OBSAH

1. 3D animácia a AI I....4
2. 3D animácia a AI II.... 6
3. AI aplikácie vo vybraných oblastiach I.... 8
4. AI aplikácie vo vybraných oblastiach II.... 10
5. API rozhrania pre umelecké projekty.... 12
6. Aktuálne tendencie v súčasnom umení I....14
7. Aktuálne tendencie v súčasnom umení II.... 17
8. Aktívna účasť na výstave, festivale a inom umeleckom podujatí I....19
9. Aktívna účasť na výstave, festivale a inom umeleckom podujatí II.... 21
10. Aktívna účasť na výstave, festivale a inom umeleckom podujatí III....23
11. Aktívna účasť na výstave, festivale a inom umeleckom podujatí IV....25
12. Algoritmická hudba a sonifikácia dát....27
13. Analógová a modulárna syntéza zvuku....30
14. Autorské právo a duševné vlastníctvo....33
15. Cudzojazyčné projekty I....35
16. Cudzojazyčné projekty II....38
17. Cudzí jazyk – anglický I.... 41
18. Cudzí jazyk – anglický II....44
19. DTP.... 47
20. DigitalInteractive Lab I.... 49
21. DigitalInteractive Lab II....52
22. DigitalInteractive Lab III....55
23. DigitalInteractive Lab IV....58
24. DigitalInteractive Lab V....61
25. Digitálna rekonštrukcia a spracovanie audiovizuálnych materiálov.... 64
26. Diskusia a umelecké intervencie I....67
27. Diskusia a umelecké intervencie II.... 69
28. Domáca prax na Slovensku....71
29. Duševné zdravie a stres management....73
30. Elektroakustická hudba I.... 75
31. Elektroakustická hudba II....78
32. Estetika v kontexte vizuálneho, hudobného a audiovizuálneho umenia.... 82
33. Exkurzia I....85
34. Exkurzia II.... 88
35. Experimentálne hudobné kompozície s AI.... 91
36. Experimentálne výtvarné techniky a moderné prístupy....93
37. Externý workshop I.... 95
38. Externý workshop II....97
39. Externý workshop III....99
40. Externý workshop IV.... 101
41. Filmová tvorba I.... 103
42. Filmová tvorba II....105
43. Filmové minimum pre digitálnych autorov....107
44. Filozofické problémy súčasného umenia I....110
45. Filozofické problémy súčasného umenia II....112
46. Financovanie umeleckých projektov.... 115
47. GameArt I.... 118
48. GameArt II....120

49. Generatívny a interaktívny dizajn I....122
50. Generatívny a interaktívny dizajn II....125
51. GraphicArt Lab I....128
52. GraphicArt Lab II....131
53. GraphicArt Lab III....134
54. GraphicArt Lab IV....137
55. GraphicArt Lab V....140
56. Herecká tvorba a analýza s využitím AI....143
57. Hudobné minimum pre digitálnych autorov....146
58. Hybridné zvukové multimodálne projekty....148
59. Ilustrácia a komiks....151
60. Imerzívne video – 180° a 360° tvorba....153
61. Interaktívna a generatívna hudba....155
62. Interaktívne projekcie 360° a CAVE technológie....158
63. Interaktívne publikácie....160
64. Kompozičné stratégie a techniky I....163
65. Kompozičné stratégie a techniky II....167
66. Koncepty a umelecké zámery I....170
67. Koncepty a umelecké zámery II....173
68. Kontaktný workshop....176
69. Konverzácie v cudzom jazyku I....178
70. Konverzácie v cudzom jazyku II....181
71. Konzultácie k záverečnému projektu....184
72. Kreatívne písanie a storytelling pre lineárne médiá....187
73. Kreatívne písanie a storytelling pre nelineárne médiá....190
74. Kreatívny priemysel....193
75. Live streaming a broadcasting....196
76. Marketing a branding pre umelcov....199
77. Mikrokontroléry, senzory a aktuátory I....202
78. Mikrokontroléry, senzory a aktuátory II....205
79. Mobilné a web aplikácie....208
80. Multikamerové a interaktívne video....210
81. MusicArt Lab I....213
82. MusicArt Lab II....216
83. MusicArt Lab III....219
84. MusicArt Lab IV....222
85. MusicArt Lab V....225
86. Podnikanie v kreatívnom priemysle....228
87. Pohyblivá 2D grafika....230
88. Pohybové aktivity I....232
89. Pohybové aktivity II....236
90. Pohybové aktivity III....239
91. Pohybové aktivity IV....243
92. Pohybové aktivity V....246
93. Pohybové aktivity VI....250
94. Pokročilá postprodukcia a vizuálne efekty....253
95. Pokročilé osvetlenie a kamerová technika....256
96. Projektový managment v praxi....259
97. Python pre kreatívne aplikácie....262

98. Reklamná grafika....264
99. Remixovanie zvuku....267
100. Simulačné centrum....269
101. Soft Skills....271
102. Softvérové nástroje pre zvukovú/hudobnú tvorbu....273
103. Spolupráca, vodcovstvo a riešenie konfliktov v umeleckých tímoch....276
104. Svetelné inštalácie a virtuálne CGI prostredia....279
105. Tradičná kresba a kresba pre storyboarding....282
106. Tímový projekt I....285
107. Tímový projekt II....288
108. Umenie v spoločenských súvislostiach....291
109. Verbálne zručnosti a prejav....293
110. VideoArt Lab I....295
111. VideoArt Lab II....298
112. VideoArt Lab III....301
113. VideoArt Lab IV....304
114. VideoArt Lab V....307
115. Videomapping I....310
116. Videomapping II....312
117. Virtuálna a rozšírená realita I....314
118. Virtuálna a rozšírená realita II....316
119. Vizuálna komunikácia....318
120. Vybrané kapitoly z dejín filmu I....320
121. Vybrané kapitoly z dejín filmu II....322
122. Vybrané kapitoly z dejín hudby I....324
123. Vybrané kapitoly z dejín hudby II....326
124. Vybrané kapitoly z dejín výtvarného umenia I....328
125. Vybrané kapitoly z dejín výtvarného umenia II....330
126. Výtvarné minimum pre digitálnych autorov....332
127. Výtvarné stratégie a kompozícia....334
128. Výtvarné techniky....336
129. Výtvarný koncept a výskum v umení....338
130. Zahraničná prax....340
131. Zvuková a strihová skladba I....342
132. Zvuková a strihová skladba II....345
133. Zvuková a strihová skladba – Pokročilá prax....348
134. Zvuková dramaturgia a naratív....351
135. Základy Pythonu....353
136. Základy algoritmického myslenia a programovania....355
137. Základy kompozície I....357
138. Základy kompozície II....360
139. Základy scenáristiky a dramaturgie I....363
140. Základy scenáristiky a dramaturgie II....366
141. Základy vizuálnej komunikácie I....369
142. Základy vizuálnej komunikácie II....371
143. Záverečný projekt....373
144. Úvod do umelej inteligencie a prompt design....376

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI121/26	**Názov predmetu:** 3D animácia a AI I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percento Priebežné úlohy (modelovanie, testovacie animácie): 40 % Záverečný projekt – krátka animácia: 40 % Prezentácia a reflexia výstupu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Účasť na min. 80 % výučby • Odovzdanie všetkých požadovaných výstupov • Preukázanie výtvarného myslenia a technickej samostatnosti	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Pomenovať hlavné etapy 3D animácie a princípy práce s priestorom • Rozpoznať rozdiely medzi statickým 3D modelom a animovaným objektom 2. Aplikácia • Vytvoriť jednoduchý 3D model a animáciu v základnom softvérovom prostredí (napr. Blender) • Aplikovať základy riggingu a kľúčovania pohybu 3. Integrovanie • Kombinovať 3D animáciu s inými vizuálnymi formami (fotografia, kresba, video) • Uplatniť princípy rytmu a naratívnej štruktúry v pohybe objektov 4. Humanitná dimenzia • Chápať pohyb ako vizuálnu reč a formu výrazu • Reflektovať kultúrne a umelecké kontexty animovaného média 5. Starostlivosť • Dbať na výtvarnú kvalitu a kontextovosť animácie • Kultivovať autorský prístup k digitálnej tvorbe 6. Metakognícia • Kriticky reflektovať vlastný postup pri tvorbe animácie • Hodnotiť efektívnosť zvolených vizuálnych a časových stratégií	
Stručná osnova predmetu: 1 Úvod do 3D animácie – história, princípy, vývoj	

2 Rozhranie a logika 3D softvéru (napr. Unreal engine)
3 Tvorba základných 3D objektov a geometria
4 Práca s priestorom, osvetlenie, kamera
5 Základy materiálov, textúr a ich mapovanie
6 Úvod do animácie – typy pohybu, kľúčové snímky
7 Princípy časovania a medzisnímkovania
8 Základy riggingu a manipulácie s objektmi
9 Jednoduchá postava a základná kostra
10 Kamerový pohyb a práca s prostredím
11 Konzultácie individuálnych prác
12 Prezentácia výstupov a spätná väzba

Odporúčaná literatúra:

- Lasseter, J.: The Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation
- Beane, A.: 3D Animation Essentials
- Blender Manual – online dokumentácia
- YouTube kanály: Blender Guru, Ducky 3D, CG Geek
- Vimeo selekcie autorskej 3D animácie
- Archívy: Annecy Festival, Ars Electronica, Siggraph

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

Cieľom predmetu je poskytnúť študentom úvod do základných princípov 3D animácie v kontexte umeleckej a autorskej praxe. Študenti sa oboznámia s logikou 3D priestoru, modelovaním, jednoduchým riggingom a animáciou objektov. Dôraz je kladený na kreatívne uvažovanie v rámci časovo-priestorových štruktúr a na aplikáciu získaných zručností v rámci hybridného výtvarného jazyka.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI122/26	**Názov predmetu:** 3D animácia a AI II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percento Priebežné zadania a konzultácie: 30 % Samostatný animovaný projekt: 50 % Prezentácia a reflexia výstupu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Účasť na min. 80 % výučby • Realizácia vlastného 3D animovaného výstupu (min. 30 sekúnd) • Verbálna a vizuálna prezentácia projektu so spätnou väzbou	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Chápe princípy animácie postáv a fyzikálnych javov • Pozná workflow pokročilej 3D animácie od návrhu po export 2. Aplikácia • Vytvorí krátku autorskú animáciu s použitím pokročilých nástrojov • Aplikuje techniky riggingu, keyframe animácie, kinematiky a simulácií 3. Integrovanie • Prepojí modelovanie, animáciu, osvetlenie a zvuk do koherentného výstupu • Vie navrhnúť storyboard a technickú štruktúru animovaného projektu 4. Humanitná dimenzia • Reflektuje význam pohybu, výrazu a vizuálneho štýlu pre tvorbu významu • Chápe kultúrny a estetický kontext 3D animácie v súčasnom umení 5. Starostlivosť • Kultivuje cit pre rytmus, pohyb a vizuálnu naratívu • Dbá na estetickú kvalitu a významovú čistotu digitálneho výstupu 6. Metakognícia • Kriticky zhodnotí výber animácie, nástroje a estetický účinok výstupu • Využíva spätnú väzbu a revíziu výstupu ako súčasť tvorivého procesu	
Stručná osnova predmetu: 1 Úvod do pokročilej animácie – štýly, stratégie, nástroje	

2 Rigging – kostra, kontroléry a deformácie objektov
3 Inverse a Forward kinematika – základné rozdiely a využitie
4 Keyframe animácia a načasovanie pohybu
5 Animácia postáv – výraz, pohyb, gesto
6 Práca s kamerou – pohyb, rámovanie, naratívna funkcia
7 Svetlo a tieň v animovanom priestore
8 Fyzikálne simulácie – gravitácia, kolízia, tkaniny
9 Efekty – častice, dym, oheň, vlasy
10 Rendering – vrstvy, výstup a optimalizácia
11 Kompozícia a postprodukcia animácie
12 Prezentácia animovaných výstupov, diskusia, spätná väzba

Odporúčaná literatúra:

- Lasseter, J.: Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation
- Kerlow, I. V.: The Art of 3D Computer Animation and Effects
- Birn, J.: Digital Lighting and Rendering
- YouTube kanály: CG Geek, Blender Guru, iAnimate
- Dokumentácia k softvérom: Blender, Maya, Cinema 4D
- Výstupy z festivalov animovaného filmu: Ars Electronica, SIGGRAPH, Annecy

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet 3D animácia II nadväzuje na zručnosti získané v predchádzajúcom štúdiu v predmete 3D animácia I. Zameriava sa na pokročilé techniky animácie objektov, postáv a prostredí v digitálnom priestore. Študenti sa naučia pracovať s riggingom, kinematikou, fyzikálnymi simuláciami, kamerou a svetlom. Zároveň sa oboznámia s kompozíciou scény a exportom výstupov pre digitálne a multimediálne platformy. Dôraz sa kladie na umelecký zámer a autorstvo v rámci krátkej 3D animácie.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI1/26	**Názov predmetu:** AI aplikácie vo vybraných oblastiach I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percento Praktické výstupy počas semestra: 40 % Záverečný hybridný výstup (séria alebo kompozícia): 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť • Práca s min. 5 AI nástrojmi z rôznych kategórií • Jasná prezentácia a zdôvodnenie tvorivého postupu	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Identifikuje kategórie AI nástrojov (obraz, text, výskum, úprava) • Rozumie princípom generovania a editácie AI výstupov 2. Aplikácia • Vytvorí autorský AI obraz pomocou nástrojov Midjourney, Leonardo, Artbreeder • Použije jazykové modely (ChatGPT, Claude, Gemini, Copilot) na štruktúrovanie obsahu • Využije editáciu a doplnenie obrazu cez Photoshop Generative Fill, Canva, Firefly 3. Integrovanie • Kombinuje výstupy z viacerých nástrojov do vizuálneho konceptu • Pripraví obrazový návrh s možnosťou ďalšieho rozšírenia (video, zvuk) 4. Humanitná dimenzia • Reflektuje autorské postavenie pri práci s AI • Rozumie kultúrnym a etickým implikáciám používania generatívnych modelov 5. Starostlivosť • Kultivuje vizuálnu selekciu a kompozíciu v hybridnom výstupe • Rozvíja dôsledný a citlivý prístup pri výbere a remixe vizuálneho materiálu 6. Metakognícia • Kriticky analyzuje zvolenú promptovaciu stratégiu • Hodnotí vlastný postup pri výbere nástroja a interpretácii výstupu	
Stručná osnova predmetu:	

1 Úvod do AI v umení – kategórie nástrojov, ich vývoj, etika a autorské otázky
2 Textové modely a výskumná asistencia: ChatGPT, Claude, Gemini, Copilot
3 Text-to-image I: Midjourney – kompozícia, svetlo, štýl
4 Text-to-image II: Leonardo, DALL·E 2, Flux, Artbreeder – variácie, iterácie
5 Vizuálne dopĺňanie a úprava: Photoshop Generative Fill, Firefly
6 Outpainting a kolážovanie: Midjourney canvas, Canva, Remove.bg
7 Vektorová AI grafika a remix: experimenty s Deep Dream Generator
8 Kombinovanie výstupov – tvorba hybridného obrazu
9 Promptovanie v kontexte: štýl, obdobie, médium
10 Konzultácie individuálneho návrhu (AI obrazová séria)
11 Práca na výstupe – syntéza, výber, interpretácia
12 Prezentácia, reflexia, spätná väzba

Odporúčaná literatúra:
Manovich, L.: AI Aesthetics
AIArtists.org – archív umelcov a projektov
PromptHero, Lexica.art, Artbreeder Wiki
Microsoft Copilot dokumentácia, Google Gemini pomocník
YouTube: Matt Wolfe, AI Explained, Sarikas AI
Discord komunity: Midjourney, Leonardo, Udio

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet poskytuje úvod do sveta aplikácií umelej inteligencie ako nástrojov pre umeleckú prax a zameriava sa na praktické využitie v špecifických oblastiach umenia, dizajnu, interaktívnych médií a technológií. Študenti sa naučia pracovať so širokým spektrom AI nástrojov – od generatívnych systémov na tvorbu obrazu (Midjourney, Leonardo, DALL·E 2), jazykových modelov (ChatGPT-4o, Claude, Gemini, Copilot), až po nástroje na vizuálne dopĺňanie, remixovanie a digitálnu postprodukciu (Photoshop Generative Fill, Firefly, Canva, Remove.bg). Dôraz sa kladie na tvorbu autorských výstupov, praktické experimentovanie s modelmi strojového učenia, rozvoj kritického pohľadu na tvorbu s AI a prepojenie kreatívneho myslenia s technologickými inováciami. Súčasťou predmetu je tvorba vlastných umeleckých mini projektov v oblastiach ako generatívne umenie, hudobná kompozícia, vizuálny dizajn, video a animácia.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Peter Harum, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI2/26	**Názov predmetu:** AI aplikácie vo vybraných oblastiach II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percento Priebežné multimodálne výstupy (video, zvuk, hlas): 40 % Záverečný hybridný výstup. 40 % Prezentácia a reflexia: 20 % Podmienky hodnotenia: • Účasť na min. 80 % výučby • Výstupy v min. troch typoch médií (obraz, zvuk, hlas) • Jasné autorské rozhodovanie, výtvarná úroveň a prezentácia	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Poznať základné kategórie AI nástrojov pre generovanie videa, zvuku a hlasu • Rozumieť fungovaniu a špecifikám nástrojov ako Kling, Runway, Suno, ElevenLabs 2. Aplikácia • Vytvoriť krátke video výstupy pomocou Kling, Runway Gen-3, Sora, Pika Labs • Generovať hudobné alebo zvukové pozadie (Suno, Udio, AIVA, Soundraw) • Použiť hlasovú syntézu na komentár alebo postavu (ElevenLabs, Descript, Lovo.ai) • Využiť Apple/macOS AI a Microsoft Copilot/Gemini na multimodálne plánovanie 3. Integrovanie • Kombinovať obraz, zvuk a text do autorského výstupu • Uplatniť výstupy z predošlých predmetov ako súčasť nového multimediálneho rámca 4. Humanitná dimenzia • Chápať hlas, obraz a zvuk ako nositeľov významu v umeleckej výpovedi • Reflektovať postavenie tvorcu pri automatizovanej syntéze výrazu 5. Starostlivosť • Kultivovať multimodálny výstup do výtvarne a rytmicky koherentnej podoby • Zachovať cit pre rovnováhu medzi autorským zásahom a syntézou 6. Metakognícia • Reflektovať vlastný postup a uvažovanie o multimediálnom výstupe • Kriticky zhodnotiť výhody a riziká práce s multimodálnymi AI výstupmi	

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do multimodálnych AI výstupov – video, zvuk, hlas, komentár
2 AI generovanie videa I: Kling, Runway Gen-3, Sora – výstup, štýl, rytmus
3 AI generovanie videa II: Minimax, Pika Labs, Adobe Premiere AI
4 Hudobná a zvuková AI: Suno, Udio – štýly, atmosféra, trvanie
5 Experimentálna kompozícia: AIVA, Soundraw, Amper Music
6 Hlasová AI: ElevenLabs, Descript Overdub, Murf.ai, Lovo.ai
7 Práca s naratívom a voice-overom: jazyk, rytmus, intonácia
8 AI postprodukcia: Topaz Video AI, Magnific, synchronizácia
9 Microsoft Copilot, Google Gemini, Apple AI – podpora tvorby a plánovania
10 Návrh autorského výstupu – storyboard, štruktúra, dramaturgia
11 Realizácia multimodálneho výstupu
12 Prezentácia, reflexia, spätná väzba, výmena

Odporúčaná literatúra:

- McCormack, J. et al.: The Machine as Artist
- AIArtists.org – multimodálne výstupy
- Dokumentácie a sprievodcovia: Kling, Runway, Suno, Udio, ElevenLabs
- Apple Final Cut AI, Microsoft Copilot Studio, Gemini Assistant
- YouTube kanály: AI Film School, MusicTechHelpGuy, Matt Wolfe

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet nadväzuje na AI aplikácie vo vybraných oblastiach I a rozširuje tvorivé uvažovanie o multimodálne a časovo orientované výstupy – video, zvuk, hlas a komentár. Študenti si osvoja prácu s najpoužívanejšími nástrojmi pre generovanie pohyblivého obrazu, hudobných podkladov, hlasovej syntézy a ich integráciu do hybridných autorských výstupov.
Zohľadňuje sa dostupnosť nástrojov v OpenSource tvorivom prostredí a bezplatných verzií Microsoft Copilot, Google Gemini, OpenAI a Apple nástrojov.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

Mgr. art. Peter Harum, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI77/26	**Názov predmetu:** API rozhrania pre umelecké projekty
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na cvičeniach: 20 % Technické vzorové zadania – práca s API a ich testovanie: 30 % Individuálny – interaktívny systém využívajúci API: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy API, ich štruktúru a spôsob komunikácie medzi aplikáciami. • Identifikovať typy API (REST, WebSocket, GraphQL) a ich využitie v umeleckých projektoch. • Opísať základy sieťovej komunikácie a zabezpečenia API. 2. Aplikácia (Application) • Použiť API rozhrania na prepojenie umeleckých projektov s externými dátami a službami. • Aplikovať dostupné nástroje na automatizáciu a generatívne umenie cez API. • Integrovať dáta z OpenAI, Google Cloud, Twitter, Instagram, Spotify a iných služieb do multimediálnych výstupov. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť API so softvérovými riešeniami pre generatívne umenie (TouchDesigner). • Zhodnotiť potenciál API v kontexte interaktívneho umenia a performancií. • Aplikovať rozhrania na prácu s AI a dátovými streammi pre kreatívne projekty. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o vplyve API a digitálnych technológií na súčasné umenie. • Reflektovať vlastné možnosti využitia automatizovaných systémov v umeleckej tvorbe. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o prepájanie umenia a technológií prostredníctvom interaktívnych riešení. • Rozvíjať schopnosť experimentovať s dátami, sieťovými službami a generatívnymi algoritmami.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť rôzne API a ich vhodnosť pre konkrétny umelecký kontext.
• Experimentovať s vývojom a testovaním vlastných API riešení pre multimediálne projekty.

Stručná osnova predmetu:
• Úvod do API – základné pojmy, architektúra a spôsoby komunikácie
• REST API vs. GraphQL vs. WebSocket – výhody a nevýhody pre interaktívne projekty
• Práca s Open Data a verejnými API – vizualizácia dát v umeleckom kontexte
• Generatívne a dátové umenie – prepojenie s AI modelmi a online zdrojmi
• API pre sociálne siete – automatizovaná interakcia s Twitterom, Instagramom a YouTube
• Zvuk a hudba cez API – prístup k Spotify, SoundCloud a audiovizuálne spracovanie
• Prepájanie API so softvérom (TouchDesigner)
• Internet vecí (IoT) a API – ovládanie fyzických objektov cez internet
• Implementácia vlastného API pre interaktívne umelecké diela
• Bezpečnosť API – ochrana dát a autorizácia (OAuth, API kľúče)
• Konzultácie k individuálnym a skupinovým projektom
• Prezentácia a obhajoba API projektov

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet API rozhrania pre umelecké projekty poskytuje študentom praktické aj teoretické znalosti o používaní a integrácii API (Application Programming Interfaces) v interaktívnych a umeleckých projektoch.
Študenti sa naučia pracovať s dostupnými API rozhraniami, vytvárať vlastné API a prepájať digitálne umelecké projekty s online dátami, strojovým učením, sociálnymi sieťami a internetovými službami.
Dôraz sa kladie na experimentovanie s interaktívnymi technológiami, automatizáciu procesov a generatívne techniky pre multimediálnu tvorbu, ako aj na prepojenie fyzických a digitálnych médií pomocou API v reálnom čase.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI3/26	**Názov predmetu:** Aktuálne tendencie v súčasnom umení I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť a diskusia: 30 % Esej (analýza diela alebo trendu): 40 % Skupinová prezentácia: interdisciplinárna prípadová štúdia: 30 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť • Odovzdanie zadania v požadovanej forme • Preukázaná schopnosť prepájať teóriu s tvorbou a kontextom	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Vymedziť hlavné pojmy a javy súčasného umenia: intermedialita, digitálna vizualita, experimentálny zvuk, audiovízia, performativita • Poznať významné osobnosti, hnutia a koncepty posledných dekád (napr. glitch, post-internet art, deep listening, data dramatization) 2. Aplikácia • Analyticky opísať súčasné umelecké dielo a zaradiť ho do relevantného kultúrneho rámca • Prepojiť aktuálne stratégie s vlastnou umeleckou tvorbou, výskumom alebo technickým prístupom 3. Integrovanie • Vnímať súčasné umelecké javy v súvislosti s dejinami jednotlivých disciplín • Rozpoznať prierezy a prechody medzi filmom, hudbou a vizuálnym umením v aktuálnej tvorbe 4. Humanitná dimenzia • Reflektovať ekologické, spoločenské a identitné aspekty umeleckého obsahu • Chápať umelecké dielo ako médium komunikácie, zmeny a zodpovednosti 5. Starostlivosť • Rozvíjať citlivosť voči hybridným formám a alternatívnym hlasom v umení • Prejaviť záujem o umelecký výskum ako súčasť občianskeho a kultúrneho vedomia 6. Metakognícia • Reflektovať vlastnú umeleckú pozíciu v kontexte súčasnosti • Rozlíšiť medzi trendom a trvalou hodnotou v súčasnom umeleckom myslení	

Stručná osnova predmetu:

1 Čo znamená „aktuálne“? Súčasnosť ako diskurz, nie ako štýl
2 Vizuálne myslenie dnes: post-obrazy, dátové vizuality, obraz ako systém
3 Zvukové myslenie dnes: experiment, prostredie, kompozícia mimo nôt
4 Pohyblivý obraz: od filmu ku generatívnym naratívom a XR
5 Intermedialita a transdisciplinarita ako základná umelecká stratégia
6 Participácia, imerzia, rozhranie: od galérie k zážitku
7 Umelá inteligencia ako nástroj, spoluautor, kritická téma
8 Posthumanizmus, ekológia, kolektívne myslenie
9 Algoritmické a generatívne umenie: dátová estetika, procedúra, neurónové siete
10 Pamäť, archív a remediácia v súčasnom umení
11 Prípadové štúdie naprieč disciplínami: dielo, autor, festival
12 Syntéza: súčasné umenie ako systém, gesto, výskum, politika

Odporúčaná literatúra:

Foster, H. – Kraussová, R. – Bois, Y.-A. – Buchloh, B.H.D.: Umění po roce 1900. Modernismus. Antimodernismus. Postmodernismus. Praha : Slovart, 2007, nové doplnené vydanie 2015.
Walther, F. I. (ed.): Umění 20. století. Praha: Slovart, 2004.
Císař, K. – Čermák, J. – Petišková, T. (ed.): Dejiny umenia 12. Bratislava : Ikar, 2002.
Rusnáková, Katarína: História a teória mediálneho umenia na Slovensku. Bratislava: VŠVU, Afad Press, 2006.
Rusnáková, Katarína: Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia. Banská Bystrica: FVU AU, 2011.
Rusnáková, Katarína: Premietané obrazy v digitálnom veku. Súčasné videoumenie v múzeu umenia a galérii. Banská Bystrica: FVU AU, 2018.
Cseres, Jozef – Murin, Michal: Od analógového k digitálnemu... Nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku. Banská Bystrica: FVU AU, 2010.
Rush, Michael: Video Art. Thames and Hudson, 2007.
Rush, Michael: New Media in Late 20th-Century Art. London: Thames&Hudson, 1999.
Martin, Sylvia: Video Art. Köln: Taschen Verlag, 2006.
Štofko, M. Od abstrakcie po živé umenie. Slovník pojmov moderného a postmoderného umenia. Bratislava: Slovart, 2007.
Lucie-Smith, E. Art Today. Praha : Slovart, 1996.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet integruje poznatky z dejín umenia a premostí ich so súčasnou umeleckou praxou v podmienkach digitálneho, hybridného a technologicky sprostredkovaného prostredia.
Zameriava sa na súčasné vývojové tendencie v umeleckom myslení a tvorbe, ako sú: prechod od lineárneho k nelineárnemu rozprávaniu, mediatizácia zvuku a obrazu, intermediálne stratégie, imerzívne prostredia, participácia, umelecký výskum, posthumanizmus, ekokritika a AI ako autorský nástroj.
Výučba kladie dôraz na interdisciplinárne uvažovanie a kultiváciu schopnosti orientovať sa v súčasnom umeleckom diskurze naprieč médiami.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci: Mgr. Gabriela Garlátyová, Ph.D.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI4/26	**Názov predmetu:** Aktuálne tendencie v súčasnom umení II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Účasť a diskusia: 30 % Esej alebo tvorivá kritická reflexia: 40 % Tímová alebo individuálna prípadová štúdia: 30 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť • Kvalitné spracovanie a prezentácia zadania • Preukázaná schopnosť prepájať umeleckú teóriu, prax a spoločenský kontext	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Vymedziť zložitejšie koncepty ako posthumanizmus, digitálne materiality, ekologické estetiky, diseminácia, performatívny archív • Rozpoznať aktuálne vývojové tendencie vo vizuálnom, zvukovom aj intermediálnom umení 2. Aplikácia • Kriticky analyzovať vybrané súčasné umelecké dielo alebo výstavný projekt • Aplikovať poznatky na tvorbu vlastného výskumného alebo umeleckého zámeru 3. Integrovanie • Prepojiť vlastné umelecké skúsenosti s aktuálnym spoločenským a technologickým diskurzom • Chápať súčasné umenie ako priestor dialógu medzi formou, obsahom a kontextom 4. Humanitná dimenzia • Reflektovať úlohu umelca ako spoločensky zodpovedného aktéra • Rozpoznať etické a hodnotové rámce v tvorbe a vnímaní umeleckého obsahu 5. Starostlivosť • Prejaviť aktívny záujem o prepojenie umenia s realitou sveta – sociálnou, ekologickou, digitálnou • Rozvíjať empatiu, kultúrnu citlivosť a schopnosť viesť zmysluplný umelecký dialóg 6. Metakognícia • Reflektovať vlastné pozície v rámci umeleckého systému • Formulovať autonómne a informované stanoviská k súčasnej umeleckej scéne	
Stručná osnova predmetu:	

1 Umenie a ekológia: klimatická estetika, environmentálne intervencie
2 Digitálne telá a posthumanizmus: nové subjektivity
3 Participatívne a komunitné umenie: spoluautorský princíp
4 Dátové umenie a vizualizácia neviditeľného
5 Umenie a kritika technológie: sledovanie, kontrola, manipulácia
6 Nové zvukové stratégie: priestor, imerzia, syntéza
7 Umenie v online priestore: platformy, siete, algoritmy
8 Archív ako médium: pamäť, prepis, aktivácia
9 Etika a umelecký výskum: hranice, dôsledky, zodpovednosť
10 Prípadové štúdie: interdisciplinárne výstavné projekty
11 Skúšobná kolaboratívna analýza vybraného súčasného diela
12 Záver: tvorivé reflexie a diskusia k vlastným projektovým zámerom

Odporúčaná literatúra:

BISHOP Claire. Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship. London: Verso, 2012.
GROSENICK, U.: Ženy ve výtvarném umění. Bratislava: Slovart, 2004
Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny, 1 – 2, 2007, VVP AVU Praha.
RUSNÁKOVÁ, Katarína. Participatívne umenie z pohľadu zahraničnej literatúry. In Profil súčasného výtvarného umenia, roč. 20, 2013, č. 3, s. 120 – 138.
RUSNÁKOVÁ, Katarína. Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia. Banská Bystrica: FVU AU, 2011.
RUSNÁKOVÁ, Katarína. Digitálne umenie na Slovensku v prvej dekáde 21. storočia: perspektívy a frustrácie. In Profil súčasného výtvarného umenia, roč. 19, 2012, č. 3, s. 8 – 24; Profil, 2012, č. 4, s. 8 – 33.
RUSINOVÁ, Z.: a kol.. 20. storočie. Dejiny slovenského výtvarného umenia. Bratislava : SNG, 2000. 638 strán. ISBN80-8059-031-1.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Druhý diel predmetu nadväzuje na predchádzajúce tematické okruhy a rozširuje ich o hlbšie analýzy, konkrétne umelecké prípady a súčasné interdisciplinárne stratégie. Zameriava sa na premeny umeleckej tvorby v kontexte nových technológií, etických dilem, ekologických kríz, dátovej kultúry a umelej inteligencie.
Dôraz je kladený na prehĺbenú interpretáciu aktuálnych umeleckých diel a projektov, prepojenie s vlastnou tvorivou reflexiou a schopnosť uvažovať o umení ako o výskume, komunikácii a kultúrnej intervencii.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

Mgr. Gabriela Garlátyová, Ph.D.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI71/26	**Názov predmetu:** Aktívna účasť na výstave, festivale a inom umeleckom podujatí I

Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:
Forma výučby: blokové vyučovanie
Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):
Týždenný: Za obdobie štúdia: 30s
Metóda štúdia:

Počet kreditov: 2

Odporúčaný semester/trimester štúdia:

Stupeň štúdia:

Podmieňujúce predmety:

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť na podujatí: 40 %
Dokumentácia a reflexia podujatia: 20 %
Umelecký výstup (prezentované dielo): 30 %
Prezentácia skúseností a výstupu: 10 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí preukázať aktívnu účasť na podujatí so svojím dielom.
• Dokumentácia a analýza musí byť odborne spracovaná.
• Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť význam festivalov, výstav a umeleckých podujatí v profesionálnom rozvoji umelcov.
• Identifikovať relevantné podujatia pre svoj umelecký odbor.
• Opísať proces prihlásenia a účasti na umeleckých podujatiach.
2. Aplikácia (Application)
• Aplikovať získané vedomosti pri plánovaní svojej umeleckej prezentácie.
• Experimentovať s rôznymi stratégiami prezentácie svojho diela.
• Vytvoriť umelecký výstup, ktorý bude vystavený alebo prezentovaný na podujatí.
3. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť akademickú a umeleckú prax s profesionálnym prostredím.
• Zhodnotiť vplyv účasti na umeleckom podujatí na svoju tvorbu a profesionálny rozvoj.
• Aplikovať poznatky z podujatia do vlastnej umeleckej praxe.
4. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Diskutovať o význame verejnej prezentácie umeleckého diela.
• Reflektovať spätnú väzbu od publika, kurátorov a odborníkov v oblasti umenia.
5. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o verejnú prezentáciu a networking v umeleckej komunite.
• Rozvíjať schopnosť interakcie s profesionálnym publikom a odbornou kritikou.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)

• Hodnotiť svoje skúsenosti z podujatia a ich dopad na vlastnú tvorbu.
• Experimentovať s novými spôsobmi umeleckej prezentácie a sebapropagácie.
• Prezentácia a obhajoba finálnych projektov

Stručná osnova predmetu:
Študent si môže vybrať podujatie podľa svojho zamerania v lokálnom, národnom aj medzinárodnom kontexte. Napríklad:
• Multimediálne a digitálne umenie (Ars Electronica, Mutek, Transmediale, WRO, SIGNAL, Biela Noc, Gelnické iluminácie, Festival FRAJ)
• Audiovizuálna tvorba (Berlinale, Annecy International Animation Festival, Ačko, Anča fest)
• Výstavy súčasného umenia (napr. Bienále v Benátkach, Documenta, lokálne galérie)
• Hudobné a zvukové umenie (napr. Sonar Festival, Unsound Festival)
• Experimentálna filmová tvorba (Festival krátkych filmov Clermont-Ferrand, Jihlava IDFF)

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet poskytuje študentom možnosť priamej aktívnej prezentácie ich umeleckej tvorby na domácej alebo zahraničnej platforme, čím sa podporuje ich profesionálny rast, schopnosť sebaprezentácie a interakcie s umeleckou komunitou.
Podujatie si študent sám vyberá. Výber podujatia musí byť schválený garantom predmetu.
Podmienky schválenia podujatia:
o Podujatie musí byť tematicky relevantné k študijnému programu.
o Študent musí byť aktívnym účastníkom – vystavovať dielo, prezentovať audiovizuálnu tvorbu, hudbu, performanciu alebo inú umeleckú prácu.
o Študent musí preukázať priamu interakciu s publikom (napr. diskusia, performancia, odborný feedback).
Po absolvovaní podujatia študent vypracuje:
• Dokumentáciu z podujatia (fotografie, videozáznam, poznámky, spätná väzba).
• Analytickú správu o svojej účasti (popis skúseností, organizácia podujatia, interakcia s publikom, odborná reflexia).
• Odprezentuje svoje dielo a skúseností z podujatia v rámci interného seminára alebo hodnotenia.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
prof. MgA. Ing. Michal Murin, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI72/26	**Názov predmetu:** Aktívna účasť na výstave, festivale a inom umeleckom podujatí II

Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:
Forma výučby: blokové vyučovanie
Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):
Týždenný: Za obdobie štúdia: 30s
Metóda štúdia:

Počet kreditov: 2

Odporúčaný semester/trimester štúdia:

Stupeň štúdia:

Podmieňujúce predmety:

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť na podujatí: 40 %
Dokumentácia a reflexia podujatia: 20 %
Umelecký výstup (prezentované dielo): 30 %
Prezentácia skúseností a výstupu: 10 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí preukázať aktívnu účasť na podujatí so svojím dielom.
• Dokumentácia a analýza musí byť odborne spracovaná.
• Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť význam festivalov, výstav a umeleckých podujatí v profesionálnom rozvoji umelcov.
• Identifikovať relevantné podujatia pre svoj umelecký odbor.
• Opísať proces prihlásenia a účasti na umeleckých podujatiach.
2. Aplikácia (Application)
• Aplikovať získané vedomosti pri plánovaní svojej umeleckej prezentácie.
• Experimentovať s rôznymi stratégiami prezentácie svojho diela.
• Vytvoriť umelecký výstup, ktorý bude vystavený alebo prezentovaný na podujatí.
3. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť akademickú a umeleckú prax s profesionálnym prostredím.
• Zhodnotiť vplyv účasti na umeleckom podujatí na svoju tvorbu a profesionálny rozvoj.
• Aplikovať poznatky z podujatia do vlastnej umeleckej praxe.
4. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Diskutovať o význame verejnej prezentácie umeleckého diela.
• Reflektovať spätnú väzbu od publika, kurátorov a odborníkov v oblasti umenia.
5. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o verejnú prezentáciu a networking v umeleckej komunite.
• Rozvíjať schopnosť interakcie s profesionálnym publikom a odbornou kritikou.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)

• Hodnotiť svoje skúsenosti z podujatia a ich dopad na vlastnú tvorbu.
• Experimentovať s novými spôsobmi umeleckej prezentácie a sebapropagácie.
• Prezentácia a obhajoba finálnych projektov

Stručná osnova predmetu:
Študent si môže vybrať podujatie podľa svojho zamerania v lokálnom, národnom aj medzinárodnom kontexte. Napríklad:
• Multimediálne a digitálne umenie (Ars Electronica, Mutek, Transmediale, WRO, SIGNAL, Biela Noc, Gelnické iluminácie, Festival FRAJ)
• Audiovizuálna tvorba (Berlinale, Annecy International Animation Festival, Ačko, Anča fest)
• Výstavy súčasného umenia (napr. Bienále v Benátkach, Documenta, lokálne galérie)
• Hudobné a zvukové umenie (napr. Sonar Festival, Unsound Festival)
• Experimentálna filmová tvorba (Festival krátkych filmov Clermont-Ferrand, Jihlava IDFF)

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet poskytuje študentom možnosť priamej aktívnej prezentácie ich umeleckej tvorby na domácej alebo zahraničnej platforme, čím sa podporuje ich profesionálny rast, schopnosť sebaprezentácie a interakcie s umeleckou komunitou.
Podujatie si študent sám vyberá. Výber podujatia musí byť schválený garantom predmetu.
Podmienky schválenia podujatia:
o Podujatie musí byť tematicky relevantné k študijnému programu.
o Študent musí byť aktívnym účastníkom – vystavovať dielo, prezentovať audiovizuálnu tvorbu, hudbu, performanciu alebo inú umeleckú prácu.
o Študent musí preukázať priamu interakciu s publikom (napr. diskusia, performancia, odborný feedback).
Po absolvovaní podujatia študent vypracuje:
• Dokumentáciu z podujatia (fotografie, videozáznam, poznámky, spätná väzba).
• Analytickú správu o svojej účasti (popis skúseností, organizácia podujatia, interakcia s publikom, odborná reflexia).
• Odprezentuje svoje dielo a skúseností z podujatia v rámci interného seminára alebo hodnotenia.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
prof. MgA. Ing. Michal Murin, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI73/26	**Názov predmetu:** Aktívna účasť na výstave, festivale a inom umeleckom podujatí III

Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:
Forma výučby: blokové vyučovanie
Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):
Týždenný: Za obdobie štúdia: 30s
Metóda štúdia:

Počet kreditov: 2

Odporúčaný semester/trimester štúdia:

Stupeň štúdia:

Podmieňujúce predmety:

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť na podujatí: 40 %
Dokumentácia a reflexia podujatia: 20 %
Umelecký výstup (prezentované dielo): 30 %
Prezentácia skúseností a výstupu: 10 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí preukázať aktívnu účasť na podujatí so svojím dielom.
• Dokumentácia a analýza musí byť odborne spracovaná.
• Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť význam festivalov, výstav a umeleckých podujatí v profesionálnom rozvoji umelcov.
• Identifikovať relevantné podujatia pre svoj umelecký odbor.
• Opísať proces prihlásenia a účasti na umeleckých podujatiach.
2. Aplikácia (Application)
• Aplikovať získané vedomosti pri plánovaní svojej umeleckej prezentácie.
• Experimentovať s rôznymi stratégiami prezentácie svojho diela.
• Vytvoriť umelecký výstup, ktorý bude vystavený alebo prezentovaný na podujatí.
3. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť akademickú a umeleckú prax s profesionálnym prostredím.
• Zhodnotiť vplyv účasti na umeleckom podujatí na svoju tvorbu a profesionálny rozvoj.
• Aplikovať poznatky z podujatia do vlastnej umeleckej praxe.
4. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Diskutovať o význame verejnej prezentácie umeleckého diela.
• Reflektovať spätnú väzbu od publika, kurátorov a odborníkov v oblasti umenia.
5. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o verejnú prezentáciu a networking v umeleckej komunite.
• Rozvíjať schopnosť interakcie s profesionálnym publikom a odbornou kritikou.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)

• Hodnotiť svoje skúsenosti z podujatia a ich dopad na vlastnú tvorbu.
• Experimentovať s novými spôsobmi umeleckej prezentácie a sebapropagácie.
• Prezentácia a obhajoba finálnych projektov

Stručná osnova predmetu:
Študent si môže vybrať podujatie podľa svojho zamerania v lokálnom, národnom aj medzinárodnom kontexte. Napríklad:
• Multimediálne a digitálne umenie (Ars Electronica, Mutek, Transmediale, WRO, SIGNAL, Biela Noc, Gelnické iluminácie, Festival FRAJ)
• Audiovizuálna tvorba (Berlinale, Annecy International Animation Festival, Ačko, Anča fest)
• Výstavy súčasného umenia (napr. Bienále v Benátkach, Documenta, lokálne galérie)
• Hudobné a zvukové umenie (napr. Sonar Festival, Unsound Festival)
• Experimentálna filmová tvorba (Festival krátkych filmov Clermont-Ferrand, Jihlava IDFF)

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet poskytuje študentom možnosť priamej aktívnej prezentácie ich umeleckej tvorby na domácej alebo zahraničnej platforme, čím sa podporuje ich profesionálny rast, schopnosť sebaprezentácie a interakcie s umeleckou komunitou.
Podujatie si študent sám vyberá. Výber podujatia musí byť schválený garantom predmetu.
Podmienky schválenia podujatia:
o Podujatie musí byť tematicky relevantné k študijnému programu.
o Študent musí byť aktívnym účastníkom – vystavovať dielo, prezentovať audiovizuálnu tvorbu, hudbu, performanciu alebo inú umeleckú prácu.
o Študent musí preukázať priamu interakciu s publikom (napr. diskusia, performancia, odborný feedback).
Po absolvovaní podujatia študent vypracuje:
• Dokumentáciu z podujatia (fotografie, videozáznam, poznámky, spätná väzba).
• Analytickú správu o svojej účasti (popis skúseností, organizácia podujatia, interakcia s publikom, odborná reflexia).
• Odprezentuje svoje dielo a skúseností z podujatia v rámci interného seminára alebo hodnotenia.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
prof. MgA. Ing. Michal Murin, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI74/26	**Názov predmetu:** Aktívna účasť na výstave, festivale a inom umeleckom podujatí IV

Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:
Forma výučby: blokové vyučovanie
Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):
Týždenný: Za obdobie štúdia: 30s
Metóda štúdia:

Počet kreditov: 2

Odporúčaný semester/trimester štúdia:

Stupeň štúdia:

Podmieňujúce predmety:

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť na podujatí: 40 %
Dokumentácia a reflexia podujatia: 20 %
Umelecký výstup (prezentované dielo): 30 %
Prezentácia skúseností a výstupu: 10 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí preukázať aktívnu účasť na podujatí so svojím dielom.
• Dokumentácia a analýza musí byť odborne spracovaná.
• Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť význam festivalov, výstav a umeleckých podujatí v profesionálnom rozvoji umelcov.
• Identifikovať relevantné podujatia pre svoj umelecký odbor.
• Opísať proces prihlásenia a účasti na umeleckých podujatiach.
2. Aplikácia (Application)
• Aplikovať získané vedomosti pri plánovaní svojej umeleckej prezentácie.
• Experimentovať s rôznymi stratégiami prezentácie svojho diela.
• Vytvoriť umelecký výstup, ktorý bude vystavený alebo prezentovaný na podujatí.
3. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť akademickú a umeleckú prax s profesionálnym prostredím.
• Zhodnotiť vplyv účasti na umeleckom podujatí na svoju tvorbu a profesionálny rozvoj.
• Aplikovať poznatky z podujatia do vlastnej umeleckej praxe.
4. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Diskutovať o význame verejnej prezentácie umeleckého diela.
• Reflektovať spätnú väzbu od publika, kurátorov a odborníkov v oblasti umenia.
5. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o verejnú prezentáciu a networking v umeleckej komunite.
• Rozvíjať schopnosť interakcie s profesionálnym publikom a odbornou kritikou.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)

• Hodnotiť svoje skúsenosti z podujatia a ich dopad na vlastnú tvorbu.
• Experimentovať s novými spôsobmi umeleckej prezentácie a sebapropagácie.
• Prezentácia a obhajoba finálnych projektov

Stručná osnova predmetu:
Študent si môže vybrať podujatie podľa svojho zamerania v lokálnom, národnom aj medzinárodnom kontexte. Napríklad:
• Multimediálne a digitálne umenie (Ars Electronica, Mutek, Transmediale, WRO, SIGNAL, Biela Noc, Gelnické iluminácie, Festival FRAJ)
• Audiovizuálna tvorba (Berlinale, Annecy International Animation Festival, Ačko, Anča fest)
• Výstavy súčasného umenia (napr. Bienále v Benátkach, Documenta, lokálne galérie)
• Hudobné a zvukové umenie (napr. Sonar Festival, Unsound Festival)
• Experimentálna filmová tvorba (Festival krátkych filmov Clermont-Ferrand, Jihlava IDFF)

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet poskytuje študentom možnosť priamej aktívnej prezentácie ich umeleckej tvorby na domácej alebo zahraničnej platforme, čím sa podporuje ich profesionálny rast, schopnosť sebaprezentácie a interakcie s umeleckou komunitou.
Podujatie si študent sám vyberá. Výber podujatia musí byť schválený garantom predmetu.
Podmienky schválenia podujatia:
o Podujatie musí byť tematicky relevantné k študijnému programu.
o Študent musí byť aktívnym účastníkom – vystavovať dielo, prezentovať audiovizuálnu tvorbu, hudbu, performanciu alebo inú umeleckú prácu.
o Študent musí preukázať priamu interakciu s publikom (napr. diskusia, performancia, odborný feedback).
Po absolvovaní podujatia študent vypracuje:
• Dokumentáciu z podujatia (fotografie, videozáznam, poznámky, spätná väzba).
• Analytickú správu o svojej účasti (popis skúseností, organizácia podujatia, interakcia s publikom, odborná reflexia).
• Odprezentuje svoje dielo a skúseností z podujatia v rámci interného seminára alebo hodnotenia.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
prof. MgA. Ing. Michal Murin, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI75/26	**Názov predmetu:** Algoritmická hudba a sonifikácia dát
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 % Analýza algoritmickej kompozície alebo sonifikovaného datasetu: 30 % Individuálny projekt – algoritmická hudba alebo sonifikácia dát: 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení a seminárov. • Záverečný projekt musí byť koncepčne spracovaný a prezentovaný s analytickým komentárom. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy algoritmickej kompozície a sonifikácie dát. • Identifikovať rôzne prístupy k generatívnej hudbe a ich umelecký potenciál. • Opísať metódy prepojenia dátových vstupov so zvukovou tvorbou. 2. Aplikácia (Application) • Použiť softvérové nástroje na generovanie algoritmickej hudby. • Experimentovať s rôznymi dátovými súbormi na tvorbu sonifikovaných kompozícií. • Vytvoriť jednoduchý generatívny alebo dátovo riadený hudobný projekt. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť algoritmickú hudbu s vizuálnym umením a interaktívnymi médiami. • Zhodnotiť využitie sonifikácie v hudobnej, vedeckej a multimediálnej tvorbe. • Aplikovať teoretické poznatky na dizajn autonómnych zvukových systémov. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o estetických, filozofických a vedeckých aspektoch generatívnej hudby. • Reflektovať svoj vlastný prístup k zvukovej tvorbe a interaktívnym systémom. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o prácu s nekonvenčnými metódami tvorby hudby a zvuku. • Rozvíjať schopnosť analytického myslenia pri prevode dát na zvukové výstupy. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu rôznych algoritmických metód v tvorbe hudby.
• Objavovať nové možnosti tvorby hudby pomocou programovania a dátových vstupov.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do algoritmickej hudby – história a súčasné trendy
2 Princípy generatívnej hudby – pravdepodobnostné a pravidlové systémy
3 Úvod do programovania hudby – SuperCollider, Max/MSP, TidalCycles
4 Základy sonifikácie – prevod dát do zvuku
5 Rytmické a harmonické štruktúry v algoritmickej kompozícii
6 Práca s náhodou a umelou inteligenciou v hudobnej tvorbe
7 Dáta ako hudba – analýza sonifikovaných datasetov
8 Sonifikácia prírodných javov, pohybu a biologických procesov
9 Interaktívne generatívne systémy – adaptívna hudba a real-time sonifikácia
10 Experimentovanie so živým kódovaním hudby (Live Coding)
11 Vytvorenie individuálneho algoritmického hudobného projektu
12 Záverečná prezentácia a reflexia výstupov

Odporúčaná literatúra:

• Curtis Roads: The Computer Music Tutorial
• Eduardo Miranda: Computer Sound Design: Synthesis Techniques and Programming
• Nick Collins, Margaret Schedel, Scott Wilson: The Cambridge Companion to Electronic Music
• Trevor Wishart: On Sonic Art
• Online zdroje: TOPLAP (Live Coding Network), SuperCollider tutorials, MusicTheory.net

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Algoritmická hudba a sonifikácia dát poskytuje študentom prehľad o generatívnej a algoritmickej hudbe, využití dátových súborov na tvorbu zvuku a prepojení hudby s vizualizáciou a interaktívnymi systémami. Kurz sa zameriava na experimentálne a praktické prístupy k algoritmickej kompozícii, dátovej hudbe a generatívnym audio systémom.
Študenti sa oboznámia s:
• Históriou algoritmickej hudby a generatívnej kompozície.
• Princípmi sonifikácie dát – prevod číselných informácií do zvuku.
• Softvérovými nástrojmi na tvorbu algoritmickej hudby (SuperCollider, Max/MSP, Pure Data, TidalCycles).
• Interaktívnymi a autonómnymi zvukovými systémami pre multimediálne aplikácie.
Metódy výučby
• Prednášky – historické, teoretické a technické aspekty algoritmickej hudby.
• Praktické cvičenia – práca so softvérom na generatívnu hudbu a sonifikáciu dát.
• Analýza hudobných diel – interpretácia rôznych prístupov k algoritmickej kompozícii.
• Diskusie – využitie algoritmickej hudby v umeleckých a vedeckých aplikáciách.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI76/26	**Názov predmetu:** Analógová a modulárna syntéza zvuku
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na cvičeniach a diskusiách: 20 % Analýza zvukových ukážok a experimentov: 30 % Individuálny syntetizovaný projekt: 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení a seminárov. • Záverečný projekt musí byť konceptuálne spracovaný a prezentovaný s analytickým komentárom. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy analógovej a modulárnej syntézy zvuku. • Identifikovať hlavné komponenty syntetizátorov a ich funkciu v zvukovej tvorbe. • Opísať rôzne typy oscilátorov, filtrov, LFO a sekvencerov v modulárnej syntéze. 2. Aplikácia (Application) • Použiť analógové a modulárne syntetizátory na tvorbu zvukových štruktúr. • Experimentovať s rôznymi metódami zvukovej syntézy a ich kombináciami. • Vytvoriť vlastné zvukové textúry a kompozície s využitím modulárnych syntetizátorov. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť tradičné hudobné nástroje s modulárnymi syntézami v interaktívnych systémoch. • Zhodnotiť využitie analógových syntetizátorov v sound designe, filmovej a experimentálnej hudbe. • Aplikovať poznatky o syntéze zvuku na multimediálne a audiovizuálne projekty. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o historickom vývoji syntézy zvuku a jej vplyve na hudobnú a umeleckú produkciu. • Reflektovať svoj vlastný prístup k zvukovej tvorbe a experimentálnym hudobným formám. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o elektroakustickú hudbu a zvukový dizajn. • Rozvíjať schopnosť experimentovať so zvukom v analógových a digitálnych prostrediach.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť rôzne metódy syntézy a analyzovať ich praktické využitie.
• Objavovať nové možnosti zvukovej tvorby prostredníctvom modulárnych systémov.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do syntézy zvuku – analógová vs. digitálna syntéza
2 Princípy oscilátorov, generovanie vĺn a základné tvary signálov
3 Filtre a ich úloha pri formovaní zvuku
4 Modulačné techniky – LFO, ADSR, FM, AM
5 Sekvencery, step sekvencovanie a generatívna hudba
6 Experimentovanie s patchovaním v modulárnych systémoch
7 Kombinácia analógových a digitálnych syntetizátorov
8 Sound design – vytváranie textúr, perkusívnych a ambientných zvukov
9 Elektroakustická hudba a algoritmické skladanie
10 Interaktívne zvukové inštalácie a multimediálne prepojenia
11 Vytvorenie individuálneho projektu na báze modulárnej syntézy
12 Záverečná prezentácia a reflexia procesu tvorby zvuku

Odporúčaná literatúra:
• Curtis Roads: The Computer Music Tutorial
• Allen Strange: Electronic Music: Systems, Techniques, and Controls
• Trevor Wishart: On Sonic Art
• Kim Bjørn: Patch & Tweak: Exploring Modular Synthesis
• Online zdroje: ModularGrid, Sound on Sound, MusicTheory.net

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Analógová a modulárna syntéza zvuku sa zameriava na historické aj súčasné techniky syntézy zvuku v analógových a modulárnych systémoch. Študenti sa oboznámia s elektronickými a fyzikálnymi princípmi zvukovej syntézy, rôznymi typmi modulácie a tvorby zvukových textúr, ktoré sú dôležité pre sound design, experimentálnu hudbu a interaktívne multimediálne projekty.
Kurz sa venuje:
• Základom analógovej syntézy a práci so syntetizátormi.
• Tvorbe zvukových štruktúr v modulárnych systémoch (Eurorack, Buchla, Moog, Serge).
• Experimentálnym prístupom k zvuku – generatívne a algoritmické zvukové systémy.
• Praktickému využitiu analógových a digitálnych syntéz v súčasnej hudbe a zvukovom dizajne.
Metódy výučby
• Prednášky – technické a estetické aspekty syntézy zvuku.
• Praktické cvičenia – práca s modulárnymi syntetizátormi a patchingom.
• Analýza hudobných ukážok – skúmanie syntetizovaných zvukových štruktúr.
• Diskusie – kreatívne prístupy k syntéze zvuku a multimediálnej tvorbe.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI5/26	**Názov predmetu:** Autorské právo a duševné vlastníctvo

Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:
Forma výučby: blokové vyučovanie
Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):
Týždenný: Za obdobie štúdia: 14s
Metóda štúdia:

Počet kreditov: 1

Odporúčaný semester/trimester štúdia:

Stupeň štúdia:

Podmieňujúce predmety:

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 %
Analýza autorského prípadu – písomná práca: 30 %
Individuálny alebo tímový projekt – ochrana duševného vlastníctva v praxi: 40 %
Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení.
• Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný.
• Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť základné princípy autorského práva a duševného vlastníctva.
• Identifikovať rozdiely medzi autorským právom, priemyselnými právami a patentovou ochranou.
• Opísať práva a povinnosti tvorcu v oblasti umeleckej, mediálnej a digitálnej tvorby.
2. Aplikácia (Application)
• Analyzovať autorské zmluvy, licencie a modely ochrany duševného vlastníctva.
• Aplikovať princípy licencovania a ochrany autorských diel v praxi.
• Experimentovať s rôznymi formami ochrany a komerčného využitia umeleckých diel.
3. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť právne aspekty tvorby s umeleckou a dizajnérskou praxou.
• Zhodnotiť vplyv autorského práva na distribúciu a monetizáciu kreatívnych diel.
• Aplikovať etické a právne princípy pri tvorbe a šírení umeleckého obsahu.
4. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Diskutovať o dopadoch autorského práva na slobodu prejavu a inovácie.
• Reflektovať vlastnú tvorbu v kontexte právnych obmedzení a možností.
5. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o ochranu vlastnej tvorby a práv tvorcov v digitálnom veku.
• Rozvíjať schopnosť etického nakladania s duševným vlastníctvom a rešpektovania práv iných autorov.

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť rôzne prístupy k licencovaniu a ochrane autorských práv v digitálnom prostredí.
• Experimentovať s právnymi stratégiami na zabezpečenie ochrany a šírenia vlastnej tvorby.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do autorského práva – základné pojmy a princípy
2 Duševné vlastníctvo – rozdiely medzi autorským právom, patentmi a ochrannými známkami
3 Subjekt a objekt autorského práva – kto je autor a čo môže byť chránené
4 Licencie a zmluvy – typy licencovania (Creative Commons, komerčné licencie)
5 Kolektívna správa autorských práv – organizácie, mechanizmy a distribúcia odmien
6 Práva súvisiace s autorským právom – výkonní umelci, producenti, vysielatelia
7 Digitalizácia a autorské právo – internet, sociálne médiá, AI a autorské právo
8 Fair Use a autorské výnimky – paródia, vzdelávacie využitie, remix kultúra
9 Ochrana pred plagiátorstvom a právne následky porušenia autorského práva
10 Prípadové štúdie – úspešné a kontroverzné prípady v autorskom práve
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba projektov

Odporúčaná literatúra:

1. Vojčík, P. (2014). Právo duševného vlastníctva. ISBN: 978-80-7380-527-2.
2. Lazíková, J. (2018). Autorský zákon č. 185/2015 Z. z.: komentár. ISBN: 978-80-8168-880-5.
3. Telec, I., & Tůma, P. (2007). Autorský zákon: komentář. ISBN: 978-80-7357-242-6.
4. Holcová, I. (2006). Autorské právo v informačnej spoločnosti. ISBN: 978-80-7160-211-8.
5. Lichnerová, L., & Chudý, Š. (2013). Úvod do autorského práva pre informačné štúdiá. ISBN: 978-80-223-3370-5.
6. Beháňová, M. (2008). Duševné vlastníctvo v globalizovanom svete. ISBN: 978-80-7160-247-7.
7. Demyda, A. (2022). Ochrana softvéru právom duševného vlastníctva. ISBN: 978-80-7598-021-2.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Autorské právo a duševné vlastníctvo poskytuje študentom prehľad o právnych aspektoch tvorby, ochrany a využívania umeleckých, dizajnérskych, mediálnych a digitálnych diel.
Študenti sa naučia základy autorského práva, princípy licencovania, ochrany duševného vlastníctva a právneho rámca digitálnej tvorby. Kurz sa venuje aj medzinárodným aspektom autorského práva, problematike kolektívnej správy práv, open-source modelov a Creative Commons licencií.
Dôraz sa kladie na praktické situácie z oblasti umenia, médií, herného priemyslu a digitálnych platforiem, ako aj na analýzu reálnych prípadov súvisiacich s autorským právom.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI8/26	**Názov predmetu:** Cudzojazyčné projekty I

Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:
Forma výučby: Cvičenie / Seminár
Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):
Týždenný: 2 / 2 **Za obdobie štúdia:** 28 / 28
Metóda štúdia:

Počet kreditov: 2

Odporúčaný semester/trimester štúdia:

Stupeň štúdia:

Podmieňujúce predmety:

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť na seminároch a projektoch: 30 %
Jazykové zadania – odborné texty a analýzy: 10 %
Individuálny alebo skupinový projekt – verejná prezentácia v angličtine: 40 %
Záverečné hodnotenie – pitching a kritická diskusia: 20 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí absolvovať minimálne 80 % projektových aktivít.
• Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný v angličtine.
• Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 65 % celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť špecifiká jazykovej komunikácie v medzinárodných umeleckých a akademických projektoch.
• Identifikovať správne jazykové štruktúry pre formálnu a neformálnu komunikáciu v cudzom jazyku.
• Opísať princípy odborného písania, grantových žiadostí a projektovej dokumentácie v angličtine.
2. Aplikácia (Application)
• Použiť anglický jazyk pri tvorbe odborných a umeleckých textov.
• Aplikovať správne argumentačné techniky pri pitching prezentáciách v cudzom jazyku.
• Vytvoriť profesionálny portfólio materiál v angličtine.
3. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť jazykové schopnosti s medzinárodnou umeleckou a akademickou spoluprácou.
• Zhodnotiť dôležitosť jazykovej flexibility pri účasti na zahraničných podujatiach.
• Aplikovať jazykové zručnosti v interkultúrnej komunikácii a online spolupráci.
4. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Diskutovať o možnostiach umeleckej prezentácie v globálnom kontexte.
• Reflektovať vlastnú schopnosť efektívne komunikovať v medzinárodných tímoch.
5. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o jazykový a profesionálny rozvoj v medzinárodnom prostredí.

