Ak však konštatujem, že VFX je v tejto chvíli z hľadiska pedagogického konsolidovaným študijným programom, do takého štádia je potrebné doviest' (opatrne) aj študijný program HD. Pedagógovia HD musia porozumieť umeleckému školstvu a finančným nastaveným podmienkam. Musia porozumieť technologickým a personálnym podmienkam. Ak sa s tým štatútom stotožnia, možno ich považovať za pevnú súčasť vzdelávania a pripravovať ďalšie rozšírenia aj v spolupráci s ostatnými ateliérmi a katedrami FTF. Až prax a praktické cvičenia si vyžadujú praktický vstup študentov produkcie, scenáristiky, zvuku, hudby, architektúry, výtvarného umenia a informatiky a ďalších študijných programov do procesu tvorby HD.

---

**7. Prečo je dobré oddeliť študijný program Kameramanskej tvorby od študijného programu VFX a HD.**

Táto otázka pre súčasný stav prestala byť aktuálna, pretože z rôznych objektívnych dôvodov akreditačný proces HD sa momentálne uskutočňuje oddelene od reakreditácie študijného plánu VFX.

---

**8. Prečo súčasný Ateliér VFX má zvýšené množstvo poslucháčov.**

Ročník 2017 – 7, ročník 2018 – 9, ročník 2019 – 8.

Takmer v týždňovej frekvencii ako vedúci Ateliéru VFX dostávam požiadavky z vonkajšieho priestoru, aby som odporučil niektorého svojho študenta pre realizáciu projektu, ktorý je v profesionálnom prostredí v príprave. Požiadavka na množstvo absolventov VFX je obrovská. Ak by AVFX mal v tejto chvíli 100 absolventov, všetkých by umiestnil na slovenskom trhu nehovoriac o umiestňovaní na český, anglický alebo iný globálny trh. Najmenej 5 absolventov AVFX sú v tejto chvíli v globálnom priestore.



Časť študentov už teraz má jasnú predstavu uplatnenia nie v oblasti VFX, ale v Hernom dizajne, kde je obrovská vzdelanostná trhlina.

Pracovné a finančné ponuky profesionálneho prostredia sú tak silné, že nie všetci študenti odolajú profesionálnym ponukám pred dokončením štúdia. Už značka prejdenia cez sito prijímacích skúšok je značkou kvality študentov VFX na to, aby napr. dostali vynikajúcu finančnú ponuku z najväčšieho postprodukčného štúdia v ČR v UPP Praha.

Všetky doteraz otvorené viacpočetné ročníky boli výborné a osvedčili sa. Naopak málopočetné ročníky aj vzhľadom na atribút potreby kolektívnej práce vo VFX sú nevýrazné.

Zhrnuté dôvody väčšieho počtu študentov VFX.

- 1) Uplatniteľnosť
- 2) Smerovanie študentov do prostredia Herného dizajnu
- 3) Nenasýtenosť prostredia
- 4) Vyššia kvalita ročníkov s väčším počtom študentov

Aj pre pripravovaný Ateliér herného dizajnu po úvodnom skromnejšom rozbehu predpokladám v budúcnosti skôr väčšie ročníky (8-10 študentov).

V Bratislave, 8.5.2019

prof. Ľudovít Labík

Vedúci Ateliéru vizuálnych efektov FTF VŠMU, Bratislava