• Rozvíjať schopnosť sebavedome prezentovať vlastné umelecké projekty v cudzom jazyku.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vlastné silné a slabé stránky v jazykovom prejave a zlepšovať ich.
• Experimentovať s rôznymi spôsobmi jazykovej prezentácie umeleckých a akademických projektov.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do cudzojazyčných projektov – špecifiká komunikácie v anglickom jazyku
2 Akademické písanie v angličtine – štruktúra odborného textu
3 Prezentačné techniky pre pitching projektov v angličtine
4 Medzinárodná grantová komunikácia – písanie žiadostí a projektových návrhov
5 Práca s audiovizuálnym a multimediálnym obsahom v angličtine
6 Príprava a realizácia medzinárodného online podujatia
7 Simulácia umeleckého interview v anglickom jazyku
8 Práca na individuálnych alebo skupinových projektoch
9 Networking a interkultúrna komunikácia – jazyková adaptácia
10 Príprava verejnej prezentácie a kritického diskurzu v angličtine
11 Konzultácie k individuálnym a skupinovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba projektov v anglickom jazyku

Odporúčaná literatúra:
1. Ken Hyland: Academic Writing and Discourse
2. Tony Lynch: Study Speaking: A Course in Spoken English for Academic Purposes
3. John Seely: Oxford Guide to Effective Writing and Speaking
4. Chris Anderson: TED Talks: The Official Guide to Public Speaking
5. Anton Vydra: Akademické písanie: Ako vzniká filozofický text
6. Romana Kratochvílová: Výstavba odborného textu a rozvoj akademického písania

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:
1. Ken Hyland: Academic Writing and Discourse
2. Tony Lynch: Study Speaking: A Course in Spoken English for Academic Purposes
3. John Seely: Oxford Guide to Effective Writing and Speaking
4. Chris Anderson: TED Talks: The Official Guide to Public Speaking
5. Anton Vydra: Akademické písanie: Ako vzniká filozofický text
6. Romana Kratochvílová: Výstavba odborného textu a rozvoj akademického písania

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Cudzojazyčné projekty I je zameraný na praktickú aplikáciu jazykových zručností v akademickom a umeleckom prostredí, pričom študenti pracujú na individuálnych alebo skupinových projektoch v anglickom jazyku.
Študenti sa naučia tvorivo využívať angličtinu pri prezentovaní vlastných umeleckých konceptov, písaní odborných textov, grantových projektov a pri medzinárodnej spolupráci. Kurz poskytuje praktické zručnosti pre prezentácie, pitching, akademické publikovanie a networking v medzinárodnom kontexte.
Metódy výučby
• Projektová výučba (práca na individuálnych a skupinových zadaniach)
• Prezentačné a pitching workshopy (techniky prezentácie v cudzom jazyku)
• Individuálne konzultácie k jazykovej korektnosti odborných textov
• Práca s multimediálnymi a interaktívnymi jazykovými formátmi
• Simulácie reálnych akademických a umeleckých situácií

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: PaedDr. Michal Marko, PhD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI9/26	**Názov predmetu:** Cudzojazyčné projekty II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie / Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 / 2 **Za obdobie štúdia:** 28 / 28 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a projektoch: 30 % Jazykové zadania – odborné texty a analýzy: 10 % Individuálny alebo skupinový projekt – pitching v angličtine: 40 % Záverečné hodnotenie – simulácia konferencie a verejnej prezentácie: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % projektových aktivít. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný v angličtine. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 65 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť zásady efektívnej jazykovej komunikácie v profesionálnom a akademickom prostredí. • Identifikovať špecifické jazykové konštrukcie používané v grantových, výskumných a umeleckých projektoch. • Opísať princípy interkultúrnej komunikácie v medzinárodných tímoch. 2. Aplikácia (Application) • Použiť anglický jazyk pri prezentáciách, odborných diskusiách a písaní formálnych dokumentov. • Aplikovať komunikačné techniky pri pitching prezentáciách a akademických debatách. • Vytvoriť profesionálnu dokumentáciu a výstupy pre umelecké a vedecké projekty v angličtine. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť jazykové znalosti s odbornými témami v umení, dizajne, médiách a technologických disciplínach. • Zhodnotiť vplyv jazykovej prezentácie na úspech medzinárodných umeleckých a akademických projektov. • Aplikovať správne jazykové štruktúry pri písaní akademických a profesionálnych textov. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o umeleckých a technologických trendoch v medzinárodnom kontexte. • Reflektovať vlastné jazykové zručnosti a ich využitie v globálnom prostredí. 5. Starostlivosť (Caring)	

• Prejaviť záujem o medzinárodnú spoluprácu a interdisciplinárne umelecké výskumy.
• Rozvíjať schopnosť jasne a presvedčivo prezentovať vlastné projekty v cudzom jazyku.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vlastné silné a slabé stránky v komunikácii a cieľavedome ich rozvíjať.
• Experimentovať s rôznymi stratégiami jazykovej prezentácie a akademického písania.

Stručná osnova predmetu:
1 Štruktúra a organizácia odborného prejavu v cudzom jazyku
2 Akademické a grantové písanie – efektívne formulácie a presnosť v anglickom jazyku
3 Pokročilé prezentačné techniky – ako presvedčivo vystupovať v angličtine
4 Tvorba a analýza grantových a výskumných dokumentov v angličtine
5 Networking a interkultúrna komunikácia – budovanie vzťahov v medzinárodnom prostredí
6 Pitching a verejné obhajoby umeleckých a výskumných projektov
7 Simulácia medzinárodnej konferencie – prezentácia a odborná diskusia
8 Kritická analýza odborných textov a akademických zdrojov v angličtine
9 Prezentácia vlastného portfólia a umeleckého výskumu
10 Práca na individuálnych a skupinových projektoch v angličtine
11 Konzultácie k projektom – jazyková a obsahová úprava
12 Záverečné hodnotenie – verejná prezentácia a obhajoba projektov v angličtine

Odporúčaná literatúra:
1. Ken Hyland: Academic Writing and Discourse
2. Tony Lynch: Study Speaking: A Course in Spoken English for Academic Purposes
3. John Seely: Oxford Guide to Effective Writing and Speaking
4. Chris Anderson: TED Talks: The Official Guide to Public Speaking
5. Anton Vydra: Akademické písanie: Ako vzniká filozofický text
6. Romana Kratochvílová: Výstavba odborného textu a rozvoj akademického písania

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Cudzojazyčné projekty II nadväzuje na Cudzojazyčné projekty I a rozvíja praktické používanie anglického jazyka v akademických, umeleckých a profesijných kontextoch.
Študenti sa naučia viesť odbornú komunikáciu na medzinárodnej úrovni, pripravovať a obhajovať svoje projekty v angličtine a efektívne pracovať s jazykovými nástrojmi pri grantových, výskumných a umeleckých zadaniach. Kurz sa zameriava na kritickú analýzu textov, networking a efektívnu prezentáciu projektov v globálnom prostredí.
Metódy výučby
• Projektová výučba (práca na individuálnych a skupinových zadaniach)
• Prezentačné a pitching workshopy (techniky verejnej prezentácie v angličtine)
• Individuálne konzultácie k jazykovej korektnosti odborných textov
• Práca s multimediálnymi a interaktívnymi jazykovými formátmi
• Simulácie reálnych akademických a umeleckých situácií

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Michal Marko, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI6/26	**Názov predmetu:** Cudzí jazyk – anglický I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a jazykových cvičeniach: 30 % Písomné zadania – odborné texty a analýzy: 20 % Individuálny alebo skupinový projekt – odborná prezentácia v angličtine: 10 % Záverečný test jazykových kompetencií: 40 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % jazykových cvičení. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 65 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné gramatické a lexikálne štruktúry na úrovni B1/B2. • Identifikovať odbornú slovnú zásobu v oblasti digitálnych a mediálnych umení. • Opísať základné jazykové princípy používané v akademickom písaní a odborných diskusiách. 2. Aplikácia (Application) • Použiť anglický jazyk pri základnej akademickej a odbornej komunikácii. • Aplikovať správne jazykové konštrukcie v písomných a ústnych prejavoch. • Interpretovať odborné texty a audiovizuálne materiály v anglickom jazyku. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť jazykové znalosti s odborovou terminológiou a umeleckým kontextom. • Zhodnotiť význam jazykových zručností v medzinárodnej akademickej a umeleckej spolupráci. • Aplikovať získané jazykové zručnosti pri písaní textov, tvorbe prezentácií a odborných diskusiách. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať v anglickom jazyku na odborné témy v oblasti umenia, médií a technológií. • Reflektovať vlastný pokrok v jazykovej kompetencii a schopnosť pracovať v medzinárodnom prostredí. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o neustále zlepšovanie jazykových zručností. • Rozvíjať schopnosť efektívnej medziodborovej a medzinárodnej komunikácie. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť rôzne prístupy k učeniu sa cudzieho jazyka a zvoliť efektívne metódy pre vlastný rozvoj.
• Experimentovať s rôznymi stratégiami osvojovania si odborného a akademického jazyka.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do kurzu – hodnotenie jazykových kompetencií, základné jazykové princípy
2 Základné akademické štruktúry – tvorba odborných viet a ich štylistika
3 Odborná terminológia v oblasti médií, umenia a technológií
4 Posluch s porozumením – interpretácia umeleckých a technologických prednášok
5 Písanie akademických textov – základné princípy, štruktúra, odborná argumentácia
6 Prezentačné zručnosti v anglickom jazyku – tvorba a verbálne vyjadrovanie obsahu
7 Diskusia na odborné témy – technológie, médiá a umelecký výskum
8 Analýza odborných textov – kritické čítanie a interpretácia
9 Gramatické štruktúry v akademickej angličtine – prehľad a precvičovanie
10 Práca s multimediálnym obsahom – audiovizuálne zdroje v anglickom jazyku
11 Príprava na akademickú komunikáciu – jazykové simulácie, networking
12 Záverečné hodnotenie – test jazykových zručností a spätná väzba na pokrok

Odporúčaná literatúra:

1. "English Grammar in Use" – Raymond Murphy
2. "Advanced Grammar in Use" – Martin Hewings
3. "Essential Grammar in Use" – Raymond Murphy
4. "English Grammar in Use Supplementary Exercises" – Louise Hashemi a Raymond Murphy
5. "Advanced Grammar in Use" – Martin Hewings
6. "Cambridge English Dictionary"
7. "Merriam-Webster Dictionary"
8. "Oxford Learner's Dictionaries"

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Cudzí jazyk – anglický I je zameraný na rozvoj komunikačných, gramatických a lexikálnych zručností v anglickom jazyku, s dôrazom na umeleckú, technologickú a akademickú terminológiu relevantnú pre odbor umenie.
Kurz poskytne študentom praktické nástroje na efektívnu komunikáciu v akademickom a profesionálnom prostredí, pričom sa zameriava na rozvoj písomnej aj ústnej produkcie, čítania s porozumením a posluchových zručností. Dôraz sa kladie na tematické okruhy súvisiace s digitálnym a mediálnym umením, technológiami a interdisciplinárnym umeleckým výskumom.
Metódy výučby
• Jazykové cvičenia (gramatika, lexika, posluch, čítanie s porozumením)
• Individuálne a skupinové projekty (prezentácie, odborné diskusie)
• Simulácie akademickej a odbornej komunikácie
• Práca s multimediálnym obsahom v angličtine
• Tvorba odborných textov a analýza akademických materiálov

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

PaedDr. Michal Marko, PhD.

Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI7/26	**Názov predmetu:** Cudzí jazyk – anglický II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a jazykových cvičeniach: 30 % Písomné zadania – odborné texty a analýzy: 20 % Individuálny alebo skupinový projekt – odborná prezentácia v angličtine: 10 % Záverečný test jazykových kompetencií: 40 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % jazykových cvičení. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 65 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť pokročilé gramatické štruktúry a ich aplikáciu v akademickom a profesionálnom prostredí. • Identifikovať terminológiu a odborné výrazy používané v oblasti médií, digitálneho umenia a technológií. • Opísať princípy akademickej argumentácie a presvedčivej komunikácie v angličtine. 2. Aplikácia (Application) • Použiť anglický jazyk v akademickej a profesionálnej diskusii. • Aplikovať princípy efektívneho písania pri tvorbe odborných článkov a analytických textov. • Interpretovať a analyzovať audiovizuálne a multimediálne materiály v anglickom jazyku. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť jazykové znalosti s odbornými témami a umeleckou terminológiou. • Zhodnotiť vplyv jazykových zručností na interdisciplinárnu a medzinárodnú spoluprácu. • Aplikovať anglický jazyk pri prezentáciách, akademickom výskume a tvorbe projektov. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o spoločenských a technologických témach v anglickom jazyku. • Reflektovať vlastné jazykové schopnosti a ich rozvoj v profesionálnom kontexte. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o aktívne rozvíjanie jazykových zručností. • Rozvíjať schopnosť medzinárodnej komunikácie a spolupráce v odbornej sfére.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť rôzne prístupy k osvojovaniu si cudzieho jazyka a vybrať efektívne metódy pre vlastný rozvoj.
• Experimentovať s jazykovými technikami pre lepšie porozumenie a vyjadrovanie v angličtine.

Stručná osnova predmetu:
1 Revízia jazykových štruktúr – akademický jazyk a odborné výrazy
2 Čítanie s porozumením – analýza odborných a umeleckých textov
3 Kritické myslenie a akademická argumentácia v anglickom jazyku
4 Prezentačné techniky v angličtine – ako efektívne komunikovať myšlienky
5 Multimediálne umenie a digitálne médiá – terminológia a jazyková analýza
6 Angličtina v medzinárodných projektoch – jazykové stratégie v interdisciplinárnej spolupráci
7 Výskum a akademické písanie – štruktúra odborných textov, citácie, argumentácia
8 Tvorba eseje a odborného článku – formátovanie a jazykové aspekty
9 Analýza audiovizuálnych a multimediálnych materiálov – preklad a adaptácia
10 Networking a profesijná komunikácia v anglickom jazyku
11 Príprava na jazykovú certifikáciu a akademické testovanie
12 Záverečné hodnotenie – test jazykových zručností a reflexia pokroku

Odporúčaná literatúra:
1. "English Grammar in Use" – Raymond Murphy
2. "Advanced Grammar in Use" – Martin Hewings
3. "Essential Grammar in Use" – Raymond Murphy
4. "English Grammar in Use Supplementary Exercises" – Louise Hashemi a Raymond Murphy
5. "Advanced Grammar in Use" – Martin Hewings
6. "Cambridge English Dictionary"
7. "Merriam-Webster Dictionary"
8. "Oxford Learner's Dictionaries"

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Cudzí jazyk – anglický II nadväzuje na Cudzí jazyk – anglický I a zameriava sa na pokročilejšie jazykové štruktúry, odbornú terminológiu a akademickú komunikáciu.
Študenti si prehĺbia schopnosti v písomnom a ústnom prejave, kritickej analýze textov a multimediálnych zdrojov, pričom sa budú venovať aj praktickému využitiu anglického jazyka v oblasti médií, umenia a digitálnych technológií. Kurz zároveň posilní zručnosti potrebné pre prezentácie, diskusie a akademické písanie v angličtine.
Metódy výučby
• Jazykové cvičenia (gramatika, lexika, posluch, čítanie s porozumením)
• Individuálne a skupinové projekty (prezentácie, odborné diskusie)
• Simulácie akademickej a profesijnej komunikácie
• Práca s multimediálnym obsahom v angličtine
• Tvorba odborných textov a analýza akademických materiálov

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

PaedDr. Michal Marko, PhD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI78/26	**Názov predmetu:** DTP
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Analýza profesionálneho DTP dizajnu – písomná práca: 20 % Individuálny alebo tímový projekt – vytvorenie profesionálnej publikácie: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy DTP a ich využitie v profesionálnej praxi. • Identifikovať hlavné princípy typografie, kompozície a layoutu. • Opísať rozdiely medzi tlačovými a digitálnymi publikáciami. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať pravidlá typografie a layoutu pri tvorbe rôznych publikácií. • Experimentovať s rôznymi nástrojmi pre tvorbu tlačových a digitálnych výstupov. • Pripraviť profesionálne súbory na tlač a online publikovanie. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť grafický dizajn s praktickou typografiou a kompozíciou. • Zhodnotiť rôzne formáty a technológie digitálnej a tlačenej produkcie. • Aplikovať princípy vizuálnej hierarchie v publikáciách. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame dobre navrhnutých publikácií v kultúre a médiách. • Reflektovať vlastný dizajnérsky prístup k tvorbe publikácií. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o profesionálnu kvalitu publikovania a typografické detaily. • Rozvíjať schopnosť prezentovať a efektívne komunikovať vizuálne informácie. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu rôznych formátov publikovania a optimalizovať workflow.
• Experimentovať s modernými technológiami v digitálnom publikovaní.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do DTP – história, súčasné trendy a nástroje
2 Typografia – princípy čitateľnosti, hierarchie a párovania písiem
3 Kompozícia a layout – základné princípy grafického dizajnu
4 Práca s vektorovou a rastrovou grafikou v DTP
5 Práca s farbami – CMYK, RGB, ICC profily a správa farieb
6 Tvorba viacsúborových publikácií – knihy, časopisy, katalógy
7 Digitálne publikovanie – e-booky, interaktívne PDF, online publikácie
8 Príprava súborov na tlač – predtlačová kontrola, rez, spadávka, formáty
9 Export a optimalizácia – PDF, EPUB, webové publikácie
10 Automatizácia a workflow v DTP – štýly, master pages, skriptovanie
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba finálnych publikácií

Odporúčaná literatúra:
• Ellen Lupton: Thinking with Type
• Timothy Samara: Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop
• James Felici: The Complete Manual of Typography
• Jan Tschichold: The Form of the Book
• Online zdroje: Adobe InDesign Tutorials, Affinity Publisher Academy, Canva Design School

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet DTP (Desktop Publishing) poskytuje študentom praktické zručnosti v oblasti tvorby publikácií, typografie, grafického dizajnu a prípravy súborov na tlač a digitálne publikovanie. Študenti sa naučia pracovať s profesionálnymi nástrojmi pre DTP, ako sú Adobe InDesign, Affinity Publisher a ďalšie open-source softvéry. Kurz kladie dôraz na správnu typografiu, prácu s layoutom, grafickými prvkami a exportom pre rôzne médiá.
Metódy výučby
• Prednášky a semináre (teoretické koncepty a analýza profesionálnych publikácií)
• Praktické workshopy (práca s typografiou, layoutom a grafikou v DTP softvéroch)
• Individuálne a tímové projekty (tvorba tlačených a digitálnych publikácií)
• Analýza prípadových štúdií (moderné DTP riešenia v praxi)
• Kritické diskusie a spätná väzba (hodnotenie návrhov a optimalizácia procesu)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI33/26	**Názov predmetu:** DigitalInteractive Lab I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 8	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na ateliérových hodinách: 30 % Individuálna práca na projekte: 50 % Prezentácia umeleckého výstupu na akademickom prieskume: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % kontaktnej výučby v ateliéri. • Individuálny umelecký výstup musí byť komplexne spracovaný a verejne prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy interaktívneho digitálneho umenia a generatívneho dizajnu. • Identifikovať základné nástroje umelej inteligencie a ich aplikácie v tvorivom procese. • Opísať filozofické a teoretické aspekty interaktívneho umenia a AI. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať základné techniky generatívnej tvorby pomocou AI a interaktívnych médií. • Experimentovať s promptovaním na tvorbu vizuálnych a textových výstupov. • Vytvoriť prvý interaktívny multimediálny projekt s využitím AI a programovateľných vizuálov. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť filozofické a teoretické koncepty s praktickou tvorbou v digitálnom prostredí. • Zhodnotiť význam generatívnych algoritmov a AI pre súčasnú umeleckú prax. • Aplikovať analytické a experimentálne prístupy do vlastnej tvorby. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o etike a estetike generatívneho umenia. • Reflektovať svoj vlastný umelecký progres a jeho technologický kontext. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o technológie ako súčasť umeleckej praxe. • Rozvíjať schopnosť experimentovať s vizuálnymi a interaktívnymi formátmi. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť svoje vlastné digitálne projekty a experimentovať s inováciami.	

• Objavovať nové možnosti interaktívneho dizajnu prostredníctvom AI.

Stručná osnova predmetu:

Študent v priebehu semestra pracuje na koncepte vlastného autorského projektu a jeho realizácii. Práca v skupine zohľadňuje individuálne námety projektov konkrétnych študentov.

Diskusiou a argumentáciou sa z predkladaných námetov vyberú tie, na ktorých študent ďalej pracuje.

1. Kreatívna diskusia – brainstorming. Formovanie kreatívneho zadania a výtvarnej výpovede; Implementácia UI /AI ako formy autorskej výpovede
2. Kritická analýza autorského konceptu diela a variantné spôsoby realizácie;
3. Výber vhodných hardvérových a softvérových nástrojov, zohľadnenie výstupov (exteriérové, interiérové a internetové prostredie). Priebežná evaluácia rozpracovanosti semestrálnej práce;
4. Realizácia, postprodukcia, adjustácia, interpretácia a dokumentácia finálneho digitálneho diela;
5. Inštalácia a prezentácia (obhajoba) semestrálnej práce na Prieskume záverečných semestrálnych prác.

Obsah:

1 Úvod do interaktívneho digitálneho umenia a jeho filozofických východísk
2 Vývoj konceptu individuálneho umeleckého výstupu
3 Prompt Design I – základy práce s AI v tvorbe vizuálov
4 Generatívne algoritmy a umelá inteligencia v digitálnom umení
5 Experimentovanie s textovými promptami a vizuálnymi výstupmi
6 Dynamika vizuálnych prvkov v digitálnom dizajne
7 Interaktivita a pohyb v generatívnom umení
8 Testovanie interaktívnych vizuálnych prvkov v umeleckej praxi
9 Základné princípy vizuálnej komunikácie a jej interaktívne aplikácie
10 Prepojenie filozofie súčasného umenia s generatívnymi procesmi
11 Testovanie interaktívnych vizuálnych prvkov v umeleckej praxi
12 Konzultácie a finalizácia umeleckého výstupu
13 Finálna prezentácia a kritická diskusia

Odporúčaná literatúra:

• Christiane Paul: Digital Art
• Bruce Wands: Art of the Digital Age
• The Practice of Art and AI, European ARTificial Intelligence Lab, Edited by Andreas J. Hirsch, Markus Jandl, Gerfried Stocker. Text by Andreas J. Hirsch. Vydavateľstvo: HATJE CANTZ

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

• Vytvoriť prvé interaktívne umelecké výstupy reflektujúce aktuálne technologické trendy a etické diskusie v digitálnom umení.
• Získať základy interaktívneho digitálneho umenia a jeho aplikácie v multimediálnych projektoch.
• Naučiť sa pracovať s nástrojmi umelej inteligencie pre tvorbu vizuálnych a interaktívnych obsahov.
• Rozvíjať schopnosť prepojiť digitálnu tvorbu s filozofickými a teoretickými rámcami skúmanými v iných predmetoch.

Charakter ateliérovej výučby

• Úvod do interaktívneho umenia s dôrazom na nové technológie a umelecké stratégie.

• Prepojenie s podpornými predmetmi, ako sú Prompt Design I, Úvod do umelej inteligencie a strojového učenia, Filozofické pozadia súčasných umeleckých smerov, Umenie a spoločnosť.
• Práca s nástrojmi generatívneho dizajnu a AI – základné využitie promptovania, digitálnej vizualizácie a interaktívnych rozhraní.
• Kritická reflexia umelej inteligencie v umení a skúmanie filozofických aspektov interaktivity.
• Prezentácie výstupov na akademických platformách (prieskumoch) a verejných podujatiach.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: 240 hodín na semester.
o 80 hodín kontaktnej výučby s pedagógom v ateliéri.
o 160 hodín individuálnej práce na originálnom umeleckom výstupe.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Ľubomír Slovinský, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI34/26	**Názov predmetu:** DigitalInteractive Lab II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 11	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na ateliérových hodinách: 30 % Individuálna práca na projekte: 50 % Prezentácia umeleckého výstupu na akademickom prieskume: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % kontaktnej výučby v ateliéri. • Individuálny umelecký výstup musí byť komplexne spracovaný a verejne prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť pokročilé princípy interaktívneho digitálneho umenia a generatívnych systémov. • Identifikovať nástroje umelej inteligencie, ktoré umožňujú tvorbu interaktívnych médií. • Opísať vplyv mikrokontrolérov a IoT zariadení na tvorbu interaktívneho umenia. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať algoritmické metódy na tvorbu interaktívnych digitálnych výstupov. • Experimentovať s programovaním v Python-e a jeho využitím v multimediálnej tvorbe. • Vytvoriť umelecký výstup, ktorý zahŕňa AI generované vizuály alebo senzoricky riadenú interaktivitu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť filozofické a teoretické koncepty s praktickou tvorbou v interaktívnom digitálnom prostredí. • Zhodnotiť vplyv umelej inteligencie na vývoj súčasného umenia a vizuálnej komunikácie. • Aplikovať poznatky z príbuzných predmetov na návrh nových formátov interaktívneho umenia. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o etických, estetických a filozofických otázkach interaktívneho umenia. • Reflektovať svoj vlastný umelecký progres a jeho technologický kontext. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o experimentovanie s novými digitálnymi nástrojmi. • Rozvíjať schopnosť interdisciplinárnej spolupráce v oblasti nových médií.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť svoje vlastné interaktívne projekty a analyzovať ich efektivitu.
• Objavovať nové prístupy v tvorbe multimediálnych umeleckých diel.

Stručná osnova predmetu:

Študent v priebehu semestra pracuje na koncepte vlastného autorského projektu a jeho realizácii. Práca v skupine zohľadňuje individuálne námety projektov konkrétnych študentov. Diskusiou a argumentáciou sa z predkladaných námetov vyberú tie, na ktorých študent ďalej pracuje.
1. Kreatívna diskusia – brainstorming. Kreatívne zadanie – výtvarná výpoveď. Dôraz je kladený na použitie digitálnych foriem z oblasti hypermédií. Tematické okruhy zo socio-kultúrneho prostredia sú spracovávané autorsky, prostredníctvom jazyka digitálnych médií za využitia UI/AI;.
2. Kritická analýza autorského konceptu digitálneho diela a variantné spôsoby realizácie;
3. Výber vhodných hardvérových a softvérových nástrojov, zohľadnenie výstupov (exteriérové, interiérové a internetové prostredie). Priebežná evaluácia rozpracovanosti semestrálnej práce;
4. Realizácia, postprodukcia, adjustácia, interpretácia a dokumentácia finálneho digitálneho diela;
5. Inštalácia a prezentácia/obhajoba semestrálnej práce na Prieskume záverečných semestrálnych prác. Dielo je publikované verejne (online platforma, festival, prezentácia a pod.).
Obsah:
1 Generatívne systémy v umení – teoretické a praktické základy
2 Pokročilé metódy práce s AI v interaktívnych médiách
3 Vývoj konceptu individuálneho umeleckého výstupu
4 Programovanie v Python-e pre generatívnu grafiku a interaktívne vizuály
5 Práca so senzormi a mikrokontrolérmi v umeleckých inštaláciách
6 Vizualizácia dát v interaktívnych projektoch
7 Prepojenie fyzického priestoru s digitálnymi médiami (IoT v umení)
8 Filozofické otázky interaktívneho umenia a AI
9 Testovanie interaktívnych vizuálnych prvkov a dátovej analýzy
10 Finalizácia umeleckého výstupu a príprava na prezentáciu
11 Konzultácie a finalizácia umeleckého výstupu
12 Finálna prezentácia a kritická diskusia

Odporúčaná literatúra:

• The Practice of Art and Science - European Digital Art and Science Network, vydavateľstvo: HATJE CANTZ
• Lev Manovich and Emanuele Arielli: Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media
• Casey Reas & Ben Fry: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
• Vytvoriť individuálny umelecký výstup, ktorý reflektuje progresívne prístupy k digitálnemu umeniu a interaktívnym médiám.
• Prehlbovať pochopenie interaktívnych digitálnych systémov a ich aplikácie v multimediálnych projektoch.
• Pracovať s pokročilejšími metódami umelej inteligencie pre tvorbu dynamických a interaktívnych vizuálov.
• Skúmať interaktívne procesy vo fyzickom priestore, pracovať so základnými senzormi a mikrokontrolérmi.

• Rozvíjať schopnosť prepájať digitálnu tvorbu s filozofickými, teoretickými a programovacími aspektmi.
Charakter ateliérovej výučby
• Pokročilé metódy interaktívneho digitálneho umenia, nadväzujúce na získané skúsenosti z Digital Interactive Lab I.
• Prepojenie s podpornými predmetmi, ako sú Prompt Design II, AI aplikácie vo vybraných oblastiach, Filozofické pozadia súčasných umeleckých smerov II, Jazyk mediálneho umenia II.
• Práca s programovaním v Python-e na tvorbu základných interaktívnych aplikácií a experimentovanie s generatívnym dizajnom.
• Rozšírenie práce s umeleckými AI nástrojmi a senzormi, využitie základných IoT a mikrokontrolérov pre interaktívne umelecké diela.
• Kritická reflexia a diskusia o etike, estetike a filozofii interaktívnych médií a umelej inteligencie.
• Prezentácie výstupov na akademických platformách (prieskumoch) a verejných podujatiach.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: 240 hodín na semester.
o 80 hodín kontaktnej výučby s pedagógom v ateliéri.
o 160 hodín individuálnej práce na originálnom umeleckom výstupe.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
Mgr. art. Ľubomír Slovinský, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI35/26	**Názov predmetu:** DigitalInteractive Lab III
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 11	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na ateliérových hodinách: 30 % Individuálna práca na projekte: 50 % Prezentácia umeleckého výstupu na akademickom prieskume: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % kontaktnej výučby v ateliéri. • Individuálny umelecký výstup musí byť komplexne spracovaný a verejne prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy pokročilého generatívneho a interaktívneho dizajnu. • Identifikovať nástroje a algoritmy pre vizuálne generovanie v reálnom čase. • Opísať metódy integrácie senzoriky a interaktívnych prvkov do umeleckých inštalácií. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať algoritmické a interaktívne procesy pri tvorbe multimediálnych diel. • Experimentovať s dátovou interaktivitou, senzorikou a strojovým učením v digitálnom umení. • Vytvoriť umelecký výstup, ktorý prepája digitálne a fyzické rozhrania. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť digitálne médiá, generatívny dizajn a interaktívne umenie s reálnym prostredím. • Zhodnotiť potenciál IoT, VR a AI v umeleckých a dizajnérskych aplikáciách. • Aplikovať teoretické poznatky z filozofie digitálnych médií na vývoj interaktívnych inštalácií. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o spoločenskom a filozofickom význame interaktívnych médií. • Reflektovať vlastnú umeleckú prax v širšom technologickom a estetickom kontexte. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o interdisciplinárnu spoluprácu medzi umením, vedou a technológiami. • Rozvíjať schopnosť experimentovania s novými médiami a interaktívnym umením. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť svoje vlastné projekty a analyzovať ich efektivitu v interaktívnom prostredí.	

• Objavovať nové spôsoby, ako zapájať diváka do digitálnej umeleckej skúsenosti.

Stručná osnova predmetu:

Študent v priebehu semestra pracuje na koncepte vlastného autorského projektu a jeho realizácii. Práca v skupine zohľadňuje individuálne námety projektov konkrétnych študentov. Diskusiou a argumentáciou sa z predkladaných námetov vyberú tie, na ktorých študent ďalej pracuje.

1. Kreatívna diskusia – brainstorming. Kreatívne zadanie – výtvarná výpoveď. Dôraz je kladený na použitie digitálnych foriem z oblasti hypermédií. Tematické okruhy zo socio-kultúrneho prostredia sú spracovávané autorsky, prostredníctvom jazyka digitálnych médií za využitia UI/AI;.
2. Kritická analýza autorského konceptu digitálneho diela a variantné spôsoby realizácie;
3. Výber vhodných hardvérových a softvérových nástrojov, zohľadnenie výstupov (exteriérové, interiérové a internetové prostredie). Priebežná evaluácia rozpracovanosti semestrálnej práce;
4. Realizácia, postprodukcia, adjustácia, interpretácia a dokumentácia finálneho digitálneho diela;
5. Inštalácia a prezentácia/obhajoba semestrálnej práce na Prieskume záverečných semestrálnych prác. Dielo je publikované verejne (online platforma, festival, prezentácia a pod.).

Obsah:

1 Algoritmické generovanie obrazu a zvuku – pokročilé metódy
2 Interaktívna práca s dátami – prepojenie vizuálov a senzorov
3 Machine learning a AI modely v generatívnom umení
4 IoT a mikrokontroléry – umelecké aplikácie a programovanie interakcie
5 Vizualizácia pohybu – motion tracking a real-time spracovanie dát
6 VR a rozšírená realita v umeleckej tvorbe
7 Experimentovanie s fyzickými objektmi a interaktívnymi systémami
8 Vývoj individuálneho umeleckého konceptu
9 Testovanie interaktívnych systémov v reálnych podmienkach
10 Finalizácia umeleckého výstupu a príprava na verejnú prezentáciu
11 Konzultácie a implementácia spätnej väzby
12 Finálna prezentácia a kritická diskusia

Odporúčaná literatúra:

• Casey Reas & Ben Fry: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists
• The Meaning of Creativity in the Age of AI, Edited by Raivo Kelomees, Varvara Guljajeva, Oliver Laas
• AI a interaktívne umenie – výskumné štúdie a akademické články

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

• Vytvoriť individuálny umelecký projekt, ktorý reflektuje interdisciplinárny prístup k digitálnemu umeniu a interaktivite.
• Rozvíjať komplexné interaktívne systémy v multimediálnych projektoch.
• Prehlbovať prácu s pokročilými technikami generatívneho dizajnu a vizuálneho programovania.
• Integrovať senzory, mikrokontroléry a AI modely do interaktívnych inštalácií.
• Experimentovať s prepojením fyzického priestoru a digitálnych médií pomocou IoT a VR.

Charakter ateliérovej výučby

• Pokročilé metódy interaktívneho digitálneho umenia, s dôrazom na generatívne a interaktívne systémy.
• Prepojenie s podpornými predmetmi, ako sú Generatívny a interaktívny dizajn I, GameArt I, IoT, Mikrokontroléry, Videomapping, VR a XR, Základy Pythonu.

• Programovanie v Python-e pre pokročilé interaktívne aplikácie, vizuálne generatívne procesy a prácu s dátami.
• Integrácia umelej inteligencie v interaktívnych médiách, experimentovanie s neurónovými sieťami a vizuálnymi algoritmami.
• Skúmanie fyzického priestoru a jeho interakcie s digitálnymi systémami – využitie senzorov, motion tracking a IoT pre umelecké aplikácie.
• Prezentácia umeleckých výstupov na akademických platformách (prieskumy), digitálnych galériách a verejných umeleckých podujatiach.
Charakter ateliérovej výučby
• Pokročilé metódy interaktívneho digitálneho umenia, s dôrazom na generatívne a interaktívne systémy.
• Prepojenie s podpornými predmetmi, ako sú Generatívny a interaktívny dizajn I, GameArt I, IoT, Mikrokontroléry, Videomapping, VR a XR, Základy Pythonu.
• Programovanie v Python-e pre pokročilé interaktívne aplikácie, vizuálne generatívne procesy a prácu s dátami.
• Integrácia umelej inteligencie v interaktívnych médiách, experimentovanie s neurónovými sieťami a vizuálnymi algoritmami.
• Skúmanie fyzického priestoru a jeho interakcie s digitálnymi systémami – využitie senzorov, motion tracking a IoT pre umelecké aplikácie.
• Prezentácia umeleckých výstupov na akademických platformách (prieskumy), digitálnych galériách a verejných umeleckých podujatiach.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: 240 hodín na semester.
o 80 hodín kontaktnej výučby s pedagógom v ateliéri.
o 160 hodín individuálnej práce na originálnom umeleckom výstupe.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
Mgr. art. Ľubomír Slovinský, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI36/26	**Názov predmetu:** DigitalInteractive Lab IV
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 12	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na ateliérových hodinách: 30 % Individuálna práca na projekte: 50 % Prezentácia umeleckého výstupu na verejnom podujatí alebo festivale: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % kontaktnej výučby v ateliéri. • Individuálny umelecký výstup musí byť komplexne spracovaný a verejne prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť pokročilé koncepty interaktívneho dizajnu a generatívnych vizuálnych systémov. • Identifikovať najnovšie trendy v oblasti imerzívnych technológií a ich umeleckých aplikácií. • Opísať technické aspekty real-time vizualizácií, senzorickej interakcie a fyzických rozhraní. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať pokročilé metódy programovania pre generatívne a interaktívne vizuálne projekty. • Experimentovať s AI generovaným obsahom, virtuálnym priestorom a fyzickými interakciami. • Vytvoriť interaktívnu multimediálnu inštaláciu s integráciou IoT, VR a generatívnej grafiky. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť technológie umelej inteligencie s umeleckou praxou a multimediálnym umením. • Zhodnotiť vplyv imerzívnych technológií na divácku skúsenosť a interakciu. • Aplikovať experimentálne prístupy do digitálneho performatívneho umenia. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o estetických a filozofických otázkach interaktívnych technológií. • Reflektovať svoj vlastný umelecký progres v interdisciplinárnom kontexte. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o experimentovanie s novými médiami, interaktivitou a multimédiami. • Rozvíjať schopnosť aplikovať interdisciplinárne znalosti na tvorbu interaktívnych diel. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť efektivitu vlastných interaktívnych riešení a umeleckých stratégií.	

• Objavovať nové spôsoby integrácie AI, VR a IoT do umeleckých inštalácií.

Stručná osnova predmetu:

Študent v priebehu semestra pracuje na koncepte autorského projektu a jeho realizácii. Práca v skupine zohľadňuje individuálne námety na projekty konkrétnych študentov. Diskusiou a argumentáciou sa z predkladaných námetov vyberú tie, na ktorých študent ďalej pracuje.

- Kreatívna diskusia – brainstorming. Kreatívne zadanie – výtvarná výpoveď. Dôraz je kladený na použitie digitálnych foriem a umeleckých presahov v súčasnom mediálnom umení. Tematické okruhy zo socio-kultúrneho prostredia sú spracovávané autorsky prostredníctvom jazyka digitálnych médií s dôsledným intenzívnym využitím UI/AI.
- Kritická analýza autorského konceptu digitálneho diela a variantné spôsoby realizácie.
- Výber vhodných hardvérových a softvérových nástrojov, zohľadnenie výstupov (exteriérové, interiérové a internetové prostredie). Priebežná evaluácia rozpracovanosti semestrálnej práce.
- Realizácia, postprodukcia, adjustácia, interpretácia a dokumentácia finálneho digitálneho diela.
- Inštalácia a prezentácia/obhajoba semestrálnej práce na Prieskume záverečných semestrálnych prác. Dielo je publikované a zdieľané verejne (online platforma, festival, komentovaná prehliadka, prezentácia a pod.)

Obsah:

1 Pokročilé generatívne a interaktívne systémy v digitálnom umení
2 AI v interaktívnom umení – prepojenie neurónových sietí a vizuálneho dizajnu
3 Programovanie interaktívnych aplikácií a vizualizácií v real-time prostredí
4 IoT a fyzické rozhrania – interaktivita v umeleckých inštaláciách
5 Virtuálne a rozšírené reality – základy vývoja pre interaktívne umenie
6 Dynamické dátové vizualizácie a algoritmická estetika
7 Experimentálne zvukové systémy a multimediálna interaktivita
8 Vývoj individuálneho konceptu umeleckého výstupu
9 Testovanie interaktívnych systémov v reálnom prostredí
10 Finalizácia umeleckého výstupu a príprava na verejnú prezentáciu
11 Konzultácie a implementácia spätnej väzby
12 Finálna prezentácia a kritická diskusia

Odporúčaná literatúra:

• Daniel Shiffman: The Nature of Code
• Christiane Paul: Digital Art
• Casey Reas & Ben Fry: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists
• Lev Manovich: AI & The Future of Visual Aesthetics
• CSERES, J. – MURIN, M. (eds.): Od analógového k digitálnemu... Nové pohľady na nové médiá v audiovizuálnom veku. Banská Bystrica : Fakulta výtvarných umení, Akadémia umení, 2010. 218 s. ISBN 80-89078-78-3.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

• Vytvoriť individuálny interaktívny projekt, ktorý reflektuje aktuálne technologické trendy v multimediálnom umení.
• Rozvíjať autonómne interaktívne multimediálne projekty založené na pokročilých technológiách.
• Prehlbovať integráciu senzorov, AI a fyzických rozhraní v umeleckej tvorbe.
• Experimentovať s rozšírenou realitou, virtuálnym priestorom a interaktívnymi audiovizuálnymi zážitkami.

• Pripravovať študentov na samostatnú umeleckú prax, výstavnú činnosť a interdisciplinárne spolupráce.
Charakter ateliérovej výučby
• Zameranie na komplexné interaktívne a imerzívne systémy spájajúce AI, VR a XR, generatívne algoritmy a IoT.
• Prepojenie s podpornými predmetmi, ako sú Generatívny a interaktívny dizajn II, GameArt II, IoT, Mikrokontroléry, VR a XR, Experimentálne multimediálne projekty.
• Integrácia umelej inteligencie do interaktívnych systémov, pokročilé použitie strojového učenia a neurónových sietí.
• Práca s dynamickými dátami a real-time generatívnymi vizualizáciami.
• Interaktívna práca so zvukom a haptikou, experimentovanie s fyzickými rozhraniami.
• Prezentácia výstupov v digitálnych galériách, na festivaloch interaktívneho umenia a v akademických platformách.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: 240 hodín na semester.
o 80 hodín kontaktnej výučby s pedagógom v ateliéri.
o 160 hodín individuálnej práce na originálnom umeleckom výstupe.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
Mgr. art. Ľubomír Slovinský, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI37/26	**Názov predmetu:** DigitalInteractive Lab V
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 12	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na ateliérových hodinách: 30 % Individuálna práca na projekte: 50 % Prezentácia umeleckého výstupu na akademickej alebo verejnej platforme: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % kontaktnej výučby v ateliéri. • Individuálny umelecký výstup musí byť komplexne spracovaný a verejne prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť pokročilé koncepty interaktívneho dizajnu, multimédií a imerzívneho umenia. • Identifikovať najnovšie technológie a nástroje používané v interaktívnom umení. • Opísať vývoj umeleckých stratégií pre digitálne a interaktívne umenie. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať pokročilé algoritmy a dátové modely v interaktívnom dizajne. • Experimentovať s fyzickými rozhraniami, IoT a generatívnymi vizuálmi. • Vytvoriť komplexný interaktívny projekt, ktorý využíva AI, real-time interakcie a multimediálne prvky. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť filozofické, technologické a dizajnérske prístupy v interaktívnom umení. • Zhodnotiť vývoj interaktívneho umenia v kontexte nových technológií. • Aplikovať pokročilé metodológie do umeleckej a výstavnej praxe. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o kultúrnom, estetickom a spoločenskom význame interaktívneho umenia. • Reflektovať svoje umelecké smerovanie a vývoj v oblasti interaktívnych médií. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o experimentovanie s novými formami interaktívnej komunikácie. • Rozvíjať schopnosť aplikovať technologické inovácie na umeleckú prax. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu svojich umeleckých projektov a rozvíjať ich interdisciplinárny potenciál.
• Objavovať nové výstavné a distribučné stratégie v digitálnom umení.

Stručná osnova predmetu:

Študent v priebehu semestra pracuje na koncepte autorského projektu a jeho realizácii s výrazným implementovaním UI/AI. Diskusiou a argumentáciou sa z predkladaných námetov vyberú tie, na ktorých študent ďalej pracuje.

- Kreatívna diskusia – brainstorming. Kreatívne zadanie – výtvarná výpoveď. Dôraz je kladený na použitie digitálnych foriem a umeleckých presahov v súčasnom mediálnom umení. Tematické okruhy zo socio-kultúrneho prostredia sú spracovávané autorsky prostredníctvom jazyka digitálnych médií s dôsledným intenzívnym využitím UI/AI.
- Kritická analýza autorského konceptu digitálneho diela a variantné spôsoby realizácie.
- Výber vhodných hardvérových a softvérových nástrojov, zohľadnenie výstupov (exteriérové, interiérové a internetové prostredie). Priebežná evaluácia rozpracovanosti semestrálnej práce.
- Realizácia, postprodukcia, adjustácia, interpretácia a dokumentácia finálneho digitálneho diela.
- Inštalácia a prezentácia/obhajoba semestrálnej práce na Prieskume záverečných semestrálnych prác. Dielo je publikované a zdieľané verejne (online platforma, festival, komentovaná prehliadka, prezentácia a pod.)

Obsah:

1 Vývoj interaktívneho umenia – súčasné trendy a experimentálne prístupy
2 Algoritmické umenie, generatívne modely a dátová estetika
3 Umelá inteligencia v umeleckej tvorbe – neurónové siete, AI generatívne vizuály
4 IoT a senzorické rozhrania v umeleckých inštaláciách
5 Virtuálna realita, rozšírená realita a imerzívne médiá
6 Interaktívne zvukové systémy a generatívna hudba
7 Experimentovanie s participatívnymi a reaktívnymi inštaláciami
8 Vývoj individuálneho a tímového umeleckého projektu
9 Testovanie a iterácia interaktívnych systémov
10 Príprava na výstavnú prezentáciu a prezentácia v medzinárodnom kontexte
11 Konzultácie a finalizácia umeleckého výstupu
12 Finálna prezentácia, výstava a kritická diskusia

Odporúčaná literatúra:

• Lev Manovich: AI & The Future of Visual Aesthetics
• The Practice of Art and Science - European Digital Art and Science Network, vydavateľstvo: HATJE CANTZ
• Bruce Wands: Art of the Digital Age
• Online platformy: CreativeApplications.net, RunwayML, TouchDesigner Community
• CSERES, J. – MURIN, M. (eds.): Od analógového k digitálnemu... Nové pohľady na nové médiá v audiovizuálnom veku. Banská Bystrica : Fakulta výtvarných umení, Akadémia umení, 2010. 218 s. ISBN 80-89078-78-3.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

• Vytvoriť individuálny alebo tímový interaktívny projekt, ktorý reflektuje aktuálne technologické a umelecké trendy.
• Rozvíjať komplexné interdisciplinárne projekty, ktoré kombinujú interaktivitu, AI a umelecký výskum.
• Aplikovať pokročilé digitálne technológie na tvorbu multimediálnych umeleckých diel.

• Experimentovať s výstavnými formátmi a spôsobmi prezentácie interaktívneho umenia.
• Podporiť študentov v samostatnej umeleckej praxi, príprave výstav, grantových projektov a interdisciplinárnej spolupráci.
Charakter ateliérovej výučby
• Integrácia predchádzajúcich poznatkov do individuálneho umeleckého výskumu a tvorby záverečného autorského projektu.
• Prepojenie s podpornými predmetmi, ako sú Generatívny a interaktívny dizajn II, GameArt II, IoT, Mikrokontroléry, VR a XR, Experimentálne multimediálne projekty, AI aplikácie vo vybraných oblastiach.
• Implementácia pokročilých interaktívnych technológií, vrátane neurónových sietí, IoT senzoriky a real-time dátových vizualizácií.
• Prezentácia umeleckých výstupov v medzinárodnom a akademickom prostredí – festivaly digitálneho umenia, galérie nových médií, online interaktívne platformy.
• Skúmanie nových foriem digitálneho performatívneho umenia, imerzívnych prostredí a participatívnych interakcií.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: 240 hodín na semester.
o 80 hodín kontaktnej výučby s pedagógom v ateliéri.
o 160 hodín individuálnej práce na originálnom umeleckom výstupe.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
Mgr. art. Ľubomír Slovinský, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI124/26	**Názov predmetu:** Digitálna rekonštrukcia a spracovanie audiovizuálnych materiálov
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 14s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na výučbe (prednášky, ateliér, diskusie): 30 % Priebežné zadania (analýza a čiastkové rekonštrukcie): 40 % Záverečný projekt (rekonštrukcia vybraného materiálu): 30 % Podmienky na úspešné absolvovanie • Minimálna 80 % účasť na kontaktnej výučbe. • Vypracovanie čiastkových úloh zameraných na rôzne typy poškodenia (foto, audio, video). • Záverečný projekt: samostatná (alebo skupinová) rekonštrukcia historického audiovizuálneho materiálu s využitím AI nástrojov, vrátane krátkej správy, v ktorej študent odôvodní zvolený postup a zhodnotí limity algoritmov.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Definovať kľúčové pojmy a metódy digitálnej rekonštrukcie a reštaurovania audiovizuálnych diel. • Opísať postupy archivácie, kategorizácie a ochrany historických materiálov. Aplikácia (Application) • Aplikovať základné i pokročilé funkcie AI nástrojov (Nvidia Project Digits atď.) pri rekonštrukcii zvuku, obrazu a filmových pásov. • Implementovať korekčné a retušovacie techniky na rôzne typy záznamov podľa stupňa ich poškodenia. Integrovanie (Integration) • Kombinovať tradičné reštaurátorské metódy s modernými AI algoritmami, pričom zohľadňuje umeleckú a historickú hodnotu materiálu. • Prepojiť znalosti filmovej teórie a histórie s technickými postupmi reštaurovania, aby finálny výstup bol esteticky a historicky verný. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o kultúrnom a spoločenskom význame zachovávania audiovizuálneho dedičstva. • Reflektovať etické otázky spojené s úpravou a možným „prepisovaním“ historického kontextu pri reštaurovaní. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť cit pre pôvodnú umeleckú a dokumentárnu hodnotu archívnych materiálov.	

• Rozvíjať záujem o uchovávanie a sprístupňovanie kultúrnych artefaktov pre budúce generácie.
Metakognícia (Learning How to Learn)
• Kriticky vyhodnotiť vlastné rekonštrukčné postupy, analyzovať ich úspechy a limity.
• Objavovať nové AI riešenia a spôsoby, ako ich zapojiť do umeleckej či dokumentačnej praxe.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do problematiky reštaurovania a digitálnej rekonštrukcie. Význam audiovizuálnych archívov.
2 Základné metódy tradičného reštaurovania obrazových a zvukových záznamov (analógové vs. digitálne prístupy).
3 Predstavenie Nvidia Project Digits a prehľad AI nástrojov pre denoising, upscaling, farebnú korekciu.
4 Analýza poškodenia materiálu: šum, praskliny, roztrhané alebo vyblednuté pásy, skreslený zvuk.
5 Praktické cvičenia: práca s testovacími vzorkami filmového a fotografického materiálu.
6 Konzultácie projektového zadania: výber historického materiálu a návrh rekonštrukčných postupov.
7 Aplikácia AI nástrojov na vybraný archívny materiál: prvotné testy a konzultácie.
8 Prezentácia priebežných výsledkov a diskusia o umeleckých a etických aspektoch úprav.
9 Integrácia ďalších nástrojov (napr. automatická retuš, generatívne vyplňovanie chýbajúcich častí).
10 Finálna postprodukcia a detaily: korekcia farieb, vylepšenie zvuku, odstraňovanie artefaktov.
11 Dokončovanie a príprava na prezentáciu: archivácia a export.
12 Záverečná prezentácia a kritická diskusia k výsledkom rekonštrukcie.

Odporúčaná literatúra:
• Bigourdan, J.: The Preservation and Restoration of Audiovisual Materials (vybrané kapitoly).
• Manovich, L.: The Language of New Media – prehľad digitálnych prístupov.
• Nvidia Project Digits: Oficiálne tutoriály a dokumentácia k nástrojom.
• Reale, G.: Preserving the Past, Building the Future – články o modernej archivácii a reštaurovaní filmov.
• Interné zdroje a online nástroje: open-source softvér pre obrazovú a zvukovú analýzu (napr. DeOldify, Topaz Video Enhance AI, prípadne iné AI modely pre reštaurovanie).

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Porozumieť základným princípom reštaurovania a archivácie audiovizuálnych diel.
2. Osvojiť si metódy digitálnej rekonštrukcie – farebná korekcia, retuš, denoising, upscaling.
3. Využívať vybrané AI nástroje (Nvidia Project Digits a ďalšie) na spracovanie filmu, videa a zvukových nahrávok.
4. Rozvíjať zručnosť voľby vhodných algoritmov a prispôsobenia AI modelov rôznym typom poškodenia historického materiálu.
5. Rešpektovať etické a umelecko-historické hľadiská pri konečnom spracovaní rekonštruovaného materiálu.
Charakter ateliérovej výučby
Predmet Digitálna rekonštrukcia a spracovanie audiovizuálnych materiálov pomocou AI je zameraný na obnovu a vylepšovanie historických záznamov – vrátane fotografií, zvukových nahrávok a filmového obsahu – s dôrazom na inovatívne technológie umelej inteligencie.
Študenti si osvoja:
• Princípy rekonštrukcie a retušovania starých či poškodených vizuálnych a zvukových materiálov.

• Využitie Nvidia Project Digits a iných AI nástrojov pre spracovanie filmového obsahu.
• Postupy automatickej korekcie farieb, odstránenia šumu, či reštaurovania jemných detailov.
Dôraz sa kladie na prepojenie tradičných reštaurátorských metód a moderných algoritmických riešení, aby výsledné diela rešpektovali pôvodný charakter i historickú hodnotu.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Ing. Peter NeštepnýMgr. art. Ivan Kršiak, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI10/26	**Názov predmetu:** Diskusia a umelecké intervencie I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Účasť na diskusiách a aktívne zapojenie: 30 % Esej/reflexia vybraného diela: 40 % Prezentácia témy alebo moderovanie: 30 % Podmienky hodnotenia: • Účasť na min. 80 % výučby • Vypracovanie písomnej reflexie (esej, kritika alebo analýza) • Aktívna účasť na diskusii a prezentácii	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Rozumie základným spoločenským výzvam reflektovaným v súčasnom umení • Pozná vybrané stratégie umeleckej intervencie v rôznych médiách 2. Aplikácia • Vie opísať a analyzovať konkrétne dielo z pohľadu jeho spoločenskej funkcie • Vie viesť kultivovanú diskusiu na základe konkrétnej umeleckej situácie 3. Integrovanie • Prepája poznatky z diskusií s vlastnou umeleckou skúsenosťou a postojom • Rozumie prepojeniu medzi formou, obsahom a spoločenským účinkom 4. Humanitná dimenzia • Reflektuje vlastnú pozíciu ako autora v spoločenskom priestore • Chápe význam angažovanosti a kultúrnej zodpovednosti 5. Starostlivosť • Prejavuje záujem o aktívne občianstvo a spoločenské otázky • Rešpektuje rozmanitosť umeleckých postojov a skúseností 6. Metakognícia • Reflektuje vývoj vlastného myslenia v priebehu kurzu • Formuluje svoje hodnotové východiská vo vzťahu k tvorbe	
Stručná osnova predmetu: • Umenie a dáta (vizualizácia systémových a spoločenských problémov)	

• Umenie, technológie, ekológia
• Umenie, technológie, telo, identita
• Umenie, technológie, verejný priestor (site-specific prístupy a projekty)
• Umenie, technológie, komunitné a participatívne projekty
• Umenie, technológie, vzdelávanie, práca
• Umenia, technológie, fikcia, realita, zábava
• Umenie, technológie, etika, cenzúra, kontroverzia, zodpovednosť
• Umenie, technológie, archív, pamäť, deepfake

Odporúčaná literatúra:

Rusnáková, Katarína: V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry. Bratislava: VŠVU, Afad Press, 2005.
Rusnáková, Katarína: História a teória mediálneho umenia na Slovensku. Bratislava: VŠVU, Afad Press, 2006.
Rusnáková, Katarína: Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia. Banská Bystrica: FVU AU, 2011.
Rusnáková, Katarína: Premietané obrazy v digitálnom veku. Súčasné videoumenie v múzeu umenia a galérii. Banská Bystrica: FVU AU, 2018.
Cseres, Jozef – Murin, Michal: Od analógového k digitálnemu... Nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku. Banská Bystrica: FVU AU, 2010.
Martin, Sylvia: Video Art. Köln: Taschen Verlag, 2006.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet vytvára platformu pre diskusiu o aktuálnych spoločenských témach, ktoré súvisia s ekológiou, technológiami, verejnými priestoromi a politikami.
Každý týždeň je venovaný jednej téme a jednému pozvanému umelcovi alebo umelkyni, ktorí študentom predstavia konkrétny spoločenský problém a spôsob, akým naň reagujú vo svojej umeleckej praxi.
Študenti sa tak učia porozumieť spôsobom umeleckej intervencie, analyzovať dielo, klásť otázky, diskutovať a vnímať tvorbu ako spoločenský čin. Dôraz je kladený na hodnotovú orientáciu, zodpovednosť a dialóg.
Predmet má povzbudiť študentov k formulovaniu vlastného postoja ako budúcich autorov a vytvoriť základy pre formulovanie vlastného postoja a návrhu umeleckej intervencie k vybranej téme v ďalšom semestri.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

MgA. Lucia Horňáková Černayová, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI11/26	**Názov predmetu:** Diskusia a umelecké intervencie II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Priebežné konzultácie a aktívna účasť: 30 % Písomné a vizuálne spracovanie zámeru: 40 % Prezentácia na verejnom kolokviu: 30 % Podmienky hodnotenia: • Účasť na min. 80 % výučby • Odovzdanie zámeru (textová a vizuálna podoba) • Účasť a vystúpenie na záver kolokviu	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Rozumie metodike tvorby intervenčného umeleckého zámeru • Vie identifikovať spoločenskú relevanciu témy 2. Aplikácia • Samostatne spracuje návrh s použitím AI a vizuálnych nástrojov • Vie pripraviť rešerš, koncept a plán umeleckej intervencie 3. Integrovanie • Prepája poznatky z predchádzajúcich diskusií s vlastným zámerom • Vie kombinovať rôzne výskumné a umelecké stratégie 4. Humanitná dimenzia • Reflektuje vlastnú motiváciu a hodnotové pozadie výberu témy • Chápe spoločenský dosah umeleckej komunikácie 5. Starostlivosť • Rešpektuje rozmanité pohľady v skupine a počas prezentácie • Kultivuje schopnosť načúvať, reagovať a obhajovať so zodpovednosťou 6. Metakognícia • Reflektuje vývoj vlastnej témy a spôsoby uvažovania o nej • Vie formulovať ďalšie smerovanie svojej praxe alebo výskumu	
Stručná osnova predmetu: • Individuálne témy študentov	

• Rešerš, zdroje, prehľad – s využitím AI (napr. Perplexity, ChatGPT)
• Kritériá úspešnej prezentácie (cieľ, rámec, argumentácia)
• Práca s vizualizáciou zámeru s Ai nástrojmi (napr. Canva)
• Simulácia verejnej prezentácie pre spolužiakov
• Práca s kritikou a spätnou väzbou
• Verejné kolokvium – prezentácie projektových návrhov
• Reflexia, spätná väzba, plán ďalšieho vývoja

Odporúčaná literatúra:

Rusnáková, Katarína: V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry. Bratislava: VŠVU, Afad Press, 2005.
Rusnáková, Katarína: História a teória mediálneho umenia na Slovensku. Bratislava: VŠVU, Afad Press, 2006.
Lev Manovich: The Language of New Media
Paul D. Miller: Rhythm Science
Michael Rush: New Media in Art
Rachel Greene: Internet Art
Frank Popper: From Technological to Virtual Art
Martin Lister: New Media – Critical introduction
Bruce Wands: Art of the Digital Age
Joline Blais (Author), Jon Ippolito: At the Edge of Art
Christiane Paul: Digital Art, Mark Tribe, Reena Jana, Uta Grosenick, New Media Art, Tashen
Katalógy Ars Electronica, www.aec.at
¾ revue, Vlna, Profil 4/2000, www.radioart.sk

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Diskusia a umelecké intervencie II#rozvíja u študentov schopnosť samostatne formulovať, vizuálne a verbálne prezentovať vlastné umelecké zámery v súlade so súčasnými spoločenskými výzvami. Predmet podporuje zodpovedný, autonómny a verejne orientovaný prístup k tvorbe, pričom aktívne využíva dostupné metódy umeleckej tvorby, vizualizácie, prezentácie a asistenciu nástrojov umelej inteligencie.
Študent počas semestra rozvíja tému, ktorá ho osobne oslovuje, a transformuje ju do formy umeleckého zámeru alebo intervencie. Pracuje na nej postupne – od rešerše a formulácie otázky, cez vizualizáciu a návrh konceptu, až po prezentáciu, v ktorej predstaví umelecký cieľ, realizačný rámec a v diskusii obháji svoje rozhodnutia s dôrazom na vecnú argumentáciu.
Dôležitou súčasťou predmetu je práca s AI nástrojmi pre rešerš, analýzu dát, generovanie vizuálnych návrhov, atď. Vyvrcholením kurzu je kolokvium, na ktorom študent verejne prezentuje svoj návrh pred kolegami, pedagógmi a odborným publikom a získava spätnú väzbu pre ďalší vývoj projektu.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

MgA. Lucia Horňáková Černayová, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI54/26	**Názov predmetu:** Domáca prax na Slovensku
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 30	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Dochádzka a aktívna účasť na praxi: 40 % Denník praxe a sebareflexia: 20 % Záverečná správa o praxi: 20 % Prezentácia a obhajoba skúseností: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praxe v organizácii. • Záverečné výstupy musia byť kompletne odovzdané a prezentované. • Hodnotenie pozostáva z hodnotenia mentora, akademického supervízora a vlastnej sebareflexie.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť špecifiká fungovania kultúrnych a kreatívnych inštitúcií na Slovensku. • Identifikovať hlavné výzvy a príležitosti v kreatívnom priemysle na Slovensku. • Opísať legislatívne, ekonomické a manažérske aspekty umeleckej produkcie. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať svoje odborné vedomosti v praxi pri reálnych projektoch. • Rozvíjať pracovné a manažérske zručnosti v umeleckej a kultúrnej sfére. • Experimentovať s rôznymi metódami tvorby, produkcie a marketingu v kreatívnom sektore. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky z rôznych disciplín s pracovným prostredím. • Zhodnotiť vlastné schopnosti v praxi a identifikovať profesijné smerovanie. • Aplikovať projektové a tímové zručnosti v profesionálnom prostredí. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o úlohe kultúrnych a kreatívnych sektorov v slovenskej spoločnosti. • Reflektovať svoje skúsenosti z praxe a ich vplyv na budúcu kariéru. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o dlhodobú profesijnú spoluprácu v kreatívnom sektore. • Rozvíjať schopnosť tímovej práce a adaptácie v profesionálnom prostredí. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť vlastné profesijné smerovanie na základe praxe.
• Experimentovať s rôznymi prístupmi k tvorbe, manažmentu a organizácii práce.

Stručná osnova predmetu:
Tematické oblasti praxe
• Úvod do pracovného prostredia, nastavenie cieľov praxe
• Samostatná práca na zadaniach v rámci organizácie
• Interakcia s tímom, porozumenie firemným procesom
• Zapojenie do projektov, riešenie výziev a problémov
• Finalizácia projektov, vyhodnotenie skúseností
• Príprava výstupov (denník, správa, prezentácia) a obhajoba.

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet umožňuje študentom získať priame skúsenosti v oblasti kreatívneho priemyslu, kultúry a umenia prostredníctvom dlhodobej odbornej praxe v relevantných inštitúciách, firmách alebo umeleckých kolektívoch na Slovensku.
Študenti budú pracovať v umeleckých a kultúrnych centrách, médiách, dizajnérskych štúdiách, herných štúdiách, produkčných spoločnostiach, divadlách, galériách alebo kreatívnych start-upoch, kde budú aplikovať získané teoretické vedomosti do profesionálneho prostredia.
Dôraz sa kladie na samostatnú prácu na reálnych projektoch, rozvoj profesionálnych zručností a pochopenie špecifík kreatívneho sektora na Slovensku.
Organizácia praxe
• Dĺžka trvania: 12 týždňov (celý semester)
• Forma praxe: Plnohodnotná pracovná skúsenosť (30 hodín/týždeň)
• Miesto výkonu praxe:
o Kultúrne a umelecké inštitúcie (divadlá, galérie, múzeá, festivaly)
o Kreatívne agentúry, produkčné spoločnosti
o Mediálne organizácie, herné štúdiá, dizajnérske štúdiá
o Nezávislé umelecké projekty a startupy
• Dohľad: Každý študent má prideleného mentora v organizácii a akademického supervízora.
• Výstup: Študent vedie denník praxe, vypracuje záverečnú správu, vytvorí portfólio alebo projekt a absolvuje obhajobu skúseností z praxe.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI125/26	**Názov predmetu:** Duševné zdravie a stres management
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 14s **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Sebahodnotenie a analýza pracovného štýlu – písomná práca: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – návrh systému riadenia času a psychohygieny: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť význam duševného zdravia a jeho vplyv na výkon a kvalitu života. • Identifikovať hlavné faktory ovplyvňujúce produktivitu a riadenie času. • Opísať mechanizmy stresu a techniky jeho zvládania. 2. Aplikácia (Application) • Analyzovať vlastné časové návyky a zlepšiť ich efektivitu. • Aplikovať stratégie na znižovanie stresu a predchádzanie vyhoreniu. • Experimentovať s rôznymi metódami plánovania a organizácie úloh. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť techniky duševného zdravia s efektívnym plánovaním a riadením úloh. • Zhodnotiť dôležitosť rovnováhy medzi pracovným a osobným životom. • Aplikovať princípy sebakontroly a odolnosti voči stresu v akademickom a pracovnom prostredí. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o psychických výzvach moderného študenta a profesionála. • Reflektovať osobné návyky a ich vplyv na duševnú pohodu a produktivitu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o starostlivosť o duševné zdravie a sebarozvoj. • Rozvíjať schopnosť empatie voči sebe aj ostatným v kontexte psychickej pohody. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu vlastných stratégií riadenia času a stresu.
• Experimentovať s novými metódami organizácie práce a psychohygieny.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do duševného zdravia – význam a súvislosti s výkonom
2 Stres a jeho vplyv na učenie, kreativitu a rozhodovanie
3 Techniky zvládania stresu – dychové cvičenia, mindfulness, relaxačné techniky
4 Efektívne plánovanie – metódy time managementu a ich aplikácia
5 Prokrastinácia – príčiny, dôsledky a spôsoby jej prekonania
6 Work-life balance – ako si nastaviť hranice a predchádzať vyhoreniu
7 Psychohygiena – budovanie zdravých návykov a prevencia duševnej únavy
8 Sebareflexia a hodnotenie vlastného pracovného štýlu
9 Digitálna detoxikácia – ako efektívne pracovať s digitálnymi nástrojmi a nevyhorieť
10 Sociálne vzťahy a ich vplyv na psychickú pohodu a produktivitu
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba projektov

Odporúčaná literatúra:

• Křivohlavý, J. (2009). Psychologie zdraví. ISBN: 978-80-7367-570-7
• Seligman, M. E. P. (2011). Naučený optimizmus. ISBN: 978-80-8109-192-6
• Allen, D. (2008). Mít vše hotovo. ISBN: 978-80-7367-485-4
• Covey, S. R., Merrill, A. R., & Merrill, R. R. (2008). To nejdůležitější na první místo. ISBN: 978-80-247-2428-3
• Gruber, D. (2009). Time management. Efektivní hospodaření s časem – klíčová součást beneopedie. ISBN: 978-80-247-3065-9
• Seiwert, L. J. (1995). Čas jsou peníze – Naučte se řídit svůj čas. ISBN: 80-85621-81-2

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Duševné zdravie a time management sa zameriava na rozvoj schopností efektívneho riadenia času, zvládania stresu a udržiavania duševnej pohody v akademickom aj profesionálnom prostredí.
Študenti sa naučia praktické techniky organizácie práce, nastavenia realistických cieľov, zvládania tlaku a udržania rovnováhy medzi štúdiom, prácou a osobným životom.
Kurz sa venuje aj prevencii vyhorenia, psychohygiene a metódam zvládania náročných situácií, pričom kladie dôraz na individuálny rozvoj a budovanie pozitívnych návykov.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

ABS	NEABS
0.0	0.0

Vyučujúci:

Mgr. Martina Kalčoková

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici

Fakulta:

Kód predmetu: AKU/UUI79/26	**Názov predmetu:** Elektroakustická hudba I

Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:
Forma výučby: blokové vyučovanie
Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):
Týždenný: Za obdobie štúdia: 30s
Metóda štúdia: prezenčná

Počet kreditov: 2

Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.

Stupeň štúdia: I.

Podmieňujúce predmety:

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 %
Analýza zvukového diela: 30 %
Záverečná esej alebo výskumný projekt: 40 %
Kritická reflexia a prezentácia záverov: 10 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí absolvovať minimálne 80 % prednášok a seminárov.
• Záverečná práca musí byť analyticky spracovaná a reflektovať elektroakustické princípy.
• Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť fyzikálne princípy zvuku a akustiky.
• Identifikovať elektroakustické systémy a ich komponenty.
• Opísať základné aspekty psychoakustiky a percepcie zvuku.
2. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť poznatky o zvuku s digitálnym spracovaním a umeleckými aplikáciami.
• Zhodnotiť vplyv akustického prostredia na sluchové vnímanie a kvalitu zvuku.
• Aplikovať teoretické poznatky pri analýze zvukových diel a elektroakustických systémov.
3. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Diskutovať o vplyve zvuku na ľudské vnímanie a emocionálnu odozvu.
• Reflektovať úlohu elektroakustiky v umeleckej a multimediálnej tvorbe.
4. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o zvukovú kultúru a akustické fenomény.
• Rozvíjať schopnosť kritického počúvania a analýzy zvukových prostredí.
5. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť elektroakustické systémy a ich možnosti pre umelecké využitie.
• Objavovať nové prístupy k práci so zvukom v kontexte umeleckých a technologických disciplín.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do elektroakustiky – základné pojmy a fyzikálne princípy zvuku.
2 Akustické prostredie a vlastnosti zvukových vĺn.
3 Elektroakustické systémy – mikrofóny, zosilňovače, reproduktory.
4 Základy psychoakustiky – ako ľudský mozog spracováva zvuk.
5 Frekvenčné spektrum zvuku a jeho vplyv na vnímanie.
6 Digitálne spracovanie zvuku – základné techniky syntézy a efektov.
7 Priestorový zvuk a binaurálna percepcia.
8 Experimentovanie so zvukom v umeleckej praxi.
9 Interaktívne zvukové prostredia a zvuk v rozšírenej realite.
10 Zvukové inštalácie a elektroakustická hudba.
11 Vývoj individuálneho konceptu pre umelecký projekt založený na elektroakustike.
12 Záverečná prezentácia a reflexia vývoja elektroakustických médií.

Odporúčaná literatúra:

• BARRY, Truax: Acoustic Communication
• CHION, Michel: Sound: An Acoulogical Treatise
• CURTIS, Roads: The Computer Music Tutorial
• OLIVEROS, Pauline: Deep Listening
• TOOP, David: Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds
• WISHART, Trevor: On Sonic Art
• Online zdroje: Electroacoustic Resource Site, Sound on Sound, MusicTheory.net
• BOSSEUR, Jean-Yves: Sound And The Visual Arts: Intersections between Music and Plastic Arts Today Dis Voir. 1993. ISBN 2-906571-26-1.
• COX, Christoph – WARNER, Daniel, eds.: Audiokultúra. Texty o modernej hudbe. Bratislava: Hudobné centrum, 2014. ISBN 978-80-89427-22-2.
• CSERES, Jozef: Hudobné simulakrá, Hudobné centrum, Bratislava 2001. ISBN 80-88884-30-6.
• CSERES, Jozef; MURÍN, Michal: Od analógového k digitálnemu..., Nové pohľady na nové umenie v audiovizuálnom veku, FVU Akadémia umení Banská Bystrica 2010
• DAVIES, Hugh: A History of Sampling. In: Unfiled. Music under New Technology. ReR/ Recommended Sourcebook 0401. London: ReR Megacorp, limited edition - copy no. 399, s. 5-12. ISSN 0954-8807.
• FLAŠAR, Martin: Poème electronique 1958, Le Corbusier, E. Varèse, I. Xenakis, Spisy Masarykovy univerzity v Brně č. 409, MU, Brno 2012.
• FLAŠAR, Martin – MATEJ, Daniel – RATAJ, Michal, eds.: Electronic Music Today. Where Are We Going and What Are We Doing? Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2014. ISBN 978-80-7460-071-5.
• JIŘIČKA, Lukáš: Dobyvatelé akustických scén. Od radioartu k hudebnímu divadlu. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2015. ISBN 978-80-7331-375-3.
• LÉBL, Vladimír: Elektronická hudba, 1966. Praha: Státní hudební vydavatelství.
• MATEJ, Daniel: Úvod do studia multimédií a multimediálního umění (dějiny, teorie, pojmosloví, bibliografie) [online]. Dostupné z: http://www.jamu.cz/img/esf/projekty-jamu/001_uvod-do-studia-medii-a-multimedialniho- umeni.pdf.
• McLUHAN, Marshall: Jak rozumět médiím. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0296-2.
• MURRAY, Janet H.: Inventing the Medium, The MIT Press 2011
• NOVAK, David, SAKAKEENY, Matt, eds.: Keywords in Sound. Durham: Duke University Press. ISBN 978-0822358893
• NYMAN, Michael: Experimental Music. Cage and Beyond, Cambridge University Press, Cambridge 2000. ISBN 0-521-65383-5.
• RATAJ, Michal: Elektroakustická hudba a vybrané koncepty radioartu. Praha: Akademie múzických umění a KANT – Karel Kerlický, 2007. ISBN 978-80-86970-31-8.

• RATAJ, Michal, ed.: Zvukem do hlavy. Sondy do současné audiokultury. Praha: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-229-9.
• ROSS, Alex: Zbývá jen hluk. Praha: Argo / Dokořán, 2011. ISBN 978-80-257-0558-2/978-80-7363-397-4.
• SALTER, Chris: Entangled. Technology and the Transformation of Performance. Cambridge/ London: The MIT Press 2010. ISBN 978-0-262-19588-1.
• SCHAEFFER, John: New Sounds, Harper & Row, Publishers, New York 1987. ISBN 0-06-097081-2.
• SCHAEFFER, Pierre: Konktrétní hudba, Supraphon, Praha 1971.
• TAZELAAR, Kees: On the Threshold of Beauty. Philips and the Origins of Electronic Music in the Netherlands 1925-1965. Rotterdam: V2 Publishing, 2013. ISBN 978-94-6208-065-2.
• WARDRIP-FRUIN, Noah: The New Media Reader, The MIT Press London, 2003
• Aktuálne odborné periodiká a internetové databázy, napr:
Iluminace 2,3 2001, 2004-2007, His Voice, Computer Music Journal, PAJ: A Journal of Performance and Art, Leonardo Music Journal, MIT Press a i.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Elektroakustická hudba I poskytuje základné poznatky o fyzikálnych vlastnostiach zvuku, elektroakustických systémoch a percepcii zvuku v rôznych akustických prostrediach. Študenti sa oboznámia so vzťahom medzi zvukom, priestorom a ľudským sluchovým vnímaním, pričom dôraz bude kladený na akustickú analýzu, digitálne spracovanie zvuku a jeho aplikáciu v umeleckých disciplínach.
Študenti sa oboznámia s:
• Fyzikálnymi princípmi šírenia zvuku a akustiky prostredia.
• Vnímaním zvuku – psychoakustika a jeho percepčné vlastnosti.
• Elektroakustickými nástrojmi a systémami – mikrofóny, reproduktory, zosilňovače.
• Digitálnym spracovaním zvuku a základnými konceptmi syntézy a efektov.
Metódy výučby
• Prednášky – fyzikálne a technické aspekty zvuku a akustiky.
• Analýza zvukových ukážok – porovnávanie akustických vlastností rôznych priestorov.
• Diskusie – percepcia zvuku a jeho význam v umeleckej tvorbe.
• Štúdium elektroakustických systémov – pochopenie technológie v hudobnej produkcii.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI80/26	**Názov predmetu:** Elektroakustická hudba II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 % Kvalita a analýza terénnych nahrávok: 30 % Záverečná esej alebo výskumný projekt: 40 % Kritická reflexia a prezentácia záverov: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení a seminárov. • Záverečný projekt musí byť koncepčne spracovaný a prezentovaný s analytickým komentárom. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť technické a akustické princípy terénneho nahrávania. • Identifikovať faktory ovplyvňujúce kvalitu zvukového záznamu v exteriéri. • Opísať význam a využitie terénnych nahrávok v umení a dokumentárnej tvorbe. 2. Aplikácia (Application) • Použiť vhodné nahrávacie techniky pre rôzne prostredia a zvukové situácie. • Experimentovať s akustickými vlastnosťami prírodného a urbánneho prostredia. • Analyzovať rozdiely medzi rôznymi druhmi nahrávok a ich využiteľnosť v umeleckej tvorbe. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť poznatky o akustike s umeleckými a mediálnymi aplikáciami. • Zhodnotiť možnosti terénneho nahrávania v hudobnej, filmovej a interaktívnej tvorbe. • Aplikovať získané zručnosti na tvorbu vlastného zvukového archívu alebo umeleckého diela. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o vzťahu medzi zvukovým prostredím a jeho percepciou. • Reflektovať ekologické a etické aspekty zaznamenávania prírodného a ľudského zvuku. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o detailné počúvanie a dokumentáciu zvukového prostredia. • Rozvíjať citlivosť na zvukovú krajinu a jej umelecké možnosti. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť kvalitu zvukových záznamov na základe technických a estetických kritérií.
• Objavovať nové metódy práce so zvukom v exteriéri a jeho transformácie v digitálnom prostredí.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do terénneho nahrávania – historické a súčasné prístupy
2 Technológie záznamu – mikrofóny, nahrávacie zariadenia, zvukové filtre
3 Akustické prostredie a jeho vplyv na kvalitu nahrávky
4 Práca s hlasom v exteriéri – priestor, rezonancia, ruchy
5 Urbánne a prírodné zvukové prostredia – zvuková ekológia
6 Experimentálne prístupy k nahrávaniu a úprave zvuku
7 Soundscape – zvuková krajina ako kompozičný prvok
8 Terénne nahrávanie a jeho využitie v dokumentárnej tvorbe
9 Digitálne spracovanie a archivácia zvukových záznamov
10 Interdisciplinárne prepojenia terénnych nahrávok s vizuálnym umením
11 Vytvorenie a analýza individuálnych zvukových kompozícií
12 Záverečné hodnotenie a reflexia kurzu

Odporúčaná literatúra:

• BARRY, Truax: Acoustic Communication
• CHION, Michel: Sound: An Acoulogical Treatise
• CURTIS, Roads: The Computer Music Tutorial
• OLIVEROS, Pauline: Deep Listening
• TOOP, David: Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds
• WISHART, Trevor: On Sonic Art
• Online zdroje: Electroacoustic Resource Site, Sound on Sound, MusicTheory.net
• BOSSEUR, Jean-Yves: Sound And The Visual Arts: Intersections between Music and Plastic Arts Today Dis Voir. 1993. ISBN 2-906571-26-1.
• COX, Christoph – WARNER, Daniel, eds.: Audiokultúra. Texty o modernej hudbe. Bratislava: Hudobné centrum, 2014. ISBN 978-80-89427-22-2.
• CSERES, Jozef: Hudobné simulakrá, Hudobné centrum, Bratislava 2001. ISBN 80-88884-30-6.
• CSERES, Jozef; MURÍN, Michal: Od analógového k digitálnemu..., Nové pohľady na nové umenie v audiovizuálnom veku, FVU Akadémia umení Banská Bystrica 2010
• DAVIES, Hugh: A History of Sampling. In: Unfiled. Music under New Technology. ReR/ Recommended Sourcebook 0401. London: ReR Megacorp, limited edition - copy no. 399, s. 5-12. ISSN 0954-8807.
• FLAŠAR, Martin: Poème electronique 1958, Le Corbusier, E. Varèse, I. Xenakis, Spisy Masarykovy univerzity v Brně č. 409, MU, Brno 2012.
• FLAŠAR, Martin – MATEJ, Daniel – RATAJ, Michal, eds.: Electronic Music Today. Where Are We Going and What Are We Doing? Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2014. ISBN 978-80-7460-071-5.
• JIŘIČKA, Lukáš: Dobyvatelé akustických scén. Od radioartu k hudebnímu divadlu. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2015. ISBN 978-80-7331-375-3.
• LÉBL, Vladimír: Elektronická hudba, 1966. Praha: Státní hudební vydavatelství.
• MATEJ, Daniel: Úvod do studia multimédií a multimediálního umění (dějiny, teorie, pojmosloví, bibliografie) [online]. Dostupné z: http://www.jamu.cz/img/esf/projekty-jamu/001_uvod-do-studia-medii-a-multimedialniho- umeni.pdf.
• McLUHAN, Marshall: Jak rozumět médiím. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0296-2.
• MURRAY, Janet H.: Inventing the Medium, The MIT Press 2011
• NOVAK, David, SAKAKEENY, Matt, eds.: Keywords in Sound. Durham: Duke University Press. ISBN 978-0822358893

• NYMAN, Michael: Experimental Music. Cage and Beyond, Cambridge University Press, Cambridge 2000. ISBN 0-521-65383-5.
• RATAJ, Michal: Elektroakustická hudba a vybrané koncepty radioartu. Praha: Akademie múzických umění a KANT – Karel Kerlický, 2007. ISBN 978-80-86970-31-8.
• RATAJ, Michal, ed.: Zvukem do hlavy. Sondy do současné audiokultury. Praha: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-229-9.
• ROSS, Alex: Zbývá jen hluk. Praha: Argo / Dokořán, 2011. ISBN 978-80-257-0558-2/978-80-7363-397-4.
• SALTER, Chris: Entangled. Technology and the Transformation of Performance. Cambridge/ London: The MIT Press 2010. ISBN 978-0-262-19588-1.
• SCHAEFFER, John: New Sounds, Harper & Row, Publishers, New York 1987. ISBN 0-06-097081-2.
• SCHAEFFER, Pierre: Konktrétní hudba, Supraphon, Praha 1971.
• TAZELAAR, Kees: On the Threshold of Beauty. Philips and the Origins of Electronic Music in the Netherlands 1925-1965. Rotterdam: V2 Publishing, 2013. ISBN 978-94-6208-065-2.
• WARDRIP-FRUIN, Noah: The New Media Reader, The MIT Press London, 2003
• Aktuálne odborné periodiká a internetové databázy, napr:
Iluminace 2,3 2001, 2004-2007, His Voice, Computer Music Journal, PAJ: A Journal of Performance and Art, Leonardo Music Journal, MIT Press a i.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

Predmet Elektroakustická hudba II sa zameriava na techniky záznamu zvuku v prirodzenom prostredí a jeho umelecké a dokumentárne využitie. Kurz sa venuje:
• Technikám terénneho nahrávania, ktoré sa používajú v hudobnej, filmovej a multimediálnej tvorbe.
• Analýze zvukových ekosystémov a percepcii akustického prostredia.
• Práci s hlasom v exteriéri, pričom sa skúma interakcia ľudského hlasu s prostredím.
• Estetickým a kompozičným stratégiám využitia terénnych nahrávok v umeleckej tvorbe.
Študenti získajú základné poznatky o:
• Používaní rôznych typov mikrofónov a nahrávacích zariadení pre záznam v teréne.
• Vplyve akustického prostredia na charakter zvuku.
• Úlohe terénnych nahrávok v experimentálnej hudbe, soundscape umení a digitálnych médiách.
Metódy výučby
• Prednášky – technické a estetické aspekty terénneho nahrávania.
• Praktické cvičenia – práca s nahrávacou technikou v rôznych prostrediach.
• Analýza zvukových nahrávok – diskusia o rôznych prístupoch k terénnemu nahrávaniu.
• Hodnotenie nahrávok – porovnávanie kvality a kompozičných možností rôznych zvukových záznamov.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI12/26	**Názov predmetu:** Estetika v kontexte vizuálneho, hudobného a audiovizuálneho umenia
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky hodnotenia: • Účasť na min. 80 % výučby • Vypracovanie eseje so zameraním na jednu estetickú otázku v konkrétnom médiu (3–5 NS) • Ústna prezentácia s analytickým komentárom vybraného diela	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Vymedziť klasické a súčasné estetické pojmy a kategórie • Rozpoznať estetické stratégie v rôznych umeleckých médiách 2. Aplikácia • Analyzovať estetickú štruktúru diela z hľadiska média, žánru a formy • Viesť argumentovanú diskusiu o estetických hodnotách diela 3. Integrovanie • Prepojiť estetické kritériá s technologickými, kultúrnymi a historickými faktormi • Rozlišovať medzi umeleckým štýlom, estetickým efektom a percepciou 4. Humanitná dimenzia • Reflektovať estetický zážitok ako formu osobného a kultúrneho poznania • Chápať estetiku ako citlivý nástroj vnímania a hodnotenia sveta 5. Starostlivosť • Prejaviť rešpekt k pluralite estetických postojov • Rozvíjať zodpovednosť voči formám vizuálneho, akustického a priestorového vyjadrenia 6. Metakognícia • Uvedomiť si vlastné estetické preferencie a hodnotové rámce • Vnímať zmenu estetických kritérií v historickom a technologickom vývoji	
Stručná osnova predmetu: Úvodný rámec (spoločný pre všetky médiá): 1. Čo je estetika – od filozofie umenia po každodennú skúsenosť 2. Klasické kategórie: krása, vznešenosť, harmónia, mimésis 3. Estetický súd a vkus – Kant, Hume, Bourdieu 4. Súčasné kategórie: glitch, noise, spektakel, afekt, immersia	

Blok A – Estetika vizuálneho umenia:
5. Forma, kompozícia a význam vo výtvarnej tradícii
6. Minimalizmus, konceptualizmus a estetika absencie
7. Estetika dizajnu, vizuálnej identity a grafickej kultúry
Blok B – Estetika audiovizuálneho umenia:
8. Pohyb, strih, rytmus – filmová a videoestetika
9. Estetika montáže, glitchu a mediálnej saturácie
10. Imersívnosť, XR a divákova telesná skúsenosť
Blok C – Estetika hudobného umenia:
11. Zvuk, štruktúra, afekt – medzi formou a emóciou
12. Experiment, improvizácia, rušenie normy – zvuk ako výskum

Odporúčaná literatúra:

FLUSSER V.: Za filosofii fotografie, trans. Božena Koseková and Josef Kosek, Praha: Hynek, 1994
BARTHES, R. Mytologie. Prel. Josef Fulka. 1. vyd. Praha: Dokořán, 2004. 170 s. ISBN 80-86569-73-X.
LYOTARD, J- F. Putování a jiné eseje. Prel. Miroslav Petříček. Praha: Herman & synové, 2001. 149 s. Bez ISBN.
LYOTARD, J- F. 1993. O postmodernismu. Postmoderno vysvětlované dětem. Postmoderní situace. Prel. Jiři Pechar. 1. vyd. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993. 202 s. ISBN 80-7007-047-1
MICHALOVIČ, P. - ZUSKA, V. Znaky, obrazy a stíny slov. Úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2009, 374 s. ISBN 978-7331-129-2.
KOSUTH J. 1969. Art after The Philosophy, 1969. http://www.ubu.com/papers/kosuth_philosophy.html
WELSCH, W. Estetické myslenie. Prel. Ladislav Kiczko. Bratislava: Archa, 1993, 165 s. ISBN 80-7115-063-0.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet predstavuje úvod do estetického myslenia v súčasnom umení s dôrazom na tri hlavné oblasti umeleckej praxe pokryté v študijnom programe (vizuálne, audiovizuálne a hudobné umenie). Východiskom je spoločný rámec filozofie estetiky, ktorý následne prechádza do špecifických tematických blokov venovaných estetickým otázkam a kategóriám v jednotlivých médiách.
Študenti sa zoznámia s historickými koncepciami krásy, vznešenosti, formy, ale aj s modernými a súčasnými kategóriami ako glitch, noise, estetika stroja, performatívnosť, afekt, immersia alebo spektakulárnosť. Výučba podporuje kritickú reflexiu estetických súdov, umeleckej hodnoty a vnímania diela v zmenenom mediálnom a kultúrnom prostredí.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

doc. PhDr. PaedDr. Mária Strenáčiková, PhD.PhDr. Silvia Kováčiková, ArtD.Mgr. Lucia Miklošková, PhD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI131/26	**Názov predmetu:** Exkurzia I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 21s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na exkurzii a diskusiách: 30 % Zber a analýza materiálov z festivalu: 20 % Individuálna umelecká recenzia – analýza vybraného diela: 40 % Prezentácia a kritická reflexia recenzie: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať exkurziu a aktívne sa zapojiť do analýzy diel. • Záverečný text musí byť odborne spracovaný, zdokumentovaný a reflektovať vlastný pohľad na festival. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť hlavné témy a technologické trendy prezentované na festivale Ars Electronica. • Identifikovať kľúčových umelcov, projekty a inštalácie v oblasti mediálneho umenia. • Opísať princípy digitálneho umenia, interaktívnych inštalácií a AI v umeleckej tvorbe. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať analytické metódy na hodnotenie mediálnych umeleckých diel. • Experimentovať s rôznymi formátmi umeleckej recenzie (textová analýza, vizuálna reflexia). • Vytvoriť odbornú recenziu na vybranú výstavu, inštaláciu alebo umelecký projekt. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť svoje pozorovania z festivalu s vlastnou umeleckou a akademickou praxou. • Zhodnotiť aktuálne umelecké a technologické trendy v kontexte digitálnej kultúry. • Aplikovať princípy umeleckej reflexie pri hodnotení diel, ktoré pracujú s AI a interaktivitou. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o sociálnych, etických a filozofických otázkach prezentovaných diel. • Reflektovať význam digitálneho umenia a nových médií pre spoločnosť. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o aktuálne dianie v oblasti digitálneho umenia a mediálnej kultúry. • Rozvíjať schopnosť vnímať a interpretovať multimediálne umelecké formy.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť umelecké diela na základe kontextu, technológie a umeleckého zámeru.
• Experimentovať s vlastnými prístupmi k umeleckej analýze a kritickému písaniu.

Stručná osnova predmetu:
• Príprava na exkurziu – výber tém, tvorba otázok pre umelcov a organizátorov
• Ars Electronica – história, vývoj a vplyv na digitálne umenie
• Analýza významných umeleckých diel a inštalácií z minulých ročníkov
• Štruktúra umeleckej recenzie – ako písať analytický a hodnotiaci text
• Exkurzia Ars Electronica – priama účasť na festivale, (sept. akad. roka)
• Prehľad tematických sekcií festivalu (AI & Creativity, Sound Art, BioArt, VR/AR, Eco-Tech Art)
• Zber materiálov pre analýzu – dokumentácia, rozhovory, fotografie, poznámky
• Analýza konkrétnych diel z aktuálnej výstavy festivalu
• Konzultácie k individuálnym recenziám a analýzam
• Finalizácia recenzie a prezentácia svojich pozorovaní
• Prezentácia a obhajoba analýz diel prezentovaných na Ars Electronica, Linz

Odporúčaná literatúra:
• Ars Electronica Festival Reports (každoročné kongresové, festivalové a výstavné katalógy)
• The Practice of Art and Science - European Digital Art and Science Network, vydavateľstvo: HATJE CANTZ
• The Practice of Art and AI, European ARTificial Intelligence Lab
• Edited by Andreas J. Hirsch, Markus Jandl, Gerfried Stocker. Text by Andreas J. Hirsch. Vydavateľstvo: HATJE CANTZ
• Lev Manovich: Artificial Aesthetics and Computational Art
• Christiane Paul: Digital Art
• Ryszard W. Kluszczyński: Interactive Art – From Media to Post-Media
• Online zdroje: Ars Electronica Archive, CreativeApplications.net, We Make Money Not Art

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Exkurzia - Ars Electronica poskytuje študentom možnosť priameho kontaktu so súčasným mediálnym a digitálnym umením, umeleckými inštaláciami a technologickými inováciami na jednom z najprestížnejších festivalov na svete – Ars Electronica v Linzi. Študenti sa naučia analyzovať a interpretovať diela na základe umeleckých, technologických a konceptuálnych aspektov. Po exkurzii vypracujú odbornú recenziu na vybrané diela z aktuálnej prehliadky festivalu.
Hlavné oblasti záujmu:
• Digitálne umenie, AI v tvorbe, interaktívne inštalácie
• Virtuálna a rozšírená realita, generatívne umenie
• Sociálno-politické a ekologické témy v mediálnom umení

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI132/26	**Názov predmetu:** Exkurzia II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 21s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na exkurzii a diskusiách: 30 % Zber a analýza materiálov z festivalu: 20 % Individuálna umelecká recenzia – analýza vybraného diela: 40 % Prezentácia a kritická reflexia recenzie: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať exkurziu a aktívne sa zapojiť do analýzy diel. • Záverečný text musí byť odborne spracovaný, zdokumentovaný a reflektovať vlastný pohľad na festival. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť hlavné témy a technologické trendy prezentované na festivale Ars Electronica. • Identifikovať kľúčových umelcov, projekty a inštalácie v oblasti mediálneho umenia. • Opísať princípy digitálneho umenia, interaktívnych inštalácií a AI v umeleckej tvorbe. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať analytické metódy na hodnotenie mediálnych umeleckých diel. • Experimentovať s rôznymi formátmi umeleckej recenzie (textová analýza, vizuálna reflexia). • Vytvoriť odbornú recenziu na vybranú výstavu, inštaláciu alebo umelecký projekt. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť svoje pozorovania z festivalu s vlastnou umeleckou a akademickou praxou. • Zhodnotiť aktuálne umelecké a technologické trendy v kontexte digitálnej kultúry. • Aplikovať princípy umeleckej reflexie pri hodnotení diel, ktoré pracujú s AI a interaktivitou. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o sociálnych, etických a filozofických otázkach prezentovaných diel. • Reflektovať význam digitálneho umenia a nových médií pre spoločnosť. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o aktuálne dianie v oblasti digitálneho umenia a mediálnej kultúry. • Rozvíjať schopnosť vnímať a interpretovať multimediálne umelecké formy.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť umelecké diela na základe kontextu, technológie a umeleckého zámeru.
• Experimentovať s vlastnými prístupmi k umeleckej analýze a kritickému písaniu.

Stručná osnova predmetu:
• Príprava na exkurziu – výber tém, tvorba otázok pre umelcov a organizátorov
• Ars Electronica – história, vývoj a vplyv na digitálne umenie
• Analýza významných umeleckých diel a inštalácií z minulých ročníkov
• Štruktúra umeleckej recenzie – ako písať analytický a hodnotiaci text
• Exkurzia Ars Electronica – priama účasť na festivale, (sept. akad. roka)
• Prehľad tematických sekcií festivalu (AI & Creativity, Sound Art, BioArt, VR/AR, Eco-Tech Art)
• Zber materiálov pre analýzu – dokumentácia, rozhovory, fotografie, poznámky
• Analýza konkrétnych diel z aktuálnej výstavy festivalu
• Konzultácie k individuálnym recenziám a analýzam
• Finalizácia recenzie a prezentácia svojich pozorovaní
• Prezentácia a obhajoba analýz diel prezentovaných na Ars Electronica, Linz

Odporúčaná literatúra:
• Ars Electronica Festival Reports (každoročné kongresové, festivalové a výstavné katalógy)
• The Practice of Art and Science - European Digital Art and Science Network, vydavateľstvo: HATJE CANTZ
• The Practice of Art and AI, European ARTificial Intelligence Lab
• Edited by Andreas J. Hirsch, Markus Jandl, Gerfried Stocker. Text by Andreas J. Hirsch. Vydavateľstvo: HATJE CANTZ
• Lev Manovich: Artificial Aesthetics and Computational Art
• Christiane Paul: Digital Art
• Ryszard W. Kluszczyński: Interactive Art – From Media to Post-Media
• Online zdroje: Ars Electronica Archive, CreativeApplications.net, We Make Money Not Art

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Exkurzia poskytuje študentom možnosť priameho kontaktu so súčasným mediálnym a digitálnym umením, umeleckými inštaláciami a technologickými inováciami na jednom z najprestížnejších festivalov na svete – Ars Electronica v Linzi.
Študenti sa naučia analyzovať a interpretovať diela na základe umeleckých, technologických a konceptuálnych aspektov. Po exkurzii vypracujú odbornú recenziu na vybrané diela z aktuálnej prehliadky festivalu.
Hlavné oblasti záujmu:
• Digitálne umenie, AI v tvorbe, interaktívne inštalácie
• Virtuálna a rozšírená realita, generatívne umenie
• Sociálno-politické a ekologické témy v mediálnom umení

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI81/26	**Názov predmetu:** Experimentálne hudobné kompozície s AI
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 % Analýza AI generovaného diela: 30 % Individuálny projekt – AI-asistovaná kompozícia: 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení a seminárov. • Záverečný projekt musí byť koncepčne spracovaný a prezentovaný s analytickým komentárom. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy využitia umelej inteligencie v hudobnej tvorbe. • Identifikovať hlavné AI nástroje a ich rozdielne prístupy k generovaniu hudby. • Opísať metódy strojového učenia v kontexte experimentálnej hudby. 2. Aplikácia (Application) • Použiť AI softvéry na generovanie hudobných kompozícií. • Experimentovať s generatívnymi algoritmami pri tvorbe hudobných textúr a rytmických vzorcov. • Vytvoriť vlastnú AI-asistovanú hudobnú kompozíciu alebo interaktívny hudobný systém. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť AI generovanú hudbu s vizuálnymi a multimediálnymi prvkami. • Zhodnotiť možnosti spolupráce medzi ľudským skladateľom a AI systémami. • Aplikovať algoritmické metódy pri kompozičných rozhodnutiach. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o vplyve AI na hudobnú kreativitu a estetiku. • Reflektovať etické otázky spojené s používaním AI v umení. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o experimentálne využitie AI v hudbe. • Rozvíjať schopnosť spolupráce medzi ľudským a algoritmickým kompozičným procesom. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť rôzne generatívne modely na tvorbu hudby.
• Objavovať nové možnosti AI kompozície v umeleckej a audiovizuálnej tvorbe.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do umelej inteligencie v hudobnej tvorbe – história a súčasné trendy
2 Algoritmická hudba vs. AI generovaná hudba – rozdiely a vývoj
3 Princípy strojového učenia pre generatívnu hudbu
4 Experimentovanie s AI modelmi (Magenta, RAVE, MuseNet)
5 Interaktívna hudba a AI – adaptívne systémy pre živú tvorbu
6 Hudobná štruktúra v generatívnych modeloch
7 AI a zvukový dizajn – syntéza zvuku na základe trénovaných dát
8 Kompozícia v spolupráci s AI – kombinovanie ľudského a strojového prístupu
9 Estetika AI generovanej hudby – limity a možnosti kreativity
10 Experimentovanie so sieťovými modelmi a AI improvizáciou
11 Vytvorenie individuálneho alebo tímového AI-asistovaného hudobného projektu
12 Záverečná prezentácia a reflexia výstupov

Odporúčaná literatúra:

• Eduardo Reck Miranda: Artificial Intelligence, Music and Sound Art
• Curtis Roads: Composing Electronic Music: A New Aesthetic
• David Cope: Experiments in Musical Intelligence
• Nick Collins, Margaret Schedel, Scott Wilson: The Cambridge Companion to Electronic Music
• Online zdroje: Magenta Google, AI Music Creativity Research, TOPLAP Live Coding Network

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Experimentálne hudobné kompozície s AI sa zameriava na využitie umelej inteligencie (AI) pri generovaní, analýze a transformácii hudobných kompozícií. Študenti získajú prehľad o AI nástrojoch pre hudobnú tvorbu, pričom sa budú venovať generatívnym a interaktívnym hudobným systémom, strojovému učeniu pre hudbu a algoritmickým kompozičným metódam.
Kurz sa venuje:
• Histórii a súčasným trendom v AI generovanej hudbe.
• Experimentovaniu s AI nástrojmi (Magenta, OpenAI Jukebox, RAVE, AIVA, MuseNet).
• Prepojeniu strojového učenia s generatívnou hudbou.
• Interaktívnym AI systémom pre živé performancie a kompozíciu.
Metódy výučby
• Prednášky – teoretické základy AI v hudbe a analýza generatívnych modelov.
• Praktické cvičenia – práca s AI softvérmi a generatívnymi hudobnými nástrojmi.
• Analýza hudobných ukážok – interpretácia rôznych AI generovaných kompozícií.
• Diskusie – estetika, etika a budúcnosť AI v hudbe.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI82/26	**Názov predmetu:** Experimentálne výtvarné techniky a moderné prístupy
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Priebežná tvorba, účasť, konzultácie: 30 % Autorská séria min. 3 výstupov s rôznymi technikami: 50 % Dokumentácia a reflexia výstupov (textová + vizuálna forma): 20 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť na výučbe • Kreatívne zvládnutie techník a výtvarná integrita výstupu • Schopnosť argumentovať svoj výtvarný zámer a proces	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Rozumie základom experimentálnych techník a ich pozícii v dejinách umenia • Identifikuje moderné výtvarné prístupy v kontexte aktuálnych umeleckých trendov 2. Aplikácia • Vytvorí výstupy využívajúce rôzne experimentálne prístupy a techniky • Pracuje s netradičnými médiami a dokáže kombinovať materiály, štruktúry a formy 3. Integrovanie • Prepojí poznatky o technike s vlastným výtvarným zámerom • Vytvorí multimediálny alebo intermediálny výstup (objekt, inštalácia, akcia, kombinované médium) 4. Humanitná dimenzia • Reflektuje význam experimentu vo výtvarnej komunikácii • Diskutuje o význame výberu techniky ako nositeľa významu 5. Starostlivosť • Prejaví dôslednosť pri výbere, spracovaní a kombinovaní výtvarných materiálov • Kultivuje výtvarnú integritu výstupu 6. Metakognícia • Dokáže reflektovať svoj tvorivý proces a jeho výtvarný aj konceptuálny rámec • Zvažuje možnosti ďalšieho rozvoja experimentálnych prístupov v umeleckej praxi	
Stručná osnova predmetu:	

1 Úvod do experimentálnych techník – pojmy, príklady, súčasné pozície
2 Inovácie v klasických technikách – kresba, maľba, grafika
3 Kombinované techniky – koláž, asambláž, objekty
4 Experiment s farbou, textúrou a tvarom
5 Netradičné materiály – textil, plast, kov, sklo, recykláty
6 Digitálne prístupy – vektorová kresba, AI štýly, generovanie obrazov
7 Intermediálne prístupy – video, text, pohyb, zvuk ako výtvarný komponent
8 Inštalácia – site-specific, priestorová intervencia
9 Akčné a performatívne techniky – akcia, záznam, dokumentácia
10 Hybridné výstupy – spojenie analógových a digitálnych vrstiev
11 Diskusia a konzultácia konceptov autorských výstupov
12 Prezentácia autorského výstupu a reflexia procesu

Odporúčaná literatúra:
• Paul, C.: Digital Art. Thames & Hudson
• Bishop, C.: Installation Art. Tate Publishing
• Smith, T.: What is Contemporary Art?
• Rush, M.: New Media in Art
• Literatúra a dokumentácia vybraných umelcov (Case Studies)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet rozvíja schopnosť študentov experimentovať s výtvarným médiom cez netradičné a interdisciplinárne prístupy. Zameriava sa na nové materiály, technológie a koncepty, ktoré sú aktuálne v súčasnom umení, s dôrazom na tvorbu autorského výstupu mimo klasických výtvarných rámcov. Cieľom je budovať umeleckú citlivosť, koncepčné myslenie a vizuálnu kreativitu v súlade s vývojom súčasného výtvarného jazyka.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
doc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI127/26	**Názov predmetu:** Externý workshop I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshope: 40 % Dokumentácia a reflexia workshopu: 20 % Umelecký výstup: 30 % Prezentácia skúseností a výstupu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí preukázať aktívnu účasť na workshope a zapojiť sa do procesu tvorby. • Umelecký výstup musí reflektovať nadobudnuté zručnosti a poznatky. • Študent musí vypracovať stručnú reflexiu a dokumentáciu o priebehu workshopu.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy a techniky, ktoré si osvojil na workshope. • Identifikovať kľúčové metódy a prístupy využívané v danej umeleckej disciplíne. • Opísať praktické aplikácie nových poznatkov vo vlastnej umeleckej tvorbe. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať získané zručnosti a techniky pri tvorbe vlastného umeleckého výstupu. • Experimentovať s novými materiálmi, technológiami alebo postupmi. • Vytvoriť umelecký projekt alebo výstup reflektujúci skúsenosti z workshopu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky s praktickými skúsenosťami získanými počas workshopu. • Zhodnotiť prínos absolvovaného workshopu v širšom kontexte svojho štúdia. • Aplikovať získané zručnosti v budúcej tvorbe a umeleckej praxi. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o vlastných skúsenostiach s workshopom v rámci umeleckej komunity. • Reflektovať svoje silné a slabé stránky v kontexte novej techniky alebo prístupu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o rozširovanie svojich zručností a umeleckého portfólia. • Rozvíjať schopnosť kritického myslenia a sebahodnotenia vo vlastnej tvorbe. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu naučených techník a ich aplikáciu vo vlastných projektoch.
• Experimentovať s novými prístupmi na základe workshopových skúseností.

Stručná osnova predmetu:
Študent si môže vybrať workshop podľa svojho zamerania v lokálnom, národnom a medzinárodnom prostredí, napríklad:
• Digitálne umenie a AI generatívne techniky (napr. Ars Electronica AI Lab)
• Interaktívne médiá a multimédiá (napr. TouchDesigner Masterclass)
• Tradičné výtvarné techniky v digitálnom veku (napr. Experimentálna grafika)
• Dizajn a vizuálna komunikácia (napr. Motion Design Workshop)
• Zvukové umenie a performancia (napr. Sonic Experiments v Max/MSP)

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Externý workshop umožňuje študentom rozšíriť svoje zručnosti a vedomosti prostredníctvom účasti na odborných workshopoch, ktoré sú relevantné pre ich študijný program.
Cieľom je:
• Podporiť individuálny rozvoj študenta výberom špecializovaného workshopu.
• Prepojiť akademické vzdelanie s praktickou skúsenosťou v externom umeleckom alebo technologickom prostredí.
• Preukázať aktívnu účasť na workshope a vypracovať umelecký výstup alebo prezentáciu.
Študent si sám volí workshop. Výber workshopu musí byť schválený garantom predmetu.
Podmienky schválenia workshop:
o Workshop musí byť tematicky relevantný k študijnému programu.
o Dĺžka trvania: Minimálne 2 dni intenzívneho workshopu alebo ekvivalentná forma vzdelávania.
o Forma: Workshop vedený externými lektormi, umeleckými profesionálmi alebo v rámci odborných festivalov.
o Miesto: Externé vzdelávacie centrá, umelecké ateliéry, laboratóriá, workshopy na umeleckých festivaloch alebo v akademických inštitúciách.
o Študent musí preukázať aktívnu účasť, vytvoriť a prezentovať (v rámci interného seminára alebo hodnotenia) prezentáciu alebo umelecký výstup inšpirovaný workshopom (dielo, projekt, multimediálny výstup)..

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
prof. MgA. Ing. Michal Murin, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI128/26	**Názov predmetu:** Externý workshop II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** externé blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshope: 40 % Dokumentácia a reflexia workshopu: 20 % Umelecký výstup: 30 % Prezentácia skúseností a výstupu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí preukázať aktívnu účasť na workshope a zapojiť sa do procesu tvorby. • Umelecký výstup musí reflektovať nadobudnuté zručnosti a poznatky. • Študent musí vypracovať stručnú reflexiu a dokumentáciu o priebehu workshopu.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy a techniky, ktoré si osvojil na workshope. • Identifikovať kľúčové metódy a prístupy využívané v danej umeleckej disciplíne. • Opísať praktické aplikácie nových poznatkov vo vlastnej umeleckej tvorbe. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať získané zručnosti a techniky pri tvorbe vlastného umeleckého výstupu. • Experimentovať s novými materiálmi, technológiami alebo postupmi. • Vytvoriť umelecký projekt alebo výstup reflektujúci skúsenosti z workshopu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky s praktickými skúsenosťami získanými počas workshopu. • Zhodnotiť prínos absolvovaného workshopu v širšom kontexte svojho štúdia. • Aplikovať získané zručnosti v budúcej tvorbe a umeleckej praxi. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o vlastných skúsenostiach s workshopom v rámci umeleckej komunity. • Reflektovať svoje silné a slabé stránky v kontexte novej techniky alebo prístupu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o rozširovanie svojich zručností a umeleckého portfólia. • Rozvíjať schopnosť kritického myslenia a sebahodnotenia vo vlastnej tvorbe. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu naučených techník a ich aplikáciu vo vlastných projektoch.
• Experimentovať s novými prístupmi na základe workshopových skúseností.

Stručná osnova predmetu:
Študent si môže vybrať workshop podľa svojho zamerania v lokálnom, národnom a medzinárodnom prostredí, napríklad:
• Digitálne umenie a AI generatívne techniky (napr. Ars Electronica AI Lab)
• Interaktívne médiá a multimédiá (napr. TouchDesigner Masterclass)
• Tradičné výtvarné techniky v digitálnom veku (napr. Experimentálna grafika)
• Dizajn a vizuálna komunikácia (napr. Motion Design Workshop)
• Zvukové umenie a performancia (napr. Sonic Experiments v Max/MSP)

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Externý workshop umožňuje študentom rozšíriť svoje zručnosti a vedomosti prostredníctvom účasti na odborných workshopoch, ktoré sú relevantné pre ich študijný program.
Cieľom je:
• Podporiť individuálny rozvoj študenta výberom špecializovaného workshopu.
• Prepojiť akademické vzdelanie s praktickou skúsenosťou v externom umeleckom alebo technologickom prostredí.
• Preukázať aktívnu účasť na workshope a vypracovať umelecký výstup alebo prezentáciu.
Študent si sám volí workshop. Výber workshopu musí byť schválený garantom predmetu.
Podmienky schválenia workshop:
o Workshop musí byť tematicky relevantný k študijnému programu.
o Dĺžka trvania: Minimálne 2 dni intenzívneho workshopu alebo ekvivalentná forma vzdelávania.
o Forma: Workshop vedený externými lektormi, umeleckými profesionálmi alebo v rámci odborných festivalov.
o Miesto: Externé vzdelávacie centrá, umelecké ateliéry, laboratóriá, workshopy na umeleckých festivaloch alebo v akademických inštitúciách.
o Študent musí preukázať aktívnu účasť, vytvoriť a prezentovať (v rámci interného seminára alebo hodnotenia) prezentáciu alebo umelecký výstup inšpirovaný workshopom (dielo, projekt, multimediálny výstup)..

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
prof. MgA. Ing. Michal Murin, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI129/26	**Názov predmetu:** Externý workshop III
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshope: 40 % Dokumentácia a reflexia workshopu: 20 % Umelecký výstup: 30 % Prezentácia skúseností a výstupu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí preukázať aktívnu účasť na workshope a zapojiť sa do procesu tvorby. • Umelecký výstup musí reflektovať nadobudnuté zručnosti a poznatky. • Študent musí vypracovať stručnú reflexiu a dokumentáciu o priebehu workshopu.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy a techniky, ktoré si osvojil na workshope. • Identifikovať kľúčové metódy a prístupy využívané v danej umeleckej disciplíne. • Opísať praktické aplikácie nových poznatkov vo vlastnej umeleckej tvorbe. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať získané zručnosti a techniky pri tvorbe vlastného umeleckého výstupu. • Experimentovať s novými materiálmi, technológiami alebo postupmi. • Vytvoriť umelecký projekt alebo výstup reflektujúci skúsenosti z workshopu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky s praktickými skúsenosťami získanými počas workshopu. • Zhodnotiť prínos absolvovaného workshopu v širšom kontexte svojho štúdia. • Aplikovať získané zručnosti v budúcej tvorbe a umeleckej praxi. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o vlastných skúsenostiach s workshopom v rámci umeleckej komunity. • Reflektovať svoje silné a slabé stránky v kontexte novej techniky alebo prístupu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o rozširovanie svojich zručností a umeleckého portfólia. • Rozvíjať schopnosť kritického myslenia a sebahodnotenia vo vlastnej tvorbe. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu naučených techník a ich aplikáciu vo vlastných projektoch.
• Experimentovať s novými prístupmi na základe workshopových skúseností.

Stručná osnova predmetu:
Študent si môže vybrať workshop podľa svojho zamerania v lokálnom, národnom a medzinárodnom prostredí, napríklad:
• Digitálne umenie a AI generatívne techniky (napr. Ars Electronica AI Lab)
• Interaktívne médiá a multimédiá (napr. TouchDesigner Masterclass)
• Tradičné výtvarné techniky v digitálnom veku (napr. Experimentálna grafika)
• Dizajn a vizuálna komunikácia (napr. Motion Design Workshop)
• Zvukové umenie a performancia (napr. Sonic Experiments v Max/MSP)

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Externý workshop umožňuje študentom rozšíriť svoje zručnosti a vedomosti prostredníctvom účasti na odborných workshopoch, ktoré sú relevantné pre ich študijný program.
Cieľom je:
• Podporiť individuálny rozvoj študenta výberom špecializovaného workshopu.
• Prepojiť akademické vzdelanie s praktickou skúsenosťou v externom umeleckom alebo technologickom prostredí.
• Preukázať aktívnu účasť na workshope a vypracovať umelecký výstup alebo prezentáciu.
Študent si sám volí workshop. Výber workshopu musí byť schválený garantom predmetu.
Podmienky schválenia workshop:
o Workshop musí byť tematicky relevantný k študijnému programu.
o Dĺžka trvania: Minimálne 2 dni intenzívneho workshopu alebo ekvivalentná forma vzdelávania.
o Forma: Workshop vedený externými lektormi, umeleckými profesionálmi alebo v rámci odborných festivalov.
o Miesto: Externé vzdelávacie centrá, umelecké ateliéry, laboratóriá, workshopy na umeleckých festivaloch alebo v akademických inštitúciách.
o Študent musí preukázať aktívnu účasť, vytvoriť a prezentovať (v rámci interného seminára alebo hodnotenia) prezentáciu alebo umelecký výstup inšpirovaný workshopom (dielo, projekt, multimediálny výstup)..

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
prof. MgA. Ing. Michal Murin, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI130/26	**Názov predmetu:** Externý workshop IV
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshope: 40 % Dokumentácia a reflexia workshopu: 20 % Umelecký výstup: 30 % Prezentácia skúseností a výstupu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí preukázať aktívnu účasť na workshope a zapojiť sa do procesu tvorby. • Umelecký výstup musí reflektovať nadobudnuté zručnosti a poznatky. • Študent musí vypracovať stručnú reflexiu a dokumentáciu o priebehu workshopu.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy a techniky, ktoré si osvojil na workshope. • Identifikovať kľúčové metódy a prístupy využívané v danej umeleckej disciplíne. • Opísať praktické aplikácie nových poznatkov vo vlastnej umeleckej tvorbe. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať získané zručnosti a techniky pri tvorbe vlastného umeleckého výstupu. • Experimentovať s novými materiálmi, technológiami alebo postupmi. • Vytvoriť umelecký projekt alebo výstup reflektujúci skúsenosti z workshopu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky s praktickými skúsenosťami získanými počas workshopu. • Zhodnotiť prínos absolvovaného workshopu v širšom kontexte svojho štúdia. • Aplikovať získané zručnosti v budúcej tvorbe a umeleckej praxi. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o vlastných skúsenostiach s workshopom v rámci umeleckej komunity. • Reflektovať svoje silné a slabé stránky v kontexte novej techniky alebo prístupu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o rozširovanie svojich zručností a umeleckého portfólia. • Rozvíjať schopnosť kritického myslenia a sebahodnotenia vo vlastnej tvorbe. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu naučených techník a ich aplikáciu vo vlastných projektoch.
• Experimentovať s novými prístupmi na základe workshopových skúseností.

Stručná osnova predmetu:

Študent si môže vybrať workshop podľa svojho zamerania v lokálnom, národnom a medzinárodnom prostredí, napríklad:
• Digitálne umenie a AI generatívne techniky (napr. Ars Electronica AI Lab)
• Interaktívne médiá a multimédiá (napr. TouchDesigner Masterclass)
• Tradičné výtvarné techniky v digitálnom veku (napr. Experimentálna grafika)
• Dizajn a vizuálna komunikácia (napr. Motion Design Workshop)
• Zvukové umenie a performancia (napr. Sonic Experiments v Max/MSP)

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Externý workshop umožňuje študentom rozšíriť svoje zručnosti a vedomosti prostredníctvom účasti na odborných workshopoch, ktoré sú relevantné pre ich študijný program.
Cieľom je:
• Podporiť individuálny rozvoj študenta výberom špecializovaného workshopu.
• Prepojiť akademické vzdelanie s praktickou skúsenosťou v externom umeleckom alebo technologickom prostredí.
• Preukázať aktívnu účasť na workshope a vypracovať umelecký výstup alebo prezentáciu.
Študent si sám volí workshop. Výber workshopu musí byť schválený garantom predmetu.
Podmienky schválenia workshop:
o Workshop musí byť tematicky relevantný k študijnému programu.
o Dĺžka trvania: Minimálne 2 dni intenzívneho workshopu alebo ekvivalentná forma vzdelávania.
o Forma: Workshop vedený externými lektormi, umeleckými profesionálmi alebo v rámci odborných festivalov.
o Miesto: Externé vzdelávacie centrá, umelecké ateliéry, laboratóriá, workshopy na umeleckých festivaloch alebo v akademických inštitúciách.
o Študent musí preukázať aktívnu účasť, vytvoriť a prezentovať (v rámci interného seminára alebo hodnotenia) prezentáciu alebo umelecký výstup inšpirovaný workshopom (dielo, projekt, multimediálny výstup)..

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

prof. MgA. Ing. Michal Murin, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI83/26	**Názov predmetu:** Filmová tvorba I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na cvičeniach: 30% Praktické úlohy a tvorivé projekty: 50% Záverečný výstup (kameramanské cvičenia): 20% • Na úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť min. 60% z celkového hodnotenia. • Vyžaduje sa aktívna účasť na cvičeniach, tvorba projektov a realizácia semestrálnych filmových etúd.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Získať systematický prehľad filmových vyjadrovacích prostriedkov (kamera, strih, réžia, dramaturgia, scenáristika). • Vedieť teoreticky definovať kľúčové pojmy týkajúce sa kompozície, pohybu kamery a práce so svetlom. Aplikácia (Application) • Učiť sa rozmýšľať nad prirodzeným svetlom a využiť ho pri nakrúcaní. • Prakticky aplikovať kompozičné usporiadanie v zábere a jeho nadväznosť v strihovej konštrukcii. Integrovanie (Integration) • Porovnať analógové a digitálne prístupy pri snímaní a zhodnotiť ich vplyv na tvorivý proces. • Kombinovať kameramanské princípy so scénografiou, kostýmami či lokáciou v praxi. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Uvedomiť si význam obrazového rozprávania pri sprostredkovaní emócií a myšlienok. • Rozvíjať tímový prístup (asistent kamery, osvetľovač) ako súčasť profesionálnej filmovej produkcie. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť zodpovednosť za precíznu kompozíciu a kvalitný vizuálny výstup. • Dodržiavať bezpečnostné a etické zásady pri manipulácii s kamerovou a svetelnou technikou. Metakognícia (Learning How to Learn) • Analyzovať a zlepšovať vlastné kameramanské cvičenia z hľadiska technickej a estetickej kvality. • Skúmať nové trendy a nástroje (vrátane AI) pre neustály rast v oblasti kameramanskej tvorby.	

Stručná osnova predmetu:
1. Postup kameramana pri stavbe záberu
2. Čo je to záber a jeho veľkosti
3. Obrazové formáty
4. Kompozícia statického filmového záberu
5. Kompozícia obrazu v pohybe
(Ku každej kapitole bude priradené jedno filmové cvičenie.)

Odporúčaná literatúra:
• Ľubomír Viluda: Filmová tvorba: súbor praktických cvičení pre bakalárske štúdium Filmovej dokumentárnej tvorby, Akadémia umení v Banskej Bystrici, Fakulta dramatických umení, 2016.
• A. Szomolányi: Kameramanská tvorba pre dokumentaristu I, II. Akadémia umení v BB, 2009.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Osvojiť si kľúčové princípy práce s kamerou (expozícia, hĺbka ostrosti, kompozícia).
2. Naučiť sa pracovať so svetelným dizajnom a základnými pohybovými technikami kamery.
3. Vytvoriť krátke kameramanské etudy, ktoré demonštrujú zvládnutie obrazovej kvality a kreatívnej atmosféry.
Charakter ateliérovej výučby
Praktické osvojenie základných techník filmovej tvorby (kompozícia, pohyb kamery, práca so svetelnými zdrojmi).
• Dôraz na vyváženú kompozíciu a prácu s rôznymi druhmi svetla (tvrdé/mäkké, rôzna farebná teplota).
• Počas zimného semestra študenti vypracujú krátke filmové cvičenia zamerané na precíznu prácu s obrazom a atmosférou.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: cca 100 hodín na semester
o Kontaktná výučba: približne 24 hodín (2 hodiny týždenne alebo bloková výučba)
o Individuálna práca: cca 76 hodín (samostatné cvičenia, príprava projektov, samoštúdium

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Valery Neskaradziany

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI84/26	**Názov predmetu:** Filmová tvorba II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na cvičeniach: 30% Praktické úlohy a tvorivé projekty: 50% Záverečný výstup (kameramanské cvičenia): 20% • Na úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť min. 60% z celkového hodnotenia. • Vyžaduje sa aktívna účasť na cvičeniach, tvorba projektov a realizácia semestrálnych filmových etúd.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Teoreticky definovať pokročilé postupy snímania pohyblivých záberov. • Pochopiť kinematografický obraz v kontexte priestoru a pohybu. Aplikácia (Application) • Prakticky aplikovať rôzne typy kamerových pohybov (jazda, transfokácia, ručná kamera). • Vytvoriť krátke filmové cvičenia so špecifickými kameramanskými výzvami (napr. dynamická scéna, rozhovor). Integrovanie (Integration) • Prepájať kameramanské princípy s ostatnými zložkami tvorby (réžia, scenár, zvuk) pri komplexných záberoch. • Porovnávať a vyhodnocovať rozdiely medzi rôznymi kamerovými technikami v kontexte žánru a atmosféry. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Pochopiť význam priestorového rozvrhnutia a pohybu pre vnímanie postáv, deja a emócií. • Rozvíjať cit pre komunikáciu v rámci tímu (asistenti, zvukári, herci) pri náročnejších scénach. Starostlivosť (Caring) • Dbať na profesionálnu prípravu natáčania, bezpečnosť pri pohyboch kamery a rešpekt k miestu natáčania. • Preukázať zodpovednosť za technickú kvalitu záberov a kontinuitu pri strihu. Metakognícia (Learning How to Learn) • Kriticky analyzovať vlastné výsledky, hľadať príležitosti na zlepšenie priestorovej koncepcie a pohybu.	

• Systematicky objavovať aktuálne trendy v oblasti kinematografie (napr. nové stabilizačné systémy, drony, AI tracking).

Stručná osnova predmetu:
1. Kinematografický obraz a priestor
2. Transfokátor a jeho využitie
3. Fixácia a pohyb kamery
4. Ručná kamera alebo nakrúcanie z ruky
5. Interview alebo predkamerová výpoveď vo filme
Ku každej kapitole bude priradené jedno filmové cvičenie.

Odporúčaná literatúra:
• Ľubomír Viluda: Filmová tvorba: súbor praktických cvičení pre bakalárske štúdium Filmovej dokumentárnej tvorby, Akadémia umení v Banskej Bystrici, Fakulta dramatických umení, 2016.
• A. Szomolányi: Kameramanská tvorba pre dokumentaristu I, II. Akadémia umení v BB, 2009.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Prehĺbiť kľúčové znalosti filmovej tvorby so zameraním na komplexnejšie scény.
2. Osvojiť si pokročilé pohyby kamery (ručná kamera, transfokátor, rôzne stabilizačné systémy).
3. Vybudovať silnejší zmysel pre priestor, pohyb a dramaturgickú funkciu obrazu vo filmovom diele.
Charakter ateliérovej výučby
Predmet nadväzuje na základy osvojené v zimnom semestri. Študenti sa zameriavajú na pokročilejšie kameramanské a filmové postupy, s dôrazom na priestorové vnímanie obrazu a tvorbu dynamickejších záberov.
• Rozšírenie práce so svetelnými situáciami a pohybovými technikami kamery.
• Tvorba komplexnejších praktických cvičení, ktoré prepájajú kameramanské zručnosti s réžiou, dramaturgiou a zvukom.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: cca 100 hodín na semester
o Kontaktná výučba: približne 24 hodín (2 hodiny týždenne alebo bloková výučba)
o Individuálna práca: cca 76 hodín (samostatné cvičenia, príprava projektov, samoštúdium)
(Rozsah je prispôsobený charakteru ateliérovej výučby, ktorá kladie dôraz na praktické cvičenia.)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Valery Neskaradziany

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI56/26	**Názov predmetu:** Filmové minimum pre digitálnych autorov
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Účasť a aktívna práca na seminároch: 30#% Storyboard alebo návrh obrazovej sekvencie: 30#% Realizácia a prezentácia krátkej sekvencie (1 – 2 min): 40#% Podmienky hodnotenia: • Min. 80 % účasť na kontaktnej výučbe (prednášky, semináre, praktické cvičenia). • Odovzdanie požadovaných výstupov podľa zadania (storyboard, video). • Schopnosť zdôvodniť vizuálne rozhodnutia a ich účinok. • Na úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť min. 60 % z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Poznať základné pojmy (tvorba mizanscény, jej súčasti, druhy záberov). • Rozumieť vizuálnemu a časovému usporiadaniu záberov (strihová skladba, rytmus). Aplikácia (Application) • Tvoriť storyboard alebo vizuálny návrh jednoduchej sekvencie. • Vytvoriť krátke video (1 – 2 min.) s použitím základných výrazových prostriedkov (kompozícia, pohyb, zvuk). Integrovanie (Integration) • Prepojiť obraz so zvukom, rytmom a významom s cieľom dosiahnuť zrozumiteľný i pôsobivý audiovizuálny výsledok. • Vnímať video ako priestor pre vyjadrenie osobnej výpovede, nie len ako záznam. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Chápať film ako nástroj komunikácie a umeleckého postoja. • Reflektovať spoločenské a emocionálne vrstvy pohyblivého obrazu. Starostlivosť (Caring) • Kultivovať prácu s obrazovou a zvukovou zložkou filmu s ohľadom na ich etickú a umeleckú hodnotu. • Uvedomovať si dôsledky obrazovej výpovede na vnímanie diváka. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Reflektovať vlastné rozhodnutia pri výbere záberu, strihu či zvuku; rozvíjať schopnosť argumentácie vizuálneho zámeru.
• Zdokonaľovať sa na základe spätnej väzby a objavovať nové možnosti filmového prejavu.

Stručná osnova predmetu:
1. Ako začať prácu s kamerou, alebo čo spraviť predtým, ako zapneš kameru
2. Čo je to záber a jeho veľkosť
3. Obrazové formáty
4. Kompozícia samostatného, statického, filmového záberu
5.. Kompozícia obrazu v pohybe
6. Uhly kamery, alebo odkiaľ a ako sa bude na scénu pozerať kamera
7. Kinematografický obraz a priestor
8. Transfokátor a jeho použitie
9. Fixácia a pohyb kamery
10 Ručná kamera, alebo nakrúcanie z ruky
11. Produkcia audiovizuálneho diela
12. Postprodukcia audiovizuálneho diela

Odporúčaná literatúra:
• Jerzy Płażewski: Filmová řeč, Nakladatelství Orbis, Praha 1967
https://is.muni.cz/el/1433/podzim2017/VV050/um/Filmova_rec__CZE_.pdf
• Marcela Plítková: Filmový šlabikár, Národné osvetové centrum, Bratislava 2000
• Jozef Hrabák: Poetika, Československý spisovatel, Praha 1973

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Poskytnúť základné teoretické i praktické vedomosti o filmovom jazyku.
2. Vytvoriť priestor na pochopenie vizuálneho, rytmického a významového potenciálu pohyblivého obrazu.
3. Naučiť študentov základom tvorby audiovizuálneho diela (krátke cvičenia a praktické projekty).
4. Rozvíjať kritické a kreatívne myslenie v oblasti filmovej tvorby, s dôrazom na komunikáciu, umelecký postoj a responsibility voči obrazovej výpovedi.
Charakter výučby
Predmet je určený študentom výtvarného, hudobného a digitálneho zamerania, ktorí nemajú predchádzajúcu skúsenosť s filmovým alebo video médiom. Poskytuje základy filmového jazyka, pričom sa zameriava na vizuálne, rytmické a významové nástroje – dôležité pre audiovizuálne myslenie a tvorbu.
Študenti sa oboznámia so základmi výroby audiovizuálneho diela: práca so záberom, kompozíciou, pohybom, svetlom, rytmom, strihom a zvukom. Dôraz sa kladie na tvorivé uvažovanie o filme ako výpovedi a multimediálnom priestore, kde obraz, zvuk a čas splývajú do jednotného výrazu.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Valery Neskaradziany

Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI13/26	**Názov predmetu:** Filozofické problémy súčasného umenia I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 30 % Esej: filozofická reflexia konkrétneho diela alebo problému: 40 % Prezentácia vlastnej analýzy sformulovaného filozofického problému s diskusiou: 30 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť • Schopnosť formulovať, zdôvodniť a obhájiť vlastný filozofický postoj • Odovzdanie všetkých zadaných výstupov v požadovanej kvalite	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Pomenovať a vysvetliť kľúčové pojmy ako dielo, médium, reprezentácia, forma, význam, materiál, autorské gesto • Porozumieť základom filozofickej reflexie o tvorbe, percepcii a interakcii s umením. 2. Aplikácia • Formulovať vlastné filozofické otázky vychádzajúce z konkrétneho umeleckého diela alebo praxe • Analyzovať konceptuálny rozmer tvorby a diel súčasného umenia. 3. Integrovanie • Prepojiť filozofické pojmy s poznatkami z dejín jednotlivých umeleckých druhov a s aktuálnymi tendenciami v umení. • Premýšľať o vlastnej tvorbe ako o nositeľovi ontologických, etických a epistemických hodnôt. 4. Humanitná dimenzia • Reflektovať pozíciu subjektu vo vzťahu k svetu, médiám a spoločenskej realite prostredníctvom umeleckej tvorby • Porozumieť role umeleckej skúsenosti s umením. 5. Starostlivosť • Uvedomiť si zodpovednosť umeleckého gesta v kultúrnom a spoločenskom priestore • Rozvíjať filozofickú citlivosť pre význam, účinok a hodnoty umeleckého prejavu. 6. Metakognícia • Rozlišovať medzi tvorivosťou (jazykom umenia) a filozofickou reflexiou umeleckého prejavu.	

• Kultivovať schopnosť vyjadrovať svoje umelecké rozhodnutia v argumentačne ucelenej podobe.

Stručná osnova predmetu:

1 filozofia a umenie (úvod, vzťah medzi filozofiou, estetikou a umeleckou praxou)
2 filozofia umenia, estetika a poetika
3 metódy filozofickej analýzy a umenie
4 identifikácia a definícia umenia
5 tvorba a originalita
6 umenie ako jazyk (obraz, slovo, zvuk, text ...)
7 umenie ako systém znakov (znak, rozmery semiózy)
8 problém reprezentácie
9 expresia a emócie v umení
10 prezentácie projektov a diskusia
11 prezentácie projektov a diskusia
12 prezentácie projektov a diskusia

Odporúčaná literatúra:

• Shusterman, R.: Estetika pragmatizmu. Bratislava: Kalligram, 2003.
• Peirce, C. S.: Logika ako semiotika: teória znakov. In: Višňovský, E. – Mihina, F. (eds.): Pragmatizmus. Malá antológia filozofie 20. storočia. Bratislava: Iris, 1998, 131 – 151.
• Goodman, N: Jazyky umění. Praha: Academia, 2007.
• M. Boden: Creativity and Art. Oxford, New York: Uxford University Press, 2010.
• Kulka, T. - Ciporanov, D. (eds.): Co je umění? Praha: Pavel Mervart, 2011.
• Lev Manovich: The Language of New Media. Cambrdige MA, London: MIT Press, 2000.
• Online zdroje: Estetika, ESPES, Artforum, e-flux, Journal of Visual Culture

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Filozofické problémy súčasného umenia I. poskytuje študentom prehľad o hlavných filozofických problémoch, ktoré vyplynuli z úvah o (súčasnom) umení a jeho vývoji, a ktoré spätne ovplyvňujú aj jeho vývoj.
Kurz sa zameriava na vzťah medzi umeleckou praxou a filozofickým výskumom problémov, analyzuje, ako filozofické koncepty formovali estetiku a tvorbu v 20. a 21. storočí.
Nejde o dejiny filozofie, ale o uvedenie do filozofického myslenia prostredníctvom problémov, ktoré rezonujú v súčasnom umení – tvorivosť, originalita, autenticita, , reprezentácia, materiálnosť a algoritmizácia.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

Mgr. Michal Šedík, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI14/26	**Názov predmetu:** Filozofické problémy súčasného umenia II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Účasť a diskusia: 30 % Esej: reflexia vlastnej praxe vo svetle konkrétnej filozofickej koncepcie: 40 % Prezentácia problému a jeho argumentačná obhajoba: 30 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť • Odovzdanie písomnej práce • Aktívna účasť na diskusii a prezentáciách	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Poznať vybrané filozofické koncepcie: Haraway, Eco, Latour, Flusser, Rancière, Groys, • Rozumieť pojmom ako: poznanie, udalosť, zmysel, médium, reprezentácia, moc, materialita, interpretácia, veda, výskum v umení 2. Aplikácia • Aplikovať konceptuálnu analýzu na konkrétne umelecké diela a vlastnú tvorbu • Rozpoznať filozofické súvislosti v tvorivých umelelckých stratégiách a postupoch. 3. Integrovanie • Prepojiť filozofické myslenie s otázkami tvorby, zmyslu, spoločenského významu a digitálnych nástrojov. • Chápať filozofiu ako nástroj orientácie (prekladu) medzi disciplínami prírodných, sociálnych, humanitných vied a umenia. 4. Humanitná dimenzia • Reflektovať dôsledky umeleckých rozhodnutí v etickej a ontologickej rovine • Uvažovať o umení a tvorbe ako o forme tvorivej participácie v spoločnosti, nie len autorskej výpovede. 5. Starostlivosť • Rozvíjať záujem o premýšľanie, ktoré presahuje bežné interpretačné rámce a vedie k hlbšiemu porozumeniu tvorby a konania ostatných. • Vnímať vlastnú tvorbu ako súčasť zložitého súboru vzťahov, foriem a svetov. 6. Metakognícia	

• Samostatne formulovať a kriticky prehodnocovať vlastné filozofické predpoklady a východiská.
• Viesť otvorenú, ale konzistentnú a platnú argumentáciu v rámci umeleckej reflexie

Stručná osnova predmetu:
1 interpretácia a tvorba
2 interpretácia, otvorenosť, autorstvo
3 problém média 1 (médium, dielo, tvorca, kontext)
4 problém média 2 (tradičné/technické m., remediácia, ... AI)
5 Priestor, čas a reprezentácia
6 umenie, moc a ideológia
7 umenie a politika
8 umenie a/ako poznanie (umenie vs. veda)
9 umenie a/ako výskum (umenie a/ako filozofia, sociológia, dejiny umenia)
10 prezentácie projektov
11 prezentácie projektov
12 prezentácie projektov

Odporúčaná literatúra:

• Eco, U. a kol.: Interpretácia a nadinterpretácia. Bratislava: Archa, 1995.
• Haraway, J. D.: A cyborg manifesto. In: Haraway, J. D. – Wolfe, C. (eds.): Manifestly Haraway. University of Minesota Press, 2016, s. 3-90.
• Benjamin, W.: Umelecké dielo vo veku svojej technickej reprodukovateľnosti. In: Iluminácie. Bratislava : Kalligram, 1999. s. 194 - 225.
• Flusser, V.: Do universa technických obrazů. Praha
• Boden, M.: AI Its nature and Future. Oxford: Oxford University Press, 2016.
• Ranciére, J.: Emancipovaný divák. Bratislava: Divadelný ústav, 2015.
• Groys, B.: Art Power. London, Cambridge MA.: MIT Press, 2013.
• Holdridge, L. – MacLeod, K.(eds.) (2006): Thinking through Art. London – New York
• Mitášová, M. – Zervan, M. (eds.) (2025): Umelecký výskum v diskusii. Bratislava: VŠVU.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Druhá časť predmetu rozvíja schopnosť filozofickej reflexie prostredníctvom práce s pokročilejšími témami a súčasnými koncepciami, ktoré výrazne ovplyvňujú umenie v digitálnom, hybridnom a posthumanistickom prostredí.
Zameriava sa na premýšľanie o podmienkach súčasného umelca, špecifikách umeleckého výskumu, otázkach interpretácie, rozdielu medzi tradičnými a technickými médiami, autorstva a spoluautorstva (napr. AI), ako aj na širšie filozofické kategórie času, priestoru, udalosti, moci, algoritmu v súvislosti s umením.
Predmet kladie dôraz na schopnosť analýzy, interpretácie, argumentácie, formulovania otázok a uvažovania o vlastnej praxi v širšom konceptuálnom rámci.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
Mgr. Michal Šedík, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI15/26	**Názov predmetu:** Financovanie umeleckých projektov
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Analýza grantového modelu – písomná práca: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – návrh grantovej žiadosti: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Výsledky vzdelávania (Learning Outcomes) Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy grantového financovania v kultúrnom a umeleckom sektore. • Identifikovať hlavné domáce a medzinárodné grantové programy. • Opísať štruktúru grantovej žiadosti a hodnotiace kritériá grantových výziev. 2. Aplikácia (Application) • Analyzovať vhodnosť rôznych grantových schém pre konkrétny projekt. • Aplikovať princípy efektívneho písania grantových žiadostí. • Experimentovať s rozpočtovými modelmi pre grantovo financované projekty. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť umelecké a kultúrne projekty s dostupnými finančnými zdrojmi. • Zhodnotiť dlhodobé možnosti grantového financovania pre svoju umeleckú činnosť. • Aplikovať administratívne a právne zásady pri riadení grantových projektov. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o vplyve grantovej podpory na rozvoj umeleckých a kreatívnych komunít. • Reflektovať svoje možnosti financovania v kontexte umeleckej a kultúrnej produkcie. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o dlhodobé získavanie grantov a projektový manažment v umení. • Rozvíjať schopnosť budovania grantových stratégií pre individuálnu aj kolektívnu tvorbu.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť rôzne grantové výzvy a optimalizovať svoje prístupy k ich získavaniu.
• Experimentovať s rôznymi formami financovania umeleckých projektov.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do grantového financovania – základné pojmy, typy grantov
2 Domáce grantové schémy – Fond na podporu umenia, Nadácia Tatra banky, Nadačný fond Telekom, VÚB
3 Zahraničné granty – Creative Europe, Visegrad Fund, EÚ fondy, Goethe-Institut, British Council
4 Ako vyhľadávať grantové výzvy – stratégie a databázy grantových programov
5 Písanie úspešnej grantovej žiadosti – štruktúra, jazyk a argumentácia
6 Rozpočtovanie v grantových projektoch – kalkulácie, oprávnené výdavky, reporting
7 Administratíva a reporting – zmluvy, účtovníctvo, dokumentácia, vyučtovávanie
8 Grantové programy pre umelecké rezidencie, mobility a medzinárodné spolupráce
9 Prípadové štúdie – úspešné grantové projekty a analýza ich stratégií
10 Alternatívne modely financovania – crowdfunding, kombinované financovanie
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba grantových stratégií

Odporúčaná literatúra:
• SVOZILOVÁ, A. 2016. Projektový management. Praha : Grada Publishing, 2016. 424 s. ISBN 9788027100750.
• European Commission: Creative Europe Programme Guide
• Online zdroje: Creative Europe, Arts Council, Fond na podporu umenia (FPU), Audiovizuálny fond, AGoethe-Institut, British Council, Vyšegrátsky fond
• Online zdroje nadačné fondy: Tatrabanka, SPP, Orange Slovensko
• DOLEŽAL, Jan, Pavel MÁCHAL, a Branislav LACKO, 2012. Projektový management podle IPMA: 22 šablon klíčových dokumentů a 3 kompletní reálné projekty. 2., aktualiz. a dopl. vyd. Praha: Grada. 526 s. ISBN 978-80-247-4275-5.
• TÓTH, M., ŠAGATOVÁ, S., ŠTETKA, P. 2021. Nákladový controlling. Zbierka príkladov.Bratislava : Woters Kluver, 2021. ISBN 9788057103950

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Financovanie umeleckých projektov poskytuje študentom prehľad o grantových mechanizmoch na podporu umenia, kultúry a kreatívnych projektov na národnej aj medzinárodnej úrovni.
Študenti sa naučia vyhľadávať vhodné grantové programy, písať úspešné grantové žiadosti, pripravovať rozpočty a efektívne riadiť grantové projekty.
Kurz sa zameriava na praktické aspekty získavania finančných zdrojov, administratívne a právne požiadavky grantového financovania a stratégiu dlhodobého využívania grantov pre umelecké iniciatívy.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
Ing. Janka Šúrová, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI85/26	**Názov predmetu:** GameArt I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na výučbe a experimentálne cvičenia: 20 % Tvorba samostatného interaktívneho projektu: 40 % Technické riešenie a kreatívna originalita: 20 % Reflexia a obhajoba projektu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a verejne prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy tvorby herného vizuálu a herných mechaník. • Identifikovať technické aspekty 2D a 3D grafiky v kontexte dizajnu hier. • Porozumieť pipeline procesom pri tvorbe herného obsahu a počítačovej hry. 2. Aplikácia (Application) • Použiť digitálne nástroje na tvorbu a získavanie herných assetov. • Navrhnúť základné 3D evinromenty. • Experimentovať s rôznymi výtvarnými štýlmi a vizuálnymi prístupmi. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť technické a umelecké aspekty pri tvorbe herného prostredia. • Analyzovať vplyv svetla, materiálov a zvuku na atmosféru hry. • Aplikovať storytelling cez vizuálne prvky v hernom dizajne. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Reflektovať vplyv vizuálneho štýlu a hráčskej identity na hráčsky zážitok. • Diskutovať o význame etických rozhodnutí v hernom dizajne. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť angažovanosť v oblasti herného umenia a umeleckej tvorby v oblasti GameArt. • Rozvíjať vlastný umelecký štýl a smerovanie v gameart tvorbe. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť vlastný progres v oblasti gameartu.
• Vyhľadávať nové technológie a trendy v hernom umení.

Stručná osnova predmetu:
• Úvod do GameArt – história a súčasné trendy a vzorové projekty
• Herné eniginy
• Koncept art a herný dizajn
• 2D assety pre hry – UI, sprites, tilesets
• 3D modely – databázy, tvorba, generovanie
• Textúry e a materiály - PBR workflow
• Osvetlenie a atmosféra v hernom prostredí
• Návrh interekcie v hernom engine Unreal Engine – vizuálne programovanie
• Storytelling v hrách
• Tvorba samostatného projektu – konzultácie
• Prezentácia a kritika záverečných projektov

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet GameArt I je úvodným kurzom do vizuálneho dizajnu v hernom priemysle, zameraným na základy tvorby grafického obsahu pre videohry. Študenti získajú teoretické a praktické znalosti o princípoch tvorby počítačových hier a umeleckých herných projektoch.
Kurz kladie dôraz na prácu v hernom engine Unreal Engine a zameriava sa na tvorbu vizuálneho obsahu a imerzných prostredí.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI86/26	**Názov predmetu:** GameArt II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na cvičeniach: 40 % Individuálny projekt: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť pokročilé princípy herných mechaník. • Identifikovať rôzne techniky optimalizácie herných algoritmov pre výkonnosť herného enginu. • Opísať princípy kompozície, osvetlenia a atmosféry v hernom prostredí. 2. Aplikácia (Application) • Použiť pokročilé algoritmické techniky na tvorbu hrených mechaník . • Aplikovať komplexné materiálové a časticové systémy na vytvorenie realistických a stylizovaných efektov. • Experimentovať s interaktívnymi vizuálnymi efektmi a procedurálnym generovaním prostredia a AI. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť estetické princípy dizajnu s technickými požiadavkami herného vývoja. • Zhodnotiť vplyv herných vizuálov a mechaník na hráčsky zážitok a naratívne prvky hry. • Aplikovať rôzne techniky optimalizácie pre herné platformy a VR. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o umeleckých a technických trendoch v oblasti herného dizajnu. • Reflektovať vlastný vizuálny štýl a jeho aplikáciu v hernej produkcii. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o inovatívne prístupy k tvorbe herných vizuálov a projektov. • Rozvíjať schopnosť vizuálne komunikovať nápady a atmosféru herného prostredia.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť rôzne prístupy k dizajnu hier a implementovať ich podľa kontextu v jednotlivých fázach GameArt tvorby.
• Experimentovať s technológiami a nástrojmi na vytváranie experimentálnych projektov v sieťovom prostredí a komunikujúcimi v reálnom čase medzi viacerými hráčmi.

Stručná osnova predmetu:
• Pokročilé interakcie a herné mechaniky
• Behavioralne stomy a AI prístupy k tvorbe inteligentných NPC
• PBR procedurálne materiály textúry
• Herné osvetlenie – dynamické svetlá, globálna iluminácia a post-processing
• Pokročilá tvorba prostredia – modularita a optimalizácia assetov
• Interaktívne vizuálne efekty – particle systémy, Niagara a VFX Graph
• Motion capture a animácia – realistické a stylizované pohyby
• Herné UI/UX – vizuálne rozhranie a dizajn užívateľských rozhraní
• Narativita a vizuálne rozprávanie v herných svetoch
• Práca s kamerou a kompozíciou v interaktívnom priestore
• Práca so zvukom v hernom priestore
• Optimalizácia výkonu
• Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
• Prezentácia a obhajoba finálnych herných assetov a vizuálov

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet GameArt II nadväzuje na GameArt I a zameriava sa na pokročilé techniky vizuálnej tvorby v hernom dizajne.
Študenti sa zdokonalia v práci v hernom engine Unreal Engine. Dôraz bude kladený na interaktívne herné mechaniky, pokročilé animačné techniky, implementáciu dynamického osvetlenia a tvorbu atmosféry v hernom prostredí.
Kurz rozvíja estetické a technické kompetencie potrebné pre tvorbu profesionálnych herných projektov, pričom integruje princípy konceptuálneho umenia, kompozície a naratívneho dizajnu.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI87/26	**Názov predmetu:** Generatívny a interaktívny dizajn I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na výučbe a experimentálne cvičenia: 20 % Tvorba samostatného interaktívneho projektu: 40 % Technické riešenie a kreatívna originalita: 20 % Reflexia a obhajoba projektu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a verejne prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Definovať základné princípy generatívneho dizajnu a jeho miesto v súčasnej vizuálnej kultúre. • Opísať hlavné algoritmické princípy používané v generatívnej tvorbe. • Identifikovať vhodné nástroje a funkcie v programovacom prostredí TouchDesigner. 2. Aplikácia (Application) • Použiť vizuálne programovacie prostredie (TouchDesigner) na tvorbu interaktívnych vizuálnych projektov. • Navrhnúť generatívny systém s využitím funkcií a nastavovaním parametrov. • Experimentovať s dátovými vstupmi (senzory, API, strojové učenie) pri tvorbe generatívnej grafiky. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť princípy algoritmizácie s vizuálnym umením a dizajnom. • Analyzovať možnosti použitia generatívneho dizajnu v rôznych oblastiach (typografia, grafický dizajn, UX/UI, audiovizuálne umenie). • Implementovať generatívne metódy do multimediálnych projektov. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Reflektovať rolu generatívneho dizajnu v kontexte digitálnej estetiky a vizuálnej kultúry. • Diskutovať o otázkach generatívnej tvorby a automatizácie umenia. 5. Starostlivosť (Caring)	

• Prejaviť angažovanosť v oblasti kreatívneho programovania a algoritmického dizajnu.
• Rozvíjať vlastný umelecký štýl v oblasti generatívneho umenia.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vlastný progres v oblasti kreatívneho kódovania a navrhovať ďalšie študijné kroky.
• Experimentovať s novými technologickými prístupmi a testovať ich v praxi.

Stručná osnova predmetu:
• Úvod do generatívneho dizajnu – historický kontext
• Algoritmická tvorba a vzorové projekty
• Práca TouchDesigner – základné koncepty kódovania
• Interaktívne generatívne systémy – prepojenie s používateľskými vstupmi
• Experimentovanie s generatívnym dizajnom a multimédiami
• Vizualizácia dát a dátové umenie
• Generatívna typografia
• Umelá inteligencia v generatívnom dizajne
• Práca na samostatných projektoch – konzultácie
• Verejná prezentácia generatívnych dizajnových projektov

Odporúčaná literatúra:
CSERES, J.- MURIN, M.: Od analógového k digitálnemu...nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku. Akadémia umení Banská Bystrica, 2010, ISBN 80-89078-78-3
RUSNÁKOVÁ K.: V toku pohyblivých obrazov: elektronické a digitálne umenie v kontexte vizuálnej kultúry, VŠVU, 2005, ISBN 80-88675-97-9
RUSNÁKOVÁ K.: Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia, Akadémia umení, 2011, ISBN 978-80-89078-92-9
CHRISTIANE P.: Digital Art, Thames and Hudson, 2008, ISBN 978-0-500-20398-9
SHANKEN EDWARD A., Art and electronic media, Phaidon Press Limited, 2009, ISBN 978-0-714-84782-5
SIMANOWSKI, R.: Digital art and meaning, Minnesota Press, 2011, ISBN 978-0-8166- 6738-3
SOMMERER CH.- MIGNONNEAU L., Interactive Art Research, Springer WienNewYork, 2009, ISBN 978-3-211-99015-5
ŠTOFKO, M. Od abstrakcie po živé umenie – Slovník pojmov moderného a postmoderného umenia, Bratislava: Slovart, 2007, ISBN 978-80-8085-108-8
VÍTKO, P.: Harmónia farieb, Akadémia umení v Banskej Bystrici, Banská Bystrica, 2008, ISBN 978-80-89078-40-0
VÍTKO, P.: Typografia, Akadémia umení v Banskej Bystrici, Banská Bystrica, 2008, ISBN 978-80-89078-42-4
VÍTKO, P.: Digitálne spracovanie obrazového materiálu, Akadémia umení v Banskej Bystrici, Banská Bystrica, 2008, ISBN 978-80-89078-44-8
VÍTKO, P.: Digitálna tvorba grafického materiálu, Akadémia umení v Banskej Bystrici, Banská Bystrica, 2008, ISBN 978-80-89078-45-5
VITKO, P.: Digitálny strih video materiálu, Akadémia umení v Banskej Bystrici, Banská Bystrica, 2008, ISBN 978-80-89078-46-2

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Cieľom predmetu Generatívny dizajn I je poskytnúť študentom základné teoretické a praktické znalosti v oblasti algoritmického a dátového dizajnu. Kurz sa zameriava na princípy

generatívnych vizuálnych systémov, prácu s algoritmami, automatizovanú tvorbu grafiky a prepojenie umelej inteligencie s dizajnom.
Študenti sa naučia pracovať s vizuálnym programovacím nástrojom (TouchDesigner) a vytvárať interaktívne a dynamické vizuálne kompozície.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI88/26	**Názov predmetu:** Generatívny a interaktívny dizajn II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na výučbe a experimentálne cvičenia: 20 % Tvorba samostatného interaktívneho projektu: 40 % Technické riešenie a kreatívna originalita: 20 % Reflexia a obhajoba projektu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a verejne prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy real-time generatívnych vizuálnych systémov a ich aplikáciu v umení. • Analyzovať rozdiely medzi deterministickými a stochastickými generatívnymi procesmi. • Identifikovať vhodné algoritmy pre AI-generatívny dizajn a počítačové videnie. 2. Aplikácia (Application) • Použiť pokročilé generatívne techniky v real-time vizualizáciách a interaktívnych projektoch. • Programovať generatívne štruktúry a adaptívne systémy s využitím AI a neurónových sietí. • Integrovať fyzické interakcie (senzory) do generatívnych dizajnových procesov. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť generatívne dizajnové metódy so senzormi, rozšírenou a virtuálnou realitou. • Analyzovať možnosti prepojenia generatívneho umenia s environmentálnymi dátami a senzormi. • Implementovať AI-driven techniky na tvorbu adaptívnych vizuálnych systémov. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Reflektovať vplyv generatívneho dizajnu na vizuálnu kultúru, umenie a spoločnosť. • Diskutovať o generatívnych algoritmoch a umelej inteligencie v tvorbe. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť angažovanosť v oblasti inovatívneho generatívneho dizajnu a algoritmickej estetiky. • Rozvíjať vlastnú umeleckú identitu v generatívnej tvorbe a experimentálnej umeleckej praxi. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť vlastný progres v oblasti generatívneho umenia a formulovať ďalšie vzdelávacie ciele.
• Samostatne experimentovať s novými generatívnymi technológiami a inováciami.

Stručná osnova predmetu:
• Pokročilé algoritmické systémy – generatívne modely a AI
• Dynamická vizualizácia dát – premenlivé systémy a parametre
• Real-time generatívny dizajn – interakcia s používateľskými vstupmi
• Generatívne metódy a 3D grafika
• AR/VR a generatívne prostredia – imerzívne umenie
• Biofeedback a senzory – spojenie biológie a generatívneho dizajnu
• Audiovizuálna generatívna kompozícia – AI-driven zvukový dizajn
• Robotika a generatívne sochárstvo

Odporúčaná literatúra:
CSERES, J.- MURIN, M.: Od analógového k digitálnemu...nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku. Akadémia umení Banská Bystrica, 2010, ISBN 80-89078-78-3
RUSNÁKOVÁ K.: V toku pohyblivých obrazov: elektronické a digitálne umenie v kontexte vizuálnej kultúry, VŠVU, 2005, ISBN 80-88675-97-9
RUSNÁKOVÁ K.: Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia, Akadémia umení, 2011, ISBN 978-80-89078-92-9
CHRISTIANE P.: Digital Art, Thames and Hudson, 2008, ISBN 978-0-500-20398-9
SHANKEN EDWARD A., Art and electronic media, Phaidon Press Limited, 2009, ISBN 978-0-714-84782-5
SIMANOWSKI, R.: Digital art and meaning, Minnesota Press, 2011, ISBN 978-0-8166- 6738-3
SOMMERER CH.- MIGNONNEAU L., Interactive Art Research, Springer WienNewYork, 2009, ISBN 978-3-211-99015-5
ŠTOFKO, M. Od abstrakcie po živé umenie – Slovník pojmov moderného a postmoderného umenia, Bratislava: Slovart, 2007, ISBN 978-80-8085-108-8
VÍTKO, P.: Harmónia farieb, Akadémia umení v Banskej Bystrici, Banská Bystrica, 2008, ISBN 978-80-89078-40-0
VÍTKO, P.: Typografia, Akadémia umení v Banskej Bystrici, Banská Bystrica, 2008, ISBN 978-80-89078-42-4
VÍTKO, P.: Digitálne spracovanie obrazového materiálu, Akadémia umení v Banskej Bystrici, Banská Bystrica, 2008, ISBN 978-80-89078-44-8
VÍTKO, P.: Digitálna tvorba grafického materiálu, Akadémia umení v Banskej Bystrici, Banská Bystrica, 2008, ISBN 978-80-89078-45-5
VITKO, P.: Digitálny strih video materiálu, Akadémia umení v Banskej Bystrici, Banská Bystrica, 2008, ISBN 978-80-89078-46-2

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Generatívny dizajn II nadväzuje na Generatívny dizajn I a rozširuje znalosti a zručnosti v oblasti pokročilých algoritmických systémov, interaktívnych dátových vizualizácií a generatívnych umeleckých stratégií. Kurz sa zameriava na real-time generatívne procesy, AI-driven dizajn a prepojenie generatívnych techník s fyzickým prostredím (AR/VR, interaktívne inštalácie, robotika).
Študenti si prehĺbia programátorské zručnosti a naučia sa využívať dátové vstupy, optimalizovať generatívne systémy a integrovať pokročilé AI modely do dizajnového procesu.

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: PaedDr. Mgr. Peter Vítko
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI38/26	**Názov predmetu:** GraphicArt Lab I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 8	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na ateliérových hodinách: 30 % Individuálna práca na projekte: 50 % Prezentácia umeleckého výstupu na prieskume alebo verejnom podujatí: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % kontaktnej výučby v ateliéri. • Individuálny umelecký výstup musí byť dokončený a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy digitálnej a analógovej grafiky. • Identifikovať aktuálne trendy v grafickom umení a vplyv AI na umeleckú tvorbu. • Opísať technologické a estetické aspekty súčasnej grafickej tvorby. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať digitálne a tradičné grafické techniky v individuálnej umeleckej tvorbe. • Experimentovať s generatívnym umením a AI algoritmami v grafickom dizajne. • Vytvoriť originálny umelecký výstup s integráciou AI a manuálnych procesov. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť digitálne nástroje s tradičnými umeleckými prístupmi. • Zhodnotiť vplyv technológií na vývoj vlastného umeleckého prejavu. • Aplikovať inovatívne metódy vo vizuálnej komunikácii a grafickom dizajne. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o estetických a etických otázkach využitia AI v umení. • Reflektovať vlastný umelecký proces a jeho miesto v súčasnej tvorbe. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o experimentálnu grafiku a interdisciplinárne umelecké postupy. • Rozvíjať schopnosť reflektovať svoju prácu v širšom umeleckom a spoločenskom kontexte. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť efektivitu svojho umeleckého výstupu a rozvíjať jeho koncept.	

• Experimentovať s novými médiami a technológiami v grafickom umení.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do grafického umenia a nových médií – historické a súčasné kontexty
2 Základy analógových a digitálnych grafických techník
3 Experimentovanie s vizuálnymi formami v grafike
4 Generatívne umenie a umelá inteligencia v grafickej tvorbe
5 Práca s vrstvením a kombináciou rôznych médií
6 Typografia a vizuálna komunikácia v grafickom umení
7 Individuálny výskum a konceptuálna tvorba
8 Práca s algoritmickou grafikou a kódovaním v umení
9 Interaktívna grafika a experimentálne prístupy
10 Príprava výstupu a vizuálna prezentácia
11 Konzultácie k individuálnym projektom
12 Finálna prezentácia umeleckého výstupu a reflexia

Odporúčaná literatúra:

• Philip B. Meggs: Meggs' History of Graphic Design
• Christiane Paul: Digital Art
• Lev Manovich: Artificial Aesthetics and Computational Art
• Ellen Lupton: Thinking with Type
• Generative Design: Visualize, Program, and Create with Processing

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
• Rozvíjať individuálnu kreativitu v grafickom umení s využitím umelej inteligencie.
• Naučiť študentov prepájať digitálne a analógové techniky v umeleckej tvorbe.
• Posilniť schopnosti študentov v konceptuálnom myslení, experimentovaní s novými technológiami a umeleckej reflexii.
• Podporiť prezentáciu výsledkov práce v umeleckom prostredí a na verejnosti.
Charakter ateliérovej výučby
• Prepojenie na súčasnú umeleckú prax a výskum v oblasti umelej inteligencie v umení.
• Kombinácia analógových a digitálnych techník v grafickej tvorbe.
• Rozvoj kritického myslenia a experimentálnych prístupov v umeleckej tvorbe.
• Prezentácie výstupov na akademických platformách (prieskumoch) a verejných podujatiach.
Prezentácia výstupov
• Interné akademické prieskumy – prezentácia práce v rámci ateliéru.
• Verejné výstavy a podujatia – prezentácia umeleckého výstupu na verejnosti.
• Publikovanie v digitálnych médiách – online galérie, interaktívne prezentácie, AI generované vizuály.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: 240 hodín na semester.
o 80 hodín kontaktnej výučby s pedagógom v ateliéri.
o 160 hodín individuálnej práce na originálnom umeleckom výstupe.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci: doc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI39/26	**Názov predmetu:** GraphicArt Lab II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 11	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na ateliérových hodinách: 30 % Individuálna práca na projekte: 50 % Prezentácia umeleckého výstupu na prieskume alebo verejnom podujatí: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % kontaktnej výučby v ateliéri. • Individuálny umelecký výstup musí byť dokončený a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy generatívneho umenia a vizuálnych algoritmov. • Identifikovať možnosti prepájania AI s grafickým umením. • Opísať metodológiu práce s digitálnymi médiami a ich analógovými ekvivalentmi. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať experimentálne prístupy k vizuálnej tvorbe. • Experimentovať s generatívnym dizajnom a algoritmickými prístupmi. • Vytvoriť pokročilé umelecké výstupy kombinujúce AI a manuálne techniky. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť nové médiá s tradičnými grafickými postupmi. • Zhodnotiť využitie nových technológií v kontexte vlastného umeleckého výrazu. • Aplikovať pokročilé techniky vo vizuálnej komunikácii. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o vplyve generatívneho umenia na grafický dizajn a vizuálnu kultúru. • Reflektovať etické a estetické otázky v digitálnom umení. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o umelecký výskum v oblasti grafického dizajnu a AI. • Rozvíjať schopnosť vizuálnej analýzy a experimentálneho myslenia. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť efektivitu vizuálnych stratégií vo svojej tvorbe.	

• Experimentovať s novými prístupmi a digitálnymi nástrojmi.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do pokročilých techník grafiky a generatívneho dizajnu
2 Prehĺbenie znalostí o digitálnych a analógových postupoch
3 Algoritmické generovanie vizuálov – kombinácia AI a ručnej tvorby
4 Využitie strojového učenia pri generovaní obrazu
5 Interaktívna grafika – reakcia na vstupy a dáta
6 Manipulácia obrazu cez AI – vizuálne efekty a transformácie
7 Experimentálna typografia v digitálnom prostredí
8 Hybridné techniky v tlačenej a digitálnej grafike
9 Analýza a vizualizácia dát v grafickom dizajne
10 Vývoj individuálneho projektu
11 Konzultácie k individuálnym umeleckým výstupom
12 Finálna prezentácia a reflexia projektu

Odporúčaná literatúra:

• Casey Reas & Ben Fry: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists
• Christiane Paul: Digital Art
• Lev Manovich: Artificial Aesthetics and Computational Art
• Ellen Lupton: Thinking with Type
• Generative Design: Visualize, Program, and Create with Processing

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
• Prehĺbiť skúsenosti s grafickou tvorbou s dôrazom na technologické inovácie.
• Rozvíjať pokročilé koncepty prepojenia AI a grafiky v individuálnych projektoch.
• Experimentovať s generatívnym dizajnom a interaktívnymi grafikami.
• Pripravovať výstupy na prezentácie a verejné podujatia, čím sa podporí schopnosť študentov reflektovať a obhajovať svoju tvorbu.
Charakter ateliérovej výučby
• Pokročilé prepojenie digitálnych a analógových techník v grafickej tvorbe.
• Rozvoj experimentálnych stratégií a konceptuálneho prístupu k tvorbe.
• Interakcia umelej inteligencie a algoritmického dizajnu v umeleckej praxi.
• Prezentácie výstupov na akademických platformách (prieskumoch) a verejných podujatiach.
Prezentácia výstupov
• Interné akademické prieskumy – prezentácia práce v rámci ateliéru.
• Verejné výstavy a podujatia – prezentácia umeleckého výstupu na verejnosti.
• Publikovanie v digitálnych médiách – online galérie, interaktívne prezentácie, AI generované vizuály.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: 240 hodín na semester.
o 80 hodín kontaktnej výučby s pedagógom v ateliéri.
o 160 hodín individuálnej práce na originálnom umeleckom výstupe.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

doc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI40/26	**Názov predmetu:** GraphicArt Lab III
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 11	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na ateliérových hodinách: 30 % Individuálna práca na projekte: 50 % Prezentácia umeleckého výstupu na prieskume alebo verejnom podujatí: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % kontaktnej výučby v ateliéri. • Individuálny umelecký výstup musí byť dokončený a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy generatívneho dizajnu a ich aplikáciu v umeleckej praxi. • Identifikovať pokročilé techniky prepájania AI s grafickým umením. • Opísať interdisciplinárne súvislosti medzi grafickým dizajnom, AI a dátovou estetikou. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať generatívne procesy do tvorby vizuálnych výstupov. • Experimentovať s kombinovaním AI a interaktívnych prvkov v grafike. • Vytvoriť umelecký výstup kombinujúci tradičné a digitálne prístupy. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť dátové analýzy s vizuálnym jazykom v grafickom dizajne. • Zhodnotiť technologický vývoj a jeho vplyv na súčasnú grafickú tvorbu. • Aplikovať programovanie a algoritmické myslenie do vizuálnej komunikácie. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o estetike a filozofii generatívneho dizajnu. • Reflektovať vlastný umelecký proces a jeho vývoj v čase. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o nové možnosti grafického dizajnu a interaktívnych médií. • Rozvíjať schopnosť kriticky hodnotiť technologické inovácie v umení. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť efektivitu vlastného dizajnového procesu.	

• Experimentovať s rôznymi prístupmi k tvorbe a prezentácii vizuálnych výstupov.

Stručná osnova predmetu:
1 Pokročilé metódy vizuálneho programovania
2 AI asistovaná vizualizácia dát a generatívny dizajn
3 Algoritmické modelovanie a dynamická grafika
4 Kombinovanie analógových a digitálnych médií v grafike
5 Vizuálna komunikácia a interaktívne médium
6 Práca s AI a automatizáciou v grafickom dizajne
7 Experimentovanie s typografiou v generatívnom prostredí
8 Príprava individuálnych projektov a konzultácie
9 Interaktívne vizuálne inštalácie a ich využitie v grafickom umení
10 Vývoj konceptu umeleckého výstupu
11 Príprava prezentácie a finalizácia práce
12 Finálna prezentácia umeleckého výstupu

Odporúčaná literatúra:
• Casey Reas & Ben Fry: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists
• Christiane Paul: Digital Art
• Lev Manovich: Artificial Aesthetics and Computational Art
• Ellen Lupton: Thinking with Type
• Generative Design: Visualize, Program, and Create with Processing

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
• Prehlbovať znalosti v experimentálnom grafickom umení s využitím AI a programovania.
• Rozvíjať interdisciplinárne prístupy v grafickom dizajne cez dátové vizualizácie a generatívne algoritmy.
• Posilniť schopnosť vizuálneho myslenia a konceptuálneho rozpracovania umeleckého diela.
• Podporiť sebaprezentáciu a obhajobu umeleckého výstupu v akademickom aj verejnom priestore.
Charakter ateliérovej výučby
• Hlbšia integrácia umelej inteligencie do grafického dizajnu a vizuálnej tvorby.
• Rozvoj nelineárnych tvorivých procesov využívajúcich AI a dátové vizualizácie.
• Prepojenie algoritmického a generatívneho dizajnu s interaktívnymi médiami.
• Prezentácie výstupov na akademických platformách (prieskumoch) a verejných umeleckých podujatiach.
Prezentácia výstupov
• Interné akademické prieskumy – prezentácia práce v rámci ateliéru.
• Verejné výstavy a podujatia – prezentácia umeleckého výstupu na verejnosti.
• Publikovanie v digitálnych médiách – online galérie, interaktívne prezentácie, AI generované vizuály.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: 240 hodín na semester.
o 80 hodín kontaktnej výučby s pedagógom v ateliéri.
o 160 hodín individuálnej práce na originálnom umeleckom výstupe.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci: doc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI41/26	**Názov predmetu:** GraphicArt Lab IV
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 12	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na ateliérových hodinách: 30 % Individuálna práca na projekte: 50 % Prezentácia umeleckého výstupu na prieskume alebo verejnom podujatí: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % kontaktnej výučby v ateliéri. • Individuálny umelecký výstup musí byť dokončený a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy interaktívnej grafiky a dátovej vizualizácie. • Identifikovať trendy v oblasti AI asistovanej grafiky a vizuálnej komunikácie. • Opísať technologické aspekty generatívneho a parametrického dizajnu. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať AI modely do vlastnej grafickej tvorby. • Experimentovať s interaktívnymi prvkami v grafickom umení. • Vytvoriť umelecký projekt, ktorý spája generatívny dizajn, vizualizáciu dát a programovanie. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť digitálne procesy s umeleckým výskumom a konceptuálnou tvorbou. • Zhodnotiť vplyv digitálnych technológií na vývoj grafického dizajnu a umeleckej praxe. • Aplikovať interdisciplinárne stratégie v autorskej tvorbe. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o etických a estetických otázkach spojených s používaním AI v umení. • Reflektovať svoj vlastný umelecký vývoj a progres v rámci programu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o interdisciplinárne projekty a inovatívne prístupy v grafickom umení. • Rozvíjať schopnosť kritickej analýzy vizuálnych trendov v digitálnej kultúre. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť svoj vlastný umelecký proces a vizuálnu stratégiu.	

• Experimentovať s novými formami umeleckej prezentácie a výstavných stratégií.

Stručná osnova predmetu:
1 Interaktívna grafika a dátová estetika
2 AI asistovaná tvorba – nové prístupy v generatívnom dizajne
3 Vizuálna identita a parametrické modelovanie v grafike
4 Vývoj algoritmických vizuálov – pokročilé techniky
5 Dynamické a reaktívne grafické systémy
6 Pokročilé formy digitálnej animácie a pohyblivej grafiky
7 Experimentálne spracovanie textúry a materiálov v digitálnom prostredí
8 Vývoj individuálneho umeleckého konceptu
9 Analýza a interpretácia digitálnych umeleckých diel
10 Testovanie umeleckého výstupu a prezentácia pre verejnosť
11 Konzultácie k individuálnym projektom
12 Finálna prezentácia a reflexia projektu

Odporúčaná literatúra:
• Daniel Shiffman: The Nature of Code
• Christiane Paul: Digital Art
• Casey Reas & Ben Fry: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists
• Lev Manovich: AI & The Future of Visual Aesthetics
• Generative Design: Visualize, Program, and Create with Processing

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
• Integrácia pokročilých grafických technológií do umeleckej praxe.
• Skúmanie interakcie medzi divákom a umeleckým dielom pomocou digitálnych médií.
• Prehlbovanie individuálneho umeleckého výrazu v kontexte technologického vývoja.
• Schopnosť sebaprezentácie, obhajoby a teoretickej reflexie vlastného umeleckého výstupu.
Charakter ateliérovej výučby
• Komplexná syntéza generatívnych techník, algoritmického dizajnu a umelej inteligencie v grafickej tvorbe.
• Experimentovanie s interaktívnym umením a dátovými vizualizáciami v kontexte digitálneho dizajnu.
• Vývoj individuálneho autorského projektu, ktorý reflektuje umelecké a konceptuálne smerovanie študenta.
• Prezentácie výstupov na akademických platformách (prieskumoch), verejných výstavách a digitálnych médiách.
Prezentácia výstupov
• Interné akademické prieskumy – prezentácia práce v rámci ateliéru.
• Verejné výstavy a podujatia – prezentácia umeleckého výstupu na verejnosti.
• Digitálne platformy – využitie interaktívnych médií pre prezentáciu umeleckej tvorby.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: 240 hodín na semester.
o 80 hodín kontaktnej výučby s pedagógom v ateliéri.
o 160 hodín individuálnej práce na originálnom umeleckom výstupe.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci: doc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI42/26	**Názov predmetu:** GraphicArt Lab V
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 12	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na ateliérových hodinách: 30 % Individuálna práca na umeleckom výstupe: 50 % Prezentácia projektu na verejnom podujatí alebo výstave: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % kontaktnej výučby v ateliéri. • Umelecký výstup musí byť komplexne spracovaný a verejne prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy umeleckého výskumu a experimentálnej grafickej tvorby. • Identifikovať pokročilé metódy využitia AI a generatívnych systémov v umení. • Opísať súčasné trendy v oblasti grafického dizajnu a vizuálnej kultúry. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať digitálne a analógové postupy na vývoj individuálneho umeleckého výstupu. • Experimentovať s interaktívnymi a generatívnymi prístupmi v grafickej tvorbe. • Vytvoriť komplexný autorský projekt pripravený na verejnú prezentáciu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť technologické inovácie s vlastným umeleckým videním a výtvarným jazykom. • Zhodnotiť interdisciplinárne stratégie v oblasti súčasného grafického umenia. • Aplikovať metódy multimediálneho umenia v grafickom dizajne. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o etických, estetických a filozofických otázkach súčasného umenia. • Reflektovať svoj umelecký vývoj v širšom kultúrnom a spoločenskom kontexte. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o umeleckú a výskumnú činnosť v oblasti nových médií. • Rozvíjať schopnosť interdisciplinárnej spolupráce a kolektívnej tvorby. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť kvalitu svojho umeleckého diela a formulovať nové prístupy k tvorbe.	

• Experimentovať s netradičnými formami grafického dizajnu a vizuálneho umenia.

Stručná osnova predmetu:

1 Umelecký výskum – analýza témy a konceptuálne plánovanie
2 Algoritmické a generatívne prístupy v grafickom umení
3 Interaktivita a imerzia v multimediálnej grafike
4 Využitie strojového učenia pri tvorbe grafiky
5 Experimentálne techniky tlače a digitálneho spracovania obrazu
6 Hybridné stratégie medzi fyzickým a digitálnym priestorom
7 Vizualizácia dát a dynamické grafické systémy
8 Vývoj individuálneho umeleckého projektu
9 Konzultácie a testovanie finálnej kompozície
10 Príprava na verejnú prezentáciu a výstavné stratégie
11 Finalizácia umeleckého výstupu a teoretickej reflexie
12 Finálna prezentácia a kritická diskusia

Odporúčaná literatúra:

• Christiane Paul: Digital Art
• Lev Manovich: Artificial Aesthetics and Computational Art
• Ellen Lupton: Thinking with Type
• Daniel Shiffman: The Nature of Code
• Generative Design: Visualize, Program, and Create with Processing

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
• Rozvíjať autonómny umelecký prejav a schopnosť kritického hodnotenia vlastnej tvorby.
• Prehĺbiť experimentálne prístupy v grafickom umení s dôrazom na AI a interaktívne médiá.
• Vytvoriť rozsiahlejší individuálny projekt, ktorý reflektuje študentovu umeleckú víziu a konceptuálnu stratégiu.
• Pripraviť študenta na vstup do profesionálneho umeleckého prostredia, prezentáciu diel a tvorivú spoluprácu.
Charakter ateliérovej výučby
• Zameranie na individuálny umelecký výskum a tvorbu záverečného autorského projektu.
• Integrácia generatívnych algoritmov, AI technológií a dátovej vizualizácie do umeleckej praxe.
• Rozšírenie možností interaktívneho a imerzívneho grafického umenia v kontexte nových médií.
• Príprava na prezentáciu umeleckého výstupu v profesionálnom prostredí – výstavy, festivaly, digitálne platformy.
Prezentácia výstupov
• Interné akademické prieskumy – prezentácia práce v rámci ateliéru.
• Verejné výstavy a podujatia – prezentácia umeleckého výstupu na verejnosti.
• Digitálne platformy – využitie interaktívnych médií pre prezentáciu umeleckej tvorby.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: 240 hodín na semester.
o 80 hodín kontaktnej výučby s pedagógom v ateliéri.
o 160 hodín individuálnej práce na originálnom umeleckom výstupe.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci: doc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI133/26	**Názov predmetu:** Herecká tvorba a analýza s využitím AI
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 14s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na výučbe (prednášky, ateliér, diskusie): 30 % Priebežné zadania (krátke etudy a scény): 40 % Záverečný projekt (krátka filmová scéna, obhajoba): 30 % Podmienky na úspešné absolvovanie • Minimálna 80 % účasť na kontaktnej výučbe. • Realizácia samostatného (alebo skupinového) krátkeho filmového výstupu (scény) s hercom, v ktorom sa preukáže využitie AI nástrojov aspoň v jednej fáze tvorby alebo analýzy. • Prezentácia a obhajoba postupu a umeleckých rozhodnutí.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Definovať kľúčové pojmy z oblasti filmového herectva, réžie herca a AI analýzy výrazu. • Opísať základné princípy interpretácie textu a emočnej gradácie v hereckom prejave. Aplikácia (Application) • Aplikovať vybrané herecké techniky (práca s hlasom, mimikou, telom) v kombinácii s praktickými cvičeniami pred kamerou. • Využiť AI nástroje na identifikáciu a optimalizáciu kľúčových momentov hereckého výkonu (napr. emočná analýza, synchronizácia pohybu). Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky (dynamika medzi hercom a kamerou) s praktickou réžiou a postprodukčnou analýzou. • Kombinovať klasické herecké metódy so súčasnými technologickými nástrojmi tak, aby vznikol konzistentný a autentický umelecký prejav. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o etických a umeleckých otázkach využívania AI v herectve a filmovom procese. • Reflektovať vlastný prístup k hereckej tvorbe s dôrazom na psychologické a interpersonálne aspekty. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o rozvoj hercových schopností a rešpekt k individuálnym možnostiam interpretácie.	

• Rozvíjať cit pre detaily hereckého prejavu a estetickú hodnotu filmových scén.
Metakognícia (Learning How to Learn)
• Kriticky vyhodnotiť vlastné postupy pri práci s hercom a navrhovať spôsoby zlepšenia pomocou AI spätnej väzby.
• Objavovať nové možnosti aplikácie AI v umeleckom procese a systematicky rozvíjať vlastné tvorivé stratégie.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do hereckej tvorby vo filme, rozdiely medzi divadelným a filmovým herectvom.
2 Základy interpretácie postavy: hlas, mimika, pohyb, psychologické pozadie.
3 Kamera a herec: komponovanie scény, dôležitosť uhla záberu a svetla.
4 Technológie v herectve: prehľad AI nástrojov (analýza výrazu, emočná identifikácia).
5 Praktické cvičenia: nácvik krátkych scén s vybranými emočnými prechodmi.
6 Konzultácie projektových námetov a tvorba prvých testovacích záznamov s využitím AI.
7 Rozbor nakrúteného materiálu: spätná väzba, emočné mapy, identifikácia silných a slabých miest.
8 Práca s textom a herecké etudy: od dialógu k monológu, experimenty s výrazom.
9 Individuálne projekty: natáčanie + AI analýza (priebežné konzultácie).
10 Postprodukcia, detailná analýza mimiky a hlasu pomocou AI.
11 Dokončovanie krátkych scén a finalizácia projektov.
12 Záverečná prezentácia a kritická diskusia k hereckým výkonom aj k využitiu AI.

Odporúčaná literatúra:
• Merlin, B.: Beyond Stanislavsky: The Psycho-Physical Approach to Actor Training. Nick Hern Books.
• Benedetti, R.: The Actor at Work. Pearson.
• McGilligan, P.: Backstory (vybrané kapitoly o práci so scenárom a réžiou).
• AI softvér a online nástroje na analýzu hereckého prejavu (napr. OpenFace, Microsoft Azure Cognitive Services).
• Prípadové štúdie a praktické tutoriály zamerané na prepojenie filmovej tvorby a umelej inteligencie (dostupné v internej knižnici alebo podľa pokynov vyučujúceho).

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Získať zručnosť v hereckej tvorbe pred kamerou – rozvoj techník stvárnenia postáv, práca s emóciou a gestickou rečou.
2. Prepojiť herectvo a moderné technológie – osvojiť si využitie AI nástrojov na analýzu a spätnú väzbu výkonu herca.
3. Rozvíjať schopnosť režírovať herca – porozumieť psychologickým a umeleckým aspektom hereckého prejavu, vedieť nastavovať atmosféru a komunikovať s hercom počas nakrúcania.
4. Rozpoznať a využiť emočné nuansy – naučiť sa pracovať s jemnými detailmi mimiky, hlasu a pohybu, ktoré môžu byť odhalené alebo zdokonalené pomocou AI.
5. Podporovať autorskú tvorivosť – vytvárať krátke filmové scény, kde sa herecký výkon a technologické nástroje navzájom dopĺňajú a obohacujú.
Charakter ateliérovej výučby
Predmet Herecká tvorba a analýza s využitím AI sa zameriava na prepojenie hereckého prejavu, filmovej reči a umelej inteligencie. Študenti nadobudnú praktické skúsenosti s vedením herca pred kamerou, prácou s emočným a výrazovým registrom, pričom budú mať možnosť využiť rôzne AI nástroje na detailnú analýzu gestiky, mimiky a hlasového prejavu.
Dôležitou súčasťou ateliérovej formy je interaktívna spolupráca:

• Herecké cvičenia a scenárová príprava v reálnych filmových situáciách.
• Konzultácie a reflexia dosiahnutých výsledkov s využitím AI softvérov na hodnotenie a spätnej väzby.
• Kombinácia klasických prístupov práce s hercom (Stanislavského princípy, metodika interpretácie) a nových technologických postupov (analýza pohybu, emočná identifikácia, voice-to-text).
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: cca 100 hodín na semester
o Kontaktná výučba: približne 24 hodín (2 hodiny týždenne počas 12 týždňov)
o Individuálna práca: cca 76 hodín (samostatné cvičenia, príprava projektov, samoštúdium)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
Mgr. art. Veronika Hollá, ArtD.doc. Mgr. art. Ľubomír Viluda, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI57/26	**Názov predmetu:** Hudobné minimum pre digitálnych autorov
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Účasť a aktívna účasť na cvičeniach: 30 % Krátka esej alebo analýza hudobného diela v kontexte multimédií: 30 % Prezentácia vlastného návrhu alebo koncepcie hudobnej vrstvy: 40 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť • Preukázaná schopnosť pomenovať a reflektovať hudobné javy • Aplikácia hudobného myslenia v kontexte digitálneho alebo multimediálneho výstupu	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Poznať kľúčové hudobné parametre: rytmus, melódia, harmónia, dynamika, textúra, forma • Rozumieť základnej hudobnej terminológii a schopnosti pomenovať, čo sa deje v hudbe 2. Aplikácia • Vedieť rozpoznať charakter hudby na základe jej základných parametrov, teda melosu, harmónie, rytmu, metra, dynamiky, farby a pod. • Zostaviť a upraviť jednoduché hudobné zadanie podľa potreby digitálneho diela 3. Integrovanie • Prepojiť hudobné prostriedky s naratívom, obrazom a rytmom multimediálneho výstupu • Premýšľať o hudbe ako o významotvornom prvku v digitálnom umení 4. Humanitná dimenzia • Chápať hudbu ako komunikačný jazyk schopný vytvárať emocionálne a dramaturgické vrstvy • Vnímať rozdiel medzi podprahovým zvukom a vedomým hudobným gestom 5. Starostlivosť • Kultivovať schopnosť citlivého výberu hudby vo vlastnej praxi • Uvedomiť si etické, kontextové a vkusové súvislosti práce s hudbou 6. Metakognícia • Reflektovať vlastné počúvanie a umelecké rozhodnutia v práci so zvukom • Vyjadriť osobný zámer a identifikovať hudobný účinok v dielach druhých	
Stručná osnova predmetu:	

1 Čo je hudba pre digitálneho tvorcu? Základné kategórie a počúvanie.
2 Zvuk ako materiál: tón, výška, intenzita, farba, trvanie.
3 Rytmus a metrum – hudobná organizácia času.
4 Melódia – horizontálna línia v hudbe: intervaly, frázy, oblúky.
5 Harmónia a tónina – vertikálne usporiadanie zvukov, napätie a uvoľnenie
6 Hudobná forma a štruktúra – od motívu po celok.
7 Hudobná dramaturgia – vývoj, zlom, vrchol, záver.
8 Hudobná identita priestoru, postavy, deja.
9 Hudba a pohyb – rytmická synchronizácia s animáciou, videom, telom.
10 Atmosféra a emócia – ticho, ambient, napätie a rozuzlenie.
11 Prípadové štúdie a analýza známych multimediálnych diel a použitej hudby.
12 Prezentácie a reflexie vlastného zvukového zámeru (návrh alebo opis).

Odporúčaná literatúra:
• Cox, C. (ed.): Audiokultúra. Texty o modernej hudbe
• Nyman, M.: Experimentálna hudba: Cage a iní
• David Cope: Virtual Music
• Praktické zdroje: Ableton Learning Music, SoundGym, Sound Design dokumenty na YouTube
• Ukážky: Soundtracky a zvukové vrstvy z filmov, hier, interaktívnych inštalácií

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet je určený pre študentov výtvarného, audiovizuálneho a digitálneho umenia bez hudobného vzdelania. Slúži ako praktický a jazykový úvod do hudobného myslenia a výrazových prostriedkov hudby, ktoré sú nevyhnutné pre tvorbu multimediálnych diel a prácu s hudbou v kontexte digitálnych technológií, umelej inteligencie a audiovizuálnej dramaturgie.
Obsah je štruktúrovaný didakticky – od základných akustických parametrov až po dramaturgické a štylistické princípy, ktoré umožnia študentom vedome pracovať s hudbou v ich vlastnej autorskej praxi.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Anna Paluchová, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI89/26	**Názov predmetu:** Hybridné zvukové multimodálne projekty
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a cvičeniach: 20 % Analýza multimodálneho umeleckého diela: 30 % Individuálny multimodálny zvukový projekt: 40 % Prezentácia a reflexia procesu 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení a seminárov. • Záverečný projekt musí byť koncepčne spracovaný a prezentovaný s analytickým komentárom. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy multimodálnej interakcie medzi zvukom, obrazom a priestorom. • Identifikovať technológie používané v hybridných zvukových a multimediálnych projektoch. • Opísať kreatívne prístupy k prepájaniu rôznych médií v digitálnom umení. 2. Aplikácia (Application) • Použiť zvuk v interaktívnych a multimodálnych umeleckých projektoch. • Experimentovať s hybridnými formami zvukovej kompozície v spojení s vizuálnymi a senzorickými prvkami. • Vytvoriť multimodálny umelecký projekt s využitím zvukových, obrazových a haptických komponentov. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť zvuk s multimediálnymi formátmi v digitálnom umení a performanciách. • Zhodnotiť využitie multimodálnych prístupov v interaktívnych systémoch. • Aplikovať poznatky o multimodalite v audiovizuálnych a experimentálnych umeleckých dielach. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o estetických a filozofických aspektoch multimodálneho umenia. • Reflektovať svoj vlastný prístup k hybridnej zvukovej a multimediálnej tvorbe. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o experimentovanie so zvukom v rámci multimediálnych projektov.	

• Rozvíjať schopnosť kombinovať rôzne zmyslové modality v umeleckej tvorbe.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť rôzne multimodálne systémy a analyzovať ich umelecký a technický potenciál.
• Objavovať nové technológie a postupy pre multimediálnu zvukovú tvorbu.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do hybridných zvukových multimodálnych projektov
2 Multimodálne vnímanie – interakcia medzi zvukom, obrazom a dotykom
3 Zvuk v AR a VR – priestorová kompozícia v rozšírenej realite
4 Experimentálne techniky binaurálneho a imerzívneho zvuku
5 Sonifikácia vizuálnych dát a dynamická hudba pre interaktívne médiá
6 Haptická spätná väzba v multimodálnych projektoch
7 Zvuk v interaktívnych inštaláciách – použitie senzorov a OSC protokolov
8 Audiovizuálna kompozícia v reálnom čase – experimentovanie s AI
9 Algoritmická multimodálna tvorba – generatívne audiovizuálne systémy
10 Vytvorenie individuálneho multimodálneho zvukového projektu
11 Testovanie a analýza interaktívnych multimediálnych systémov
12 Záverečná prezentácia a diskusia o výstupoch

Odporúčaná literatúra:
• Michel Chion: Audio-Vision: Sound on Screen
• Curtis Roads: Composing Electronic Music: A New Aesthetic
• Eduardo Reck Miranda: Artificial Intelligence, Music and Sound Art
• Jens Blauert: Spatial Hearing: The Psychophysics of Human Sound Localization
• Online zdroje: Ambisonics.net, VR Audio Research, Interactive Sound Design

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Hybridné zvukové multimodálne projekty poskytuje študentom prehľad o tvorbe interaktívnych a multimodálnych umeleckých diel, v ktorých sa zvuk spája s vizuálnymi, haptickými a priestorovými prvkami. Študenti sa naučia pracovať s multimediálnymi formátmi a skúmať hybridné prístupy k umeleckej tvorbe v kontexte nových médií, imerzívnych technológií a interaktívnych systémov.
Kurz sa venuje:
• Prepojeniu zvuku s vizuálnymi a haptickými interakciami v multimediálnych dielach.
• Použitiu zvuku v rozšírenej realite (AR), virtuálnej realite (VR) a interaktívnych inštaláciách.
• Experimentovaniu s priestorovým a binaurálnym zvukom v hybridných systémoch.
• Integrácii zvuku do senzorických a adaptívnych multimodálnych systémov.
Metódy výučby
• Prednášky – technické a estetické aspekty multimodálneho zvukového dizajnu.
• Praktické cvičenia – práca s hybridnými multimediálnymi nástrojmi.
• Analýza multimodálnych umeleckých projektov – interpretácia multimediálnych diel.
• Diskusie – filozofické, estetické a technologické aspekty multimodálnej tvorby.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI90/26	**Názov predmetu:** Ilustrácia a komiks
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Analýza profesionálneho komiksu – písomná práca: 20 % Individuálny alebo tímový projekt – vytvorenie autorského komiksu: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy tvorby komiksu a jeho vývoj v dejinách vizuálnej kultúry. • Identifikovať hlavné naratívne a výtvarné techniky používané v komiksovej tvorbe. • Opísať rozdiely medzi rôznymi komiksovými žánrami a štýlmi. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať výtvarné a kompozičné princípy pri tvorbe sekvenčného rozprávania. • Experimentovať s rôznymi technikami kresby a digitálnymi nástrojmi na tvorbu komiksu. • Vytvoriť originálny krátky komiks alebo sériu panelov na zadanú tému. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť výtvarnú estetiku s naratívnou zložkou komiksu. • Zhodnotiť vplyv textu a dialógov na vizuálne rozprávanie. • Aplikovať výtvarné techniky v kombinácii s grafickým dizajnom a typografiou. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o kultúrnom význame komiksu v rôznych historických a regionálnych kontextoch. • Reflektovať vlastný výtvarný štýl v rámci komiksového média. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o sekvenčné umenie a jeho potenciál v multimediálnom svete. • Rozvíjať schopnosť vizuálneho storytellingu v kontexte komiksu. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť kvalitu svojej práce na základe spätnej väzby a iterovať svoj dizajn.
• Experimentovať s alternatívnymi naratívnymi štruktúrami v komiksovom umení.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do komiksu – história, definícia a vývoj média
2 Vizuálne rozprávanie – práca s panelmi, kompozícia a rytmus
3 Výstavba príbehu – scenár, dialógy, naratívne techniky
4 Dizajn postáv – anatómiu, expresivita, charakterový dizajn
5 Perspektíva a prostredie – tvorba dynamických pozadí
6 Svetlo, tieň a farba v komikse
7 Typografia a lettering – vizuálna harmónia medzi textom a obrazom
8 Techniky kresby – tradičné a digitálne metódy
9 Štylizácia – experimentovanie so žánrami a výtvarnými prístupmi
10 Finalizácia komiksového projektu
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba finálnych projektov

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Ilustrácia a Komiks poskytuje študentom praktické a teoretické poznatky o tvorbe ilustrácie a komiksu, ich vizuálnych a naratívnych princípoch a špecifikách média.
Študenti sa naučia pracovať s kompozíciou panelov, sekvenčným rozprávaním, výtvarnou štylizáciou a digitálnymi aj tradičnými technikami kresby.
Kurz sa zameriava na vytvorenie originálneho komiksového projektu, pričom kladie dôraz na experimentovanie s ilustráciou a komixovým vizuálnym štýlom, výstavbu príbehu a vzťah medzi obrazom a textom.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

Bc., Mgr. art. Matúš Maťátko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI91/26	**Názov predmetu:** Imerzívne video – 180° a 360° tvorba

Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:
Forma výučby: Cvičenie
Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):
Týždenný: 3 **Za obdobie štúdia:** 42
Metóda štúdia:

Počet kreditov: 2

Odporúčaný semester/trimester štúdia:

Stupeň štúdia:

Podmieňujúce predmety:

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť a praktické cvičenia: 30 %
Praktické úlohy a tvorba projektov: 50 %
Záverečný projekt: 20 %
Na úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť minimálne 60 % z celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť princípy imerzívneho videa a jeho využitie v VR aplikáciách.
• Opísať techniky snímania a postprodukcie 180° a 360° videa.
Aplikácia (Application)
• Ovládať 360° kamery a plánovať rozmiestnenie záberov pre čo najlepšie pokrytie scény.
• Použiť AI nástroje na automatické spájanie záberov (stitching) a korekciu obrazu.
• Využiť základy binaurálneho nahrávania na vytvorenie autentického zvukového prostredia.
Integrovanie (Integration)
• Prepojiť teoretické poznatky s praktickými cvičeniami a analyzovať výsledky v reálnych projektoch.
• Navrhnúť a realizovať imerzívny videoprojekt s integrovaným zvukovým prostredím.
Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Uvedomiť si potenciál VR pri sprostredkovaní emócií a príbehov, ktoré divák prežíva aktívne.
• Rozvíjať tímovú spoluprácu medzi kameramanom, zvukárom, postprodukčným tímom a programátorom VR.
Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť zodpovednosť pri výbere 360° techník (etické hľadisko, bezpečnosť, pohodlie diváka).
• Vnímať dôležitosť presného snímania a kvalitného stitchingu, aby sa minimalizoval diskomfort pri sledovaní.
Metakognícia (Learning How to Learn)
• Neustále vyhodnocovať a zlepšovať workflow nahrávania 360° videa a binaurálneho zvuku.
• Experimentovať s novými AI nástrojmi pre stitching, korekciu a postprodukciu VR obsahu.

Stručná osnova predmetu:

1. Základy imerzívneho videa: prehľad 180° a 360° technológií
2. Technické požiadavky: kamery, stabilizácia, pamäť, batéria, softvérové nástroje
3. Plánovanie záberov: rozmiestnenie, horizontálna a vertikálna korekcia
4. AI pri stitchingu a korekcii: automatická detekcia švov, retuš expozície
5. Binaurálne nahrávanie: základné princípy, mikrofóny, záznam ambisonických stôp
6. Praktické cvičenia: krátke 180°/360° sekvencie, test zobrazenia vo VR
7. Analýza a konzultácie: korekcie chýb, vylepšenie plynulosti stitchingu
8. Postprodukcia VR: color grading, stabilizácia, exportné formáty
9. Tímová práca: príprava krátkeho VR projektu
10. Testovanie a finalizácia: integrácia binaurálneho zvuku, užívateľská skúsenosť
11. Finálne úpravy: minimalizácia distorcie, optimalizácia pre rôzne VR platformy
12. Záverečná prezentácia: premietnutie vo VR, hodnotenie a diskusia

Odporúčaná literatúra:
• Sarah Redohl a kol.: 180° and 360° Video Production Handbook
• Celine Tricart: Virtual Reality Filmmaking: Techniques & Best Practices
• Michel Reilhac a Nick Whiting: Immersive Storytelling and VR

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Osvojiť si princípy imerzívneho videa (180°, 360°) a jeho využitie v VR aplikáciách.
2. Zvládnuť techniky snímania a postprodukcie (stitching, korekcia obrazu) s využitím AI nástrojov.
3. Rozvíjať schopnosti v nahrávaní binaurálneho zvuku pre čo najautentickejší VR zážitok.
4. Integrovať teoretické poznatky v rámci praktických cvičení a reálnych projektov, ktoré vytvoria imerzívny zážitok pre diváka.
Charakter predmetu
• Predmet sa zameriava na praktické osvojenie techník snímania a postprodukcie imerzívneho videa určeného pre VR aplikácie.
• Študenti sa naučia ovládať 360° kamery, správne rozmiestniť zábery a využívať AI nástroje na stitching a korekciu sférických videí.
• Kurz pokrýva aj základné princípy binaurálneho nahrávania, ktoré prispievajú k vytvoreniu autentického zvukového prostredia vo VR.
Metódy výučby
• Praktické cvičenia a workshopy v štúdiu aj exteriéri
• Interaktívne prednášky s praktickými ukážkami
• Tímová práca na videoprojektoch
• Konzultácie, diskusie a analýza reálnych prípadových štúdií
• Využitie digitálnych a AI nástrojov pre postprodukciu

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Ing. Peter Neštepný

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI92/26	**Názov predmetu:** Interaktívna a generatívna hudba
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a cvičeniach: 20 % Analýza interaktívneho hudobného systému: 30 % Individuálny generatívny hudobný projekt: 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení a seminárov. • Záverečný projekt musí byť koncepčne spracovaný a prezentovaný s analytickým komentárom. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy interaktívnej a generatívnej hudby. • Identifikovať hlavné softvérové a algoritmické prístupy v generatívnej hudbe. • Opísať rôzne modely interakcie so zvukom v reálnom čase. 2. Aplikácia (Application) • Použiť generatívne hudobné algoritmy v experimentálnej kompozícii. • Experimentovať s interaktívnymi hudobnými systémami v reálnom čase. • Vytvoriť jednoduchú generatívnu alebo interaktívnu hudobnú aplikáciu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť generatívnu hudbu s vizuálnymi a multimediálnymi systémami. • Zhodnotiť využitie interaktívnych zvukových prostredí v umeleckej a komerčnej tvorbe. • Aplikovať generatívne hudobné postupy v reálnom čase. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o estetických a filozofických otázkach generatívnej hudby. • Reflektovať svoj vlastný prístup k interaktívnej hudobnej tvorbe. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o výskum nových zvukových formátov a adaptívnych kompozičných systémov. • Rozvíjať schopnosť programovať vlastné hudobné algoritmy a interaktívne aplikácie. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu generatívnych systémov v umeleckej praxi.
• Objavovať nové spôsoby využitia AI v hudobnej tvorbe.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do interaktívnej a generatívnej hudby – história a koncepty
2 Algoritmické generovanie hudby – pravidlové a stochastické metódy
3 Softvérové nástroje pre generatívnu hudbu (TidalCycles, Max/MSP, SuperCollider)
4 Dynamická hudba – interaktívne zvukové systémy pre multimédiá
5 AI a strojové učenie v generatívnej hudbe
6 Práca s MIDI, OSC a senzormi v interaktívnej hudobnej tvorbe
7 Sonifikácia pohybu a vizuálnych vstupov – prepojenie s VR a AR
8 Experimentovanie s adaptívnym zvukovým dizajnom
9 Kompozičné stratégie v generatívnej hudbe
10 Live coding a real-time hudobná interaktivita
11 Vytvorenie individuálneho alebo tímového generatívneho hudobného projektu
12 Záverečná prezentácia a reflexia výstupov

Odporúčaná literatúra:
• Eduardo Reck Miranda: Artificial Intelligence, Music and Sound Art
• Curtis Roads: Composing Electronic Music: A New Aesthetic
• Nick Collins: Introduction to Computer Music
• David Cope: Experiments in Musical Intelligence
• Online zdroje: TOPLAP (Live Coding Network), SuperCollider tutorials, Max/MSP documentation

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Interaktívna a generatívna hudba poskytuje študentom prehľad o metodológii generovania hudby v reálnom čase, interaktívnych zvukových systémoch a umelej inteligencii v hudobnej tvorbe. Dôraz sa kladie na experimentovanie s algoritmickou hudbou, adaptívnym zvukovým dizajnom a interaktívnymi kompozíciami v rôznych multimediálnych a herných aplikáciách.
Študenti sa oboznámia s:
• Princípmi generatívnej hudby – od algoritmického komponovania po AI generovanie.
• Interaktívnymi zvukovými systémami pre performancie, hry a multimédiá.
• Softvérovými nástrojmi pre generatívnu a interaktívnu hudbu (Max/MSP, Pure Data, TidalCycles, SuperCollider).
• Prepojením zvukovej tvorby s vizuálnymi a pohybovými vstupmi (senzory, MIDI, OSC).
Metódy výučby
• Prednášky – historické, estetické a technické aspekty generatívnej hudby.
• Praktické cvičenia – práca s nástrojmi na interaktívnu hudbu.
• Analýza hudobných ukážok – interpretácia rôznych generatívnych prístupov.
• Diskusie – budúcnosť interaktívnej hudby a umelej inteligencie.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI93/26	**Názov predmetu:** Interaktívne projekcie 360° a CAVE technológie
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť a praktické cvičenia: 30 % Tvorba interaktívnych projektov: 50 % Záverečný projekt: 20 % Na úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť minimálne 60 % z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy panoramatických a sférických projekcií. • Opísať význam interaktívnych prvkov a priestorového zvuku vo vizuálnom rozprávaní. Aplikácia (Application) • Aplikovať techniky práce s CAVE systémami a projekčnými technológiami. • Prepojiť priestorový zvuk s interaktívnymi prvkami pre dynamický a pohlcujúci zážitok. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky s praktickými cvičeniami pri tvorbe interaktívnych projektov. • Navrhnúť a realizovať projekt, kde divák aktívne ovláda svoj pohľad a interaguje s obsahom. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Uvedomiť si, ako interaktívne a imerzívne technológie menia divácke vnímanie a zážitok. • Rozvíjať tímovú spoluprácu (kameraman, zvukár, programátor) a rešpektovať úlohy členov pri tvorbe multimediálneho obsahu. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť zodpovedný prístup k diváckemu komfortu (vyhýbanie sa nevoľnostiam, jasnosť inštrukcií). • Rešpektovať technické limity (hardvérová náročnosť, priestorové usporiadanie) a etické zásady pri vytváraní interaktívneho obsahu. Metakognícia (Learning How to Learn) • Vyhodnocovať vlastné experimenty s 360° a CAVE technológiami, zlepšovať postupy. • Sledovať nové trendy v interaktívnych projekciách (AR, VR, haptické zariadenia) a adaptovať ich do tvorby.	
Stručná osnova predmetu:	

1. Základy 360° projekcií: technická príprava, kamery, softvér
2. CAVE systémy: princípy a možnosti, hardvérové požiadavky
3. Interaktivita: základné metódy zapojenia diváka (sledovanie pohybu, voľba uhla)
4. Priestorový zvuk: nahrávanie binaurálneho audia, synchronizácia s obrazom
5. Praktické cvičenia: malé interaktívne ukážky, testovanie pohľadu
6. Konzultácie: analýza pokusov s panoramatickou a sférickou projekciou
7. Programovanie interaktívnych prvkov: základy skriptovania, spájanie senzorov a vstupných zariadení
8. Pokročilé koncepty: prepojenie reálneho prostredia s virtuálnym (mixed reality)
9. Tímová práca na projekte: návrh krátkej imerzívnej sekvencie
10. Ladeniu pohľadu a navigácie: zlepšovanie užívateľského zážitku
11. Dokončovanie projektov, príprava na verejnú prezentáciu
12. Finálna prezentácia a diskusia nad výsledkami projektov

Odporúčaná literatúra:
• Mel Slater a Sylvia Wirth: Interactive Storytelling for Virtual Reality
• Celine Tricart: Virtual Reality Filmmaking: Techniques & Best Practices
• Peter Weibel: Beyond the Screen: Art, Culture, and Virtual Environments

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Osvojiť si princípy panoramatických a sférických projekcií (360° video, CAVE technológie).
2. Prepojiť priestorový zvuk a interaktívne funkcie pre vytvorenie dynamického zážitku.
3. Rozvíjať praktické zručnosti pri realizácii krátkych projektov, kde divák aktívne ovláda svoj pohľad a interaguje s obsahom.
4. Integrovať teoretické a technické poznatky do realizovaných cvičení a finálnych projektov.
Charakter predmetu
• Predmet sa zameriava na prácu s panoramatickými a sférickými projekčnými systémami (CAVE).
• Študenti sa naučia prepojiť priestorový zvuk s interaktívnymi prvkami, umožňujúcimi divákovi voľne otáčať pohľad a aktívne sa zapojiť do rozprávania.
• Cieľom kurzu je rozvíjať praktické zručnosti pri tvorbe krátkych interaktívnych projektov s dôrazom na imerzívne a inovatívne zážitky.
Metódy výučby
• Praktické cvičenia a workshopy v laboratóriu aj v priestoroch určených pre projekcie
• Interaktívne prednášky s praktickými ukážkami a prípadovými štúdiami
• Tímová práca a individuálne projekty
• Konzultácie a diskusie, analýza reálnych projektov

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Ing. Peter Neštepný

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI94/26	**Názov predmetu:** Interaktívne publikácie
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Analýza interaktívnej publikácie – písomná práca: 20 % Individuálny alebo tímový projekt – vytvorenie interaktívnej publikácie: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy interaktívnych publikácií a ich rozdiely oproti statickým dokumentom. • Identifikovať formáty a platformy vhodné na distribúciu interaktívnych publikácií. • Opísať technologické možnosti a obmedzenia rôznych interaktívnych publikácií. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať princípy dizajnu a používateľskej skúsenosti pri tvorbe digitálnych publikácií. • Experimentovať s interaktívnymi prvkami, ako sú animácie, hypertext, multimediálny obsah. • Pripraviť a exportovať interaktívnu publikáciu v PDF, EPUB alebo webovom formáte. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť typografické a grafické princípy s digitálnou interaktivitou. • Zhodnotiť použiteľnosť a čitateľnosť interaktívnych publikácií na rôznych zariadeniach. • Aplikovať gamifikáciu a interaktívne prvky na zlepšenie používateľského zážitku. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame interaktívnych publikácií v súčasnej mediálnej komunikácii. • Reflektovať vlastné dizajnérske rozhodnutia v kontexte používateľskej skúsenosti. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o multimediálny obsah a jeho aplikácie v digitálnom dizajne. • Rozvíjať schopnosť efektívne komunikovať vizuálne informácie v interaktívnej podobe. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť kvalitu interaktívnych publikácií na základe UX a dizajnových princípov.
• Experimentovať s novými technológiami a inovatívnymi formátmi publikovania.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do interaktívnych publikácií – prehľad technológií a trendov
2 Dizajn interaktívnych dokumentov – typografia, kompozícia, UI/UX
3 Práca s interaktívnymi prvkami – hypertext, prepojenia, navigácia
4 Animácie a dynamické prvky – posúvanie, prechody, efekty
5 Vkladanie multimédií – video, zvuk, vektorové animácie
6 Formáty a export – Interactive PDF, EPUB, HTML5 publikácie
7 Gamifikácia a interaktívne prvky v digitálnych publikáciách
8 Cross-platform optimalizácia – čitateľnosť na desktopoch, tabletoch, mobiloch
9 Interaktívne publikácie pre vzdelávanie, marketing a umenie
10 Automatizácia a workflow v interaktívnom publikovaní
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba finálnych interaktívnych publikácií

Odporúčaná literatúra:
• Timothy Samara: Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop
• Ellen Lupton: Thinking with Type
• James Felici: The Complete Manual of Typography
• Jan Tschichold: The Form of the Book
• Online zdroje: Adobe Interactive Publishing Tutorials, EPUB Accessibility Standards, UX/UI for Digital Publications

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Interaktívne publikácie nadväzuje na predmet DTP (Desktop Publishing) a rozširuje poznatky o tvorbu digitálnych publikácií s interaktívnymi prvkami.
Študenti sa naučia vytvárať digitálne knihy, interaktívne magazíny, multimediálne e-knihy a webové publikácie s animáciami, videami, hypertextovými prvkami a dynamickým obsahom.
Kurz sa zameriava na použitie profesionálnych nástrojov na tvorbu interaktívnych publikácií, ako sú Adobe InDesign (Interactive PDF, EPUB), Affinity Publisher, Figma, alebo open-source riešenia.
Dôraz sa kladie na praktickú aplikáciu dizajnérskych princípov, používateľskej skúsenosti (UX) a optimalizáciu obsahu pre rôzne digitálne platformy.
Metódy výučby
• Prednášky a semináre (teoretické koncepty a analýza profesionálnych interaktívnych publikácií)
• Praktické workshopy (práca s typografiou, interaktívnymi prvkami, export do rôznych formátov)
• Individuálne a tímové projekty (tvorba digitálnych publikácií s interaktívnymi prvkami)
• Analýza prípadových štúdií (moderné interaktívne publikácie a ich UX)
• Kritické diskusie a spätná väzba (hodnotenie návrhov a iterácia dizajnu)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI95/26	**Názov predmetu:** Kompozičné stratégie a techniky I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na cvičeniach a diskusiách: 30 % Analýza hudobného diela alebo experimentálneho konceptu: 20 % Individuálny hudobný experiment: 40 % Prezentácia výstupu a reflexia procesu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Individuálny projekt musí byť koncepčne spracovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Identifikovať a vysvetliť hlavné tradičné kompozičné techniky európskej hudby. • Identifikovať a vysvetliť hlavné kompozičné techniky experimentálnej hudby druhej polovice 20. storočia a súčasnosti. 2. Aplikácia (Application) • Tvorivo aplikovať tradičné kompozičné techniky prostredníctvom praktických cvičení. • Tvorivo aplikovať súčasné (experimentálne) kompozičné techniky, vrátane použitia rozšírených techník hry na hudobných nástrojoch a využitia zvukových objektov v praktických kompozičných cvičeniach. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť historické hudobné techniky so súčasnými hudobnými trendmi. • Zhodnotiť vplyv rôznych hudobných systémov na experimentálnu tvorbu. • Aplikovať interdisciplinárne prístupy v hudobnej a multimediálnej tvorbe. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o estetike a filozofii hudby v kontexte umeleckého vývoja. • Reflektovať svoj vlastný prístup k hudobnej interpretácii a kompozícii. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o rôzne hudobné tradície a ich experimentálne re-interpretácie. • Rozvíjať schopnosť intuitívneho hudobného myslenia a improvizácie.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vlastné hudobné experimenty a analyzovať ich estetický a koncepčný význam.
• Objavovať nové prístupy k tvorbe a manipulácii zvuku.

Stručná osnova predmetu:
1 - 2 Základné parametre hudby a práca s nimi v hudobnej kompozícii.
3 - 6 Kompozičné techniky tradičnej európskej hudby.
7 - 9 Kompozičné techniky avantgardy a experimentálnej hudby. Práca so zvukom – pripravené nástroje, alternatívne zvukové objekty.
10 - 12 Elektronická hudba a akustická manipulácia zvuku. Hranice medzi hudbou a zvukovou performanciou.
13 Vytvorenie vlastného experimentálneho hudobného konceptu. Príprava a testovanie zvukových foriem pre záverečný výstup. Prezentácia individuálnych hudobných experimentov.

Odporúčaná literatúra:

• BAILEY, Kathryn: The Twelve-Note Music of Anton Webern. 1991. Cambridge: Cambridge University Press, ISBN 0-521-39088-5.
• BENEŠ, Juraj. O sonátovosti. Niekoľko poznámok k Beethovenovým klavírnym sonátam. In: Slovenská hudba, 2011, roč. 37, č. 2, s. 113 – 119.
• BERNARD, Jonathan W.: The Music of Edgard Varése. 1987. New Haven: Yale University Press.
• CAGE, John: Notations. 1969. New York: Something Else Press.
• CAGE, John. Silence. 2010. Praha: Tranzit, ISBN 978-80-87259-07-8.
• De la Motte, Diether. Kontrapunkt. 2019. Bratislava: Hudobné centrum. ISBN 9788089427314.
• COX, Christoph, Warner Daniel: Audiokultúra. 2013. Bratislava: Hudobné centrum. ISBN 9788089427222
• DORŮŽKA, Petr a kol.: Hudba na pomezí. 1991. Praha: Panton. ISBN 80-7039-125-1.
• FALTIN, Peter. Funkcia zvuku v hudobnej štruktúre. 1966. Bratislava: Štátne hudobné vydavateľstvo.
• GRIFFITH, Paul: Modern Music, The Avantgarde since 1945. 1981. London: J. M. Dent & Sons Ltd. ISBN 0-460-04365-X.
• HRČKOVÁ, Naďa a kol.: Dejiny hudby VI, 20. storočie (1). 2005. Bratislava: Ikar. ISBN 80-551-1241-2.
• HRUŠOVSKÝ, Ivan. Úvod do štúdia teórie harmónie. 2019. Bratislava: Hudobné centrum. ISBN 9788089427383.
• HUTTER, Josef. Hudební myšlení. 1943. Praha: Dr. Václav Tomsa.
• CHRISTENSEN, Erik: The Musical Timespace. 1996. Aalborg: Aalborg University Press. ISBN 87-7307-525-6.
• KOHOUTEK, Ctirad. Hudební kompozice: Stručný komplexní pohled z hlediska skladatele. 1989. Praha: Supraphon. ISBN 80-7058-150-6.
• KOHOUTEK, Ctirad. Novodobé skladební směry v hudbě. 1965. Praha: Státní hudební vydavatelství.
• KRESÁNEK, Jozef. 1994. Tektonika. Bratislava: ASCO.
• KRESÁNEK, Jozef. 1982. Tonalita. Bratislava: OPUS.
• KRESÁNEK, Jozef. 1977. Základy hudobného myslenia. Bratislava: OPUS.
• NICHOLLS, David: American Experimental Music 1890-1940. 1990. Cambridge: Cambridge University Press.
• NYMAN, Michael: Experimentálna hudba. Cage a iní, Hudobné centrum, Bratislava 2007. ISBN 978-80-88884-93-4.

• PIŇOS, Alois. 2008. Co je ve hře? Otázky uspořádání hudebního materialu v soudobe skladbě. Brno: JAMU. ISBN978-80-86928-41-8.
• REICH, Steve. Writings about Music. 1974. Nova Scotia: Press of the Nova Scotia College of Art and Design.
• RISINGER, Karel. Hierarchie hudebních celků. 1969. Praha: Panton.
• RISINGER, Karel. Nauka o kontrapunktu 20. století. 1984. Praha: Panton.
• SCHÄFFER, Boguslaw. 1976. Wstęp do kompozycji / Introduction to Composition. Kraków: Polskie Wydawnictwo Muzyczne.
• SCHAEFFER, John. New Sounds. 1987. New York: Harper & Row, Publishers. ISBN 0-06-097081-2.
• SCHÖNBERG, Arnold. Fundamentals of Musical Composition. 1967. London: Faber. ISBN 0-571-09276-4.
• SMITH BRINDLE, Reginald: New Music. The Avant-Garde since 1945. 1987. Oxford, New York: Oxford University Press. ISBN 0-19-315468-4.
• STOCKHAUSEN, Karlheinz. Stockhausen on Music: Lectures and Interviews. 1989. London, New York: M. Boyars. ISBN 9780714529189
• WILSON, Peter Niklas. Úvahy o improvizovanej hudbe. 2002. Bratislava: Hudobné centrum. ISBN 80-88884-35-7.
• Partitúry a nahrávky diel zo svetovej hudobnej literatúry daného obdobia.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

Predmet Kompozičné stratégie atechniky I sa zameriava na praktické osvojovanie základných kompozičných techník v historickom aj súčasnom kontexte. Študenti budú pracovať tak s parametrami a technikami tradičnej európskej hudby, ako aj so zvukovo-hudobnými parametrami a technikami hudby súčasnosti, resp. experimentálnej hudby druhej polovice 20. storočia a tieto skúmať, vzájomne prepájať a tvorivo kombinovať.

Cieľom predmetu je:

• Rozvíjať hudobnú kreativitu prostredníctvom praktických cvičení.
• Osvojiť si široké spektrum kompozičných techník.
• Experimentovať s nekonvenčnými hudobnými prístupmi (práca so zvukom, rozšírené techniky hry na nástroji, práca s jednoduchými zvukovými objektmi a pod.).
• Pri realizácii tvorivých zadaní vedieť kombinovať tradičné a súčasné experimentálne postupy.
• Vytvoriť vlastné hudobné experimenty pomocou jednoduchých zvukových objektov a elektronických nástrojov (DYI a pod.).

Metódy výučby

• Prednášky – teoretické aspekty hudobnej formy a kompozície.
• Praktické cvičenia – rytmická improvizácia, mikrotonálna hra, experimentovanie s nástrojmi.
• Analýza hudobných diel – skúmanie štruktúry a interpretácie v experimentálnej hudbe.
• Zvukové workshopy – práca s alternatívnymi nástrojmi a elektronickým zvukom.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

Mag. art. Juraj Vajó, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI96/26	**Názov predmetu:** Kompozičné stratégie a techniky II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 % Analýza hudobného diela: 30 % Záverečná esej alebo výskumný projekt: 40 % Kritická reflexia a prezentácia záverov: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % prednášok a seminárov. • Záverečná práca musí byť analyticky spracovaná a reflektovať prepojenie tradičných a experimentálnych hudobných techník. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť rozdiely medzi rôznymi tradičnými hudobnými systémami a ich špecifickými technikami. • Identifikovať kľúčové prvky avantgardných hudobných smerov a ich inšpiráciu v tradičných hudobných formách. • Opísať vývoj nekonvenčných hudobných techník v súčasnom hudobnom umení. 2. Integrovanie (Integration) • Prepojiť historické hudobné formy so súčasnými prístupmi v hudobnom experimente. • Zhodnotiť vplyv improvizácie, zvukových experimentov a elektroakustických prvkov na vývoj hudobných žánrov. • Aplikovať teoretické poznatky na analýzu konkrétnych hudobných diel. 3. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o estetických a filozofických otázkach experimentálnej hudby a jej vzťahu k tradícii. • Reflektovať úlohu hudby v spoločnosti a jej prepojenie s multimediálnym umením. 4. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o inovatívne hudobné koncepty a ich umelecký potenciál. • Rozvíjať schopnosť analýzy zvuku a experimentálneho myslenia v hudbe. 5. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť rôzne hudobné prístupy a analyzovať ich umelecké východiská.
• Objavovať nové možnosti prepojenia hudobnej teórie, akustiky a digitálneho spracovania zvuku.

Stručná osnova predmetu:

1 Hudobné systémy mimo európskej tradície – mikrotonálna a modálna hudba
2 Improvizácia v tradičných a súčasných hudobných formách
3 Experimentálne prístupy k rytmu a neobvyklé metrické štruktúry
4 Hudba v rituáli a jej vplyv na súčasné hudobné formy
5 Akustická manipulácia zvuku a spektrálna hudba
6 Elektronická hudba a rozšírené techniky hry na nástroje
7 Interdisciplinárne prepojenia hudby s vizuálnym umením
8 Avantgardné prístupy k notácii a grafické partitúry
9 Algoritmická a generatívna hudba – prepojenie s AI a kódovaním zvuku
10 Sound art a multimediálne hudobné performancie
11 Vytvorenie individuálneho projektu na základe vybraných hudobných konceptov
12 Záverečná diskusia a prezentácia výskumu v oblasti experimentálnej hudby

Odporúčaná literatúra:

• BAILEY, Kathryn: The Twelve-Note Music of Anton Webern. 1991. Cambridge: Cambridge University Press, ISBN 0-521-39088-5.
• BENEŠ, Juraj. O sonátovosti. Niekoľko poznámok k Beethovenovým klavírnym sonátam. In: Slovenská hudba, 2011, roč. 37, č. 2, s. 113 – 119.
• BERNARD, Jonathan W.: The Music of Edgard Varése. 1987. New Haven: Yale University Press.
• CAGE, John: Notations. 1969. New York: Something Else Press.
• CAGE, John. Silence. 2010. Praha: Tranzit, ISBN 978-80-87259-07-8.
De la Motte, Diether. Kontrapunkt. 2019. Bratislava: Hudobné centrum. ISBN 9788089427314.
• DORŮŽKA, Petr a kol.: Hudba na pomezí. 1991. Praha: Panton. ISBN 80-7039-125-1.
• FALTIN, Peter. Funkcia zvuku v hudobnej štruktúre. 1966. Bratislava: Štátne hudobné vydavateľstvo.
• GRIFFITH, Paul: Modern Music, The Avantgarde since 1945. 1981. London: J. M. Dent & Sons Ltd. ISBN 0-460-04365-X.
• HRČKOVÁ, Naďa a kol.: Dejiny hudby VI, 20. storočie (1). 2005. Bratislava: Ikar. ISBN 80-551-1241-2.
• HRUŠOVSKÝ, Ivan. Úvod do štúdia teórie harmónie. 2019. Bratislava: Hudobné centrum. ISBN 9788089427383.
• HUTTER, Josef. Hudební myšlení. 1943. Praha: Dr. Václav Tomsa.
• CHRISTENSEN, Erik: The Musical Timespace. 1996. Aalborg: Aalborg University Press. ISBN 87-7307-525-6.
• KOHOUTEK, Ctirad. Hudební kompozice: Stručný komplexní pohled z hlediska skladatele. 1989. Praha: Supraphon. ISBN 80-7058-150-6.
• KOHOUTEK, Ctirad. Novodobé skladební směry v hudbě. 1965. Praha: Státní hudební vydavatelství.
• KRESÁNEK, Jozef. 1994. Tektonika. Bratislava: ASCO.
• KRESÁNEK, Jozef. 1982. Tonalita. Bratislava: OPUS.
• KRESÁNEK, Jozef. 1977. Základy hudobného myslenia. Bratislava: OPUS.
• NICHOLLS, David: American Experimental Music 1890-1940. 1990. Cambridge: Cambridge University Press.
• NYMAN, Michael: Experimentálna hudba. Cage a iní, Hudobné centrum, Bratislava 2007. ISBN 978-80-88884-93-4.

• PIŇOS, Alois. 2008. Co je ve hře? Otázky uspořádání hudebního materialu v soudobe skladbě. Brno: JAMU. ISBN978-80-86928-41-8.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

Predmet Kompozičné stratégie a techniky II nadväzuje na Kompozičné stratégie a techniky I, pričom prehlbuje poznatky aj schopnosti tvorivej kompozičnej práce získanej v prvom semestri výuky.

Cieľom predmetu je:

• Preskúmať širšie spektrum tradičných hudobných techník v rôznych kultúrach.
• Analyzovať avantgardné hudobné smery 20. a 21. storočia a ich vzťah k tradičnej hudbe.
• Pochopiť vplyv improvizácie a zvukovej manipulácie na formovanie hudobných štruktúr.
• Diskutovať o možnostiach integrácie tradičných a experimentálnych hudobných postupov do súčasnej umeleckej tvorby.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

Mag. art. Juraj Vajó, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI16/26	**Názov predmetu:** Koncepty a umelecké zámery I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a workshopoch: 20 % Analýza kreatívneho procesu – písomná práca: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – prezentácia umeleckého konceptu: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % seminárov. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy tvorivého procesu a vývoja konceptov v umení. • Identifikovať rôzne prístupy k tvorbe umeleckých zámyslov. • Opísať metodológie kreatívneho myslenia a umeleckého výskumu. 2. Aplikácia (Application) • Rozvíjať originálne umelecké koncepty na základe analýzy a výskumu. • Aplikovať kreatívne metódy v procese generovania nápadov a vizualizácie myšlienok. • Experimentovať s rôznymi formátmi a médiami pri tvorbe umeleckých projektov. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť individuálnu umeleckú prax s interdisciplinárnymi prístupmi. • Zhodnotiť vývoj vlastných projektov v širšom kultúrnom a spoločenskom kontexte. • Aplikovať inovatívne prístupy pri formulovaní kreatívnych stratégií. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame umeleckej tvorby v kontexte osobnej identity a spoločnosti. • Reflektovať vlastný tvorivý proces a jeho potenciál v rámci umeleckého vývoja. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o experimentovanie a rozvoj individuálneho umeleckého hlasu. • Rozvíjať schopnosť kreatívneho sebavyjadrenia a kritickej reflexie. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu rôznych metód tvorby a plánovania umeleckých projektov.
• Experimentovať s novými stratégiami kreatívneho myslenia a umeleckej produkcie.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do konceptuálneho myslenia v umení – základné princípy a metódy
2 Kreativita ako proces – brainstorming, mapovanie myšlienok, asociácie
3 Výskum v umeleckej tvorbe – práca so zdrojmi, inšpirácia, analýza
4 Formulácia umeleckého konceptu – od idey k vizualizácii
5 Interdisciplinárne prístupy – prepojenie umenia s vedou, filozofiou a technológiou
6 Experimentálne prístupy v umení – kombinovanie médií, interaktívne stratégie
7 Proces tvorby – od náčrtu k realizácii projektu
8 Kritická reflexia a analýza – hodnotenie vlastnej a cudzej tvorby
9 Stratégie prezentácie konceptu – verbálne a vizuálne rozpracovanie
10 Umelecký manifest – formulovanie osobného tvorivého programu
11 Konzultácie k individuálnym a skupinovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba umeleckých konceptov

Odporúčaná literatúra:
• Edward de Bono: Serious Creativity: Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas
• Twyla Tharp: The Creative Habit: Learn It and Use It for Life
• John Berger: Ways of Seeing
• Donald Schön: The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action
• Mihaly Csikszentmihalyi: Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention
• Online zdroje: Artforum, E-flux, Leonardo Journal, Creative Commons
• Foster, H. – Kraussová, R. – Bois, Y.-A. – Buchloh, B.H.D.: Umění po roce 1900. Modernismus. Antimodernismus. Postmodernismus. Praha : Slovart, 2007, nové doplnené vydanie 2015.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet poskytuje študentom praktické a teoretické nástroje na rozvoj originálnych umeleckých konceptov a tvorivých stratégií.
Študenti sa naučia formulovať umelecký koncept, rozvíjať kreatívne myšlienky a hľadať prepojenia medzi obsahom, formou a médiom, pričom dôraz sa kladie na analýzu, kritické myslenie a experimentovanie v umeleckom procese.
Kurz podporuje individuálnu aj kolaboratívnu tvorbu, pričom integruje interdisciplinárne prístupy a prepojenie teórie s praxou.
Metódy výučby
• Prednášky a semináre (teoretické koncepty kreativity a umeleckého myslenia)
• Praktické cvičenia (rozvoj individuálnych a skupinových konceptov)
• Individuálne a tímové projekty (realizácia umeleckých ideí a ich analýza)
• Kritické diskusie a reflexie (hodnotenie tvorivého procesu a umeleckých stratégií)
• Workshopové aktivity (experimentovanie s rôznymi médiami a prístupmi k tvorbe)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
MgA. Lucia Horňáková Černayová, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI17/26	**Názov predmetu:** Koncepty a umelecké zámery II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť na seminároch a workshopoch: 20 %
Analýza kreatívneho procesu – písomná práca: 30 %
Individuálny alebo tímový projekt – realizácia umeleckého konceptu: 40 %
Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí absolvovať minimálne 80 % seminárov.
• Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný.
• Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť pokročilé princípy tvorby konceptu a plánovania umeleckých projektov.
• Identifikovať metódy a techniky experimentálneho myslenia v umení.
• Opísať súčasné umelecké trendy v kontexte interdisciplinárnych prístupov.
2. Aplikácia (Application)
• Rozvíjať komplexné umelecké koncepty a prepojiť ich s teoretickým výskumom.
• Aplikovať rôzne prístupy k realizácii umeleckých projektov naprieč médiami.
• Experimentovať s novými technológiami, materiálmi a formátmi v umeleckej tvorbe.
3. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť umeleckú prax s aktuálnymi spoločenskými, kultúrnymi a filozofickými otázkami.
• Zhodnotiť vplyv interdisciplinarity na tvorbu umeleckého diela.
• Aplikovať nové metodológie pri formulovaní umeleckých projektov.
4. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Diskutovať o vplyve umenia na spoločnosť a individuálnu identitu.
• Reflektovať etické a estetické aspekty vlastnej tvorby.
5. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o experimentálne prístupy a hľadanie nových možností umeleckej expresie.
• Rozvíjať schopnosť kritického myslenia a vizuálnej analýzy v umeleckom diskurze.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)

• Hodnotiť efektivitu svojich kreatívnych stratégií a umeleckých postupov.
• Experimentovať s vlastným autorským prístupom k umeleckej tvorbe.

Stručná osnova predmetu:

1 Pokročilé konceptuálne myslenie v umení – rozšírenie teoretických základov
2 Kritická reflexia a analýza súčasných umeleckých smerov
3 Interdisciplinárne stratégie v umeleckej praxi
4 Metodológie umeleckého výskumu – vývoj vlastného tvorivého procesu
5 Experimentovanie s formou – multimediálne a interaktívne prístupy
6 Umelá inteligencia, algoritmická estetika a generatívne umenie
7 Kurátorské stratégie a prezentácia konceptu
8 Proces tvorby – testovanie, iterácia a vizualizácia konceptov
9 Kontextualizácia a aplikácia teórie v praxi
10 Príprava umeleckého portfólia a verejnej prezentácie
11 Konzultácie k individuálnym a skupinovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba umeleckých projektov

Odporúčaná literatúra:

• Grant Kester: Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art
• Claire Bishop: Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship
• Nicholas Bourriaud: Relational Aesthetics
• Lev Manovich: Software Takes Command
• Lucy Lippard: The Lure of the Local: Senses of Place in a Multicentered Society
• Online zdroje: E-flux, Artforum, Leonardo Journal

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet nadväzuje na Koncepty a umelecké zámery I a rozvíja študentove schopnosti formulovať, rozvíjať a realizovať komplexné umelecké projekty.
Zameriava sa na pokročilé metódy konceptuálneho myslenia, interdisciplinárnu prácu a inovatívne prístupy k tvorbe umeleckých diel. Študenti sa naučia zohľadňovať širší spoločenský, filozofický a technologický kontext pri vývoji umeleckých projektov a budú sa venovať experimentovaniu s médiami, metodológiami a kreatívnymi procesmi.
Dôraz sa kladie na samostatnú a tímovú prácu, prezentáciu umeleckých projektov a kritickú reflexiu.
Metódy výučby
• Prednášky a semináre (pokročilé koncepty umeleckého myslenia a tvorby)
• Analýza umeleckých diel (interpretácia inovatívnych foriem súčasného umenia)
• Individuálne a tímové projekty (vývoj a realizácia vlastných umeleckých konceptov)
• Kritické diskusie a reflexie (hodnotenie a sebareflexia tvorivého procesu)
• Workshopové aktivity (experimentovanie s rôznymi médiami a formátmi umeleckého vyjadrenia)

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

MgA. Lucia Horňáková Černayová, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI18/26	**Názov predmetu:** Kontaktný workshop
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť workshope: 60 % Tímová práca a spolupráca na projekte: 30 % Prezentácia výstupu a reflexia procesu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať všetky časti workshopu a aktívne sa zapojiť do tímovej práce. • Prezentácia výstupu môže byť v podobe krátkeho audiovizuálneho diela alebo vlastného výstupu pred publikom. • Reflexia a spätná väzba na workshop.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy interdisciplinárnej spolupráce v umeleckej tvorbe. • Identifikovať technologické a umelecké možnosti AI v súčasnom umení. • Opísať organizačnú štruktúru štúdia a fungovanie ateliérových laboratórií. 2. Aplikácia (Application) • Použiť základné nástroje a metódy pre experimentálnu prácu s vizuálnym, zvukovým a interaktívnym umením. • Experimentovať s kreatívnymi procesmi, ktoré spájajú tradičné umelecké postupy s digitálnymi nástrojmi a AI. • Vytvoriť krátky tímový projekt ako prvú umeleckú skúsenosť v štúdiu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť rôzne umelecké disciplíny do jedného interdisciplinárneho projektu. • Zhodnotiť význam spolupráce medzi technológiami a umeleckou kreativitou. • Aplikovať tímové a individuálne zručnosti v tvorivom procese. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o úlohe umenia a umelej inteligencie v súčasnej spoločnosti. • Reflektovať vlastné očakávania a motivácie vo vzťahu k štúdiu a profesijnému rastu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o interdisciplinárnu spoluprácu a experimentovanie s novými technológiami.	

• Rozvíjať schopnosť kolektívneho riešenia kreatívnych problémov.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vlastné skúsenosti s prvými umeleckými experimentmi a interakciou s novými nástrojmi.
• Objavovať efektívne pracovné stratégie pre tímovú tvorbu v akademickom a profesionálnom kontexte.

Stručná osnova predmetu:
• Úvod do štúdia – interaktívna orientácia, zoznámenie sa s prostredím
• Experimentovanie s obrazom, zvukom a interaktivitou
• AI v umení – prvé kreatívne skúsenosti s generatívnymi a interaktívnymi nástrojmi
• Tímová práca a kreativita – tvorba prvého spoločného umeleckého diela
• Reflexia, verejná prezentácia workshopových výstupov, spätná väzba

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Cieľom predmetu je vytvoriť pozitívny a motivujúci vstup pre nových študentov do štúdia bakalárskeho programu Umenie a umelá inteligencia, uľahčiť prechod zo strednej školy do vysokoškolského prostredia, podporiť atmosféru otvorenosti, spolupráce a tvorivého myslenia, rozvíjať interdisciplinárne myslenie a tímovú spoluprácu prostredníctvom projektov spájajúcich vizuálne umenie, audiovizuálnu tvorbu, interaktívne médiá a experimentálnu prácu s umelou inteligenciou a digitálnymi médiami. Predmet zároveň sprostredkuje orientáciu v akademickom prostredí a študenti sa oboznámia s pedagogickým tímom, študijným plánom a predmetmi ako aj priestormi školy a technickým vybavením.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

ABS	NEABS
0.0	0.0

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI19/26	**Názov predmetu:** Konverzácie v cudzom jazyku I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a jazykových cvičeniach: 30 % Diskusie a improvizované konverzácie: 30 % Individuálny alebo skupinový projekt – odborná prezentácia: 10 % Záverečná jazyková skúška a hodnotenie plynulosti: 30 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % jazykových cvičení. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 65 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť jazykové štruktúry potrebné na plynulú komunikáciu na úrovni B2/C1. • Identifikovať špecifickú slovnú zásobu súvisiacu s umením, technológiou a médiami. • Opísať rôzne komunikačné stratégie pre efektívne vyjadrovanie v cudzom jazyku. 2. Aplikácia (Application) • Použiť anglický jazyk pri akademických a profesionálnych diskusiách. • Aplikovať pokročilé jazykové konštrukcie v argumentácii a prezentáciách. • Viesť plynulé a súvislé konverzácie na odborné a spoločenské témy. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť jazykové znalosti s praktickými komunikačnými situáciami v umeleckom a technologickom kontexte. • Zhodnotiť rôzne argumentačné prístupy a ich efektívnosť v komunikácii. • Aplikovať jazykové stratégie pri riešení problémov a negociáciách. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o aktuálnych umeleckých, mediálnych a spoločenských témach v angličtine. • Reflektovať vlastné jazykové zručnosti a ich využitie v profesionálnom prostredí. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o zdokonaľovanie ústneho prejavu v cudzom jazyku. • Rozvíjať schopnosť interkultúrnej komunikácie a aktívnej účasti na medzinárodných diskusiách. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť vlastné silné a slabé stránky v ústnej komunikácii a pracovať na ich zlepšení.
• Experimentovať s rôznymi jazykovými a konverzačnými technikami na zvýšenie plynulosti.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do kurzu – diagnostika úrovne reči, identifikácia individuálnych cieľov
2 Konverzačné techniky – prekonávanie jazykových bariér, aktívne počúvanie
3 Argumentácia a kritické myslenie – ako presvedčivo vyjadriť myšlienky
4 Umelecké diskusie – interpretácia vizuálneho a multimediálneho obsahu
5 Prezentačné zručnosti – ako efektívne vystupovať pred publikom v angličtine
6 Analýza a komentovanie audiovizuálnych diel – odborné terminológie
7 Interkultúrna komunikácia – jazykové nuansy v medzinárodnom prostredí
8 Debata na odborné témy – improvizácia a argumentačné techniky
9 Profesijná komunikácia – ako viesť networking a interaktívne rozhovory
10 Simulácia reálnych situácií – umelecké granty, interview, akademická diskusia
11 Príprava na ústne skúšky
12 Záverečné hodnotenie – jazyková prezentácia a spätná väzba

Odporúčaná literatúra:

1. Mark Powell: Presenting in English
2. Deborah Tannen: The Argument Culture
3. Tony Lynch: Study Speaking: A Course in Spoken English for Academic Purposes
4. O'Reilly Media: English for Presentations at International Conferences
5. Jean Yates: Practice Makes Perfect: English Conversation
6. Olly Richards: Conversations in English
7. Matt Purland: Real Life English Conversations
8. Collins Easy Learning English Conversation
9. Everyday Conversations: Learning American English

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Konverzácie v cudzom jazyku I je zameraný na intenzívne precvičovanie ústnej komunikácie v anglickom jazyku s dôrazom na umelecké, mediálne a technologické témy. Študenti budú rozvíjať plynulosť a presnosť v ústnom prejave, naučia sa efektívne argumentovať, prezentovať odborné témy a viesť diskusie. Kurz zároveň zahŕňa nácvik spontánnej konverzácie, improvizácie a jazykovej interakcie v simulovaných akademických a profesionálnych situáciách.
Metódy výučby
• Jazykové simulácie (akadémia, médiá, umenie, pitching projektov)
• Individuálne a skupinové diskusie (vedecké, umelecké, aktuálne témy)
• Interaktívne hry a improvizácia v konverzácii
• Analýza a komentovanie multimediálneho obsahu v angličtine
• Práca na plynulosti a výslovnosti v autentických situáciách

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

PaedDr. Michal Marko, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI20/26	**Názov predmetu:** Konverzácie v cudzom jazyku II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a jazykových cvičeniach: 30 % Diskusie a improvizované rozhovory: 30 % Individuálna odborná prezentácia: 10 % Záverečné hodnotenie – jazyková simulácia akademickej diskusie: 30 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % jazykových cvičení. • Záverečná prezentácia musí byť realizovaná a prezentovaná. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 65 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť pokročilé jazykové štruktúry a štylistické rozdiely v rôznych formách ústneho prejavu. • Identifikovať odborné pojmy a špecifickú terminológiu v oblasti umenia, dizajnu a technológií. • Opísať zásady efektívneho interkultúrneho komunikačného štýlu. 2. Aplikácia (Application) • Použiť anglický jazyk pri prezentáciách, verejných vystúpeniach a odborných diskusiách. • Aplikovať presvedčivé argumentačné techniky v diskusii a akademických debatách. • Viesť formálne aj neformálne profesionálne rozhovory v anglickom jazyku. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť jazykové schopnosti so strategickým vyjadrovaním pri networkingu a akademických prezentáciách. • Zhodnotiť efektívnosť rôznych komunikačných stratégií v odbornom prostredí. • Aplikovať pokročilé jazykové techniky pri riešení problémov a negociáciách. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o globálnych kultúrnych a umeleckých trendoch v anglickom jazyku. • Reflektovať svoj vlastný pokrok a efektivitu v komunikácii v interkultúrnom prostredí. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o zdokonaľovanie ústneho prejavu a schopnosti presvedčivo komunikovať.	

• Rozvíjať schopnosť prezentácie vlastných umeleckých a výskumných projektov v anglickom jazyku.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vlastné silné a slabé stránky v jazykovej komunikácii a pracovať na ich zlepšení.
• Experimentovať s rôznymi prezentačnými štýlmi a argumentačnými technikami.

Stručná osnova predmetu:
1 Rozšírenie argumentačných techník – ako efektívne obhajovať svoje myšlienky
2 Pokročilé štruktúry akademickej a profesionálnej komunikácie
3 Prezentačné zručnosti – vizuálna a verbálna štylistika pre verejné vystúpenia
4 Kritická analýza multimediálnych obsahov a interpretácia audiovizuálnych diel
5 Rétorika a persuasívna komunikácia – ako efektívne presvedčiť publikum
6 Interkultúrna komunikácia – adaptácia reči pre rôzne kultúrne prostredia
7 Networking a profesijné kontakty – budovanie vzťahov v angličtine
8 Pitching projektov – ako efektívne prezentovať umelecké a výskumné projekty
9 Jazykové techniky v negociáciách a riešení konfliktov
10 Simulácia interview – vedenie a účasť na akademických a profesionálnych rozhovoroch
11 Príprava na verejnú diskusiu a debatné formáty
12 Záverečné hodnotenie – simulácia akademickej konferencie a reflexia pokroku

Odporúčaná literatúra:
1. Mark Powell: Presenting in English
2. Deborah Tannen: The Argument Culture
3. Tony Lynch: Study Speaking: A Course in Spoken English for Academic Purposes
4. O'Reilly Media: English for Presentations at International Conferences
5. Jean Yates: Practice Makes Perfect: English Conversation
6. Olly Richards: Conversations in English
7. Matt Purland: Real Life English Conversations
8. Collins Easy Learning English Conversation
9. Everyday Conversations: Learning American English

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Konverzácie v cudzom jazyku II nadväzuje na Konverzácie v cudzom jazyku I a ďalej rozvíja plynulosť, presnosť a štylistickú variabilitu ústnej komunikácie v anglickom jazyku. Študenti sa zdokonalia v umeleckej a profesionálnej argumentácii, pričom sa kladie dôraz na praktické využitie jazyka v medzinárodnej akademickej a tvorivej sfére. Dôraz bude kladený na prezentovanie vlastných projektov, networking, pitching a negociačné zručnosti v angličtine.
Metódy výučby
• Interaktívne jazykové simulácie (diskusie, interview, pitching, networking)
• Individuálne a skupinové prezentácie (práca na rétorických zručnostiach)
• Práca s multimediálnymi obsahmi a odbornými textami v angličtine
• Analýza jazykovej štruktúry a jej aplikácia v profesionálnom prostredí
• Cvičenia na zlepšenie výslovnosti, intonácie a rytmu prejavu

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

PaedDr. Michal Marko, PhD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI21/26	**Názov predmetu:** Konzultácie k záverečnému projektu
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na konzultáciách a dokumentácia procesu: 30 % Kvalita a finalizácia záverečného projektu: 50 % Príprava na obhajobu – prezentácia a analýza procesu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % konzultácií. • Projekt musí byť technicky a koncepčne vypracovaný podľa definovaného zámeru. • Študent musí preukázať schopnosť reflektovať odbornú spätnú väzbu a implementovať ju do projektu.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť teoretické a praktické aspekty vlastného záverečného projektu. • Identifikovať jeho silné a slabé stránky na základe spätnej väzby mentorov. • Opísať proces vývoja projektu, jeho metodologické a technické riešenie. 2. Aplikácia (Application) • Použiť odporúčania konzultantov na vylepšenie a finalizáciu práce. • Experimentovať s novými prístupmi alebo technológiami pri riešení problémov v projekte. • Vytvoriť efektívnu prezentáciu a obhajobu záverečného projektu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť výstupy z rôznych disciplín (vizuál, zvuk, interaktivita, AI) do koherentného celku. • Zhodnotiť význam metodologickej reflexie a odborného mentoringu v umeleckej praxi. • Aplikovať stratégiu verejnej prezentácie diela v digitálnych alebo fyzických priestoroch. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o výzvach interdisciplinárneho umeleckého výskumu. • Reflektovať vlastný umelecký a profesijný rozvoj v procese konzultácií. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o neustále zlepšovanie kvality svojho umeleckého výstupu. • Rozvíjať schopnosť pracovať s odbornou spätnou väzbou a integrovať ju do tvorivého procesu. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť vlastné pracovné postupy a ich efektivitu v procese tvorby záverečného projektu.
• Objavovať nové spôsoby optimalizácie workflowu v interdisciplinárnych umeleckých projektoch.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvodná konzultácia – revízia projektu a definovanie kľúčových výziev
2 Stratégie vizuálnej, zvukovej a interaktívnej kompozície
3 Konzultácie k metodológii umeleckého výskumu a experimentovaniu
4 Technická realizácia projektu – riešenie problémov a optimalizácia
5 Implementácia spätnej väzby – adaptácia konceptu na základe odporúčaní
6 Príprava finálnej verzie umeleckého diela – úprava prezentácie
7 Testovanie prezentácie v akademickom a verejnom kontexte
8 Konzultácie k písomnej a vizuálnej dokumentácii projektu
9 Verejná skúšobná prezentácia s odbornou reflexiou
10 Finálna úprava projektu a výstavnej prezentácie
11 Konzultácie k obhajobe projektu na štátnej skúške
12 Finálne hodnotenie procesu a príprava na verejnú prezentáciu

Odporúčaná literatúra:
• Donald Schön: The Reflective Practitioner
• Edward de Bono: Serious Creativity
• Lev Manovich: AI & The Future of Creativity
• Grant Kester: Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art
• Online platformy: MIT OpenCourseWare, Creative Applications Network, Ars Electronica Archive

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
• Zabezpečiť pravidelnú odbornú reflexiu študentského projektu a jeho metodologického uchopenia.
• Poskytnúť študentom individualizovanú spätnú väzbu pre optimalizáciu umeleckého výstupu.
• Umožniť konzultácie so špecialistami na vizuálne umenie, zvukový dizajn, interaktívne technológie a AI.
• Pomôcť študentom efektívne štruktúrovať prezentáciu svojho projektu a pripraviť sa na obhajobu.
Charakter výučby
• Konzultácie k záverečnému projektu sú podporou pre študentov počas poslednej fázy ich individuálneho umeleckého alebo výskumného projektu.
• Predmet zabezpečuje pravidelnú odbornú spätnú väzbu, usmernenie pri finalizácii práce a metodologickú podporu.
• Individuálne stretnutia s pedagógmi a mentormi z rôznych oblastí (umelecká prax, AI výskum, interaktívne médiá, multimediálne umenie).
• Analýza a reflexia konceptov, metodológie a technického riešenia záverečného projektu.
• Dôraz na optimalizáciu prezentácie diela – príprava na verejné vystavenie, XR platformy, online galérie alebo živé podujatia.
• Podpora pri príprave obhajoby pred odbornou komisiou v rámci štátnej skúšky.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI22/26	**Názov predmetu:** Kreatívne písanie a storytelling pre lineárne médiá
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 % Analýza literárneho alebo audiovizuálneho príbehu – písomná práca: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – tvorba originálneho príbehu: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % seminárov. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy lineárneho storytellingu. • Identifikovať hlavné naratívne modely a štruktúry v literatúre, filme a médiách. • Opísať dramaturgické princípy a vývoj postáv. 2. Aplikácia (Application) • Analyzovať naratívne štruktúry v rôznych lineárnych formátoch. • Aplikovať techniky kreatívneho písania pri tvorbe originálneho príbehu. • Experimentovať s rozprávačskými technikami a žánrami. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky o storytellingu s praktickou tvorbou. • Zhodnotiť rozdiely medzi rôznymi médiami a ich naratívnymi možnosťami. • Aplikovať rozprávačské stratégie na vizuálne a textové formáty. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame naratívu v umení, kultúre a spoločnosti. • Reflektovať osobnú tvorbu a schopnosť budovania príbehov. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o rozvoj svojho naratívneho hlasu a kreatívneho myslenia. • Rozvíjať schopnosť originálneho vyjadrovania cez rôzne médiá. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť rôzne prístupy k tvorbe príbehov a ich efektivitu.
• Experimentovať s novými formami naratívneho rozprávania.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do storytellingu – význam príbehov a základné princípy naratívu
2 Stratégie tvorby príbehov – základné modely štruktúry (Freytagova pyramída, Hero's Journey, triaktová štruktúra)
3 Charakterizácia postáv – psychológia postáv, vývoj a motivácie
4 Výstavba scény – vizuálne rozprávanie, dynamika deja a napätie
5 Rozprávačské perspektívy – prvá osoba, tretia osoba, nelineárne rozprávanie
6 Dialógy a ich funkcia – prirodzenosť verzus umelá štylizácia
7 Žánrové rozdiely v storytellingu – film, literatúra, digitálne médiá
8 Experimentálne prístupy k storytellingu – postmodernizmus, intertextualita, metafikcia
9 Práca s textom – úprava, editácia a revízia príbehu
10 Adaptácia príbehov pre rôzne médiá – scenár, novela, rozhlas
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba projektov

Odporúčaná literatúra:
• Joseph Campbell: The Hero with a Thousand Faces
• Robert McKee: Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting
• Christopher Vogler: The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers
• Syd Field: Screenplay: The Foundations of Screenwriting
• Ursula K. Le Guin: Steering the Craft: A Twenty-First-Century Guide to Sailing the Sea of Story
• Online zdroje: The Narrative Initiative, The Paris Review (interviews with writers), Masterclass.com (writing tutorials)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Kreatívne písanie a storytelling pre lineárne médiá sa zameriava na základy tvorby naratívnych textov pre film, literatúru, scenáristiku, rozhlas a digitálne médiá, pričom sa sústreďuje na štruktúru príbehu, charakterizáciu postáv, dramatické oblúky a vizuálne rozprávanie.
Študenti sa naučia pracovať s dramaturgiou a štruktúrou príbehov, analyzovať lineárne naratívy a aplikovať princípy storytellingu na vlastnú tvorbu. Kurz kladie dôraz na praktickú prácu s textom, techniky tvorby a editovania príbehov a pochopenie významu žánru, dialógu a tempa. Dôraz sa kladie na analýzu a tvorbu naratívnych textov s dôrazom na umelecké a mediálne formáty, ako aj na experimentovanie s rôznymi rozprávačskými prístupmi.
Metódy výučby
• Prednášky a semináre (analýza naratívnych modelov a ich aplikácia)
• Analýza textov a scenárov (rozbor existujúcich diel a ich štruktúry)
• Individuálne a tímové projekty (tvorba originálneho naratívu)
• Kritické diskusie a reflexie (hodnotenie príbehov a rozprávačských stratégií)
• Praktické workshopy (tvorba, editovanie a úprava vlastných textov)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci: Mgr. art. Marek Janičík, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI23/26	**Názov predmetu:** Kreatívne písanie a storytelling pre nelineárne médiá
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 % Analýza interaktívneho príbehu – písomná práca: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – tvorba interaktívneho príbehu: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % seminárov. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť špecifiká interaktívneho storytellingu oproti lineárnym príbehom. • Identifikovať kľúčové princípy nelineárneho rozprávania a herných naratívnych systémov. • Opísať význam hráčskej participácie a voľby v interaktívnom príbehu. 2. Aplikácia (Application) • Analyzovať štruktúry interaktívnych príbehov v hrách a nových médiách. • Aplikovať techniky rozvetveného rozprávania a dynamického obsahu. • Experimentovať s interaktívnymi naratívmi prostredníctvom textových a vizuálnych nástrojov. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť herný dizajn, vizuálne rozprávanie a naratívne štruktúry. • Zhodnotiť vplyv hráčskych rozhodnutí na formovanie príbehu. • Aplikovať interaktívne rozprávanie v digitálnych médiách a virtuálnych svetoch. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o možnostiach interaktívneho storytellingu v umení a kultúre. • Reflektovať vlastnú tvorbu v kontexte nových médií a digitálnej kultúry. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o inovatívne formy storytellingu a experimentovanie s interaktívnym médiom. • Rozvíjať schopnosť tvoriť naratívne systémy, ktoré podporujú hráčsku skúsenosť. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu rôznych modelov interaktívneho storytellingu.
• Experimentovať s novými nástrojmi na tvorbu interaktívnych príbehov.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do interaktívneho storytellingu – princípy a rozdiely oproti lineárnemu naratívu
2 Modely interaktívneho rozprávania – vetvené príbehy, emergentné naratívy, modulárne systémy
3 Nástroje a platformy pre tvorbu interaktívnych príbehov – Twine, Ink, Ren'Py
4 Rozhodovanie a dôsledky – agency hráča, význam voľby v príbehu
5 Scenár pre interaktívne médiá – písanie dynamických dialógov a nelineárnych štruktúr
6 Interaktívne rozprávanie v hrách – prípadové štúdie a analýza herných naratívov
7 Virtuálna a rozšírená realita – imerzívne naratívy a ich technické možnosti
8 Adaptívne príbehy a personalizovaný obsah – umelá inteligencia v storytellingu
9 Interaktívne filmy a digitálne komiksy – hybridné formy naratívu
10 Experimentálne naratívy a participatívne médiá – crowdsourcing príbehov a kolaboratívna tvorba
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba projektov

Odporúčaná literatúra:

• Chris Crawford: On Interactive Storytelling
• Emily Short: Versu: AI-Assisted Interactive Fiction
• Marie-Laure Ryan: Narrative as Virtual Reality
• Jesse Schell: The Art of Game Design
• Lev Manovich: The Language of New Media
• Online zdroje: Gamasutra, Twine Cookbook, Interactive Fiction Archive

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet sa zameriava na tvorbu nelineárnych príbehov a interaktívnych naratívnych štruktúr v hrách, VR, AR, digitálnych médiách a iných interaktívnych formátoch.
Študenti sa naučia pracovať s dynamickým naratívom, interaktívnymi prvkami, rozvetvenými príbehmi a personalizovaným storytellingom. Kurz sa venuje aj špecifikám písania pre hry, interaktívne filmy, digitálne komiksy a participatívne médiá.
Dôraz sa kladie na praktickú tvorbu scenárov, prototypovanie interaktívnych príbehov a experimentovanie s novými naratívnymi formátmi.
Metódy výučby
• Prednášky a semináre (teoretické koncepty interaktívneho rozprávania)
• Analýza interaktívnych diel (rozbor herných naratívov, VR storytellingu, digitálnych komiksov)
• Individuálne a tímové projekty (tvorba interaktívneho príbehu v Twine, Ink alebo Ren'Py)
• Kritické diskusie a reflexie (hodnotenie príbehov a mechaník interaktívneho naratívu)
• Praktické workshopy (tvorba, editovanie a iterovanie príbehových systémov)

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

Mgr. art. Marek Janičík, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI24/26	**Názov predmetu:** Kreatívny priemysel
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Analýza kreatívneho odvetvia – písomná práca: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – rozvoj kreatívneho podnikania: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy kreatívneho priemyslu a jeho ekonomický model. • Identifikovať kľúčové odvetvia kreatívneho priemyslu (výtvarné umenie, film, dizajn, hudba, herný priemysel, médiá atď.). • Opísať výzvy a príležitosti kreatívneho podnikania v digitálnej dobe. 2. Aplikácia (Application) • Analyzovať trhové trendy v kreatívnom priemysle a identifikovať príležitosti pre vlastné projekty. • Aplikovať stratégie financovania a monetizácie umeleckej tvorby. • Experimentovať s rôznymi modelmi podnikania v kreatívnom sektore. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť umeleckú a podnikateľskú perspektívu v rámci kreatívnych odvetví. • Zhodnotiť vplyv digitálnych technológií na umelecký a kreatívny priemysel. • Aplikovať metódy strategického plánovania v kultúrnych a umeleckých projektoch. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o úlohe kreatívneho priemyslu v ekonomike a spoločnosti. • Reflektovať vlastné možnosti uplatnenia v kreatívnom sektore. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o rozvoj udržateľného podnikania v kultúre a umení. • Rozvíjať schopnosť strategického myslenia a manažovania kreatívnych projektov.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť efektivitu rôznych prístupov k umeleckému podnikaniu a marketingu.
• Experimentovať s inovatívnymi modelmi distribúcie a financovania umeleckých diel.

Stručná osnova predmetu:
1 Spoločnosť a odvetvia
2 Súkromný a verejný sektor
3 Úvod do kreatívneho priemyslu – definície, história, vývoj
4 Ekonomika kreatívneho sektora – vzťah medzi kultúrou, trhom a financiami
5 Kľúčové odvetvia kreatívneho priemyslu – film, hudba, dizajn, hry, digitálne umenie
6 Monetizácia umeleckej tvorby – predaj, licencovanie, NFT a nové modely distribúcie
7 Autorské právo a duševné vlastníctvo v kreatívnom priemysle
8 Podnikateľské stratégie v umení – startupy, freelancing, kolektívne platformy
9 Kultúrne inštitúcie, festivaly a trhy – spolupráca s organizáciami a partnermi
10 Budovanie osobnej značky v kreatívnom priemysle
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba projektov

Odporúčaná literatúra:
• FLORIDA, R., 2002. Rise of the creative class: and how it's transforming work, leisure, community, & everyday life. New York: Basic Books. 2002 ISBN 0465024777.
• FLORIDA, R., 2005. Cities and the creative class. New York: Routledge. 2005 ISBN 0-415-94887-8.
• FLORIDA, R., MELLANDER, Ch., STOLARIC, K.: Creativity and Prosperity: The global Creativity Index, Martin Prosperity Institute, Toronto, 2011.
ISBN 978-0-9811974-3-2
• HOWKINS, J. 2002 The creative economy. The creative economy : how people make money from ideas. London : Penguin Books, 2002. 269 s. ISBN 978-0-140-28794-3.
• STIMSON, R., STOUGH R., NIJKAMP P., 2011 Endogenous Regional Development, Edward Elgar Publishing, Inc., 2011, ISBN 978-1-84980-456-1
• KLOUDOVÁ, J. a kolektív, 2010 Kreatívni ekonomika – vybrané ekonomické, právni, masmediálni a informatizační aspekty, Eurokódex, s.r.o., 2010, ISBN 978-80-89447-20
• Kropaj, M., Bartalská, K., Holub, D. 2017. Základy práva duševného vlastníctva pre ekonómov. Bratislava: Wolters Kluwer, 2017. ISBN 9788081687068.
• Telec, I. 2015. Právo duševního vlastnictví v informační společnosti. Praha: Leges, 2015. ISBN 9788075020611.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Kreatívny priemysel poskytuje študentom prehľad o ekonomických, sociálnych a technologických aspektoch kreatívneho sektora a jeho prepojení s umeleckou a kultúrnou produkciou.
Študenti sa naučia analyzovať štruktúru kreatívneho priemyslu, pochopiť jeho fungovanie, identifikovať príležitosti pre profesionálnu kariéru a rozvíjať projekty s ekonomickým a kultúrnym dosahom.
Kurz sa zameriava na praktické aplikácie kreatívneho myslenia v podnikaní, spoluprácu s kultúrnymi inštitúciami, grantové a financovacie modely a využitie digitálnych technológií v umeleckom podnikaní.

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: Ing. Janka Šúrová, PhD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI97/26	**Názov predmetu:** Live streaming a broadcasting
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť a praktické cvičenia: 30 % Realizácia praktických úloh a projektov: 50 % Záverečný projekt: 20 % Pre úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť minimálne 60 % z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy živého vysielania a rozdiel medzi tradičným broadcastingom a online streamovaním. • Opísať technické požiadavky na synchronizáciu viackamerového prenosu. Aplikácia (Application) • Prakticky nastaviť viackamerový prenos a zabezpečiť jeho synchronizáciu. • Využiť AI nástroje na automatizované prepínanie záberov pre plynulé vysielanie. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky s praktickými skúsenosťami z reálnych streamovacích situácií. • Navrhnúť a realizovať vlastný projekt živého vysielania s dôrazom na technickú kvalitu a interaktivitu. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Uvedomiť si dôležitosť tímovej spolupráce (režisér, kameramani, technická réžia) pri rýchlom rozhodovaní v živom prenose. • Rešpektovať potreby divákov, etické zásady a autorské práva pri online distribúcii obsahu. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť zodpovednosť voči kvalite obsahu a bezpečnosti technickej infraštruktúry pri živom vysielaní. • Dbať na plynulosť a profesionalitu vysielania, vrátane interakcie s publikom. Metakognícia (Learning How to Learn) • Neustále vyhodnocovať a zlepšovať vlastné postupy pri broadcastingu (analýza chýb, spätná väzba).	

• Sledovať trendy a nové technológie (AI, nové streamovacie platformy) pre modernizáciu vysielacích procesov.

Stručná osnova predmetu:

1. Úvod do live streamingu: porovnanie tradičného broadcastu a online streamovania
2. Základná technická infraštruktúra: kamery, zvuk, sieťové požiadavky, encoding
3. Viackamerový prenos: synchronizácia, časové kódy, prechodové matice
4. AI pri prepínaní záberov: automatická detekcia aktívneho deja/hovoriacej osoby
5. Praktické cvičenia: jednoduchý živý prenos s dvoma kamerami
6. Technická réžia: priame riadenie vysielania, ovládacie panely, rezerva pri poruche
7. Kvalita vysielania: bitraty, kompresia, adaptívne streamovanie (ABR)
8. Interaktivita: chat, hlasovanie, zapojenie publika do priebehu vysielania
9. Konzultácie a analýza: vyhodnotenie pilotných vysielaní, riešenie problémov
10. Pokročilá infraštruktúra: cloudové riešenia, CDN, restreaming na viaceré platformy
11. Finalizácia projektov: príprava na prezentáciu, testovacie vysielania
12. Záverečná prezentácia a hodnotenie: živá ukážka vysielania, spätná väzba

Odporúčaná literatúra:

• Mark Johnson: Streaming and Digital Media: Understanding the Business and Technology
• Joe Dockery: Broadcasting and Streaming with OBS Studio
• Herbert Zettl: Television Production Handbook

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

1. Osvojiť si princípy živého vysielania a rozdiely medzi tradičným broadcastingom a online streamovaním.
2. Zvládnuť technické požiadavky na synchronizáciu viackamerového prenosu.
3. Využiť AI nástroje na automatizované prepínanie záberov pre plynulé a profesionálne vysielanie.
4. Navrhnúť a realizovať vlastný projekt živého vysielania s dôrazom na technickú kvalitu a interaktivitu.

Charakter predmetu

• Prednáška je zameraná na osvojenie techník živého vysielania a online distribúcie, vrátane synchronizácie viackamerového prenosu a využitia AI nástrojov na automatické prepínanie záberov.
• Študenti sa naučia zabezpečiť kvalitnú produkciu pri živom streamovaní a vysporiadať sa s reálnymi produkčnými situáciami, kde je kľúčová rýchlosť a presnosť.

Metódy výučby

• Praktické workshopy a cvičenia v štúdiu aj v exteriéri
• Interaktívne prednášky s praktickými ukážkami reálnych vysielaní
• Tímová práca na projektoch a individuálne konzultácie
• Diskusie a analýza prípadových štúdií z aktuálnej praxe

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

doc. Ing. Peter Neštepný

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI25/26	**Názov predmetu:** Marketing a branding pre umelcov
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 14s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Analýza marketingovej stratégie – písomná práca: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – tvorba osobnej značky a promo stratégie: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy marketingu a brandingu v kontexte umeleckej tvorby. • Identifikovať kľúčové prvky budovania osobnej a umeleckej značky. • Opísať rôzne marketingové kanály a stratégie na prezentáciu umeleckej tvorby. 2. Aplikácia (Application) • Analyzovať svoju cieľovú skupinu a definovať efektívne marketingové stratégie. • Aplikovať marketingové a PR techniky na propagáciu vlastnej tvorby. • Experimentovať s rôznymi metódami online a offline sebaprezentácie. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť marketingové princípy s umeleckým a kreatívnym procesom. • Zhodnotiť rôzne platformy na distribúciu a monetizáciu umeleckého obsahu. • Aplikovať stratégiu dlhodobej viditeľnosti v umeleckom priemysle. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o etických a estetických aspektoch umeleckého marketingu. • Reflektovať svoju umeleckú identitu a jej pozíciu v kultúrnom prostredí. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o rozvoj svojej profesionálnej umeleckej kariéry. • Rozvíjať schopnosť prezentovať a efektívne komunikovať vlastnú tvorbu. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu rôznych marketingových nástrojov a stratégií.
• Experimentovať s novými formami digitálnej propagácie a osobnej značky.

Stručná osnova predmetu:

Týždeň Obsah
1 Úvod do marketingu v umeleckom sektore – základné pojmy a stratégie
2 Umelecká identita a branding – ako definovať a prezentovať svoju značku
3 Cieľová skupina a trhová analýza – pochopenie publika a kultúrneho trhu
4 Digitálny marketing – webová stránka, sociálne médiá, email marketing
5 Obsahový marketing a storytelling – ako efektívne komunikovať svoju tvorbu
6 Monetizácia umeleckej tvorby – crowdfunding, predaj diel, granty, NFT
7 PR a komunikácia – spolupráca s médiami, rozhovory, networking
8 Vizuálna identita a portfólio – dizajn, prezentácia a udržateľná stratégia
9 Spolupráca s galériami, festivalmi a kultúrnymi inštitúciami
10 Online platformy a trendy v umeleckom marketingu
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba marketingových stratégií

Odporúčaná literatúra:

• Austin Kleon: Show Your Work!: 10 Ways to Share Your Creativity and Get Discovered
• Simon Sinek: Start With Why: How Great Leaders Inspire Everyone to Take Action
• Seth Godin: This Is Marketing: You Can’t Be Seen Until You Learn to See
• Daniel H. Pink: To Sell Is Human: The Surprising Truth About Moving Others
• Guy Kawasaki: The Art of the Start 2.0: The Time-Tested, Battle-Hardened Guide for Anyone Starting Anything
• Online zdroje: Harvard Business Review (branding a marketing), Artsy, Creative Bloq

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Marketing a branding pre umelcov poskytuje študentom praktické zručnosti v oblasti sebaprezentácie, budovania umeleckej značky a strategického marketingu v kultúrnom a kreatívnom priemysle.
Študenti sa naučia definovať svoju umeleckú identitu, tvoriť efektívne marketingové stratégie, využívať sociálne médiá a digitálne platformy na prezentáciu svojej tvorby a oslovenie cieľovej skupiny.
Kurz sa zameriava na praktické aplikácie marketingových stratégií pre umelcov, dizajnérov a kreatívnych profesionálov, vrátane tvorby portfólia, online prezentácie a spolupráce s galériami, festivalmi a mediálnymi platformami.
Metódy výučby
• Prednášky a semináre (teoretické koncepty marketingu a brandingu pre umelcov)
• Praktické workshopy (vytvorenie osobnej značky, digitálnej stratégie a promo materiálov)
• Individuálne a tímové projekty (tvorba a prezentácia marketingovej stratégie)
• Analýza prípadových štúdií (úspešné umelecké značky a ich prístupy k marketingu)
• Kritické diskusie a reflexie (hodnotenie rôznych prístupov k sebaprezentácii)

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

doc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI98/26	**Názov predmetu:** Mikrokontroléry, senzory a aktuátory I

Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:
Forma výučby: blokové vyučovanie
Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):
Týždenný: Za obdobie štúdia: 30s
Metóda štúdia:

Počet kreditov: 2

Odporúčaný semester/trimester štúdia:

Stupeň štúdia:

Podmieňujúce predmety:

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť na cvičeniach: 20 %
Technické zadania – práca s obvodmi a programovaním: 30 %
Individuálny interaktívny systém: 40 %
Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí absolvovať minimálne 80 % cvičení.
• Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný.
• Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť princípy fungovania mikrokontrolérov, senzorov a aktuátorov.
• Identifikovať základné súčiastky elektronických obvodov pre interaktívne systémy.
• Opísať rozdiely medzi analógovým a digitálnym spracovaním signálu.
2. Aplikácia (Application)
• Použiť mikrokontroléry na získavanie a spracovanie údajov zo senzorov.
• Aplikovať základné programovacie konštrukcie pre ovládanie aktuátorov.
• Navrhnúť jednoduchý interaktívny systém s využitím mikrokontrolérov.
3. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť teoretické znalosti o elektronike s ich praktickou implementáciou.
• Zhodnotiť možnosti využitia mikrokontrolérov v multimediálnych umeleckých projektoch.
• Aplikovať hardvérové a softvérové riešenia pre tvorbu interaktívnych objektov.
4. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Diskutovať o možnostiach umeleckého využitia mikrokontrolérov v súčasnom digitálnom umení a inštaláciách.
• Reflektovať svoje schopnosti pracovať s elektronikou v tvorivom umeleckom procese.
5. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o experimentovanie s mikrokontrolérmi a tvorbu interaktívnych systémov.
• Rozvíjať cit pre technologické inovácie v umeleckej tvorbe.

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť rôzne hardvérové a softvérové prístupy k návrhu interaktívnych systémov.
• Experimentovať s rôznymi typmi senzorov a ich implementáciou v multimediálnych projektoch.

Stručná osnova predmetu:

Úvod do mikrokontrolérov – základné pojmy a architektúra
• Práca s vývojovým prostredím (Arduino IDE)
• Základné obvody – rezistory, kondenzátory, LED diódy
• Pripojenie a spracovanie údajov zo senzorov (teplota, svetlo, pohyb)
• Riadenie aktuátorov – motory, relé, servo
• Práca s displejmi a výstupnými zariadeniami
• Implementácia bezdrôtovej komunikácie (Wi-Fi, Bluetooth, LoRa)
• Integrácia mikrokontrolérov s vizuálnymi a zvukovými aplikáciami
• Návrh interaktívneho systému – od konceptu po prototyp
• Debugging a optimalizácia hardvérových a softvérových riešení
• Konzultácie k individuálnym projektom
• Prezentácia a obhajoba interaktívnych projektov

Odporúčaná literatúra:

BANZI, M.: Getting Started with Arduino, Cambridge : O'Reilly, 2009, ISBN 978-0-596-15551-3
KLANTEN, R., EHMANN, S., HANSCHKE, V.: A touch of code : interactive installations and experiences, Berlin : Gestalten , 2011, ISBN 978-3-89955-331-4
CSERES, J.- MURIN, M.: Od analógového k digitálnemu...nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku. Akadémia umení Banská Bystrica, 2010, ISBN 80-89078-78-3
RUSNÁKOVÁ K.: V toku pohyblivých obrazov: elektronické a digitálne umenie v kontexte vizuálnej kultúry, VŠVU, 2005, ISBN 80-88675-97-9
RUSNÁKOVÁ K.: Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia, Akadémia umení, 2011, ISBN 978-80-89078-92-9
CHRISTIANE P.: Digital Art, Thames and Hudson, 2008, ISBN 978-0-500-20398-9 SHANKEN EDWARD A., Art and electronic media, Phaidon Press Limited, 2009, ISBN 978-0-714-84782-5
SIMANOWSKI, R.: Digital art and meaning, Minnesota Press, 2011, ISBN 978-0-8166- 6738-3
SOMMERER CH.- MIGNONNEAU L., Interactive Art Research, Springer WienNewYork, 2009, ISBN 978-3-211-99015-5
Bezplatné články a projekty z Web stránok: www.arduino.sk, www.arduino.cz, www.arduino.cc

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Mikrokontroléry, senzory a aktuátory I poskytuje študentom teoretické aj praktické znalosti o fungovaní, programovaní a využití mikrokontrolérov v interaktívnych umeleckých a technologických projektoch.
Kurz sa zameriava na základy práce s mikrokontrolérmi (napr. Arduino, ESP32), ich programovanie v jazyku C/C++ a Python, pripojenie rôznych senzorov a aktuátorov, ako aj implementáciu jednoduchých interaktívnych systémov.
Dôraz sa kladie na kombináciu teoretických poznatkov (teoretické koncepty mikrokontrolérov a senzoriky) s experimentálnym prístupom v oblasti digitálneho umenia, zvukových inštalácií a interaktívnych objektov.

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: PaedDr. Mgr. Peter Vítko
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI99/26	**Názov predmetu:** Mikrokontroléry, senzory a aktuátory II

Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:
Forma výučby: blokové vyučovanie
Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):
Týždenný: Za obdobie štúdia: 30s
Metóda štúdia:

Počet kreditov: 2

Odporúčaný semester/trimester štúdia:

Stupeň štúdia:

Podmieňujúce predmety:

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť na výučbe a praktické úlohy: 20 %
Vývoj a implementácia samostatného embedded projektu: 40 %
Optimalizácia a technická realizácia riešenia: 20 %
Reflexia a prezentácia projektu: 20 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí absolvovať minimálne 80 % laboratórnych cvičení.
• Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný.
• Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť princípy pokročilých architektúr mikrokontrolérov a ich aplikácií.
• Analyzovať rozdiely medzi 8-bitovými, 16-bitovými a 32-bitovými mikrokontrolérmi.
• Identifikovať vhodné programovacie techniky pre optimalizáciu výkonu a energetickú efektivitu.
2. Aplikácia (Application)
• Napísať efektívny kód pre real-time riadenie mikrokontrolérov cez preušenia a obslužné rutiny.
• Navrhnúť a implementovať komunikačné rozhrania (I2C, SPI, UART, WiFi, Ethernet).
• Optimalizovať výkon a spotrebu mikrokontrolérov v IoT aplikáciách.
3. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť mikrokontroléry s IoT cloudovými riešeniami.
• Aplikovať pokročilé algoritmy spracovania signálov v umeleckých projektoch.
• Testovať a validovať návrh systémov z hľadiska spoľahlivosti.
4. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Reflektovať vplyv IoT technológií na modernú spoločnosť a priemysel 4.0.
• Diskutovať o etických a bezpečnostných otázkach v oblasti mikrokontrolérov, IoT a cloudových riešení.
5. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť angažovanosť a záujem v oblasti návrhu interaktívnych szstémov.
• Rozvíjať schopnosť experimentovať s novými technológiami v oblasti mikrokontrolérov.

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vlastný progres v programovaní a navrhovaní mikrokontrolérových aplikácií.
• Vyhľadávať a testovať nové technológie v oblasti IoT systémov.

Stručná osnova predmetu:
• Pokročilé architektúry mikrokontrolérov
• Úvod do objektového programovania mikrokontrolérov v C++
• Objektové programovanie mikrokontrolérov v C++: Triedy, funkcie, dedenie
• Objektové programovanie a obsluha udalostí cez prerušenia
• Komunikačné protokoly – I2C, SPI, UART, CAN, Ethernet
• Spracovanie signálov v embedded systémoch (filtrácia)
• Úsporné režimy mikrokontrolérov – optimalizácia spotreby energie
• IoT a cloudové riešenia – MQTT, HTTP, zabezpečená komunikácia
• Testovanie a ladenie mikrokontrolérových aplikácií
• Návrh a tvorba individuálneho IoT projektu
• Testovanie a optimalizácia individuálneho embedded projektu
• Prezentácia a kritická analýza záverečných projektov

Odporúčaná literatúra:
BANZI, M.: Getting Started with Arduino, Cambridge : O'Reilly, 2009, ISBN 978-0-596-15551-3
KLANTEN, R., EHMANN, S., HANSCHKE, V.: A touch of code : interactive installations and experiences, Berlin : Gestalten , 2011, ISBN 978-3-89955-331-4
CSERES, J.- MURIN, M.: Od analógového k digitálnemu...nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku. Akadémia umení Banská Bystrica, 2010, ISBN 80-89078-78-3
RUSNÁKOVÁ K.: V toku pohyblivých obrazov: elektronické a digitálne umenie v kontexte vizuálnej kultúry, VŠVU, 2005, ISBN 80-88675-97-9
RUSNÁKOVÁ K.: Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia, Akadémia umení, 2011, ISBN 978-80-89078-92-9
CHRISTIANE P.: Digital Art, Thames and Hudson, 2008, ISBN 978-0-500-20398-9 SHANKEN EDWARD A., Art and electronic media, Phaidon Press Limited, 2009, ISBN 978-0-714-84782-5
SIMANOWSKI, R.: Digital art and meaning, Minnesota Press, 2011, ISBN 978-0-8166- 6738-3
SOMMERER CH.- MIGNONNEAU L., Interactive Art Research, Springer WienNewYork, 2009, ISBN 978-3-211-99015-5 Bezplatné články a projekty z Web stránok: www.arduino.sk, www.arduino.cz, www.arduino.cc

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Mikrokontroléry II nadväzuje na kurz Mikrokontroléry I a rozširuje vedomosti v oblasti pokročilých architektúr mikrokontrolérov, embedded systémov a ich reálneho nasadenia. Kurz sa zameriava na pokročilé zostavovanie kódu, efektívne riadenie periférií, komunikáciu v IoT systémoch a real-time spracovanie dát.
Študenti získajú skúsenosti s pokročilými technikami programovania mikrokontrolérov, rozšírením komunikačných protokolov a návrhom komplexných systémov pre umelecké aplikácie.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci: PaedDr. Mgr. Peter Vítko
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI100/26	**Názov predmetu:** Mobilné a web aplikácie
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a cvičeniach: 20 % Analýza vybraných AI nástrojov a vizuálnych vývojových prostredí: 30 % Individuálny alebo tímový vývoj aplikácie s AI integráciou: 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení a seminárov. • Záverečný projekt musí byť koncepčne spracovaný a prezentovaný s analytickým komentárom. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy fungovania vizuálnych vývojových prostredí a AI nástrojov pri vývoji mobilných a webových aplikácií. • Identifikovať hlavné trendy v AI asistovanom programovaní a ich využitie v aplikáciách. • Opísať rozdiely medzi klasickým programovaním a vývojom aplikácií v low-code/no-code prostrediach. 2. Aplikácia (Application) • Použiť vizuálne vývojové nástroje (Kodular) na tvorbu aplikácií bez nutnosti pokročilého kódovania. • Experimentovať s AI generovaným obsahom a interaktívnymi prvkami. • Vytvoriť mobilnú alebo webovú aplikáciu s responzívnym dizajnom, integráciou AI a multimédií. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť vizuálne vývojové prostredia s klasickým programovaním a API integráciami. • Zhodnotiť efektivitu AI nástrojov pri optimalizácii UX a vývojového procesu. • Aplikovať UI/UX princípy pri vývoji používateľsky prívetivých aplikácií. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o vplyve automatizácie a AI na budúcnosť vývoja aplikácií. • Reflektovať etické a bezpečnostné otázky AI generovaného obsahu v aplikáciách. 5. Starostlivosť (Caring)	

• Prejaviť záujem o experimentovanie s vizuálnym vývojom a generatívnou AI v aplikáciách.
• Rozvíjať schopnosť efektívne kombinovať dizajn, programovanie a interaktivitu.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť efektivitu AI nástrojov pri vývoji aplikácií v porovnaní s tradičnými metódami.
• Objavovať nové platformy a technológie pre hybridný vývoj mobilných a webových aplikácií.

Stručná osnova predmetu:
• Úvod do vizuálneho vývoja aplikácií – prehľad platforiem a technológií
• UI/UX dizajn – návrh používateľského rozhrania v Adobe XD
• Práca s vizuálnym vývojovým prostredím Kodular
• AI asistované programovanie – GitHub Copilot, ChatGPT Code Interpreter
• Automatizácia dizajnových procesov – AI generované UX návrhy
• Integrácia multimédií – práca s AI generovanými videami a obrázkami
• Práca s databázami a API – interakcia medzi aplikáciou a serverom
• Optimalizácia aplikácií pre rôzne zariadenia – mobilné vs. webové platformy
• Testovanie aplikácií a detekcia chýb
• Experimentovanie s interaktívnymi aplikáciami – gamifikácia a AI chatboty
• Individuálny vývoj aplikácie s využitím AI a grafických nástrojov
• Finálna prezentácia a hodnotenie výstupov

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Mobilné a web aplikácie poskytuje študentom prehľad o vývoji webových a mobilných aplikácií s dôrazom na vizuálne vývojové nástroje, UX/UI dizajn a AI asistenciu pri vývoji.
Študenti sa oboznámia s:
• Vizualizačným vývojovým prostredím – platforma pre low-code a no-code vývoj (Kodular).
• UX/UI dizajnom – prototypovanie a testovanie používateľských rozhraní (Adobe XD).
• AI asistovaným programovaním – použitie generatívnych modelov pri vývoji aplikácií (ChatGPT Code Interpreter, Copilot).

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI101/26	**Názov predmetu:** Multikamerové a interaktívne video
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť a praktické cvičenia: 30 % Praktické úlohy a tvorba projektu: 50 % Záverečný projekt: 20 % Na úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť minimálne 60 % z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy viackamerového natáčania a synchronizácie zdrojov. • Popísať význam interaktívnych prvkov a techník pri živých režijných úlohách. Aplikácia (Application) • Aplikovať techniky synchronizácie viacerých kamerových zdrojov pri tvorbe interaktívneho videa. • Využiť AI nástroje na automatické prepínanie medzi zábermi a optimalizáciu produkčného procesu. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky s praktickými skúsenosťami z reálnych produkčných situácií. • Navrhnúť a realizovať projekt využívajúci viackamerový a interaktívny video obsah. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Uvedomiť si organizačné a komunikačné požiadavky pri koordinácii viacerých kamerových vstupov, a to v reálnom čase. • Vnímať dôležitosť tímovej spolupráce (režisér, kameramani, technická réžia) ako kľúčového faktora pri živých prenosoch. Starostlivosť (Caring) • Rozvíjať zodpovedný prístup k tvorbe interaktívneho videa, s dôrazom na presnú synchronizáciu a plynulé prepínanie. • Prejaviť ohľad na technické limity a požiadavky (dostupnosť kamier, prenosových ciest, AI softvéru). Metakognícia (Learning How to Learn) • Neustále analyzovať a zdokonaľovať vlastné produkčné postupy v oblasti viackamerového snímania.	

• Skúmať nové trendy (napr. virtuálne produkčné prostredia, pokročilé AI algoritmy) pre interaktívne formy videa.

Stručná osnova predmetu:

1. Základy viackamerového systému: hardvérové riešenia, prepojenie kamier
2. Synchronizácia signálu: časové kódy, klapky, sieťová infraštruktúra
3. Živé režijné úlohy: základné princípy prepínania záberov a režírovania v reálnom čase
4. AI pri prepínaní a analýze záberov: automatická detekcia aktívnej kamery, optimalizácia
5. Praktické cvičenia: jednodňový živý prenos s viacerými kamerami
6. Interaktívne video: spôsoby zapojenia diváka (voľba uhla, preklik na rôzne scény)
7. Technická réžia a signálové toky: príprava režijného plánu, scenár prepínania
8. Produkčný manažment: koordinácia tímu, nastavenia zvuku, osvetlenia pri viackamerovom snímaní
9. Tvorba interaktívneho obsahu: základné UX princípy, ľahká postprodukcia
10. Konzultácie a testovanie: implementácia AI pri zložitých prepínačkách
11. Dokončovanie praktických cvičení: analyzovanie chýb a doladenie detailov
12. Finálna prezentácia a diskusia: hodnotenie projektov, výmena skúseností

Odporúčaná literatúra:

• Michael Uva: Video Production Handbook
• David Stump: Digital Cinematography & Directing
• Richard Harrington: Multicamera Television Production

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

1. Osvojiť si princípy viackamerového natáčania a synchronizácie zdrojov.
2. Prakticky rozvíjať schopnosti pri živých režijných úlohách, vrátane interaktívnych formátov.
3. Využiť AI nástroje (automatické prepínanie záberov, analýza kamerových vstupov) na zvýšenie efektivity produkcie.
4. Navrhnúť a realizovať projekt s viackamerovým a interaktívnym video obsahom.

Charakter ateliérovej výučby

• Práca s viackamerovými systémami: nastavenie, synchronizácia viacerých zdrojov a riešenie živých režijných úloh.
• Experimentovanie s využitím AI nástrojov na automatické prepínanie medzi zábermi a optimalizáciu produkčného procesu.
• Zameranie na tvorbu interaktívnych videí, vyžadujúcich rýchlu a presnú koordináciu viacerých kamerových vstupov.

Metódy výučby

• Praktické cvičenia a workshopy v štúdiu aj exteriéri
• Tímová práca na projektoch
• Interaktívne diskusie a konzultácie
• Využitie digitálnych a AI nástrojov pri tvorbe videa

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

doc. Ing. Peter NeštepnýMgr. art. Ivan Kršiak, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI43/26	**Názov predmetu:** MusicArt Lab I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 8	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a cvičeniach: 20 % Analýza vybraných hudobných diel a techník: 30 % Individuálny alebo tímový hudobný projekt: 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 10 %	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy digitálnej hudobnej tvorby a zvukového dizajnu. • Identifikovať hlavné softvérové nástroje na tvorbu hudby a ich možnosti. • Opísať rôzne prístupy k experimentálnej hudbe a jej vzťah k vizuálnym médiám. 2. Aplikácia (Application) • Použiť základné techniky digitálnej produkcie a zvukového dizajnu v umeleckom projekte. • Experimentovať s priestorovým zvukom a elektronickými nástrojmi. • Vytvoriť krátku hudobnú kompozíciu alebo zvukový dizajn pre multimediálny projekt. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť hudbu so zvukovým dizajnom pre multimediálne a audiovizuálne projekty. • Zhodnotiť potenciál hudby a zvuku v interaktívnych a digitálnych formách umenia. • Aplikovať získané vedomosti na tvorbu experimentálnych hudobných diel. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame zvukového umenia v kontexte súčasného umenia a médií. • Reflektovať svoj vlastný umelecký prístup k hudbe a zvuku. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o interdisciplinárne prístupy k hudobnej tvorbe a zvukovému dizajnu. • Rozvíjať schopnosť tvorivého experimentovania so zvukom a hudobnými nástrojmi. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť efektivitu rôznych techník hudobnej tvorby a zvukového dizajnu. • Objavovať nové možnosti digitálnej a experimentálnej hudby v interaktívnych projektoch.	
Stručná osnova predmetu:	

1 Úvod do digitálnej hudobnej tvorby a zvukového dizajnu
2 Experimentálna hudba a jej vývoj
3 Softvérové nástroje pre hudobnú produkciu a zvukový dizajn
4 Základy syntézy zvuku a práce so samplami
5 Terénne nahrávanie a environmentálny zvuk
6 Zvuková dramaturgia a práca s naratívom v hudbe
7 Priestorový zvuk a binaurálne nahrávanie
8 Interaktívna hudba a AI generovaná hudba
9 Hudba a multimédiá – prepojenie zvuku s vizuálnym umením
10 Individuálna alebo tímová tvorba experimentálneho hudobného projektu
11 Analýza a konzultácie projektov
12 Finálna prezentácia a hodnotenie výstupov

Odporúčaná literatúra:

• BARRY, Truax: Acoustic Communication
• CHION, Michel: Sound: An Acoulogical Treatise
• CURTIS, Roads: The Computer Music Tutorial
• OLIVEROS, Pauline: Deep Listening
• TOOP, David: Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds
• WISHART, Trevor: On Sonic Art
• Online zdroje: Electroacoustic Resource Site, Sound on Sound, MusicTheory.net
• BOSSEUR, Jean-Yves: Sound And The Visual Arts: Intersections between Music and Plastic Arts Today Dis Voir. 1993. ISBN 2-906571-26-1.
• COX, Christoph – WARNER, Daniel, eds.: Audiokultúra. Texty o modernej hudbe. Bratislava: Hudobné centrum, 2014. ISBN 978-80-89427-22-2.
• CSERES, Jozef: Hudobné simulakrá, Hudobné centrum, Bratislava 2001. ISBN 80-88884-30-6.
• CSERES, Jozef; MURÍN, Michal: Od analógového k digitálnemu..., Nové pohľady na nové umenie v audiovizuálnom veku, FVU Akadémia umení Banská Bystrica 2010
• DAVIES, Hugh: A History of Sampling. In: Unfiled. Music under New Technology. ReR/ Recommended Sourcebook 0401. London: ReR Megacorp, limited edition - copy no. 399, s. 5-12. ISSN 0954-8807.
• FLAŠAR, Martin: Poème electronique 1958, Le Corbusier, E. Varèse, I. Xenakis, Spisy Masarykovy univerzity v Brně č. 409, MU, Brno 2012.
• FLAŠAR, Martin – MATEJ, Daniel – RATAJ, Michal, eds.: Electronic Music Today. Where Are We Going and What Are We Doing? Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2014. ISBN 978-80-7460-071-5.
• JIŘIČKA, Lukáš: Dobyvatelé akustických scén. Od radioartu k hudebnímu divadlu. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2015. ISBN 978-80-7331-375-3.
• LÉBL, Vladimír: Elektronická hudba, 1966. Praha: Státní hudební vydavatelství.
• MATEJ, Daniel: Úvod do studia multimédií a multimediálního umění (dějiny, teorie, pojmosloví, bibliografie) [online]. Dostupné z: http://www.jamu.cz/img/esf/projekty-jamu/001_uvod-do-studia-medii-a-multimedialniho- umeni.pdf.
• McLUHAN, Marshall: Jak rozumět médiím. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0296-2.
• MURRAY, Janet H.: Inventing the Medium, The MIT Press 2011
• NOVAK, David, SAKAKEENY, Matt, eds.: Keywords in Sound. Durham: Duke University Press. ISBN 978-0822358893
• NYMAN, Michael: Experimental Music. Cage and Beyond, Cambridge University Press, Cambridge 2000. ISBN 0-521-65383-5.
• RATAJ, Michal: Elektroakustická hudba a vybrané koncepty radioartu. Praha: Akademie múzických umění a KANT – Karel Kerlický, 2007. ISBN 978-80-86970-31-8.

• RATAJ, Michal, ed.: Zvukem do hlavy. Sondy do současné audiokultury. Praha: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-229-9.
• ROSS, Alex: Zbývá jen hluk. Praha: Argo / Dokořán, 2011. ISBN 978-80-257-0558-2/978-80-7363-397-4.
• SALTER, Chris: Entangled. Technology and the Transformation of Performance. Cambridge/ London: The MIT Press 2010. ISBN 978-0-262-19588-1.
• SCHAEFFER, John: New Sounds, Harper & Row, Publishers, New York 1987. ISBN 0-06-097081-2.
• SCHAEFFER, Pierre: Konktrétní hudba, Supraphon, Praha 1971.
• TAZELAAR, Kees: On the Threshold of Beauty. Philips and the Origins of Electronic Music in the Netherlands 1925-1965. Rotterdam: V2 Publishing, 2013. ISBN 978-94-6208-065-2.
• WARDRIP-FRUIN, Noah: The New Media Reader, The MIT Press London, 2003
• Aktuálne odborné periodiká a internetové databázy, napr:
Iluminace 2,3 2001, 2004-2007, His Voice, Computer Music Journal, PAJ: A Journal of Performance and Art, Leonardo Music Journal, MIT Press a i.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
MusicArt Lab I. je úvodný ateliérový predmet, ktorý sa sústreďuje na experimentálnu hudobnú tvorbu, zvukový dizajn a multimediálne presahy hudby do vizuálneho a interaktívneho umenia. Študenti sa naučia základné techniky digitálnej hudobnej produkcie, práce so zvukovými efektmi a priestorovým zvukom, pričom sa dôraz kladie na prepájanie hudby s vizuálnymi médiami, performanciou a interaktívnymi systémami.
Kurz sa venuje:
• Elektronickej – analógovej aj digitálnej hudobnej tvorbe – základné skladateľské a zvukové procesy.
• Použitiu softvérových nástrojov pre hudbu a zvukový dizajn (Ableton Live, Max/MSP, SuperCollider, Reaper, Kontakt, Pure Data).
• Priestorovému zvuku a jeho aplikácii v umeleckých projektoch.
• Prepojeniu hudby s videoartom, animáciou a interaktívnymi médiami.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI44/26	**Názov predmetu:** MusicArt Lab II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 11	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a cvičeniach: 20 % Analýza pokročilých hudobných techník: 30 % Individuálny alebo tímový multimediálny projekt: 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 10 %	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy pokročilej digitálnej hudobnej tvorby a zvukovej syntézy. • Identifikovať metódy generatívnej hudby a ich implementáciu v interaktívnych médiách. • Opísať rôzne formy priestorového zvuku a jeho aplikácie v multimediálnych dielach. 2. Aplikácia (Application) • Použiť pokročilé zvukové nástroje na tvorbu interaktívnych hudobných kompozícií. • Experimentovať s AI asistovanou hudbou a zvukovou syntézou. • Vytvoriť multimediálny projekt kombinujúci zvuk, obraz a interaktivitu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť generatívnu hudbu s vizuálnymi a interaktívnymi systémami. • Zhodnotiť možnosti elektroakustickej hudby v súčasnom digitálnom umení. • Aplikovať pokročilé metódy zvukového dizajnu na tvorbu priestorových a interaktívnych inštalácií. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o estetických a filozofických otázkach experimentálnej hudby. • Reflektovať vlastný umelecký prístup k zvuku a hudobnej kompozícii. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o interdisciplinárne prístupy k zvukovej tvorbe. • Rozvíjať schopnosť kreatívnej manipulácie so zvukom a hudobnými štruktúrami. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť efektivitu pokročilých zvukových nástrojov pri tvorbe multimediálnych diel. • Objavovať nové možnosti generatívnej hudby a jej aplikácie v rôznych umeleckých disciplínach.	

Stručná osnova predmetu:

1 Rozšírené techniky digitálnej hudobnej produkcie
2 Experimentovanie so syntézou zvuku – granularita, wavetable, FM
3 Pokročilé metódy samplovania a live manipulácie zvuku
4 AI v hudobnej tvorbe – generatívne modely a zvukové siete
5 Binaurálna a ambisonická kompozícia – zvuk v priestore
6 Hybridná hudobná tvorba – kombinácia akustických a digitálnych prvkov
7 Interaktívne hudobné systémy – TouchDesigner, Max/MSP
8 Experimentovanie so sonifikáciou dát a zvukovou vizualizáciou
9 Live performance a real-time manipulácia zvuku
10 Práca na individuálnom multimediálnom projekte
11 Konzultácie a analýza študentských prác
12 Finálna prezentácia a hodnotenie výstupov

Odporúčaná literatúra:

• Curtis Roads: Microsound
• Eduardo Reck Miranda: Artificial Intelligence, Music and Sound Art
• Trevor Wishart: Audible Design
• Online zdroje: MusicTheory.net, Ableton Blog, Sound on Sound

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
MusicArt Lab II. je pokračovaním MusicArt Lab I. a zvyšuje náročnosť v oblasti komplexného zvukového dizajnu, interaktívnej hudby a rozšírených hudobných systémov. Študenti sa budú zaoberať pokročilými technikami digitálnej hudobnej produkcie, elektroakustickými experimentmi a priestorovým zvukom. Dôraz sa kladie na interdisciplinárne prepojenia hudby s videoartom, AI a interaktívnymi inštaláciami.
Kurz sa venuje:
• Pokročilým zvukovým technikám a zvukovej syntéze v umeleckej tvorbe.
• Tvorbe interaktívnych hudobných systémov (Max/MSP, SuperCollider, TouchDesigner).
• Práci s generatívnou a AI asistovanou hudbou (Magenta, RAVE, OpenAI Jukebox).
• Priestorovému zvuku – binaurálna a ambisonická kompozícia.
Súvislosti s ostatnými predmetmi
Predmet rozširuje vedomosti získané v MusicArt Lab I. a nadväzuje na predmety v 2. ročníku ako:
• Analógová a modulárna syntéza zvuku – pokročilé syntetizátory a modulárne nástroje.
• Zvuková dramaturgia a naratív – rozšírené práce s hudbou v audiovizuálnom rozprávaní.
• Experimentálne hudobné kompozície s AI – využitie strojového učenia v hudbe.
• Priestorový a binaurálny zvuk – práce s 3D zvukom v multimediálnych inštaláciách.
• Terénne nahrávanie krajiny, prírody a hlasu – experimentálne spracovanie reálnych zvukov v hudbe.
Metódy výučby
• Prednášky – pokročilé aspekty hudobnej tvorby a zvukového dizajnu.
• Praktické cvičenia – práca s digitálnymi zvukovými nástrojmi a softvérom.
• Analýza hudobných diel – interpretácia zvukových štruktúr a kompozičných stratégií.
• Diskusie – interdisciplinárne prepojenia hudby s vizuálnym a interaktívnym umením.

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI45/26	**Názov predmetu:** MusicArt Lab III
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 11	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a cvičeniach: 20 % Analýza pokročilých hudobných techník: 30 % Individuálny alebo tímový multimediálny projekt: 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 10 %	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy pokročilého priestorového zvuku a generatívnej hudby. • Identifikovať možnosti využitia umelej inteligencie pri tvorbe hudby. • Opísať metódy integrácie zvuku do interaktívnych a multimediálnych diel. 2. Aplikácia (Application) • Použiť generatívne a AI-driven techniky v hudobnej tvorbe. • Experimentovať s priestorovým zvukom a jeho aplikáciou v umeleckých projektoch. • Vytvoriť multimediálny zvukový projekt pre galériové, performatívne alebo digitálne prostredie. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť zvuk s pohybom, vizualizáciou a interaktívnymi technológiami. • Zhodnotiť význam generatívnej a adaptívnej hudby v digitálnych médiách. • Aplikovať technológie priestorového zvuku na multimediálne a performatívne projekty. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o prepojení zvukového umenia s novými technológiami. • Reflektovať vlastný umelecký prístup k algoritmickej a interaktívnej hudbe. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o kombinovanie zvukového umenia s multimediálnymi výstupmi. • Rozvíjať schopnosť vytvárať imerzívne zvukové a interaktívne projekty. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť efektivitu pokročilých hudobných nástrojov pri tvorbe multimediálnych diel. • Objavovať nové metódy generatívnej a interaktívnej hudby v umeleckom kontexte.	
Stručná osnova predmetu:	

1 Pokročilé techniky priestorového zvuku – Ambisonics, binaurálny mix
2 AI-generovaná hudba – kombinácia ľudskej tvorby a strojového učenia
3 Generatívne algoritmy v hudbe – OpenAI Jukebox, RAVE, Magenta
4 Senzorická hudba – prepojenie zvuku s pohybovými senzormi a haptickým feedbackom
5 Improvizácia a live coding v hudobnej tvorbe – TidalCycles, Sonic Pi
6 Real-time zvukové procesy – Max/MSP, Pure Data
7 Interaktívna hudba v multimediálnych inštaláciách
8 Experimentovanie so sonifikáciou dát – premena vizuálnych informácií na zvuk
9 Live performance – hybridné formy koncertov a audiovizuálnych predstavení
10 Vývoj multimediálneho umeleckého projektu
11 Konzultácie a analýza študentských prác
12 Finálna prezentácia a hodnotenie výstupov

Odporúčaná literatúra:
• Curtis Roads: Microsound
• Eduardo Reck Miranda: Artificial Intelligence, Music and Sound Art
• Trevor Wishart: Audible Design
• Online zdroje: MusicTheory.net, Ableton Blog, Sound on Sound

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
MusicArt Lab III. je pokročilý ateliérový kurz, ktorý rozvíja komplexné techniky hudobnej produkcie, priestorového zvuku a interaktívnych zvukových systémov. Študenti sa budú venovať pokročilým AI-driven hudobným technológiám, algoritmickej hudbe, generatívnym skladbám a prepojeniu hudby so senzorickými a multimediálnymi inštaláciami.
Kurz sa venuje:
• Tvorbe adaptívnej a generatívnej hudby s AI (Magenta, RAVE, OpenAI Jukebox).
• Pokročilej manipulácii so zvukom v reálnom čase (Max/MSP, SuperCollider, TouchDesigner).
• Priestorovému a viacvrstvovému zvuku – ambisonika, Dolby Atmos, 360° audio.
• Hybridným performanciám – kombinovanie akustických, elektronických a digitálnych zvukových foriem.
Súvislosti s ostatnými predmetmi
Predmet nadväzuje na MusicArt Lab II. a prepája vedomosti z nasledujúcich kurzov:
• Experimentálne hudobné kompozície s AI – tvorba hudby pomocou algoritmov a strojového učenia.
• Priestorový a binaurálny zvuk – implementácia priestorového zvuku do interaktívnych systémov.
• Hybridné zvukové multimodálne projekty – kombinovanie zvuku s multimediálnymi výstupmi.
• Interaktívna a generatívna hudba – prepojenie hudby s vizualizáciami a interaktívnymi prvkami.
• Streaming a broadcasting – živá manipulácia so zvukom a jeho distribúcia v digitálnom prostredí.
Metódy výučby
• Prednášky – analýza pokročilých konceptov v hudbe a zvukovom umení.
• Praktické cvičenia – práca so softvérom pre generatívnu a priestorovú hudbu.
• Analýza multimediálnych diel – skúmanie prepojenia zvuku, pohybu a vizuálnych prvkov.
• Diskusie – interdisciplinárne prepojenia hudby s interaktívnymi médiami.

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI46/26	**Názov predmetu:** MusicArt Lab IV
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 12	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a cvičeniach: 20 % Analýza pokročilých hudobných techník: 30 % Individuálny alebo tímový multimediálny projekt: 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 10 %	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy adaptívneho a generatívneho zvuku v multimédiách. • Identifikovať nové možnosti priestorového a XR audia. • Opísať metódy real-time manipulácie zvuku v kombinácii s AI a interaktívnymi systémami. 2. Aplikácia (Application) • Použiť neurónové siete a generatívne algoritmy na tvorbu hudby. • Experimentovať s XR audio formátmi a priestorovým zvukom v interaktívnych prostrediach. • Vytvoriť hybridný multimediálny projekt pre galériové, performatívne alebo digitálne médiá. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť zvuk s vizuálnymi a interaktívnymi prvkami v real-time aplikáciách. • Zhodnotiť možnosti adaptívnej hudby a jej interakcie s dátami v reálnom čase. • Aplikovať priestorový a interaktívny zvuk v herných, XR a multimediálnych projektoch. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o estetických a filozofických otázkach zvukového umenia a algoritmickej hudby. • Reflektovať svoj vlastný prístup k experimentálnej hudbe a jej multimediálnemu prepojeniu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o zvukovú tvorbu v interaktívnych, imerzívnych a multimediálnych kontextoch. • Rozvíjať schopnosť kombinácie kreatívnej a technickej práce v multimediálnych projektoch. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť efektivitu pokročilých zvukových technológií a generatívnych modelov. • Objavovať nové možnosti adaptívnej hudby a interaktívnych zvukových systémov v umeleckom kontexte.	

Stručná osnova predmetu:

1 Algoritmická a generatívna hudba – teória a prax
2 Live coding – tvorba real-time hudobných štruktúr
3 AI v hudobnej tvorbe – adaptívne modely a neurónové siete
4 XR audio – priestorový zvuk pre AR, VR a 360° projekcie
5 Interaktívna hudba – prepojenie zvuku s dátami a pohybom
6 Sonifikácia dát a experimentálne využitie zvukových foriem
7 Viacvrstvová hudba – kombinácia analógových a digitálnych prvkov
8 Prepojenie zvuku s vizuálnymi a fyzikálnymi simuláciami
9 Hybridné performancie – digitálna hudba v spojení s pohybom
10 Tvorba multimediálneho umeleckého projektu
11 Konzultácie a analýza študentských prác
12 Finálna prezentácia a hodnotenie výstupov

Odporúčaná literatúra:

• Curtis Roads: Microsound
• Eduardo Reck Miranda: Artificial Intelligence, Music and Sound Art
• Trevor Wishart: Audible Design
• Online zdroje: MusicTheory.net, Ableton Blog, Sound on Sound

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

MusicArt Lab IV. je pokročilý ateliérový kurz, ktorý sa sústreďuje na komplexné projekty v oblasti multimediálnej hudobnej tvorby, generatívnej kompozície, interaktívnych zvukových systémov a priestorového audia. Študenti sa budú venovať syntéze umelej inteligencie, zvukového dizajnu a live performancie, pričom ich cieľom bude vytvoriť komplexné multimediálne a priestorové zvukové projekty vhodné pre galérie, imerzívne prostredia, VR/AR a interaktívne inštalácie.

Kurz sa venuje:

• AI asistovanej hudobnej tvorbe s neurónovými sieťami a generatívnymi modelmi.
• Live codingu a algoritmickej hudbe v reálnom čase (TidalCycles, Sonic Pi, Hydra).
• Viacvrstvovým zvukovým prostrediam (Dolby Atmos, 360° zvuk, XR audio).
• Prepojeniu hudby so senzorickými dátami a fyzikálnymi simuláciami.

Súvislosti s ostatnými predmetmi

Predmet nadväzuje na MusicArt Lab III. a posilňuje vedomosti získané v ďalších pokročilých kurzoch:

• Hybridné zvukové multimodálne projekty – interdisciplinárne prepojenie zvuku s vizuálnym umením.
• Experimentálne hudobné kompozície s AI – generatívna a algoritmická hudba.
• Priestorový a binaurálny zvuk – tvorba imerzívnych zvukových zážitkov.
• Interaktívna a generatívna hudba – zvuk reagujúci na používateľské vstupy a dáta.
• Virtuálne prostredia – video CGI – prepojenie zvuku a generovaného obrazu.

Metódy výučby

• Prednášky – analýza pokročilých konceptov v hudbe a zvukovom umení.
• Praktické cvičenia – práca so softvérom pre generatívnu a priestorovú hudbu.
• Analýza multimediálnych diel – skúmanie prepojenia zvuku, pohybu a vizuálnych prvkov.
• Diskusie – interdisciplinárne prepojenia hudby s interaktívnymi médiami.

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI47/26	**Názov predmetu:** MusicArt Lab V
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 12	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a cvičeniach: 20 % Analýza pokročilých zvukových techník a multimédií: 30 % Individuálny alebo tímový finálny projekt: 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 10 %	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť pokročilé koncepty generatívnej, interaktívnej a XR hudby. • Identifikovať nové technologické trendy v priestorovom a adaptívnom zvuku. • Opísať vzťah zvuku k pohybu, haptike, vizuálnej forme a umelej inteligencii. 2. Aplikácia (Application) • Použiť zvukové technológie na tvorbu interaktívnych multimediálnych inštalácií. • Experimentovať s generatívnym dizajnom zvuku a adaptívnou hudbou. • Vytvoriť rozsiahly zvukový projekt pre inštaláciu, performanciu alebo XR prostredie. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť zvuk s vizuálnymi, interaktívnymi a hmatovými prvkami. • Zhodnotiť efektívnosť AI v hudobnej tvorbe a zvukovom dizajne. • Aplikovať poznatky z predchádzajúcich hudobných laboratórií do komplexných projektov. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o estetike a filozofii generatívnej a interaktívnej hudby. • Reflektovať vlastný prístup k zvukovej tvorbe v kontexte súčasného umenia. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o zvukové inovácie v multimediálnych, XR a performatívnych umeniach. • Rozvíjať schopnosť vnímania zvuku ako multidimenzionálneho umeleckého média. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť efektivitu pokročilých zvukových technológií pri umeleckej tvorbe. • Objavovať nové prístupy k prepojeniu zvuku s generatívnym umením a AI.	
Stručná osnova predmetu:	

1 Hybridná hudobná tvorba – AI, algoritmická kompozícia a live coding
2 XR audio – priestorový zvuk pre AR, VR, 360° a inštalácie
3 Interaktívne zvukové systémy – senzorické dáta, pohyb a zvuk
4 Zvukové mapovanie – sonifikácia vizuálnych a dátových vstupov
5 Viacvrstvová hudba – kombinovanie digitálnych a akustických prvkov
6 Streaming, real-time zvuková manipulácia a digitálna improvizácia
7 Adaptívna hudba v hernom a interaktívnom dizajne
8 Integrácia zvuku s generatívnym umením – spojenie s vizuálnymi dátami
9 Hybridné multimediálne performancie – zvuk, svetlo, pohyb, obraz
10 Vývoj individuálneho alebo tímového umeleckého projektu
11 Konzultácie, analýza a testovanie projektov
12 Finálna prezentácia a verejná výstava projektov

Odporúčaná literatúra:
• Curtis Roads: Composing Electronic Music
• Eduardo Reck Miranda: Artificial Intelligence, Music and Sound Art
• Trevor Wishart: Audible Design
• Online zdroje: Ableton Blog, Sound on Sound, Ambisonics.net, TOPLAP

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
MusicArt Lab V. predstavuje vrcholnú fázu ateliérovej výučby, kde študenti realizujú komplexné zvukové a hudobné multimediálne projekty. Predmet sa sústredí na použitie pokročilých zvukových technológií, generatívnej hudby, interaktívnych systémov a umelej inteligencie pri tvorbe multisenzorických inštalácií, XR zvukových prostredí a digitálnych performancií.
Dôraz sa kladie na:
• Individuálnu a tímovú tvorbu rozšírených zvukových konceptov pre výstavné priestory, divadelné produkcie, hry, VR a AR.
• Kombináciu AI a zvukového dizajnu v interaktívnych a generatívnych projektoch.
• Prepojenie zvukových vrstiev s pohybom, svetlom, obrazom a hmatovými prvkami.
• Reálne implementovanie zvukových inštalácií do verejných a virtuálnych priestorov.
Súvislosti s ostatnými predmetmi
Predmet integruje všetky doterajšie vedomosti zo série MusicArt Lab I-IV a prepojenia na pokročilé disciplíny ako:
• Hybridné zvukové multimodálne projekty – komplexné multimediálne diela.
• Experimentálne hudobné kompozície s AI – autonómna tvorba s neurónovými sieťami.
• Priestorový a binaurálny zvuk – multi-kanálové audio systémy a XR audio.
• Interaktívna a generatívna hudba – živé hudobné systémy v interaktívnych médiách.
• Virtuálne prostredia – video CGI – generovanie zvuku pre vizuálne rozšírené svety.
• Streaming a broadcasting – live zvuk a interaktívna manipulácia v reálnom čase.
Metódy výučby
• Prednášky – analýza špičkových inovácií v zvukovom umení.
• Praktické cvičenia – práca s interaktívnymi a generatívnymi zvukovými technológiami.
• Analýza multimediálnych diel – skúmanie prepojenia zvuku, pohybu a XR prostredia.
• Diskusie – interdisciplinárne prepojenia hudby s imerzívnymi technológiami.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci: doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI134/26	**Názov predmetu:** Podnikanie v kreatívnom priemysle
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 80s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 8	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Analýza kreatívneho podnikateľského modelu – písomná práca: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – návrh podnikateľskej stratégie v kreatívnom priemysle: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy podnikania v kreatívnom priemysle na Slovensku. • Identifikovať kľúčové kreatívne odvetvia v Banskobystrickom regióne. • Opísať možnosti financovania kultúrnych a kreatívnych projektov na Slovensku. 2. Aplikácia (Application) • Analyzovať trh, konkurenciu a dopyt v kreatívnych odvetviach v Banskobystrickom kraji. • Aplikovať princípy tvorby podnikateľského modelu pre vlastný umelecký alebo dizajnérsky projekt. • Experimentovať s rôznymi stratégiami monetizácie umeleckej a kreatívnej tvorby. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť umeleckú a podnikateľskú perspektívu v rámci kreatívnych odvetví. • Zhodnotiť dôležitosť spolupráce s regionálnymi inštitúciami, podnikmi a grantovými schémami. • Aplikovať poznatky o udržateľnosti v podnikaní v kreatívnom sektore. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o úlohe kreatívneho priemyslu v regionálnom rozvoji. • Reflektovať vlastné možnosti podnikania a rozvoja v kreatívnom sektore. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o dlhodobé podnikateľské stratégie v oblasti kultúry a umenia. • Rozvíjať schopnosť budovať spolupráce a partnerstvá v regióne.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť efektivitu rôznych podnikateľských modelov v kreatívnom priemysle.
• Experimentovať s inovatívnymi formami podnikania v umeleckom sektore.

Stručná osnova predmetu:

Odporúčaná literatúra:

• Kropaj, M., Bartalská, K., Holub, D. 2017. Základy práva duševného vlastníctva pre ekonómov. Bratislava: Wolters Kluwer, 2017. ISBN 9788081687068.
• Zákon č. 455/1991 Zb. o živnostenskom podnikaní (živnostenský zákon), Zákon č. 513/1991 Zb. Obchodný zákonník, Zákon č. 311/2001 Z. z. Zákonník práce
• VINCZEOVÁ, M. 2018. Možnosti financovania malých a stredných podnikov z cudzích zdrojov. Banská Bystrica : Belianum. Vydavateľstvo Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici,2018. ISBN 978-80-557-1418-9.
• SMEREK, L., ĎURIAN, J. 2021. Manažment ľudských zdrojov. Banská Bystrica : Belianum. 294 s. ISBN 978-80-557-1892-7.
• SVOBODOVÁ, I. 2017. Od nápadu k podnikateľskému plánu. Praha: Grada, 2017.
• PUTNOVÁ, A., SEKNIČKA, A. 2016. Etika v podnikání a hodnoty trhu. Praha: Grada
• Publishing, 2016. 199 s. ISBN 978-80-247-554-8.
• KROGERUS, M. 2018. Kniha rozhodnutí: 50 grafických modelu pro strategické rozhodování. Praha: Portál. 2018

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Podnikanie v kreatívnom priemysle poskytuje študentom definovať podnikateľské prostredie. Študenti sú schopný založiť podnikateľský subjekt. Vedia pomenovať rozdiel medzi právnickou a fyzickou osobou podnikateľom. Dokáže uzatvoriť pracovnoprávny vzťah. Ovláda komunikáciu s inštitúciami – daňový úrad, zdravotná poisťovňa, Sociálna poisťovňa. Získajú informácie o možnostiach financovania startupov business angels, venture kapitál.
Kurz sa zameriava na regionálne špecifiká podnikania v kultúre, dostupné finančné mechanizmy, grantové a investičné možnosti v Banskobystrickom kraji a spoluprácu s lokálnymi inštitúciami, mestom a súkromným sektorom.
Metódy výučby
• Prednášky a semináre (teoretické koncepty podnikania v kreatívnom sektore)
• Praktické workshopy (tvorba podnikateľského plánu, analýza trhu)
• Individuálne a tímové projekty (rozvoj kreatívnych podnikateľských stratégií)
• Analýza prípadových štúdií (úspešné modely podnikania v kreatívnom priemysle v Banskobystrickom kraji)
• Kritické diskusie a reflexie (hodnotenie rôznych stratégií financovania a rozvoja kreatívnych projektov)

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

Ing. Janka Šúrová, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI102/26	**Názov predmetu:** Pohyblivá 2D grafika
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Analýza profesionálnej animácie – písomná práca: 20 % Individuálny alebo tímový projekt – vytvorenie krátkej animácie: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy 2D animácie a jej vývoj v histórii vizuálneho umenia. • Identifikovať kľúčové techniky animácie, ako sú keyframes, inbetweening, squash & stretch. • Opísať rozdiely medzi tradičnými a digitálnymi animačnými technikami. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať princípy animácie pri tvorbe krátkych sekvencií. • Experimentovať s rôznymi animačnými technikami a softvérom. • Vytvoriť krátku animáciu postavy, objektu alebo scenérie na základe koncept artu a storyboardu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť princípy vizuálneho rozprávania z komiksu a koncept artu s animáciou. • Zhodnotiť význam časovania a rytmu v animovanom médiu. • Aplikovať princípy svetla, farby a tieňovania pri tvorbe animácie. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o kultúrnom význame animácie v rôznych historických a regionálnych kontextoch. • Reflektovať vlastný výtvarný štýl v kontexte animovaného média. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o animáciu ako médium vizuálneho rozprávania. • Rozvíjať schopnosť vytvárať dynamické vizuálne príbehy prostredníctvom animácie. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť kvalitu svojej animácie na základe spätnej väzby a iterovať svoj dizajn.
• Experimentovať s rôznymi animačnými technikami a prístupmi.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do 2D animácie – história, princípy a trendy
2 12 princípov animácie (Disney princípy)
3 Keyframe animácia – základné pohybové sekvencie
4 Squash & Stretch – dynamika a expresivita pohybu
5 Timing a spacing – rytmus a načasovanie v animácii
6 Acting a výrazy postáv – psychológia a emócie v animácii
7 Perspektíva a pohyb kamery v animácii
8 Práca s digitálnymi animačnými nástrojmi – Toon Boom, Adobe Animate, Krita
9 Storyboard a animatic – plánovanie animácie
10 Finalizácia animovaného projektu
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba finálnych animácií

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Pohyblivá 2D grafika rozvíja študentov v oblasti výtvarnej a pohybovej tvorby v animovanom médiu.
Študenti sa naučia základy tradičnej a digitálnej animácie, princípy pohybu, vizuálne rozprávanie a proces tvorby animovaných sekvencií.
Kurz sa zameriava na praktickú tvorbu krátkych animácií, pričom kladie dôraz na štýl, plynulosť pohybu, emócie postáv a vizuálnu dynamiku.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI135/26	**Názov predmetu:** Pohybové aktivity I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 1 **Za obdobie štúdia:** 14 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na praktických aktivitách: 50 % Individuálny pohybový plán a sebareflexia: 30 % Záverečná prezentácia skúseností: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Individuálny pohybový plán musí byť spracovaný a zdokumentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 65 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy fyzickej kondície, motorických zručností a ich vplyvu na celkovú pohodu. • Identifikovať správne techniky cvičenia a prevenciu pred zraneniami. • Opísať význam pohybu pre zlepšenie mentálnej pohody a sústredenia. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať vhodné pohybové techniky na zvýšenie telesnej kondície. • Experimentovať s rôznymi pohybovými formátmi (individuálne cvičenia, kolektívne hry, relaxačné techniky). • Vytvoriť vlastný plán fyzickej aktivity ako súčasť každodenného režimu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť fyzickú aktivitu s mentálnym zdravím a odbúravaním stresu. • Zhodnotiť výhody tímovej spolupráce pri skupinových pohybových aktivitách. • Aplikovať pohybové techniky ako súčasť prevencie zdravotných problémov spôsobených sedavým štýlom života. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame pohybových aktivít pre dlhodobé zdravie a kvalitu života. • Reflektovať vlastnú telesnú zdatnosť a motiváciu k pohybu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o zdravý životný štýl a pohyb ako súčasť každodennej rutiny.	

• Rozvíjať schopnosť pracovať v tíme a podporovať spolužiakov pri kolektívnych pohybových aktivitách.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vplyv pohybu na vlastnú produktivitu a pohodu.
• Experimentovať s rôznymi formami fyzických aktivít a ich efektívnosťou.

Stručná osnova predmetu:
1. týždeň: Význam fyzickej kondície a zdravého pohybu
• Úvod do predmetu: prečo je pohyb dôležitý pre zdravie a kvalitu života
• Dopady sedavého režimu a jeho prevencia
• Základné princípy pohybovej aktivity
2. týždeň: Dynamické rozcvičky a základy mobility
• Rozvoj flexibility, mobility a prevencia zranení
• Dynamické rozcvičenie pred tréningom a jeho význam
• Praktická ukážka cvikov na mobilitu a rozsah pohybu
3. týždeň: Aeróbne aktivity – kardiovaskulárne cvičenia
• Význam aeróbneho cvičenia pre srdce a pľúca
• Techniky behu a intervalového tréningu
• Ukážkové aeróbne tréningy
4. týždeň: Silové cvičenia s vlastnou váhou
• Zásady silového tréningu bez záťaže
• Cviky na rozvoj sily a stability (drepy, kliky, plank)
• Správna technika a dýchanie pri cvičení
5. týždeň: Koordinačné a rovnovážne cvičenia
• Význam propriocepcie a motorických zručností
• Cviky na stabilitu a rovnováhu
• Koordinačné hry a balančné pomôcky
6. týždeň: Tímové hry a kolektívne športy
• Význam spolupráce a tímovej dynamiky
• Základné princípy tímových športov (futbal, basketbal, volejbal)
• Praktická ukážka a hra v tímoch
7. týždeň: Relaxačné techniky – strečing, joga a mindfulness
• Regenerácia svalov po tréningu
• Statický a dynamický strečing
• Úvod do mindfulness a jeho vplyv na regeneráciu
8. týždeň: Dychové cvičenia na odbúravanie stresu a zvýšenie koncentrácie
• Správne dýchanie pri športe a v každodennom živote
• Techniky hlbokého dýchania na odbúranie stresu
• Práca s dychom pri fyzickej námahe
9. týždeň: Interaktívne skupinové aktivity
• Pohyb ako forma sociálnej interakcie
• Riešenie tímových úloh cez pohyb
• Hry na rozvoj spolupráce a kreativity
10. týždeň: Outdoorové aktivity – pohyb v prírode
• Význam pohybu na čerstvom vzduchu
• Základné outdoorové aktivity (turistika, orientačný beh)
• Praktická ukážka v prírodnom prostredí
11. týždeň: Vytvorenie individuálneho pohybového plánu
• Hodnotenie aktuálnej fyzickej kondície
• Plánovanie osobného tréningového programu

• Konzultácie a úprava pohybových cieľov
12. týždeň: Kombinované tréningové metódy
• Spájanie aeróbneho, silového a koordinačného tréningu
• Ukážky rôznych tréningových programov (HIIT, kruhový tréning)
• Praktické cvičenia a individuálny prístup
13. týždeň: Prevencia zranení a regenerácia
• Najčastejšie športové zranenia a ako im predchádzať
• Význam kompenzačných cvičení
• Regenerácia – výživa, hydratácia, spánok
14. týždeň: Záverečné hodnotenie a aplikácia získaných poznatkov
• Reflexia nad naučenými zručnosťami
• Aplikácia získaných poznatkov do každodenného života
• Záverečné skupinové aktivity a diskusia

Odporúčaná literatúra:

Warburton, D. E. R., & Bredin, S. S. D. (2006). Health benefits of physical activity: a systematic review of current systematic reviews. Current Opinion in Cardiology, 21(6), 541-548.
Starrett, K., & Cordoza, G. (2013). Becoming a Supple Leopard: The Ultimate Guide to Resolving Pain, Preventing Injury, and Optimizing Athletic Performance. Victory Belt Publishing.
Behm, D. G., & Chaouachi, A. (2011). A review of the acute effects of static and dynamic stretching on performance. European Journal of Applied Physiology, 111(11), 2633-2651
Kenney, W. L., Wilmore, J., & Costill, D. (2015). Physiology of Sport and Exercise. Human Kinetics.
Garber, C. E., et al. (2011). Quantity and quality of exercise for developing and maintaining cardiorespiratory, musculoskeletal, and neuromotor fitness in apparently healthy adults: guidance for prescribing exercise. Medicine & Science in Sports & Exercise, 43(7), 1334-1359.
Fleck, S. J., & Kraemer, W. J. (2014). Designing Resistance Training Programs. Human Kinetics.
Kabat-Zinn, J. (1990). Full Catastrophe Living: Using the Wisdom of Your Body and Mind to Face Stress, Pain, and Illness. Delacorte. Táto kniha predstavuje základy mindfulness a jeho aplikáciu na zvládanie stresu a podporu regenerácie.
McCall, T. (2007). Yoga as Medicine: The Yogic Prescription for Health and Healing. Bantam.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Pohybové aktivity ponúka študentom systematický prístup k rozvoju fyzickej kondície a motorických zručností, pričom sa sústreďuje na prevenciu zdravotných problémov, podporu tímovej spolupráce a redukciu stresu vyplývajúceho z akademického zaťaženia.
Ciele predmetu:
• Zlepšiť telesnú zdatnosť prostredníctvom rôznorodých dynamických cvičení.
• Podporiť správne držanie tela a pohybovú koordináciu ako prevenciu proti dlhodobému sedavému režimu.
• Podporiť psychickú pohodu a odbúravanie stresu cez pohybové aktivity so zameraním na relaxáciu a mindfulness.
• Rozvíjať tímovú spoluprácu a kolektívne riešenie úloh prostredníctvom interaktívnych hier a skupinových aktivít.
Predmet je otvorený všetkým študentom bez ohľadu na ich predchádzajúcu fyzickú pripravenosť, pričom aktivity sú prispôsobené individuálnym schopnostiam.

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0	
ABS	NEABS
0.0	0.0
Vyučujúci: PaedDr. Michal Marko, PhD.	
Dátum poslednej zmeny:	
Schválil:	

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI136/26	**Názov predmetu:** Pohybové aktivity II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 1 **Za obdobie štúdia:** 14 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na praktických aktivitách: 40 % Účasť na tímových aktivitách a spolupráca: 20 % Individuálny pohybový plán a sebareflexia: 30 % Záverečná prezentácia skúseností: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Individuálny pohybový plán musí byť spracovaný a zdokumentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy fyzickej kondície, motorických zručností a ich vplyvu na celkovú pohodu. • Identifikovať správne techniky cvičenia a prevenciu pred zraneniami. • Opísať význam pohybu pre zlepšenie mentálnej pohody a sústredenia. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať vhodné pohybové techniky na zvýšenie telesnej kondície. • Experimentovať s rôznymi pohybovými formátmi (individuálne cvičenia, kolektívne hry, relaxačné techniky). • Vytvoriť vlastný plán fyzickej aktivity ako súčasť každodenného režimu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť fyzickú aktivitu s mentálnym zdravím a odbúravaním stresu. • Zhodnotiť výhody tímovej spolupráce pri skupinových pohybových aktivitách. • Aplikovať pohybové techniky ako súčasť prevencie zdravotných problémov spôsobených sedavým štýlom života. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame pohybových aktivít pre dlhodobé zdravie a kvalitu života. • Reflektovať vlastnú telesnú zdatnosť a motiváciu k pohybu. 5. Starostlivosť (Caring)	

• Prejaviť záujem o zdravý životný štýl a pohyb ako súčasť každodennej rutiny.
• Rozvíjať schopnosť pracovať v tíme a podporovať spolužiakov pri kolektívnych pohybových aktivitách.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vplyv pohybu na vlastnú produktivitu a pohodu.
• Experimentovať s rôznymi formami fyzických aktivít a ich efektívnosťou.

Stručná osnova predmetu:
• Dynamické rozcvičky a základy mobility – prevencia proti sedavému režimu
• Aeróbne aktivity – kardiovaskulárne cvičenia, beh, intervalový tréning
• Silové cvičenia s vlastnou váhou – funkčná sila a stabilita
• Koordinačné a rovnovážne cvičenia – motorické zručnosti a propriocepcia
• Tímové hry a kolektívne športy – budovanie spolupráce a interakcie
• Relaxačné techniky – strečing, joga a mindfulness cvičenia
• Dychové cvičenia na odbúravanie stresu a zvýšenie koncentrácie
• Interaktívne skupinové aktivity – riešenie tímových úloh pohybom
• Outdoorové aktivity – pohyb v prírodnom prostredí
• Vytvorenie individuálneho pohybového plánu na podporu zdravého životného štýlu

Odporúčaná literatúra:
Warburton, D. E. R., & Bredin, S. S. D. (2006). Health benefits of physical activity: a systematic review of current systematic reviews. Current Opinion in Cardiology, 21(6), 541-548.
Starrett, K., & Cordoza, G. (2013). Becoming a Supple Leopard: The Ultimate Guide to Resolving Pain, Preventing Injury, and Optimizing Athletic Performance. Victory Belt Publishing.
Behm, D. G., & Chaouachi, A. (2011). A review of the acute effects of static and dynamic stretching on performance. European Journal of Applied Physiology, 111(11), 2633-2651
Kenney, W. L., Wilmore, J., & Costill, D. (2015). Physiology of Sport and Exercise. Human Kinetics.
Garber, C. E., et al. (2011). Quantity and quality of exercise for developing and maintaining cardiorespiratory, musculoskeletal, and neuromotor fitness in apparently healthy adults: guidance for prescribing exercise. Medicine & Science in Sports & Exercise, 43(7), 1334-1359.
Fleck, S. J., & Kraemer, W. J. (2014). Designing Resistance Training Programs. Human Kinetics.
Kabat-Zinn, J. (1990). Full Catastrophe Living: Using the Wisdom of Your Body and Mind to Face Stress, Pain, and Illness. Delacorte. Táto kniha predstavuje základy mindfulness a jeho aplikáciu na zvládanie stresu a podporu regenerácie.
McCall, T. (2007). Yoga as Medicine: The Yogic Prescription for Health and Healing. Bantam.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Pohybové aktivity II-IV-VI. ponúka študentom systematický prístup k rozvoju fyzickej kondície a motorických zručností, pričom sa sústreďuje na prevenciu zdravotných problémov, podporu tímovej spolupráce a redukciu stresu vyplývajúceho z akademického zaťaženia.
Ciele predmetu:
• Zlepšiť telesnú zdatnosť prostredníctvom rôznorodých dynamických cvičení.
• Podporiť správne držanie tela a pohybovú koordináciu ako prevenciu proti dlhodobému sedavému režimu.
• Podporiť psychickú pohodu a odbúravanie stresu cez pohybové aktivity so zameraním na relaxáciu a mindfulness.

• Rozvíjať tímovú spoluprácu a kolektívne riešenie úloh prostredníctvom interaktívnych hier a skupinových aktivít.
Predmet je otvorený všetkým študentom bez ohľadu na ich predchádzajúcu fyzickú pripravenosť, pričom aktivity sú prispôsobené individuálnym schopnostiam.
Metódy výučby
• Praktické workshopy (skupinové a individuálne cvičenia, koordinačné hry)
• Interaktívne semináre (diskusie o význame pohybu, prevencia zdravotných problémov)
• Reflexívne denníky (študenti si zaznamenávajú svoj progres a skúsenosti)
• Kritické diskusie a spätná väzba (hodnotenie individuálnych a tímových aktivít)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

ABS	NEABS
0.0	0.0

Vyučujúci:
PaedDr. Michal Marko, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI137/26	**Názov predmetu:** Pohybové aktivity III
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 1 **Za obdobie štúdia:** 14 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na praktických aktivitách: 50 % Individuálny pohybový plán a sebareflexia: 30 % Záverečná prezentácia skúseností: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Individuálny pohybový plán musí byť spracovaný a zdokumentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 65 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy fyzickej kondície, motorických zručností a ich vplyvu na celkovú pohodu. • Identifikovať správne techniky cvičenia a prevenciu pred zraneniami. • Opísať význam pohybu pre zlepšenie mentálnej pohody a sústredenia. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať vhodné pohybové techniky na zvýšenie telesnej kondície. • Experimentovať s rôznymi pohybovými formátmi (individuálne cvičenia, kolektívne hry, relaxačné techniky). • Vytvoriť vlastný plán fyzickej aktivity ako súčasť každodenného režimu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť fyzickú aktivitu s mentálnym zdravím a odbúravaním stresu. • Zhodnotiť výhody tímovej spolupráce pri skupinových pohybových aktivitách. • Aplikovať pohybové techniky ako súčasť prevencie zdravotných problémov spôsobených sedavým štýlom života. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame pohybových aktivít pre dlhodobé zdravie a kvalitu života. • Reflektovať vlastnú telesnú zdatnosť a motiváciu k pohybu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o zdravý životný štýl a pohyb ako súčasť každodennej rutiny.	

• Rozvíjať schopnosť pracovať v tíme a podporovať spolužiakov pri kolektívnych pohybových aktivitách.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vplyv pohybu na vlastnú produktivitu a pohodu.
• Experimentovať s rôznymi formami fyzických aktivít a ich efektívnosťou.

Stručná osnova predmetu:
1. týždeň: Význam fyzickej kondície a zdravého pohybu
• Úvod do predmetu: prečo je pohyb dôležitý pre zdravie a kvalitu života
• Dopady sedavého režimu a jeho prevencia
• Základné princípy pohybovej aktivity
2. týždeň: Dynamické rozcvičky a základy mobility
• Rozvoj flexibility, mobility a prevencia zranení
• Dynamické rozcvičenie pred tréningom a jeho význam
• Praktická ukážka cvikov na mobilitu a rozsah pohybu
3. týždeň: Aeróbne aktivity – kardiovaskulárne cvičenia
• Význam aeróbneho cvičenia pre srdce a pľúca
• Techniky behu a intervalového tréningu
• Ukážkové aeróbne tréningy
4. týždeň: Silové cvičenia s vlastnou váhou
• Zásady silového tréningu bez záťaže
• Cviky na rozvoj sily a stability (drepy, kliky, plank)
• Správna technika a dýchanie pri cvičení
5. týždeň: Koordinačné a rovnovážne cvičenia
• Význam propriocepcie a motorických zručností
• Cviky na stabilitu a rovnováhu
• Koordinačné hry a balančné pomôcky
6. týždeň: Tímové hry a kolektívne športy
• Význam spolupráce a tímovej dynamiky
• Základné princípy tímových športov (futbal, basketbal, volejbal)
• Praktická ukážka a hra v tímoch
7. týždeň: Relaxačné techniky – strečing, joga a mindfulness
• Regenerácia svalov po tréningu
• Statický a dynamický strečing
• Úvod do mindfulness a jeho vplyv na regeneráciu
8. týždeň: Dychové cvičenia na odbúravanie stresu a zvýšenie koncentrácie
• Správne dýchanie pri športe a v každodennom živote
• Techniky hlbokého dýchania na odbúranie stresu
• Práca s dychom pri fyzickej námahe
9. týždeň: Interaktívne skupinové aktivity
• Pohyb ako forma sociálnej interakcie
• Riešenie tímových úloh cez pohyb
• Hry na rozvoj spolupráce a kreativity
10. týždeň: Outdoorové aktivity – pohyb v prírode
• Význam pohybu na čerstvom vzduchu
• Základné outdoorové aktivity (turistika, orientačný beh)
• Praktická ukážka v prírodnom prostredí
11. týždeň: Vytvorenie individuálneho pohybového plánu
• Hodnotenie aktuálnej fyzickej kondície
• Plánovanie osobného tréningového programu

• Konzultácie a úprava pohybových cieľov
12. týždeň: Kombinované tréningové metódy
• Spájanie aeróbneho, silového a koordinačného tréningu
• Ukážky rôznych tréningových programov (HIIT, kruhový tréning)
• Praktické cvičenia a individuálny prístup
13. týždeň: Prevencia zranení a regenerácia
• Najčastejšie športové zranenia a ako im predchádzať
• Význam kompenzačných cvičení
• Regenerácia – výživa, hydratácia, spánok
14. týždeň: Záverečné hodnotenie a aplikácia získaných poznatkov
• Reflexia nad naučenými zručnosťami
• Aplikácia získaných poznatkov do každodenného života
• Záverečné skupinové aktivity a diskusia

Odporúčaná literatúra:

Warburton, D. E. R., & Bredin, S. S. D. (2006). Health benefits of physical activity: a systematic review of current systematic reviews. Current Opinion in Cardiology, 21(6), 541-548.
Starrett, K., & Cordoza, G. (2013). Becoming a Supple Leopard: The Ultimate Guide to Resolving Pain, Preventing Injury, and Optimizing Athletic Performance. Victory Belt Publishing.
Behm, D. G., & Chaouachi, A. (2011). A review of the acute effects of static and dynamic stretching on performance. European Journal of Applied Physiology, 111(11), 2633-2651
Kenney, W. L., Wilmore, J., & Costill, D. (2015). Physiology of Sport and Exercise. Human Kinetics.
Garber, C. E., et al. (2011). Quantity and quality of exercise for developing and maintaining cardiorespiratory, musculoskeletal, and neuromotor fitness in apparently healthy adults: guidance for prescribing exercise. Medicine & Science in Sports & Exercise, 43(7), 1334-1359.
Fleck, S. J., & Kraemer, W. J. (2014). Designing Resistance Training Programs. Human Kinetics.
Kabat-Zinn, J. (1990). Full Catastrophe Living: Using the Wisdom of Your Body and Mind to Face Stress, Pain, and Illness. Delacorte. Táto kniha predstavuje základy mindfulness a jeho aplikáciu na zvládanie stresu a podporu regenerácie.
McCall, T. (2007). Yoga as Medicine: The Yogic Prescription for Health and Healing. Bantam.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Pohybové aktivity ponúka študentom systematický prístup k rozvoju fyzickej kondície a motorických zručností, pričom sa sústreďuje na prevenciu zdravotných problémov, podporu tímovej spolupráce a redukciu stresu vyplývajúceho z akademického zaťaženia.
Ciele predmetu:
• Zlepšiť telesnú zdatnosť prostredníctvom rôznorodých dynamických cvičení.
• Podporiť správne držanie tela a pohybovú koordináciu ako prevenciu proti dlhodobému sedavému režimu.
• Podporiť psychickú pohodu a odbúravanie stresu cez pohybové aktivity so zameraním na relaxáciu a mindfulness.
• Rozvíjať tímovú spoluprácu a kolektívne riešenie úloh prostredníctvom interaktívnych hier a skupinových aktivít.
Predmet je otvorený všetkým študentom bez ohľadu na ich predchádzajúcu fyzickú pripravenosť, pričom aktivity sú prispôsobené individuálnym schopnostiam.

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: PaedDr. Michal Marko, PhD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI138/26	**Názov predmetu:** Pohybové aktivity IV
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 1 **Za obdobie štúdia:** 14 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na praktických aktivitách: 40 % Účasť na tímových aktivitách a spolupráca: 20 % Individuálny pohybový plán a sebareflexia: 30 % Záverečná prezentácia skúseností: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Individuálny pohybový plán musí byť spracovaný a zdokumentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy fyzickej kondície, motorických zručností a ich vplyvu na celkovú pohodu. • Identifikovať správne techniky cvičenia a prevenciu pred zraneniami. • Opísať význam pohybu pre zlepšenie mentálnej pohody a sústredenia. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať vhodné pohybové techniky na zvýšenie telesnej kondície. • Experimentovať s rôznymi pohybovými formátmi (individuálne cvičenia, kolektívne hry, relaxačné techniky). • Vytvoriť vlastný plán fyzickej aktivity ako súčasť každodenného režimu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť fyzickú aktivitu s mentálnym zdravím a odbúravaním stresu. • Zhodnotiť výhody tímovej spolupráce pri skupinových pohybových aktivitách. • Aplikovať pohybové techniky ako súčasť prevencie zdravotných problémov spôsobených sedavým štýlom života. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame pohybových aktivít pre dlhodobé zdravie a kvalitu života. • Reflektovať vlastnú telesnú zdatnosť a motiváciu k pohybu. 5. Starostlivosť (Caring)	

• Prejaviť záujem o zdravý životný štýl a pohyb ako súčasť každodennej rutiny.
• Rozvíjať schopnosť pracovať v tíme a podporovať spolužiakov pri kolektívnych pohybových aktivitách.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vplyv pohybu na vlastnú produktivitu a pohodu.
• Experimentovať s rôznymi formami fyzických aktivít a ich efektívnosťou.

Stručná osnova predmetu:
• Dynamické rozcvičky a základy mobility – prevencia proti sedavému režimu
• Aeróbne aktivity – kardiovaskulárne cvičenia, beh, intervalový tréning
• Silové cvičenia s vlastnou váhou – funkčná sila a stabilita
• Koordinačné a rovnovážne cvičenia – motorické zručnosti a propriocepcia
• Tímové hry a kolektívne športy – budovanie spolupráce a interakcie
• Relaxačné techniky – strečing, joga a mindfulness cvičenia
• Dychové cvičenia na odbúravanie stresu a zvýšenie koncentrácie
• Interaktívne skupinové aktivity – riešenie tímových úloh pohybom
• Outdoorové aktivity – pohyb v prírodnom prostredí
• Vytvorenie individuálneho pohybového plánu na podporu zdravého životného štýlu

Odporúčaná literatúra:
Warburton, D. E. R., & Bredin, S. S. D. (2006). Health benefits of physical activity: a systematic review of current systematic reviews. Current Opinion in Cardiology, 21(6), 541-548.
Starrett, K., & Cordoza, G. (2013). Becoming a Supple Leopard: The Ultimate Guide to Resolving Pain, Preventing Injury, and Optimizing Athletic Performance. Victory Belt Publishing.
Behm, D. G., & Chaouachi, A. (2011). A review of the acute effects of static and dynamic stretching on performance. European Journal of Applied Physiology, 111(11), 2633-2651
Kenney, W. L., Wilmore, J., & Costill, D. (2015). Physiology of Sport and Exercise. Human Kinetics.
Garber, C. E., et al. (2011). Quantity and quality of exercise for developing and maintaining cardiorespiratory, musculoskeletal, and neuromotor fitness in apparently healthy adults: guidance for prescribing exercise. Medicine & Science in Sports & Exercise, 43(7), 1334-1359.
Fleck, S. J., & Kraemer, W. J. (2014). Designing Resistance Training Programs. Human Kinetics.
Kabat-Zinn, J. (1990). Full Catastrophe Living: Using the Wisdom of Your Body and Mind to Face Stress, Pain, and Illness. Delacorte. Táto kniha predstavuje základy mindfulness a jeho aplikáciu na zvládanie stresu a podporu regenerácie.
McCall, T. (2007). Yoga as Medicine: The Yogic Prescription for Health and Healing. Bantam.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Pohybové aktivity II-IV-VI. ponúka študentom systematický prístup k rozvoju fyzickej kondície a motorických zručností, pričom sa sústreďuje na prevenciu zdravotných problémov, podporu tímovej spolupráce a redukciu stresu vyplývajúceho z akademického zaťaženia.
Ciele predmetu:
• Zlepšiť telesnú zdatnosť prostredníctvom rôznorodých dynamických cvičení.
• Podporiť správne držanie tela a pohybovú koordináciu ako prevenciu proti dlhodobému sedavému režimu.
• Podporiť psychickú pohodu a odbúravanie stresu cez pohybové aktivity so zameraním na relaxáciu a mindfulness.

• Rozvíjať tímovú spoluprácu a kolektívne riešenie úloh prostredníctvom interaktívnych hier a skupinových aktivít.
Predmet je otvorený všetkým študentom bez ohľadu na ich predchádzajúcu fyzickú pripravenosť, pričom aktivity sú prispôsobené individuálnym schopnostiam.
Metódy výučby
• Praktické workshopy (skupinové a individuálne cvičenia, koordinačné hry)
• Interaktívne semináre (diskusie o význame pohybu, prevencia zdravotných problémov)
• Reflexívne denníky (študenti si zaznamenávajú svoj progres a skúsenosti)
• Kritické diskusie a spätná väzba (hodnotenie individuálnych a tímových aktivít)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Michal Marko, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI139/26	**Názov predmetu:** Pohybové aktivity V
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 1 **Za obdobie štúdia:** 14 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na praktických aktivitách: 50 % Individuálny pohybový plán a sebareflexia: 30 % Záverečná prezentácia skúseností: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Individuálny pohybový plán musí byť spracovaný a zdokumentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 65 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy fyzickej kondície, motorických zručností a ich vplyvu na celkovú pohodu. • Identifikovať správne techniky cvičenia a prevenciu pred zraneniami. • Opísať význam pohybu pre zlepšenie mentálnej pohody a sústredenia. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať vhodné pohybové techniky na zvýšenie telesnej kondície. • Experimentovať s rôznymi pohybovými formátmi (individuálne cvičenia, kolektívne hry, relaxačné techniky). • Vytvoriť vlastný plán fyzickej aktivity ako súčasť každodenného režimu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť fyzickú aktivitu s mentálnym zdravím a odbúravaním stresu. • Zhodnotiť výhody tímovej spolupráce pri skupinových pohybových aktivitách. • Aplikovať pohybové techniky ako súčasť prevencie zdravotných problémov spôsobených sedavým štýlom života. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame pohybových aktivít pre dlhodobé zdravie a kvalitu života. • Reflektovať vlastnú telesnú zdatnosť a motiváciu k pohybu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o zdravý životný štýl a pohyb ako súčasť každodennej rutiny.	

• Rozvíjať schopnosť pracovať v tíme a podporovať spolužiakov pri kolektívnych pohybových aktivitách.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vplyv pohybu na vlastnú produktivitu a pohodu.
• Experimentovať s rôznymi formami fyzických aktivít a ich efektívnosťou.

Stručná osnova predmetu:
1. týždeň: Význam fyzickej kondície a zdravého pohybu
• Úvod do predmetu: prečo je pohyb dôležitý pre zdravie a kvalitu života
• Dopady sedavého režimu a jeho prevencia
• Základné princípy pohybovej aktivity
2. týždeň: Dynamické rozcvičky a základy mobility
• Rozvoj flexibility, mobility a prevencia zranení
• Dynamické rozcvičenie pred tréningom a jeho význam
• Praktická ukážka cvikov na mobilitu a rozsah pohybu
3. týždeň: Aeróbne aktivity – kardiovaskulárne cvičenia
• Význam aeróbneho cvičenia pre srdce a pľúca
• Techniky behu a intervalového tréningu
• Ukážkové aeróbne tréningy
4. týždeň: Silové cvičenia s vlastnou váhou
• Zásady silového tréningu bez záťaže
• Cviky na rozvoj sily a stability (drepy, kliky, plank)
• Správna technika a dýchanie pri cvičení
5. týždeň: Koordinačné a rovnovážne cvičenia
• Význam propriocepcie a motorických zručností
• Cviky na stabilitu a rovnováhu
• Koordinačné hry a balančné pomôcky
6. týždeň: Tímové hry a kolektívne športy
• Význam spolupráce a tímovej dynamiky
• Základné princípy tímových športov (futbal, basketbal, volejbal)
• Praktická ukážka a hra v tímoch
7. týždeň: Relaxačné techniky – strečing, joga a mindfulness
• Regenerácia svalov po tréningu
• Statický a dynamický strečing
• Úvod do mindfulness a jeho vplyv na regeneráciu
8. týždeň: Dychové cvičenia na odbúravanie stresu a zvýšenie koncentrácie
• Správne dýchanie pri športe a v každodennom živote
• Techniky hlbokého dýchania na odbúranie stresu
• Práca s dychom pri fyzickej námahe
9. týždeň: Interaktívne skupinové aktivity
• Pohyb ako forma sociálnej interakcie
• Riešenie tímových úloh cez pohyb
• Hry na rozvoj spolupráce a kreativity
10. týždeň: Outdoorové aktivity – pohyb v prírode
• Význam pohybu na čerstvom vzduchu
• Základné outdoorové aktivity (turistika, orientačný beh)
• Praktická ukážka v prírodnom prostredí
11. týždeň: Vytvorenie individuálneho pohybového plánu
• Hodnotenie aktuálnej fyzickej kondície
• Plánovanie osobného tréningového programu

• Konzultácie a úprava pohybových cieľov
12. týždeň: Kombinované tréningové metódy
• Spájanie aeróbneho, silového a koordinačného tréningu
• Ukážky rôznych tréningových programov (HIIT, kruhový tréning)
• Praktické cvičenia a individuálny prístup
13. týždeň: Prevencia zranení a regenerácia
• Najčastejšie športové zranenia a ako im predchádzať
• Význam kompenzačných cvičení
• Regenerácia – výživa, hydratácia, spánok
14. týždeň: Záverečné hodnotenie a aplikácia získaných poznatkov
• Reflexia nad naučenými zručnosťami
• Aplikácia získaných poznatkov do každodenného života
• Záverečné skupinové aktivity a diskusia

Odporúčaná literatúra:

Warburton, D. E. R., & Bredin, S. S. D. (2006). Health benefits of physical activity: a systematic review of current systematic reviews. Current Opinion in Cardiology, 21(6), 541-548.
Starrett, K., & Cordoza, G. (2013). Becoming a Supple Leopard: The Ultimate Guide to Resolving Pain, Preventing Injury, and Optimizing Athletic Performance. Victory Belt Publishing.
Behm, D. G., & Chaouachi, A. (2011). A review of the acute effects of static and dynamic stretching on performance. European Journal of Applied Physiology, 111(11), 2633-2651
Kenney, W. L., Wilmore, J., & Costill, D. (2015). Physiology of Sport and Exercise. Human Kinetics.
Garber, C. E., et al. (2011). Quantity and quality of exercise for developing and maintaining cardiorespiratory, musculoskeletal, and neuromotor fitness in apparently healthy adults: guidance for prescribing exercise. Medicine & Science in Sports & Exercise, 43(7), 1334-1359.
Fleck, S. J., & Kraemer, W. J. (2014). Designing Resistance Training Programs. Human Kinetics.
Kabat-Zinn, J. (1990). Full Catastrophe Living: Using the Wisdom of Your Body and Mind to Face Stress, Pain, and Illness. Delacorte. Táto kniha predstavuje základy mindfulness a jeho aplikáciu na zvládanie stresu a podporu regenerácie.
McCall, T. (2007). Yoga as Medicine: The Yogic Prescription for Health and Healing. Bantam.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Pohybové aktivity ponúka študentom systematický prístup k rozvoju fyzickej kondície a motorických zručností, pričom sa sústreďuje na prevenciu zdravotných problémov, podporu tímovej spolupráce a redukciu stresu vyplývajúceho z akademického zaťaženia.
Ciele predmetu:
• Zlepšiť telesnú zdatnosť prostredníctvom rôznorodých dynamických cvičení.
• Podporiť správne držanie tela a pohybovú koordináciu ako prevenciu proti dlhodobému sedavému režimu.
• Podporiť psychickú pohodu a odbúravanie stresu cez pohybové aktivity so zameraním na relaxáciu a mindfulness.
• Rozvíjať tímovú spoluprácu a kolektívne riešenie úloh prostredníctvom interaktívnych hier a skupinových aktivít.
Predmet je otvorený všetkým študentom bez ohľadu na ich predchádzajúcu fyzickú pripravenosť, pričom aktivity sú prispôsobené individuálnym schopnostiam.

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: PaedDr. Michal Marko, PhD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI140/26	**Názov predmetu:** Pohybové aktivity VI
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 1 **Za obdobie štúdia:** 14 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na praktických aktivitách: 40 % Účasť na tímových aktivitách a spolupráca: 20 % Individuálny pohybový plán a sebareflexia: 30 % Záverečná prezentácia skúseností: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Individuálny pohybový plán musí byť spracovaný a zdokumentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy fyzickej kondície, motorických zručností a ich vplyvu na celkovú pohodu. • Identifikovať správne techniky cvičenia a prevenciu pred zraneniami. • Opísať význam pohybu pre zlepšenie mentálnej pohody a sústredenia. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať vhodné pohybové techniky na zvýšenie telesnej kondície. • Experimentovať s rôznymi pohybovými formátmi (individuálne cvičenia, kolektívne hry, relaxačné techniky). • Vytvoriť vlastný plán fyzickej aktivity ako súčasť každodenného režimu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť fyzickú aktivitu s mentálnym zdravím a odbúravaním stresu. • Zhodnotiť výhody tímovej spolupráce pri skupinových pohybových aktivitách. • Aplikovať pohybové techniky ako súčasť prevencie zdravotných problémov spôsobených sedavým štýlom života. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame pohybových aktivít pre dlhodobé zdravie a kvalitu života. • Reflektovať vlastnú telesnú zdatnosť a motiváciu k pohybu. 5. Starostlivosť (Caring)	

• Prejaviť záujem o zdravý životný štýl a pohyb ako súčasť každodennej rutiny.
• Rozvíjať schopnosť pracovať v tíme a podporovať spolužiakov pri kolektívnych pohybových aktivitách.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť vplyv pohybu na vlastnú produktivitu a pohodu.
• Experimentovať s rôznymi formami fyzických aktivít a ich efektívnosťou.

Stručná osnova predmetu:
• Dynamické rozcvičky a základy mobility – prevencia proti sedavému režimu
• Aeróbne aktivity – kardiovaskulárne cvičenia, beh, intervalový tréning
• Silové cvičenia s vlastnou váhou – funkčná sila a stabilita
• Koordinačné a rovnovážne cvičenia – motorické zručnosti a propriocepcia
• Tímové hry a kolektívne športy – budovanie spolupráce a interakcie
• Relaxačné techniky – strečing, joga a mindfulness cvičenia
• Dychové cvičenia na odbúravanie stresu a zvýšenie koncentrácie
• Interaktívne skupinové aktivity – riešenie tímových úloh pohybom
• Outdoorové aktivity – pohyb v prírodnom prostredí
• Vytvorenie individuálneho pohybového plánu na podporu zdravého životného štýlu

Odporúčaná literatúra:
Warburton, D. E. R., & Bredin, S. S. D. (2006). Health benefits of physical activity: a systematic review of current systematic reviews. Current Opinion in Cardiology, 21(6), 541-548.
Starrett, K., & Cordoza, G. (2013). Becoming a Supple Leopard: The Ultimate Guide to Resolving Pain, Preventing Injury, and Optimizing Athletic Performance. Victory Belt Publishing.
Behm, D. G., & Chaouachi, A. (2011). A review of the acute effects of static and dynamic stretching on performance. European Journal of Applied Physiology, 111(11), 2633-2651
Kenney, W. L., Wilmore, J., & Costill, D. (2015). Physiology of Sport and Exercise. Human Kinetics.
Garber, C. E., et al. (2011). Quantity and quality of exercise for developing and maintaining cardiorespiratory, musculoskeletal, and neuromotor fitness in apparently healthy adults: guidance for prescribing exercise. Medicine & Science in Sports & Exercise, 43(7), 1334-1359.
Fleck, S. J., & Kraemer, W. J. (2014). Designing Resistance Training Programs. Human Kinetics.
Kabat-Zinn, J. (1990). Full Catastrophe Living: Using the Wisdom of Your Body and Mind to Face Stress, Pain, and Illness. Delacorte. Táto kniha predstavuje základy mindfulness a jeho aplikáciu na zvládanie stresu a podporu regenerácie.
McCall, T. (2007). Yoga as Medicine: The Yogic Prescription for Health and Healing. Bantam.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Pohybové aktivity II-IV-VI. ponúka študentom systematický prístup k rozvoju fyzickej kondície a motorických zručností, pričom sa sústreďuje na prevenciu zdravotných problémov, podporu tímovej spolupráce a redukciu stresu vyplývajúceho z akademického zaťaženia.
Ciele predmetu:
• Zlepšiť telesnú zdatnosť prostredníctvom rôznorodých dynamických cvičení.
• Podporiť správne držanie tela a pohybovú koordináciu ako prevenciu proti dlhodobému sedavému režimu.
• Podporiť psychickú pohodu a odbúravanie stresu cez pohybové aktivity so zameraním na relaxáciu a mindfulness.

• Rozvíjať tímovú spoluprácu a kolektívne riešenie úloh prostredníctvom interaktívnych hier a skupinových aktivít.
Predmet je otvorený všetkým študentom bez ohľadu na ich predchádzajúcu fyzickú pripravenosť, pričom aktivity sú prispôsobené individuálnym schopnostiam.
Metódy výučby
• Praktické workshopy (skupinové a individuálne cvičenia, koordinačné hry)
• Interaktívne semináre (diskusie o význame pohybu, prevencia zdravotných problémov)
• Reflexívne denníky (študenti si zaznamenávajú svoj progres a skúsenosti)
• Kritické diskusie a spätná väzba (hodnotenie individuálnych a tímových aktivít)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Michal Marko, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI103/26	**Názov predmetu:** Pokročilá postprodukcia a vizuálne efekty
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť a praktické cvičenia: 30 % Praktické úlohy a tvorba animovaných sekvencií: 50 % Záverečný projekt: 20 % Na úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť min. 60 % z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy digitálnej postprodukcie a tvorby vizuálnych efektov. • Opísať kľúčové techniky farebnej korekcie, kľúčovania, rotoskopie a motion trackingu. Aplikácia (Application) • Prakticky aplikovať pokročilé nástroje na retušovanie a korekciu obrazu. • Využiť AI nástroje na generovanie pohybu, automatickú interpoláciu a inteligentnú retuš. Integrovanie (Integration) • Kombinovať teoretické poznatky s reálnou produkčnou praxou pri tvorbe animovaných sekvencií a vizuálnych efektov. • Analyzovať vplyv moderných digitálnych techník na výsledný obraz a celkovú vizuálnu kvalitu videa. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Uvedomiť si tímový charakter postprodukcie (spolupráca s režisérom, kameramanom, strihačom). • Vnímať etické a umelecké dôsledky rozsiahlych digitálnych úprav (právo na autenticitu, citlivé zásahy do reality). Starostlivosť (Caring) • Rozvíjať cit pre detail a kvalitu v postprodukcii s dôrazom na zachovanie umeleckého zámeru. • Prejaviť zodpovednosť pri využívaní AI nástrojov (autorské práva, príp. manipulatívne praktiky). Metakognícia (Learning How to Learn) • Neustále vyhodnocovať efektivitu zvolených VFX a postprodukčných metód. • Skúmať nové softvérové a hardvérové riešenia v oblasti AI a zlepšovať vlastné workflow.	
Stručná osnova predmetu: 1. Úvod do pokročilej postprodukcie: prehľad softvérov a formátov	

2. Farebná korekcia: nástroje, workflow, spolupráca s koloristom
3. Klúčovanie (chroma key): green screen, blue screen, prevencia chýb
4. Rotoskopia: maskovanie objektov, pokročilé spôsoby výberu
5. Motion tracking: 2D a 3D tracking, stabilizácia obrazu
6. AI v animácii: generovanie pohybu, interpolácia snímok, inteligentná retuš
7. Praktické cvičenia: tvorba VFX pre krátku sekvenciu (team-based)
8. Testovanie a ladanie VFX: realistickosť, zladenie s pôvodným materiálom
9. Kompozícia (compositing): vrstvenie, blending, 3D vs. 2D prvky
10. Analýza hotových testov: konzultácie, implementácia zmien
11. Dokončovanie animovaných a VFX sekvencií: integrácia do finálneho klipu
12. Záverečná prezentácia a kritická diskusia: vyhodnotenie projektov

Odporúčaná literatúra:
• Steve Wright: Digital Compositing for Film and Video
• Alexis Van Hurkman: The Color Correction Handbook
• Jeffrey A. Okun: Visual Effects Society Handbook (podľa dostupnosti)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Osvojiť si princípy digitálnej postprodukcie a tvorby vizuálnych efektov.
2. Zvládnuť techniky farebnej korekcie, klúčovania, rotoskopie a motion trackingu na pokročilej úrovni.
3. Využiť AI nástroje pri generovaní pohybu, automatickej interpolácii a inteligentnej retuši na zvýšenie kvality obrazu.
4. Prepojiť teoretické poznatky s praktickými skúsenosťami v tvorbe animovaných sekvencií a VFX.
Charakter ateliérovej výučby
• Pokročilé techniky digitálnej postprodukcie: farebná korekcia, kľúčovanie, rotoskopia, motion tracking.
• Integrácia umelej inteligencie pri tvorbe animácií (generovanie pohybu, automatická interpolácia snímok, inteligentná retuš).
• Praktické cvičenia v postprodukčnom štúdiu, prepojené s teoretickými prednáškami a diskusiami o reálnych projektoch.
• Dôraz na komplexnú tvorbu vizuálnych efektov a animovaných sekvencií s cieľom dosiahnuť realistickejšie výsledky.
Metódy výučby
• Praktické cvičenia v postprodukčnom štúdiu
• Interaktívne prednášky s ukážkami reálnych prípadov
• Tímová aj individuálna práca na tvorbe videoprojektov
• Diskusie, konzultácie a analýza profesionálnych projektov
• Využitie moderných softvérových nástrojov a AI technológií pri tvorbe VFX

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. art. Ľubomír Viluda, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI104/26	**Názov predmetu:** Pokročilé osvetlenie a kamerová technika
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť a cvičenia: 30 % Praktické úlohy a experimenty: 50 % Záverečný projekt: 20 % Na úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť minimálne 60 % z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy optiky a fungovanie osvetľovacích systémov. • Popísať pokročilé kamerové techniky a ich vplyv na kvalitu obrazu. Aplikácia (Application) • Optimalizovať nastavenia expozície a farebné schémy pri práci s kamerou. • Využiť AI technológie na zlepšenie dynamiky obrazu a analýzu kvality osvetlenia. Integrovanie (Integration) • Kombinovať teoretické poznatky s praktickými experimentmi v reálnych podmienkach (ateliér/ exteriér). • Uplatniť synergiu tradičných a moderných digitálnych trendov v rámci spoločných projektov. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Uvedomiť si estetický a emocionálny dopad pokročilých svetelných riešení na diváka. • Vnímať spoluprácu s ostatnými členmi štábu (osvetľovač, colorista) ako nevyhnutnú súčasť profesionálnej filmovej práce. Starostlivosť (Caring) • Rozvíjať cit pre detailné svietenie a jeho vplyv na náladu a atmosféru záberu. • Prejaviť zodpovedný prístup pri výbere vhodnej kamerovej techniky (dostupný rozpočet, technické limity, bezpečnostné zásady). Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť vlastné projekty z pohľadu technickej a estetickej kvality (farebnosť, expozícia, dynamika obrazu). • Skúmať a testovať nové softvérové a hardvérové nástroje (vrátane AI) pre neustály rast v oblasti filmového svietenia a snímania.	

Stručná osnova predmetu:

1. Optika a teória svetla: základné zákonitosti, lom, odraz, farebné spektrum
2. Osvetľovacie systémy a typy svetiel: reflektory, LED, HMI, výhody/nevýhody
3. Pokročilé expozičné hodnoty: clona, čas, ISO, ND filtre, farebná teplota
4. AI v analýze obrazu: automatická detekcia preexponovaných a podexponovaných plôch
5. Praktické cvičenia v ateliéri: testovanie rôznych druhov svetelných schém, farebných efektov
6. Exteriér vs. interiér: riešenie prírodných a umelých zdrojov svetla, golden hour, nočné scény
7. Farebné schémy a color grading: základné úpravy, koordinácia s postprodukčným tímom
8. Optimalizácia dynamického rozsahu: využitie log/RAW formátov, expozícia na strednú šedú, highlighty
9. Kamerové techniky: steadicam, jib, dron, kombinácia so svetelnými efektmi
10. Tímová práca na experimentoch: malé projekty prepájajúce tradičné a AI-asistované postupy
11. Konzultácie a analýza experimentov: zhodnotenie estetickej a technickej kvality
12. Záverečná prezentácia a kritická diskusia: hodnotenie projektov, diskusia nad výsledkami

Odporúčaná literatúra:

- David Stump: Digital Cinematography & Directing
- Blain Brown: Cinematography: Theory and Practice
- Bruce Block: The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

1. Osvojiť si princípy pokročilej optiky a fungovania osvetľovacích systémov.
2. Rozvíjať schopnosť optimalizovať expozíciu a farebné schémy pri práci s kamerou.
3. Využiť AI technológie na zlepšenie dynamiky obrazu a analýzu kvality osvetlenia.
4. Navrhovať a realizovať projekty, kde sa tradičné techniky osvetlenia a kamerovej práce prepájajú s modernými digitálnymi trendmi.

Charakter ateliérovej výučby

- Hĺbkové štúdium optiky, svetla a pokročilých kamerových techník: expozícia, farebné schémy, dynamický rozsah, využitie umelej inteligencie pri analýze obrazu.
- Experimentovanie s optimalizáciou expozície a farebných schém na dosiahnutie vizuálne pôsobivých výstupov.
- Praktické cvičenia v ateliéri a exteriéri, kde sa testujú tradičné aj moderné postupy (AI nástroje), s cieľom prepojiť technické a estetické hľadisko kamerovej práce.

Metódy výučby

- Teoretické prednášky s praktickými ukážkami
- Interaktívne semináre a diskusie nad príkladmi z praxe
- Praktické cvičenia v ateliéri a exteriéri (svetlo, kamera, experimentovanie s expozíciou)
- Individuálna a tímová práca na projektoch
- Experimentovanie s AI nástrojmi pri optimalizácii obrazu

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

doc. Mgr. art. Ľubomír Viluda, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI26/26	**Názov predmetu:** Projektový managment v praxi
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Analýza modelu financovania – písomná práca: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – návrh finančnej stratégie umeleckého projektu: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť rôzne modely financovania umeleckých projektov a ich špecifiká. • Identifikovať hlavné finančné zdroje dostupné pre umelcov a kreatívny sektor. • Opísať legislatívne a administratívne požiadavky pri žiadostiach o financovanie. 2. Aplikácia (Application) • Analyzovať potenciálne zdroje financovania pre konkrétny umelecký projekt. • Aplikovať stratégie písania grantových žiadostí a tvorby rozpočtov. • Experimentovať s crowdfundingom, partnerstvami a alternatívnymi modelmi financovania. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť financovanie s dlhodobou udržateľnosťou umeleckej činnosti. • Zhodnotiť výhody a riziká rôznych finančných modelov v umení. • Aplikovať princípy projektového manažmentu v umeleckom financovaní. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o etických otázkach a výzvach financovania v kultúrnom sektore. • Reflektovať osobné finančné stratégie a plánovanie umeleckej kariéry. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o dlhodobé udržateľné financovanie umeleckých projektov. • Rozvíjať schopnosť efektívne plánovať a riadiť finančné zdroje v umeleckom sektore. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť úspešnosť rôznych modelov financovania na základe konkrétnych prípadových štúdií.
• Experimentovať s inovatívnymi finančnými modelmi v umeleckom priemysle.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do projektového riadenia
2 Životný cyklus projektu
3 Zdroje a identifikácia
4 Tvorba projektu použitím CANVAS modelu
5 Výber grantovej schémy – grantovej výzvy pre konkrétny projekt
6 Praktická časť predmetu: písanie grantovej žiadosti
7 Rozpočtovanie projektu
8 Vedenie a konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
9 Vedenie a konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
10 Vedenie a konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
11 Prezentácia a obhajoba kreatívnych projektov
12 Prezentácia a obhajoba kreatívnych projektov

Odporúčaná literatúra:

BYRNES, William J. 2009. Management and the Arts. Taylor & Francis. ISBN 978-0-240-81004-1.
DIONISIO, C.S. 2018. A Project Manager´s Book of Tools and Techniques. NY : Wiley Publishing, 2018. ISBN 978-1-119-42396-6.
DOLEŽAL, Jan a KRÁTKY, Jiří. 2016. Projektový management v praxi. Praha: Grada Publishing. ISBN 9788024756936
DOLEŽAL, Jan., KRÁTKÝ Jiří. a CINGL, Ondřej. 2013. 5 kroků k úspěšnému projektu. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-4631-9.
BUZAN, Tony. 2011. Myšlenkové mapy. Brno: Computer Press. ISBN 978-80-251-2910-4.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet poskytuje študentom poznať základnú terminológiu projektového manažmentu, definovať ciele projektu a potrebu zdrojov SWOT analýzu projektu, zmapovať zainteresované strany, ktoré vstupujú do projektu. Tvorba projektu s využitím CANVAS modelu. Prakticky implementovať vedomosti.
Modely financovania umeleckých projektov poskytuje študentom prehľad o rôznych spôsoboch financovania kreatívnych a umeleckých projektov vrátane grantov, dotácií, sponzoringu, crowdfundingových kampaní a hybridných modelov.
Študenti sa naučia analyzovať rôzne finančné mechanizmy, vypracovať efektívne finančné plány pre svoje projekty, písať grantové žiadosti a rozvíjať stratégie udržateľného financovania umeleckej činnosti.
Kurz sa zameriava na praktické aspekty fundraisingu v umení, vytváranie finančne životaschopných modelov a nadväzovanie spoluprác so súkromným aj verejným sektorom.
Metódy výučby
• Prednášky a semináre (teoretické koncepty financovania umeleckých projektov)
• Praktické workshopy (písanie grantových žiadostí, tvorba crowdfundingových kampaní)
• Individuálne a tímové projekty (vypracovanie finančného plánu pre umelecký projekt)
• Analýza prípadových štúdií (úspešné modely financovania v umeleckom priemysle)
• Kritické diskusie a reflexie (hodnotenie rôznych stratégií a ich uplatnenia v praxi)

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: Ing. Janka Šúrová, PhD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI141/26	**Názov predmetu:** Python pre kreatívne aplikácie
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 14s **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Riešenie AI úloh – individuálne zadania: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – AI generované umelecké dielo: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základy generatívneho dizajnu a počítačového videnia. • Identifikovať kľúčové knižnice Pythonu pre AI-driven vizuálnu tvorbu (OpenCV, P5.py). • Opísať workflow generatívnych umeleckých procesov využívajúcich AI. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať OpenCV na spracovanie obrazu v reálnom čase. • Experimentovať s P5.py na generovanie dynamických vizuálnych efektov. • Vytvoriť interaktívne multimediálne diela s využitím AI asistovanej programátorskej tvorby. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť počítačové videnie a generatívny dizajn v interaktívnych projektoch. • Zhodnotiť využitie AI v súčasných umeleckých projektoch. • Aplikovať AI modely v generovaní textúr, typografie a pohyblivej grafiky. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o estetických a filozofických otázkach AI v umení. • Reflektovať dopad automatizovanej tvorby na umeleckú originalitu a kreativitu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o vývoj AI umeleckých nástrojov a ich aplikáciu. • Rozvíjať schopnosť prepájať technológiu s kreatívnym umením. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu svojich AI modelov pri generovaní umeleckého obsahu.
• Experimentovať s rôznymi prístupmi k umelej inteligencii v umení a dizajne.

Stručná osnova predmetu:
• OpenCV a počítačové videnie – spracovanie obrazu v reálnom čase
• P5.py a generatívna grafika – základné koncepty a techniky
• AI generované obrazy – DeepAI, Artbreeder, StyleGAN
• Parametrické a procedurálne umenie v Python-e
• Real-time vizuály a multimediálne inštalácie
• Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
• Prezentácia a obhajoba finálnych umeleckých AI projektov

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Python pre kreatívne aplikácie sa zameriava na praktické využitie umelej inteligencie a programovania v generatívnom umení, počítačovom videní a interaktívnych inštaláciách.
Študenti sa naučia využívať knižnicu OpenCV na spracovanie obrazu v reálnom čase a interaktívne vizuálne efekty.
Dôraz sa kladie na kombináciu kreativity, programovania a umelej inteligencie v reálnych aplikáciách.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI105/26	**Názov predmetu:** Reklamná grafika
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Analýza profesionálneho TV/reklamného dizajnu s AI – písomná práca: 20 % Individuálny alebo tímový projekt – vytvorenie televíznej alebo reklamnej animácie s AI prvkami: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy TV a reklamnej grafiky a možnosti využitia AI v tomto odvetví. • Identifikovať kľúčové nástroje AI používané v motion dizajne a televíznej grafike. • Opísať pracovné postupy pre tvorbu pohyblivej grafiky v kombinácii s AI generovaným obsahom. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať AI nástroje pri tvorbe televíznych a reklamných vizuálov. • Experimentovať s generovaním grafických prvkov, typografie a animácií pomocou AI. • Vytvoriť krátku televíznu alebo reklamnú animáciu s kombinovaným využitím tradičných a AI nástrojov. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť princípy pohybového dizajnu s novými technológiami umelej inteligencie. • Zhodnotiť efektivitu AI v automatizácii animácií, vizuálnych efektov a adaptívneho dizajnu. • Aplikovať generatívne vizuálne prvky do televíznej a reklamnej produkcie. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o etických a estetických aspektoch využitia AI v televíznej a reklamnej grafike. • Reflektovať vlastné dizajnérske rozhodnutia v kontexte pohybovej grafiky vytvorenej AI. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o AI nástroje v motion dizajne a ich dopad na kreatívny proces.	

• Rozvíjať schopnosť efektívne kombinovať AI generovaný obsah s tradičným dizajnom.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť kvalitu pohyblivej grafiky vytvorenej AI a iterovať dizajn na základe spätnej väzby.
• Experimentovať s rôznymi animačnými technikami a AI nástrojmi na tvorbu televíznej a reklamnej grafiky.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do TV a reklamnej grafiky – história, princípy a trendy v AI
2 Branding v televíznej a reklamnej grafike – vizuálna identita a AI dizajn
3 AI v tvorbe titulkov, animovaných log a pohybového dizajnu
4 Automatizácia vizuálnych efektov v reklamných animáciách
5 AI generovaná typografia, farebné schémy a layouty
6 Dynamická reklama – personalizovaný obsah generovaný AI
7 AI softvérové nástroje pre televíznu a reklamnú grafiku – RunwayML, Stable Diffusion, Adobe Sensei
8 Vytváranie adaptívnych vizuálnych efektov pre TV a online reklamu
9 Etika a autorské právo v AI generovanom dizajne
10 Finalizácia televízneho alebo reklamného projektu s využitím AI
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba finálnych projektov

Odporúčaná literatúra:
• Chris Ferris: AI in Motion Graphics: The Future of Animated Design
• Jon Krasner: Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics
• Bill Byrne: The Art of Motion Graphics
• Chris Meyer & Trish Meyer: Creating Motion Graphics with After Effects
• Online zdroje: Motionographer, AI Art Tools, Adobe Firefly, RunwayML Tutorials

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet poskytuje študentom praktické a teoretické poznatky o tvorbe vizuálnej identity pre televízne a reklamné projekty s využitím umelej inteligencie.
Študenti sa naučia pracovať s AI nástrojmi na generovanie grafiky, dizajn titulkov, vizuálnu identitu TV programov, dynamickú reklamnú grafiku a pohybový dizajn.
Kurz sa zameriava na praktické využitie umelej inteligencie na urýchlenie produkčného procesu, automatizáciu vizuálnych efektov a adaptívny dizajn pre rôzne platformy.
Metódy výučby
• Prednášky a semináre (teoretické koncepty AI v motion dizajne a televíznej grafike)
• Praktické workshopy (práca s AI generovanou grafikou a pohybovými efektmi)
• Individuálne a tímové projekty (tvorba televíznych a reklamných animácií s AI prvkami)
• Analýza prípadových štúdií (využitie AI v reálnej televíznej a reklamnej produkcii)
• Kritické diskusie a spätná väzba (hodnotenie návrhov, iterácia dizajnu)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI106/26	**Názov predmetu:** Remixovanie zvuku
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 % Analýza remixovaného diela: 30 % Individuálny remixový projekt: 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení a seminárov. • Záverečný projekt musí byť koncepčne spracovaný a prezentovaný s analytickým komentárom. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy remixovania a jeho historický vývoj. • Identifikovať rôzne prístupy k úprave zvuku a ich estetické dôsledky. • Opísať rozdiely medzi remixom, mashupom a zvukovou kolážou. 2. Aplikácia (Application) • Použiť rôzne techniky úpravy a transformácie zvuku v digitálnom prostredí. • Experimentovať s dekonštrukciou a rekontextualizáciou zvukových prvkov. • Vytvoriť vlastný remix zvukovej nahrávky s dôrazom na estetické a technické aspekty. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť poznatky z digitálneho spracovania zvuku s umeleckými stratégiami remixovania. • Zhodnotiť vplyv remixu na vývoj hudobných a multimediálnych foriem. • Aplikovať teoretické poznatky na analýzu remixovaných kompozícií. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o kultúrnom a sociálnom význame remixovej kultúry. • Reflektovať svoj vlastný prístup k remixovaniu a interpretácii zvukového materiálu. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o experimentovanie so zvukovými materiálmi a digitálnymi technikami úpravy. • Rozvíjať citlivosť na zvukovú koláž a digitálne umenie. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu remixov a analyzovať ich kompozičné riešenia.
• Objavovať nové techniky spracovania zvuku a ich možnosti v multimediálnej tvorbe.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do remixovej kultúry – historické a teoretické základy
2 Princípy rozkladu a rekonštrukcie zvukového materiálu
3 Sampling a jeho využitie v hudobnej a zvukovej tvorbe
4 Digitálne nástroje na remixovanie a úpravu zvuku
5 Analýza slávnych remixov a ich estetické princípy
6 Právne aspekty remixovania – autorské práva a licencia
7 Remix ako nástroj reinterpretácie hudby a zvuku
8 Experimentálne techniky remixovania v sound art a filmovom zvuku
9 Vytvorenie vlastného remixu s použitím digitálnych nástrojov
10 Interaktívne remixovanie – adaptívny a generatívny remix
11 Prezentácia a analýza individuálnych projektov
12 Kritická reflexia a hodnotenie výstupov

Odporúčaná literatúra:
• Paul Hegarty: Noise Music and the Collapse of Everything
• Eduardo Navas: Remix Theory: The Aesthetics of Sampling
• Mark Katz: Capturing Sound: How Technology Has Changed Music
• Michael Veal & Steve Goodman: Sound System: The Political Power of Music
• Online zdroje: Sound on Sound, Resident Advisor, MusicTheory.net

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Remixovanie zvuku poskytuje študentom prehľad o technikách úpravy, reinterpretácie a transformácie zvukových nahrávok. Kurz sa zameriava na analýzu remixív v historickom aj súčasnom kontexte, skúmanie estetických princípov a technických stratégií v oblasti zvukového remixu.
Študenti sa oboznámia s:
• Históriou remixovania v hudobnej a zvukovej tvorbe.
• Technikami rozkladu, reorganizácie a vrstvenia zvuku.
• Prácou s digitálnymi nástrojmi na úpravu, dekonštrukciu a manipuláciu zvuku.
• Základnými právnymi aspektmi súvisiacimi s remixovaním a autorskými právami.
Metódy výučby
• Prednášky – historické a estetické aspekty remixu.
• Praktické cvičenia – práca s digitálnymi nástrojmi na úpravu zvuku.
• Analýza hudobných diel – interpretácia rôznych prístupov k remixovaniu.
• Diskusie – právne a etické aspekty remixovej kultúry.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI55/26	**Názov predmetu:** Simulačné centrum
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 30	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Dochádzka a aktívna účasť na praxi: 40 % Denník praxe a sebareflexia: 20 % Záverečná správa o praxi: 20 % Prezentácia a obhajoba skúseností: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praxe v organizácii. • Záverečné výstupy musia byť kompletne odovzdané a prezentované. • Hodnotenie pozostáva z hodnotenia mentora, akademického supervízora a vlastnej sebareflexie.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť špecifiká fungovania kultúrnych a kreatívnych inštitúcií na Slovensku. • Identifikovať hlavné výzvy a príležitosti v kreatívnom priemysle na Slovensku. • Opísať legislatívne, ekonomické a manažérske aspekty umeleckej produkcie. 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať svoje odborné vedomosti v praxi pri reálnych projektoch. • Rozvíjať pracovné a manažérske zručnosti v umeleckej a kultúrnej sfére. • Experimentovať s rôznymi metódami tvorby, produkcie a marketingu v kreatívnom sektore. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky z rôznych disciplín s pracovným prostredím. • Zhodnotiť vlastné schopnosti v praxi a identifikovať profesijné smerovanie. • Aplikovať projektové a tímové zručnosti v profesionálnom prostredí. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o úlohe kultúrnych a kreatívnych sektorov v slovenskej spoločnosti. • Reflektovať svoje skúsenosti z praxe a ich vplyv na budúcu kariéru. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o dlhodobú profesijnú spoluprácu v kreatívnom sektore. • Rozvíjať schopnosť tímovej práce a adaptácie v profesionálnom prostredí. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť vlastné profesijné smerovanie na základe praxe.
• Experimentovať s rôznymi prístupmi k tvorbe, manažmentu a organizácii práce.

Stručná osnova predmetu:
Tematické oblasti praxe
• Úvod do pracovného prostredia, nastavenie cieľov praxe
• Samostatná práca na zadaniach v rámci organizácie
• Interakcia s tímom, porozumenie firemným procesom
• Zapojenie do projektov, riešenie výziev a problémov
• Finalizácia projektov, vyhodnotenie skúseností
• Príprava výstupov (denník, správa, prezentácia) a obhajoba

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Študijná prax v Simulačnom centre AU BB predstavuje praktické zapojenie študentov do reálnych projektov, ktoré sú zadávané externými klientmi z verejného a súkromného sektora, predovšetkým z Banskobystrického regiónu.
Simulačné centrum funguje ako modelové profesionálne pracovisko, kde študenti pôsobia v multidisciplinárnych tímoch a riešia komplexné umelecké, technologické a výskumné úlohy. Ich práca je plne integrovaná do reálnych produkčných procesov, pričom si osvoja štandardy pracovného trhu v oblasti multimediálneho umenia, interaktívnych technológií a umelej inteligencie.
Organizácia praxe
• Dĺžka trvania: 12 týždňov (celý semester)
• Forma praxe: Plnohodnotná pracovná skúsenosť (30 hodín/týždeň)
• Miesto výkonu praxe:
o Kultúrne a umelecké inštitúcie (divadlá, galérie, múzeá, festivaly)
o Kreatívne agentúry, produkčné spoločnosti
o Mediálne organizácie, herné štúdiá, dizajnérske štúdiá
o Nezávislé umelecké projekty a startupy
• Dohľad: Každý študent má prideleného mentora v organizácii a akademického supervízora.
• Výstup: Študent vedie denník praxe, vypracuje záverečnú správu, vytvorí portfólio alebo projekt a absolvuje obhajobu skúseností z praxe.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI142/26	**Názov predmetu:** Soft Skills
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 14s **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Simulácie a praktické cvičenia: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – aplikácia soft skills v praxi: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť význam soft skills v profesionálnom aj osobnom živote. • Identifikovať kľúčové aspekty efektívnej komunikácie a tímovej spolupráce. • Opísať stratégie zvládania stresu a riadenia času. 2. Aplikácia (Application) • Analyzovať vlastný komunikačný štýl a efektívne ho prispôsobiť rôznym situáciám. • Aplikovať techniky aktívneho počúvania a konštruktívnej spätnej väzby. • Experimentovať s rôznymi metódami kreatívneho riešenia problémov. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť osobné hodnoty a profesionálne ciele s efektívnymi mäkkými zručnosťami. • Zhodnotiť dynamiku tímovej spolupráce a uplatniť efektívne stratégie vedenia a delegovania úloh. • Aplikovať princípy emočnej inteligencie pri budovaní medziľudských vzťahov. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o dôležitosti sebapoznania a osobného rozvoja. • Reflektovať vlastné silné stránky a oblasti na zlepšenie v oblasti mäkkých zručností. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o rozvoj interpersonálnych zručností a budovanie dôvery v profesionálnom prostredí. • Rozvíjať schopnosť empatie, asertivity a spolupráce v rôznych sociálnych kontextoch.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť efektivitu svojich mäkkých zručností v rôznych situáciách.
• Experimentovať s novými stratégiami zlepšenia komunikácie a tímovej práce.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do soft skills – význam a praktické využitie v živote a kariére
2 Efektívna komunikácia – verbálna, neverbálna a písomná komunikácia
3 Aktívne počúvanie a dávanie spätnej väzby
4 Prezentačné a rétorické zručnosti – sebavedomý prejav pred publikom
5 Tímová spolupráca – dynamika tímu, riešenie konfliktov a delegovanie úloh
6 Kritické myslenie a rozhodovanie – analytické a kreatívne prístupy
7 Emočná inteligencia – zvládanie emócií a medziľudských vzťahov
8 Time management – efektívne plánovanie a zvládanie pracovnej záťaže
9 Zvládanie stresu a work-life balance
10 Networking a budovanie profesionálnych vzťahov
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba projektov

Odporúčaná literatúra:
• Dan White: The Soft Skills Book
• Stefan Mühleisen Stefan-Nadine Oberhuber: Komunikační a jiné měkké dovednosti
• Eva Mohauptová: Týmový koučink
• Daniel Goleman: Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ
• Stephen R. Covey: The 7 Habits of Highly Effective People
• Dale Carnegie: How to Win Friends and Influence People
• Chris Anderson: TED Talks: The Official TED Guide to Public Speaking
• Edward de Bono: Six Thinking Hats
• Online zdroje: Harvard Business Review, MindTools, Coursera Soft Skills Courses

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Soft Skills sa zameriava na rozvoj kľúčových mäkkých zručností potrebných pre efektívnu komunikáciu, tímovú spoluprácu, riešenie problémov a kreatívne myslenie.
Študenti sa naučia praktické techniky sebaprezentácie, aktívneho počúvania, argumentácie, riadenia času, zvládania stresu a budovania profesionálnych vzťahov.
Dôraz sa kladie na interaktívne učenie, sebapoznanie, experimentovanie s rôznymi komunikačnými štýlmi a simuláciu reálnych situácií.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

ABS	NEABS
0.0	0.0

Vyučujúci:
PhDr. Barbora Krištofová, MLitt, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI107/26	**Názov predmetu:** Softvérové nástroje pre zvukovú/hudobnú tvorbu
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 % Analýza softvérového riešenia: 30 % Individuálny projekt – hudobná alebo zvuková kompozícia: 40 % Prezentácia a reflexia procesu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení a seminárov. • Záverečný projekt musí byť komplexne spracovaný a prezentovaný s analytickým komentárom. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy digitálneho spracovania zvuku a práce so softvérovými nástrojmi. • Identifikovať hlavné digitálne audio pracoviská (DAW) a ich rozdiely. • Opísať základné techniky syntézy, samplovania a efektovej úpravy zvuku. 2. Aplikácia (Application) • Použiť vybrané softvérové nástroje pre tvorbu a spracovanie zvuku. • Experimentovať s rôznymi syntetizátormi a zvukovými efektmi. • Vytvoriť jednoduchú hudobnú alebo zvukovú kompozíciu v DAW. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť rôzne zvukové softvéry v rámci multimediálnych a interaktívnych projektov. • Zhodnotiť využitie digitálnych nástrojov v profesionálnom zvukovom dizajne. • Aplikovať softvérové riešenia na zvukovú produkciu a experimentálne zvukové prostredia. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o dopade digitalizácie na hudobnú a zvukovú produkciu. • Reflektovať estetické a tvorivé prístupy k práci so zvukom v digitálnom prostredí. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o experimentovanie s novými zvukovými technológiami. • Rozvíjať schopnosť kreatívneho využitia softvérových nástrojov v hudobnej a zvukovej tvorbe. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu softvérových riešení v procese tvorby zvuku.
• Objavovať nové možnosti interaktívnej a generatívnej zvukovej tvorby.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do digitálnej zvukovej produkcie – prehľad DAW softvérov
2 Práca so samplami a syntetizátormi – základné rozdiely a možnosti
3 Digitálna syntéza zvuku – aditívna, subtraktívna, FM a wavetable syntéza
4 Experimentálne a generatívne hudobné softvéry (Max/MSP, SuperCollider, Pure Data)
5 Základy zvukovej postprodukcie a mixáže – EQ, kompresia, reverby, delaye
6 Mastering a príprava zvuku pre profesionálnu distribúciu
7 Zvukový dizajn pre multimediálne a interaktívne projekty
8 Algoritmická a AI-asistovaná hudobná tvorba
9 MIDI a kontrolné protokoly – prepojenie softvéru a hardvéru
10 Live performance a real-time zvuková manipulácia
11 Vytvorenie individuálneho alebo tímového projektu v DAW
12 Finálna prezentácia a analýza výstupov

Odporúčaná literatúra:
• Curtis Roads: The Computer Music Tutorial
• David Miles Huber: Modern Recording Techniques
• Kim Bjørn: Patch & Tweak: Exploring Modular Synthesis
• Richard James Burgess: The Art of Music Production
• Online zdroje: Ableton Blog, Sound on Sound, MusicTheory.net

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Softvérové nástroje pre zvukovú/hudobnú tvorbu poskytuje študentom prehľad o najdôležitejších softvérových riešeniach pre digitálnu produkciu hudby, zvukový dizajn, syntézu a postprodukciu. Kurz sa zameriava na praktické ovládanie digitálnych audio pracovísk (DAW), syntetizátorov, samplovacích nástrojov a softvérových efektov.
Študenti získajú znalosti o:
• Hlavných digitálnych audio pracoviskách (Ableton Live, Logic Pro, Reaper, Pro Tools).
• Softvérových syntetizátoroch a sampleroch (Kontakt, Serum, Omnisphere, Reaktor).
• Zvukovej editácii a masteringových nástrojoch (Izotope Ozone, FabFilter, Waves).
• Experimentálnych a algoritmických zvukových softvéroch (Max/MSP, SuperCollider, Pure Data).
• Interaktívnych a multimediálnych softvérových riešeniach pre zvukové aplikácie.
Metódy výučby
• Prednášky – teoretické základy digitálneho spracovania zvuku.
• Praktické cvičenia – práca s DAW a softvérovými syntetizátormi.
• Analýza hudobných ukážok – interpretácia rôznych produkčných techník.
• Diskusie – porovnanie softvérových riešení a ich využitia v umeleckej praxi.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI27/26	**Názov predmetu:** Spolupráca, vodcovstvo a riešenie konfliktov v umeleckých tímoch
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 30 % Tímová simulácia a reflexia rolí: 30 % Písomná práca – sebareflexia a analýza konfliktu alebo vedenia: 40 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť na výučbe • Aktívna účasť na tréningových aktivitách	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Pomenovať základné pojmy ako tímová dynamika, leadership, asertivita, vyjednávanie, mediácia • Rozpoznať fázy vývoja tímu a typy konfliktov v umeleckej spolupráci 2. Aplikácia • Aplikovať stratégie vedenia a motivácie členov tímu • Riešiť konfliktové situácie pomocou základných techník vyjednávania a mediácie 3. Integrovanie • Prepojiť osobné tvorivé preferencie s kolektívnymi cieľmi • Chápať rozdiely v komunikácii medzi výtvarnými, hudobnými a performatívnymi tímami 4. Humanitná dimenzia • Vnímať rozmanitosť štýlov práce, temperamentu a kultúrneho zázemia ako obohatenie • Reflektovať vlastný vplyv na tímovú atmosféru a spoluprácu 5. Starostlivosť • Prejaviť záujem o zdravé a rešpektujúce pracovné prostredie • Uvedomiť si význam empatie, dôvery a psychickej bezpečnosti v tvorivých kolektívoch 6. Metakognícia • Rozvíjať schopnosť sebareflexie a hodnotenia vlastnej tímovej roly • Učiť sa zo skúseností v kolektívnej práci a prispôsobovať sa rôznym situáciám	
Stručná osnova predmetu: 1 Úvod do tímovej práce v umeleckom prostredí 2 Typy tímových rolí a ich charakteristiky	

3 Skupinová dynamika – vývoj, fázy, stagnácia
4 Vodcovstvo a facilitácia – štýly vedenia a zodpovednosti
5 Komunikačné stratégie v kreatívnom tíme
6 Konflikt: príčiny, typy a dynamika v umeleckom kontexte
7 Riešenie konfliktov – stratégie a techniky
8 Vyjednávanie: základy, pozičný vs. záujmový prístup
9 Empatia, dôvera a psychologická bezpečnosť v tíme
10 Simulácie a prípadové štúdie
11 Tímová reflexia a hodnotenie rolí v praxi
12 Syntéza a sebareflexia – ako ďalej v tímovej spolupráci

Odporúčaná literatúra:

• Kolajová, L. (2006). Týmová spolupráce. 1. vyd., Praha: Grada Publishing, a.s. ISBN 80-247-1764-6.
• Forsyth, P. (2009). Jak motivovat svůj tým. Praha: Grada Publishing, a.s. ISBN 978-80-247-2128-6.
• Maxwell, J. C. (2009). 17 zákonov tímovej práce. Slovo života international, s. 268. ISBN 9788089165216
• Maxwell, J. C. (2015). Týmová spolupráce 101; Co potřebuje každý znát. Praha: Pragma. ISBN 978-80-7349-388-2
• Szarková, M. (2018). Komunikácia v manažmente. Bratislava: Wolters Kluwer, s.r.o. ISBN 9788075981844
• Rosenberg, M. B. (2023). Nenásilná komunikácia. Praha: PORTÁL, s.r.o. ISBN 978-80-89873-55-5
• Hennelová, K., Lisá, E. & Greškovičová, K. (2014). Ako na konflikty. Paneurópska akadémia pre efektívnu a dobrú spoluprácu. Bratislava: Paneurópska vysoká škola.
• Muhlfeit, J. & Costi, M. (2017). Pozitivní leader. BizBooks. Albatros Media a. s. ISBN 978-80-265-0591-4
• Halík, J. (2008). Vedení a řízení lidských zdrojů. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-2475-1
• Procházka, J., Vaculík, M. & Smutný, P. (2013). Psychologie efektifního leadershipu. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-4646-3

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet pripravuje študentov na efektívnu spoluprácu v multidisciplinárnych umeleckých tímoch, rozvíja ich schopnosti v oblasti komunikácie, vedenia, facilitácie tímových procesov a riešenia konfliktov.
Výučba je orientovaná na praktický nácvik situácií, reflexiu tímovej dynamiky a osvojovanie si stratégií, ktoré zohľadňujú špecifiká umeleckého a kreatívneho prostredia, kde sa často stretávajú odlišné osobnostné typy, tvorivé prístupy a hodnotové systémy.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

doc. PhDr. PaedDr. Mária Strenáčiková, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI108/26	**Názov predmetu:** Svetelné inštalácie a virtuálne CGI prostredia
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť a praktické cvičenia: 30 % Realizácia praktických úloh a projektov: 50 % Záverečný projekt: 20 % Na úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť minimálne 60 % z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy ovládania svetelných systémov (DMX, ArcNet) a ich využitie pri inštaláciách. • Opísať základy tvorby virtuálnych prostredí a integrácie CGI prvkov do reálneho obrazu. Aplikácia (Application) • Aplikovať poznatky pri programovaní a tvorbe svetelných inštalácií. • Využiť AI nástroje na generovanie vizuálnych efektov a synchronizáciu svetla s obrazom alebo audiovizuálnou zložkou. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické znalosti s praktickými cvičeniami pri tvorbe interaktívnych svetelných inštalácií. • Navrhnúť a realizovať projekt, kde sa virtuálne prostredie kombinuje s reálnym obrazom pre multimediálnu prezentáciu. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Uvedomiť si estetický a divácky dopad svetelných a CGI riešení (tvorba atmosféry, interaktivita). • Rozvíjať schopnosť tímovej spolupráce (spojenie svetelného, zvukového a obrazového tímu) a komunikácie pri väčších projektoch. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť zodpovedný prístup k príprave a bezpečnosti pri realizácii svetelných inštalácií (výkon, napájanie, inštalačné protokoly). • Vnímať environmentálne a etické hľadiská pri práci s veľkým množstvom techniky a digitálnych efektov. Metakognícia (Learning How to Learn) • Neustále vyhodnocovať efektivitu zvolených svetelných a CGI postupov pre daný projekt.	

• Experimentovať s novými softvérovými a hardvérovými riešeniami (vrátane AI) v oblasti svetelných inštalácií a virtuálnej reality.

Stručná osnova predmetu:

1. Úvod do svetelných protokolov: DMX, ArcNet, základné nastavenia a sieťová komunikácia
2. Typy svietidiel a pohyblivých hláv: možnosti, parametre, ovládanie
3. Základy tvorby virtuálnych prostredí (CGI): softvérové nástroje, 3D modelovanie, integrácia do videa
4. AI pri generovaní vizuálnych efektov: adaptívne svetelné scény, real-time reakcie
5. Praktické cvičenia: malá svetelná inštalácia s interaktívnymi prvkami
6. Synchronizácia s obrazom: spojenie svetla a videa, mapping
7. Rozšírená realita (AR) a VR: prepojenie fyzického a virtuálneho priestoru
8. Tímová práca na menšom projekte: návrh a implementácia CGI prvkov do reálnej scény
9. Konzultácie a testovanie: vyhodnocovanie vizuálnej a svetelnej kvality
10. Bezpečnosť a logistika: inštalácia v rôznych priestoroch, elektrické požiadavky
11. Finalizácia projektov, príprava na verejnú prezentáciu
12. Finálna prezentácia a kritická diskusia: hodnotenie výsledkov, spätná väzba

Odporúčaná literatúra:

• Richard Cadena: Automated Lighting: The Art and Science of Moving Light
• Patrick Woodroffe: Concert Lighting: The Art and Business of Entertainment Lighting
• Celine Tricart: Virtual Reality Filmmaking: Techniques & Best Practices

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu

1. Osvojiť si princípy ovládania svetelných systémov pomocou DMX a ArcNet protokolov.
2. Naučiť sa základom tvorby virtuálnych prostredí a CGI v kontexte reálneho obrazu.
3. Využiť AI nástroje na generovanie vizuálnych efektov a synchronizáciu svetla s obrazom.
4. Navrhnúť a realizovať projekt, kde sa virtuálne prostredie prepája s reálnym, a vytvára interaktívnu svetelnú inštaláciu.

Charakter predmetu

• Tvorba a programovanie svetelných inštalácií pomocou DMX a ArcNet protokolov.
• Vytváranie virtuálnych prostredí a integrácia CGI prvkov do reálneho obrazu, s podporou umelej inteligencie (generovanie vizuálnych efektov, synchronizácia svetla s obrazom).
• Cieľom je pripraviť študentov na tvorbu interaktívnych svetelných inštalácií vhodných pre film, multimédiá a ďalšie umelecké aplikácie.

Metódy výučby

• Praktické cvičenia a workshopy v štúdiu aj v externých priestoroch
• Interaktívne prednášky s praktickými ukážkami a prípadovými štúdiami
• Individuálna a tímová práca na tvorbe projektov
• Konzultácie a diskusie o reálnych príkladoch a výsledkoch
• Využitie AI nástrojov a moderných softvérových riešení pre svetelné scény a CGI

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

doc. Ing. Peter Neštepný

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI143/26	**Názov predmetu:** Tradičná kresba a kresba pre storyboarding
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 14s **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a cvičeniach: 20 % Praktické zadania – kresba a storyboardové cvičenia: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – vizuálne rozprávanie a storyboard: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy kompozície a vizuálnej hierarchie v kresbe. • Identifikovať rôzne kresliarske techniky a materiály. • Opísať pravidlá perspektívy, anatómie a gestickej kresby. 2. Aplikácia (Application) • Použiť kresliarske techniky na vytvorenie postáv, objektov a prostredí. • Aplikovať princípy dynamiky pohybu a výrazov v storyboardových skiciach. • Experimentovať s rôznymi prístupmi k sekvenčnej kresbe. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť kresbu s vizuálnym storytellingom. • Zhodnotiť dôležitosť gestickej kresby pri vytváraní storyboardov a animácie. • Aplikovať tradičné kresliarske postupy v multimediálnom dizajne. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame kresby v umeleckej a komerčnej praxi. • Reflektovať vlastné kresliarske schopnosti a vývoj vizuálneho jazyka. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o experimentovanie s tradičnými a modernými prístupmi ku kresbe. • Rozvíjať schopnosť efektívnej vizuálnej komunikácie. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť rôzne storyboardové prístupy a ich efektivitu v praxi.
• Experimentovať s technikami kresby na rýchle zaznamenanie myšlienok a príbehov.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do kresby – základné materiály, techniky a nástroje
2 Perspektíva a priestor – jednobodová, dvojbodová a trojbodová perspektíva
3 Štúdium postáv – proporcie, gestická kresba a pohyb
4 Dynamická kompozícia – ako vytvoriť vizuálne silný obraz
5 Práca so svetlom a tieňom v kresbe
6 Sekvenčná kresba – príprava na storyboardové techniky
7 Emócia a výraz – ako pracovať s mimikou a rečou tela
8 Storyboard ako nástroj vizuálneho rozprávania
9 Štylizácia a osobný kresliarsky rukopis
10 Práca s kamerovými uhlami a ich význam v storyboarde
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba storyboardov a kresliarskych cvičení

Odporúčaná literatúra:
• Mark Simon: Storyboards: Motion in Art
• Scott McCloud: Understanding Comics: The Invisible Art
• Richard Williams: The Animator's Survival Kit
• José Alejandro García Muñoz: Storyboarding Essentials
• Andrew Loomis: Figure Drawing for All It's Worth
• Online zdroje: Pixar in a Box, The Art of Storyboarding (Gnomon), Adobe Storyboarding Resources

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet poskytuje študentom základné zručnosti v kresbe, pričom sa sústreďuje na jej aplikáciu v prípravnej vizuálnej fáze (storyboardy, skicovanie, dynamické kompozície).
Študenti získajú praktické skúsenosti s kresbou postáv, objektov, prostredí a sekvenčných kompozícií, ktoré môžu aplikovať v storyboardingu, animácii, dizajne a multimediálnej tvorbe.
Kurz sa zameriava na klasické kresliarske techniky a ich využitie pri rýchlom vizuálnom zázname, pričom kladie dôraz na gestickú kresbu, perspektívu a vizuálnu komunikáciu príbehu.
Metódy výučby
• Prednášky a semináre (teoretické koncepty kresby a storyboardingu)
• Praktické cvičenia (skicovanie, dynamická kresba, práca s perspektívou)
• Individuálne a tímové projekty (tvorba storyboardov a sekvenčnej kresby)
• Experimentovanie s tradičnými a digitálnymi kresliarskymi technikami
• Analýza profesionálnych storyboardov a ich vizuálneho rozprávania

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Bc., Mgr. art. Matúš Maťátko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI28/26	**Názov predmetu:** Tímový projekt I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 5 **Za obdobie štúdia:** 70 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na ateliérových hodinách: 30 % Individuálna práca v rámci tímového projektu: 40 % Prezentácia konceptu a stratégie riešenia: 30 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % kontaktnej výučby v ateliéri. • Individuálna účasť na tímovom projekte musí byť preukázateľná a zdokumentovaná. • Koncept musí byť pripravený na realizáciu v druhom semestri v rámci Tímového projektu II.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy tímovej dynamiky, vodcovstva a time managementu v umeleckej tvorbe. • Identifikovať fázy kreatívneho procesu pri vývoji komplexných umeleckých projektov. • Opísať metodiky riadenia umeleckých tímov a projektového manažmentu. 2. Aplikácia (Application) • Použiť projektové nástroje na plánovanie a realizáciu kolektívneho diela. • Experimentovať s tímovou štruktúrou a distribúciou úloh na základe individuálnych zručností. • Vytvoriť komplexný koncept umeleckého diela s využitím digitálnych technológií a multimédií. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť video, zvuk, interaktívne a grafické prvky do jednotného umeleckého výstupu. • Zhodnotiť efektívnosť rôznych prístupov k tvorbe tímového diela. • Aplikovať metodológie kreatívneho projektového riadenia na realizáciu umeleckého konceptu. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o výzvach interdisciplinárnej spolupráce v umeleckých tímoch. • Reflektovať vlastnú rolu v tímovom projekte a prispôsobovať svoj prístup v kolektívnom prostredí. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o profesionálny rozvoj v oblasti projektového manažmentu pre umelecké projekty. • Rozvíjať schopnosť riešiť problémy a efektívne komunikovať v tíme.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť efektivitu svojich pracovných postupov v tíme a optimalizovať workflow.
• Objavovať nové stratégie riadenia tvorivého procesu v umeleckých kolektívoch.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do interdisciplinárnej tímovej spolupráce
2 Metódy kreatívneho projektového manažmentu
3 Plánovanie tímového umeleckého diela – výber konceptu
4 Distribúcia úloh a vývoj dizajnovej stratégie
5 Riadenie času a iteratívny vývoj v umeleckom procese
6 Práca s vizuálnymi, zvukovými a interaktívnymi prvkami projektu
7 Riešenie konfliktov a vyjednávanie v umeleckých tímoch
8 Prototypovanie a testovanie čiastkových výstupov
9 Adaptácia konceptu na základe spätnej väzby
10 Finálny dizajn a harmonogram realizácie v ďalšom semestri
11 Konzultácie a implementácia zlepšení
12 Prezentácia výsledkov konceptuálneho vývoja projektu

Odporúčaná literatúra:
• Edward de Bono: Serious Creativity
• Richard Florida: The Rise of the Creative Class
• Julie Burstein: Spark: How Creativity Works
• John Maeda: The Laws of Simplicity
• Online zdroje: IDEO Design Thinking, Agile Methodology for Creatives

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
• Rozvíjať schopnosť tímovej spolupráce v interdisciplinárnych umeleckých projektoch.
• Ovládnuť metodológie projektového manažmentu, plánovania a riadenia času v umeleckej tvorbe.
• Vytvoriť komplexný koncept umeleckého diela s presahom do digitálnych a interaktívnych foriem.
• Skúmať efektívne modely organizácie práce v kolektívnych umeleckých procesoch.
• Naučiť sa pracovať so spätnou väzbou a iteratívnym vývojom umeleckých konceptov.
Charakter ateliérovej výučby
• Interdisciplinárna spolupráca medzi všetkými ateliérmi programu (Video Art Lab, Graphic Art Lab, Music Art Lab, Digital Interactive Art Lab).
• Tímový projekt ako vrchol štúdia, kde sa študenti učia pracovať v reálnych podmienkach umeleckého produkčného procesu.
• Podpora zo strany predmetov Riešenie konfliktov a vyjednávanie v umeleckých tímoch, Tímová dynamika a vodcovstvo, Kreatívny priemysel a Modely financovania umeleckých projektov.
• Prvá fáza dvojsemestrálneho projektu – návrh konceptu, vývoj dizajnu, tvorba assetov a celková stratégia riešenia.
• Zavádzanie metodológií projektového riadenia do umeleckej praxe – plánovanie harmonogramov, iteratívny vývoj, agilné riadenie a efektívna tímová komunikácia.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: 240 hodín na semester.
o 80 hodín kontaktnej výučby s pedagógom v ateliéri.
o 160 hodín individuálnej a tímovej práce na vývoji umeleckého projektu.

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: doc. Ing. Peter Neštepný
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI29/26	**Názov predmetu:** Tímový projekt II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 5 **Za obdobie štúdia:** 70 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 5	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na ateliérových hodinách: 30 % Individuálna práca v rámci tímového projektu: 40 % Prezentácia umeleckého diela na verejnosti: 30 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % kontaktnej výučby v ateliéri. • Individuálna úloha v tíme musí byť preukázateľná a zdokumentovaná. • Umelecké dielo musí byť verejne prezentované v akademickom alebo kultúrnom priestore.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť produkčný workflow umeleckých projektov v interdisciplinárnom prostredí. • Identifikovať výzvy a riešenia spojené s finálnou fázou multimediálnych diel. • Opísať princípy efektívnej spolupráce v umeleckých tímoch. 2. Aplikácia (Application) • Použiť metódy iteratívneho vývoja na finalizáciu umeleckého diela. • Experimentovať s novými spôsobmi prezentácie digitálneho umenia. • Vytvoriť profesionálny výstup vhodný na verejnú prezentáciu. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť výstupy z jednotlivých ateliérov do uceleného umeleckého diela. • Zhodnotiť efektívnosť rôznych tímových a produkčných stratégií. • Aplikovať best practices z oblasti kreatívneho manažmentu a brandingovej stratégie. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o výzvach tímovej spolupráce pri realizácii veľkých umeleckých projektov. • Reflektovať svoje zapojenie do tímového procesu a jeho vplyv na výsledný výstup. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o finalizáciu projektu v profesionálnej kvalite. • Rozvíjať schopnosť prispôsobovať sa tímovým potrebám a riešiť konflikty konštruktívne. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť efektívnosť vlastných metód práce v tíme a upraviť workflow na základe spätnej väzby.	

• Objavovať nové prístupy k produkčným stratégiám v interdisciplinárnych umeleckých tímoch.

Stručná osnova predmetu:
1 Revízia konceptu a nastavenie finalizačného harmonogramu
2 Práca na individuálnych častiach projektu (video, grafika, zvuk, interaktivita)
3 Priebežné testovanie a integrácia všetkých dielčích výstupov
4 Iterácia a spätná väzba – riešenie problémov v produkčnej fáze
5 Dokumentácia umeleckého procesu – tvorba sprievodného materiálu
6 Marketing a PR – príprava projektu na verejnú prezentáciu
7 Technické testovanie a finalizácia detailov
8 Príprava výstavného priestoru alebo XR prezentácie
9 Interná skúšobná prezentácia a odborná kritika
10 Posledné úpravy a príprava na finálnu verziu
11 Realizácia a verejná prezentácia projektu
12 Reflexia, hodnotenie procesu a individuálna spätná väzba

Odporúčaná literatúra:
• Edward de Bono: Serious Creativity
• Richard Florida: The Rise of the Creative Class
• Julie Burstein: Spark: How Creativity Works
• John Maeda: The Laws of Simplicity
• Online zdroje: IDEO Design Thinking, Agile Methodology for Creatives

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
• Finalizovať tímový umelecký projekt na profesionálnej úrovni.
• Aplikovať metodiky riadenia času, iteratívneho vývoja a kreatívneho projektového manažmentu.
• Pripraviť projekt na verejnú prezentáciu a hodnotenie.
• Efektívne riešiť výzvy spojené s produkčnou fázou veľkých interdisciplinárnych projektov.
Charakter ateliérovej výučby
• Pokračovanie tímového interdisciplinárneho projektu zo zimného semestra, tentoraz s dôrazom na jeho realizáciu, testovanie a prezentáciu.
• Zameranie na produkciu, interatívnu úpravu a adaptáciu výsledkov na základe spätnej väzby.
• Prepojenie s podpornými predmetmi ako Riešenie konfliktov a vyjednávanie v umeleckých tímoch, Tímová dynamika a vodcovstvo, Marketing a branding pre umelcov.
• Dokončenie multimediálneho diela, ktoré integruje prácu všetkých ateliérov (Video Art Lab, Graphic Art Lab, Music Art Lab, Digital Interactive Art Lab).
• Prezentácia finálnych výstupov v akademických a verejných priestoroch, digitálnych galériách alebo XR platformách.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: 240 hodín na semester.
o 80 hodín kontaktnej výučby s pedagógom v ateliéri.
o 160 hodín individuálnej a tímovej práce na finalizácii umeleckého projektu.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

doc. Ing. Peter Neštepný
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI30/26	**Názov predmetu:** Umenie v spoločenských súvislostiach
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Účasť a aktívna účasť na seminároch: 60 % Písomná esej (analýza umeleckého javu v spoločenskom kontexte): 40 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť. • Kvalitne a včas odovzdaná esej. • Schopnosť prepojiť umelecké myslenie so spoločenskou analýzou.	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Pomenovať základné pojmy ako spoločenská štruktúra, kultúrny kapitál, identita, moc, symbolická reprezentácia. • Vysvetliť modely vzťahu medzi umením a spoločnosťou. 2. Aplikácia • Analyzovať umelecký jav v jeho spoločenskom a kultúrnom kontexte. • Rozpoznať vzťah medzi výtvarným, hudobným či mediálnym dielom a jeho spoločenskou funkciou. 3. Integrovanie • Prepojiť poznatky zo spoločenských vied s vlastnou umeleckou orientáciou. • Reflektovať, ako spoločenské zmeny ovplyvňujú umeleckú produkciu a recepciu. 4. Humanitná dimenzia • Uvedomiť si význam umenia pre formovanie hodnôt, identít a kolektívnej pamäti. • Diskutovať o postavení umelca v súčasnej kultúre. 5. Starostlivosť • Prejaviť citlivosť voči marginalizovaným skupinám a kultúrnej rozmanitosti. • Vnímať umenie ako nástroj komunikácie, kritiky a spoločenskej intervencie. 6. Metakognícia • Reflektovať vlastný postoj k úlohe umelca a umenia v spoločnosti. • Rozvíjať schopnosť učiť sa z kultúrnej skúsenosti a spoločenských súvislostí.	
Stručná osnova predmetu:	

1 Spoločnosť, kultúra a umenie – úvod do interdisciplinárneho rámca.
2 Sociálne štruktúry a ich vzťah k umeleckej produkcii.
3 Umenie ako forma komunikácie a symbolickej výmeny.
4 Identita, trieda, rod, rasa – umenie a reprezentácia.
5 Kultúrne inštitúcie a ich mocenské štruktúry.
6 Umenie a verejný priestor.
7 Umenie a politická angažovanosť.
8 Umenie v čase kríz a spoločenskej transformácie.
9 Marginalizované hlasy a komunitné umenie.
10 Kultúrna politika a ekonomika umenia.
11 Prípadová štúdia: analýza konkrétneho umeleckého prejavu.
12 Záver, syntéza a reflexia.

Odporúčaná literatúra:

• Shawn Simpson: Arts As Communication.
• Florian Malzacher Herbst: Truth Is Concrete: A Handbook for Artistic Strategies in Real Politics.
• Anthony Giddens: Sociológia
• Manuel Castells: TheRise of theNetwork Society
• GeertHofstede: Cultures and Organizations: Software of theMind
• Milton J. Bennett: Basic Concepts of Intercultural Communication
• StellaTing-Toomey: Communicating Across Cultures
• Richard D. Lewis: WhenCulturesCollide: Leading Across Cultures
• Monika Mitášová: Rodové štúdia v umení a kultúre.
• Katarína Rusnáková: Rodové apekty v súčasnom vizuálnom umení na Slovensku.
• Nicolas Bourriaud: RelationalAesthetic.
• Claire Bishop: ArtificialHells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship
• Grant Kester: ConversationPieces: Community and Communication in Modern Art

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet skúma vzťah medzi umením a spoločnosťou v historickej aj súčasnej perspektíve, pričom zohľadňuje základné poznatky sociológie, kultúrnej antropológie a kritickej teórie. Zameriava sa na úlohu umenia v spoločenskej štruktúre, komunikácii, identite, politike a kultúrnej zmene. Študenti získajú základný prehľad o spoločenských funkciách umenia, postavení umelca, dynamike kultúrnych inštitúcií a formách umeleckej angažovanosti.
Dôraz sa kladie na schopnosť študenta porozumieť umeniu ako súčasti spoločenských procesov a vedieť reflektovať jeho premeny v kontexte súčasných výziev.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

PhDr. Barbora Krištofová, MLitt, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI32/26	**Názov predmetu:** Verbálne zručnosti a prejav
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 14s **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Analýza prejavu – písomná práca: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – príprava a realizácia verejného prejavu: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy efektívnej verbálnej komunikácie. • Identifikovať faktory, ktoré ovplyvňujú presvedčivosť prejavu a rečnícke schopnosti. • Opísať techniky správnej artikulácie, práce s hlasom a intonácie. 2. Aplikácia (Application) • Analyzovať rôzne komunikačné situácie a prispôsobiť im svoj prejav. • Aplikovať techniky verbálnej sebaprezentácie a rétoriky v praxi. • Experimentovať s tempom, rytmom a dynamikou reči pre efektívny prejav. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť verbálne a neverbálne komunikačné techniky pre zvýšenie presvedčivosti. • Zhodnotiť vplyv hlasovej modulácie na emocionálny dopad prejavu. • Aplikovať osvojené zručnosti v akademických, profesionálnych a umeleckých kontextoch. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o úlohe rečníctva v umení, politike, vzdelávaní a spoločnosti. • Reflektovať vlastné komunikačné silné stránky a oblasti na zlepšenie. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o rozvoj svojich verbálnych schopností a sebaprezentácie. • Rozvíjať schopnosť kritického myslenia pri analýze prejavu iných. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu vlastného prejavu a postupne ho zdokonaľovať.
• Experimentovať s rôznymi technikami a stratégiami na zlepšenie rečníckeho prejavu.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do verbálnych zručností – význam a aplikácia v rôznych oblastiach
2 Práca s hlasom – intonácia, artikulácia, tempo a rytmus reči
3 Neverbálna komunikácia – gestikulácia, mimika a reč tela v spojení s verbálnym prejavom
4 Príprava na verejné vystúpenie – štruktúra prejavu a eliminácia trémy
5 Techniky presvedčivej komunikácie – argumentácia, storytelling a emocionálna angažovanosť
6 Analýza úspešných rečníkov – príklady z politiky, umenia a podnikania
7 Dialóg a diskusia – efektívna komunikácia v interakciách
8 Improvizácia a flexibilita v komunikácii – zvládanie nečakaných situácií
9 Prezentačné zručnosti – práca s textom, vizuálnou podporou a publikom
10 Praktický nácvik rečníckeho prejavu – individuálne a skupinové cvičenia
11 Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
12 Prezentácia a obhajoba projektov

Odporúčaná literatúra:

• Dale Carnegie: How to Win Friends and Influence People
• Andrew Bradbury: Jak úspešně prezentovat a přesvědčit
• Peter Clayton: reč tela. Čítajte gestá, hovorte svojimi pohybmi
• Emil Hierhold: Rétorika a prezentace
• Joe Navarro: Tajná reč tela
• Peter Flume: Rétorika v praxi
• Eva Jarošová: Vyvážený leadership – dynamika manažérskych dovedností
• Chris Anderson: TED Talks: The Official TED Guide to Public Speaking
• Stephen R. Covey: The 7 Habits of Highly Effective People
• Nancy Duarte: Resonate: Present Visual Stories that Transform Audiences
• Julian Treasure: How to Be Heard

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet Verbálne zručnosti a prejav poskytuje študentom praktické nástroje na efektívnu verbálnu komunikáciu, sebaprezentáciu a verejný prejav.
Študenti sa naučia techniky rečového prejavu, artikulácie, práce s hlasom a rytmom reči, rozvoj argumentačných schopností a zvládanie stresu pri vystupovaní pred publikom.
Kurz kladie dôraz na osobnostný rozvoj, schopnosť jasne a presvedčivo komunikovať a prispôsobiť verbálny prejav rôznym situáciám – od akademických prezentácií po profesionálny a umelecký prejav.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

PhDr. Barbora Krištofová, MLitt, PhD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI48/26	**Názov predmetu:** VideoArt Lab I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 8	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na výučbe (prednášky, ateliér): 30 % Individuálna tvorba krátkeho filmu (3 – 5 min.): 50 % Verejná prezentácia/obhajoba diela: 20 % Podmienky hodnotenia: • Min. 80 % účasť na kontaktnej výučbe (prednášky/ateliér). • Krátky film (3 – 5 min.) bez dialógov, ktorý kombinuje reálne zábery a využitie AI (napr. farebná korekcia, drobný efekt). • Film musí mať vizuálne i zvukové spracovanie (ambient/ruchy/hudba) – dialógy sú zakázané, naratív vychádza z obrazu. • Na úspešné absolvovanie je potrebné získať min. 60 % z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) ◦ Definovať kľúčové pojmy filmového jazyka a experimentálneho videa. ◦ Opísať základné postupy práce s digitálnou kamerou, svetlom a zvukom. 2. Aplikácia (Application) ◦ Aplikovať princípy vizuálnej kompozície, rytmu a strihu v krátkom filme. ◦ Využiť AI techniky (farebná úprava, generovanie grafických či zvukových prvkov). 3. Integrovanie (Integration) ◦ Prepojiť teoretické princípy s praktickým natáčaním a postprodukciou. ◦ Kombinovať reálne natočený materiál s digitálnymi/AI úpravami podľa individuálneho zámeru. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) ◦ Diskutovať o estetických a etických otázkach pri použití AI v umeleckej tvorbe. ◦ Reflektovať vlastný umelecký progres a rozvoj audiovizuálneho myslenia. 5. Starostlivosť (Caring) ◦ Prejaviť záujem o experimentálne formy filmového vyjadrenia. ◦ Rozvíjať cit pre obraz a zvuk pri tvorbe krátkeho diela, ktoré nevyužíva dialóg. 6. Metakognícia (Learning How to Learn) ◦ Kriticky vyhodnotiť vlastné výsledky a načrtnúť oblasti zlepšenia v práci s kamerou a postprodukciou.	

◦ Objavovať nové možnosti využitia AI a klasických nástrojov pri audiovizuálnej tvorbe.

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod do experimentálneho videa a filmového jazyka (bez dialógov).
2 Princípy kompozície, svetla a farebnosti v krátkom zábere.
3 Strih a rytmus: základy pre „tichý“ film.
4 Ambientný zvuk, ruchy a hudobné podkreslenie (bez reči).
5 Zoznámenie sa so základnými AI nástrojmi (farebná korekcia, generovanie grafických vsuviek).
6 Konzultácie námetu: krátky film (3 – 5 min.), príprava storyboardu.
7 Praktické skúšky snímania (kamera, svetlo), záznam ruchov.
8 Nakrúcanie a prvotný strih: aplikácia AI v procese (dobrovoľný rozsah).
9 Postprodukcia, testovanie efektov, farebná korekcia.
10 Tvorba finálnej verzie: implementácia zvuku, úprava detailov.
11 Konzultácie, dolaďovanie, príprava na prezentáciu.
12 Finálna projekcia a kritická diskusia (bez dialógov, čisto obraz + ruchy/hudba).

Odporúčaná literatúra:

1. Bordwell, D. – Thompson, K.: Film Art: An Introduction (k dispozícii aj vo viacerých e-shopoch a ako e-kniha)
2. Manovich, L.: The Language of New Media (dostupné online v PDF forme)
3. Online platformy: motionographer.com (inšpirácie k experimentálnemu videu a motion designu)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
1. Osvojiť si základy audiovizuálnej tvorby a experimentálneho videa.
2. Naučiť sa pracovať s vizuálnou dramaturgiou bez dialógov (kompozícia, svetlo, farebnosť, rytmus).
3. Využiť aspoň jeden AI nástroj v tvorbe (napr. farebná korekcia, generovanie obrazu alebo ruchov).
4. Vytvoriť krátky film (3 – 5 min.) s dôrazom na obrazové a zvukové rozprávanie. Dielo by malo byť koherentné, s jednotným vizuálnym štýlom a krátkym, no zrozumiteľným príbehom alebo atmosférou.

Charakter ateliérovej výučby
• Úvod do experimentálneho videa a filmového jazyka, s dôrazom na prácu s obrazom (kompozícia, svetlo, farebné ladenie) a zvukom (ruchy, ambient).
• Základná manipulácia so strihom, pohybom kamery a jednoduchými digitálnymi efektmi.
• Integrovanie AI: Študent je motivovaný využiť minimálne jeden AI nástroj (farebná korekcia, generovanie textúr či drobných efektov) – môže ísť o samostatne generované pasáže alebo len doplnkové spracovanie reálneho záberu.
• Záverečný praktický výstup: krátky film (3 – 5 min.) bez dialógov, ktorý rozpráva primárne obrazom (možné sú ambientné ruchy či hudba). Postavy môžu byť prítomné, ale nehovoria.

Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: cca 200 hodín na semester
◦ Kontaktne: približne 36 hodín (napr. 3 hodiny kombinovanej výučby / prednášky + ateliérovej formy týždenne počas 12 týždňov)
◦ Individuálna práca: cca 164 hodín (príprava projektovej dokumentácie, testovacie nakrúcanie, konzultácie, samoštúdium)

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0					
A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: doc. Ing. Peter Neštepný					
Dátum poslednej zmeny:					
Schválil:					

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI49/26	**Názov predmetu:** VideoArt Lab II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 11	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na výučbe (prednášky/ateliér/konzultácie): 30 % Projektová dokumentácia (námet, scenár, storyboard, produkčný plán) + ukážky testovacích záberov: 50 % Obhajoba projektu pred komisiou: 20 % Podmienky hodnotenia: • Min. 80 % účasť na kontaktnej výučbe. • Projektová dokumentácia (vrátane dialógov, ak to vyžaduje autorský zámer) a testovacie materiály musia byť riadne odovzdané. • Obhajoba pred komisiou v skúškovom období: študent predstaví celý plán realizácie filmu, vrátane zamýšľaného využitia AI. • Na úspešné absolvovanie treba získať min. 60 % z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Poznať pokročilé princípy filmovej kompozície, svetla a pohybovej kamery. • Vedieť základné možnosti využitia AI pri postprodukcii (farebná korekcia, drobné efekty). Aplikácia (Application) • Vypracovať projektovú dokumentáciu (námet, scenár, storyboard, produkčný plán) k pripravovanému filmu (5 – 8 min.). • Realizovať testovacie nakrúcanie (krátke cvičenia) s rozličnými svetelnými schémami a kamerovými technikami. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky a vlastné pokusy so svetlom, kamerou a digitálnymi nástrojmi (AI). • Určiť najvhodnejšie postupy pre pripravovaný film z hľadiska estetiky aj technickej realizovateľnosti. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o etických a filozofických aspektoch využívania AI vo filmovej tvorbe. • Reflektovať svoj osobný tvorivý posun a prezentovať ho voči odbornej komisii. Starostlivosť (Caring) • Prehĺbiť vzťah k filmovej a experimentálnej tvorbe prostredníctvom dôkladnej pre-produkcie.	

• Rozvíjať zodpovedný prístup k vlastnému autorskému projektu vrátane jeho technickej a umeleckej stránky.
Metakognícia (Learning How to Learn)
• Uvedomiť si vlastný proces učenia sa pri skúšaní rôznych svetelných, kamerových a AI prístupov.
• Plánovať a vyhodnocovať spôsoby, akými sa dá neustále zdokonaľovať v audiovizuálnej tvorbe.

Stručná osnova predmetu:
1 Pokročilé princípy svetla a expozície, úvodné konzultácie k námetom.
2 Pohybová kamera – jazda, ručná kamera, využitie stabilizátorov.
3 Farebná korekcia a AI nástroje v postprodukcii.
4 Konzultácie scenára, rozpracovanie dialógov.
5 Testovacie nakrúcanie: rôzne svetelné schémy, pohyblivá kamera.
6 Vyhodnotenie testov a úprava scenára, storyboardu.
7 Tvorba produkčného plánu (lokácie, tím, rozpočet).
8 Doplnkové testy digitálnych úprav a AI efektov.
9 Príprava finálnej dokumentácie, dolaďovanie detailov.
10 Konzultácie, dokončovanie scenára, storyboardu a technických špecifikácií.
11 Príprava na obhajobu.
12 Záverečná prezentácia dokumentácie a testovacích záberov pred komisiou.
(Rozdelené približne na 12 týždňov, s následným skúškovým obdobím.)
Skúškové obdobie: Obhajoba pred skúšobnou komisiou (námet, scenár, storyboard, testovacie zábery, plán využitia AI atď.)

Odporúčaná literatúra:
1. Brown, B.: Cinematography: Theory and Practice (elektronická verzia dostupná vo viacerých e-shopoch)
2. Manovich, L.: The Language of New Media (dostupné v PDF forme)
3. Online zdroj: nofilmschool.com (praktické tipy k filmovej technike, AI a VFX)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Prehĺbiť znalosti v oblasti pokročilej kompozície, svetelného dizajnu a pohybovej kamery.
2. Pripraviť podrobnú dokumentáciu k plánovanému filmu (5 – 8 min.): námet, scenár, storyboard, produkčný plán (vrátane dialógov, pokiaľ je to v súlade s autorským zámerom).
3. Integrovať základné AI nástroje (farebná korekcia, jednoduché VFX) do testovacích cvičení a plánov filmu.
4. Získať spätnú väzbu a schválenie projektu (námet, scenár, technický postup) od komisie pred samotným nakrúcaním v letnom semestri.
Charakter ateliérovej výučby
• Predmet sa zameriava na pokročilé metódy filmovej tvorby, s dôrazom na svetlo, expozíciu, prácu s pohybovou kamerou a využitie AI v digitálnej postprodukcii.
• Počas semestra študent pripravuje projekt vlastného filmu (5 – 8 min.), ktorý už spĺňa všetky podstatné atribúty audiovizuálneho diela – môže obsahovať dialógy a komplexnejšiu dejovú štruktúru.
Hlavná náplň:
1. Vypracovanie námetu, scenára a storyboardu pre film.
2. Definícia technického postupu (svetlo, kamera, AI/VFX).
3. Testovacie nakrúcanie – skúšanie rôznych svetelných a kamerových prístupov, drobných digitálnych úprav.

4. Záverečná prezentácia projektu pred komisiou v skúškovom období.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: cca 200 hodín na semester
◦ Kontaktne: približne 36 hodín (napr. 3 hodiny kombinovanej výučby / prednášky + ateliérovej formy týždenne počas 12 týždňov)
◦ Individuálna práca: cca 164 hodín (príprava projektovej dokumentácie, testovacie nakrúcanie, konzultácie, samoštúdium)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
Mgr. art. Ivan Kršiak, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI50/26	**Názov predmetu:** VideoArt Lab III
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 11	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Podmienky hodnotenia: ◦ Min. 80 % účasť na kontaktnej výučbe. ◦ Dokončenie a verejné premietnutie filmu (5 – 8 min.) s využitím pokročilých postprodukčných techník. ◦ Zapojenie AI (napr. retuše, generované efekty, color grading) je odporúčané. ◦ Film musí byť komplexne spracovaný (umelecká aj technická stránka) a obhájený pred komisiou. ◦ Na úspešné ukončenie je potrebné získať min. 60 % z hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť princípy kľúčovania, digitálnej kompozície a farebnej korekcie vo filmovej tvorbe. • Poznať základné možnosti využitia AI (generatívne efekty, retuše, upscaling). Aplikácia (Application) • Nakrútiť a postprodukčne spracovať film (5 – 8 min.) s dôrazom na pokročilé VFX a color grading. • Aplikovať kľúčovanie (greenscreen) a viacvrstvovú kompozíciu (CGI, digitálne pozadia). Integrovanie (Integration) • Kombinovať reálne natočený materiál (herecké scény) s digitálnymi efektmi a generatívnymi nástrojmi (AI). • Vyhodnotiť efektivitu AI pri tvorbe špeciálnych efektov a riešení postprodukcie. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Kriticky reflektovať estetické, etické a filozofické dôsledky manipulácie filmového obrazu. • Diskutovať o vlastnom umeleckom progrese a zvládaní nových technologických výziev. Starostlivosť (Caring) • Rozvíjať kreativitu pre filmovú postprodukciu a hľadanie inovatívnych prístupov k vizuálnej stránke diela. • Prejaviť dôslednosť pri tvorbe (svetlo, kamera, VFX, color grading), aby výsledný film dosiahol profesionálnu úroveň. Metakognícia (Learning How to Learn) • Učiť sa vyhodnocovať, ktoré nástroje (klasické alebo AI) sú pre konkrétny umelecký zámer najvhodnejšie.	

• Analyzovať vzniknutý film z hľadiska estetických, technických a koncepčných prínosov i nedostatkov.

Stručná osnova predmetu:

1 Rekapitulácia scenára a storyboardu z Lab II, finalizácia nakrúcacieho plánu.
2 Nakrúcanie reálnych scén: práca so svetlom, pohybovou kamerou, prípadne dialógmi.
3 Greenscreen a digitálna kompozícia: kľúčovanie, tracking, prvé pokusy s AI vo VFX.
4 Priebežné konzultácie: úpravy scenára, definícia CGI a digitálnych efektov.
5 Pokročilé farebné korekcie (color grading), prelínanie CGI s reálnymi zábermi.
6 Hrubý zostrih filmu + diskusia s pedagógmi.
7 Implementácia VFX, retuše, generatívne efekty AI.
8 Zvuková postprodukcia: ruchy, dialógy, hudobné podkreslenie.
9 Priebežná projekcia rozpracovanej verzie, získavanie spätnej väzby.
10 Finálne úpravy: mastering obrazu, zvuku, titulky.
11 Príprava na verejnú prezentáciu, interná kontrola kvality.
12 Verejná projekcia hotového filmu (5 – 8 min.) a diskusia pred odbornou komisiou.
(Rozdelené na cca 12 týždňov; môže sa prispôsobiť reálnemu trvaniu LS a skúškového obdobia.)

Odporúčaná literatúra:

1. Wright, S.: Digital Compositing for Film and Video (dostupné aj v elektronickej forme)
2. Manovich, L.: The Language of New Media (dostupné v PDF)
3. Online zdroj: fxguide.com (postprodukčné techniky, VFX, color grading, AI)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
1. Aplikovať techniky kľúčovania, pokročilých vizuálnych efektov a farebnej korekcie do finálnej podoby filmu.
2. Rozvinúť schopnosť práce s digitálnymi nástrojmi (greenscreen, compositing, AI) a spojiť ich s reálnymi zábermi nakrútenými študentom.
3. Dokončiť film (5 – 8 min.) s dôrazom na profesionálnu technickú aj umeleckú úroveň (dramaturgia, farebná estetika, zvuk).
4. Prezentovať hotový film pred komisiou a obhájiť využité postupy (VFX, AI, color grading) z hľadiska umeleckého prínosu.
Charakter ateliérovej výučby
• Predmet sa zameriava na pokročilé metódy filmovej postprodukcie, vrátane kľúčovania (greenscreen), farebných úprav, VFX a digitálnej kompozície.
• Nadväzuje na pre-produkciu z Video Art Lab II, kde študent pripravil námet, scenár a storyboard filmu (5 – 8 min.).
• Hlavné úlohy v semestri:
1. Nakrútiť a dokončiť film (5 – 8 min.),
2. Využiť kľúčovanie, tracking a viacvrstvové kompozície (CGI, generované efekty) a prípadné AI nástroje (retuše, color grading, upscaling),
3. Preukázať schopnosť zjednotiť umeleckú víziu s náročnými postprodukčnými technikami,
4. Na konci semestra verejne odprezentovať hotové dielo pred odbornou komisiou.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: cca 200 hodín na semester
◦ Kontaktne: cca 36 hodín (napr. 3 hodiny ateliérovej alebo kombinovanej výučby týždenne počas 12 týždňov)
◦ Individuálna práca: cca 164 hodín (nakrúcanie, postprodukcia, konzultácie, samoštúdium)

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: Mgr. art. Ivan Kršiak, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI51/26	**Názov predmetu:** VideoArt Lab IV
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 12	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na výučbe (diskusie, konzultácie, ateliér): 30 % Testovacie cvičenia (krátke scény, AI/VFX skúšky): 40 % Záverečná prezentácia námetu a testov (synopsa + ukážky): 30 % Podmienky hodnotenia: • Min. 80 % účasť na kontaktnej výučbe (prednášky, ateliér). • Študent vypracuje synopsu (základný námet) budúceho bakalárskeho filmu a predloží testovacie cvičenia (video ukážky). • Na úspešné absolvovanie treba získať min. 60 % z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) ◦ Poznať a rozumieť rozšíreným možnostiam filmového jazyka (kamera, svetlo, VFX, AI). ◦ Vedieť vysvetliť hlavné dramaturgické postupy pri tvorbe filmového námetu. 2. Aplikácia (Application) • Vytvoriť základný námet (synopsu) pre budúci bakalársky film. • Realizovať testovacie cvičenia (krátke scény, pokusy s AI/VFX/svetlom) na overenie technickej i umeleckej uskutočniteľnosti zámeru. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické štúdium (dramaturgia, AI, pokročilé VFX) s praktickými mini-projektmi. • Vyhodnotiť, ktoré riešenia budú najefektívnejšie pre zámer budúceho bakalárskeho filmu. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Uvedomiť si umelecký potenciál a zároveň etické či filozofické hranice používania AI a iných technológií v autorskom filme. • Rozvíjať schopnosť prezentovať a obhájiť vlastný tvorivý koncept pred odbornou komunitou. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o prekonávanie bežných postupov a posúvať hranice filmovej tvorby do novej, inovatívnej roviny. • Vnímať zodpovednosť pri výbere technologických prostriedkov (finančná, časová, produkčná náročnosť) v kontexte bakalárskeho filmu. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Plánovať vlastný proces učenia: identifikovať a osvojiť si technológie postupy, ktoré je potrebné prehĺbiť a otestovať.
• Sebareflexívne hodnotiť výsledky testov a upravovať koncept v reakcii na získané poznatky.

Stručná osnova predmetu:
1 Úvod do náročnejších filmových konceptov, brainstorming tém a námetov pre bakalársky film.
2 Diskusia o dramaturgických východiskách: ako zhrnúť tému do synopsy, definícia jadra príbehu.
3 Možnosti pokročilej kamery a svietenia (nočné scény, pohybová kamera, netradičné objektívy).
4 AI a VFX: teoretické ukotvenie, príklady z praxe.
5 Testovacie cvičenia (krátke scény so špecifickým svetlom, pokusy s AI generovaním).
6 Konzultácie synopsy a testovacích výstupov: zhodnotenie realizovateľnosti a umeleckého prínosu.
7 Ďalšie experimenty (napr. farebné korekcie, malé VFX scény).
8 Úprava námetu na základe zistení z testov: vyladenie základných prvkov príbehu.
9 Diskusia o potenciálnom obsadení, lokáciách, potrebnej technike (predbežná vízia produkcie).
10 Zhrnutie skúseností z testovacích cvičení do krátkej dokumentácie.
11 Zostavenie finálnej synopsy (námetu) a predbežnej technickej koncepcie (bez detailného scenára).
12 Prezentácia / obhajoba pred komisiou: predloženie námetu, ukážky testovacích cvičení.
(Rozdelené na cca 12 týždňov + skúškové obdobie.)
Skúškové obdobie: študent môže dopracovať pripomienky a finalizovať svoju synopsu.

Odporúčaná literatúra:
1. Bordwell, D. – Thompson, K.: Film Art: An Introduction (kapitoly o dramaturgii a filmových štýloch)
2. Brown, B.: Cinematography: Theory and Practice (tipy k pokročilému svieteniu, nočnému nakrúcaniu)
3. Online zdroj: nofilmschool.com (AI a VFX experimenty, príklady inovatívnych filmových prístupov)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Formulovať počiatočný námet (synopsu) k budúcemu bakalárskemu filmu.
2. Experimentovať s možnými technologickými riešeniami (AI, pokročilá kamera, VFX, komplexné svetelné scény), aby študent zistil ich realizovateľnosť.
3. Prehĺbiť teoretické a praktické poznatky z dramaturgie, produkcie a digitálnych nástrojov (AI, pokročilé VFX) na vyššej úrovni.
4. Získať predbežnú spätnú väzbu od pedagógov/komisie na zamýšľaný koncept, aby študent v ďalšom období mohol prejsť na detailnú pre-produkciu a samotnú realizáciu vo 4. ročníku.
Charakter ateliérovej výučby
• Pokročilá príprava a koncepčné uvažovanie o bakalárskom filme, ktorý študent zrealizuje vo 4. ročníku.
• Dôraz na rozvinutie filmového námetu (prvá, hrubá verzia príbehu alebo konceptu), vrátane testovania náročnejších technologických prvkov (VFX, AI, netradičné kamerové alebo svetelné riešenia), ktoré by chcel študent v bakalárskom projekte využiť.
• Výstupom na konci semestra nie je kompletný scenár, ale základný filmový námet (napr. krátka synopsa) a testovacie cvičenia overujúce zvolené technologické a umelecké postupy.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: cca 200 hodín na semester

◦ Kontaktne: približne 36 hodín (napr. 3 hodiny ateliérovej alebo kombinovanej výučby týždenne počas 12 týždňov)
◦ Individuálna práca: cca 164 hodín (práca na námete, prípravných testoch, konzultáciách a samoštúdiu)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. art. Ľubomír Viluda, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI52/26	**Názov predmetu:** VideoArt Lab V
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Ateliér **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 12 **Za obdobie štúdia:** 168 **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 12	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na výučbe (ateliér, konzultácie): 30 % Kompletná produkčná dokumentácia (scenár, storyboard, rozpočet, AI/VFX plán): 50 % Záverečná prezentácia/obhajoba projektu (v skúškovom období): 20 % Podmienky hodnotenia: • Min. 80 % účasť na kontaktnej výučbe. • Odovzdať a obhájiť kompletnú produkčnú dokumentáciu (vrátane testovacích materiálov, ak je to potrebné). • Dosiahnuť aspoň 60 % z celkového hodnotenia, aby bol projekt schválený na realizáciu v 4. ročníku.	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) ◦ Poznať všetky kľúčové aspekty produkcie filmového projektu (získavanie lokácií, obsadenie, rozpočet, licencie na hudbu/AI). ◦ Rozumieť, ako začleniť AI a VFX do produkčného plánu (hardvérové a softvérové požiadavky, čas a náklady). 2. Aplikácia (Application) ◦ Vypracovať finálny scenár a storyboard bakalárskeho filmu (8 – 15 min., podľa požiadaviek). ◦ Zostaviť produkčný plán (lokácie, herci, rozpočet, harmonogram, potrebná technika, AI/VFX nástroje). ◦ Pripraviť krátke testovacie scény (ak je potrebné overiť niektoré technické či dramaturgické špecifiká). 3. Integrovanie (Integration) ◦ Prepojiť dramaturgiu, technické riešenia a produkčné práce do jedného konzistentného plánu. ◦ Odhaliť slabé stránky projektu (či už technické, scenáristické alebo produkčné) a včas ich odstrániť. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) ◦ Diskutovať o etických a umeleckých aspektoch navrhovaných techník (napr. AI generovaných prvkov, rozsiahlych VFX). ◦ Reflektovať vlastný autorský prístup a pripravovať sa na nároky reálnej produkcie v 4. ročníku.	

5. Starostlivosť (Caring)
◦ Prejaviť zodpovednosť za celkovú kvalitu projektu (vizuálnu, dramaturgickú, technickú).
◦ Byť pripravený prispôsobiť koncept finančným, časovým a personálnym limitom.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
◦ Uvedomiť si vlastný proces učenia sa pri tvorbe komplexného filmového projektu (kde hľadať zdroje, ako plánovať, atď.).
◦ Zdokonaľovať schopnosť samostatnej organizácie a zvládania tvorivých aj logistických výziev.

Stručná osnova predmetu:
1 Rekapitulácia námetu/synopsy z predchádzajúceho semestra, stanovenie cieľov (detailný scenár).
2 Dramaturgické konzultácie: finalizácia scenára, dialógov, postáv.
3 Podrobný storyboard, rozpis scén.
4 Produkčný plán: lokácie, obsadenie, práca s tímom, povolenia, rozpočet.
5 Konzultácie AI/VFX plánov: aké softvéry, aké efekty, časové a finančné nároky.
6 Testovacie scény alebo miniprojekty (napr. krátka VFX ukážka, AI generované zábery).
7 Vyhodnotenie testov, úpravy scenára či produkčného plánu.
8 Finálna verzia scenára a storyboardu, doladenie rozpočtu a harmonogramu.
9 Zostavenie kompletného produkčného balíka (technické špecifikácie, AI/VFX pipeline).
10 Prípadné doplňujúce testy (svetlo, zvuk, VR/360°, atď.), konzultácie.
11 Príprava na obhajobu: kompletizácia dokumentácie, interná kontrola kvality.
12 Prezentácia/obhajoba pred komisiou: finálny plán bakalárskeho filmu.
(Rozdelené na cca 12 týždňov, skúškové obdobie na záver.)

Odporúčaná literatúra:
1. Brown, B.: Cinematography: Theory and Practice (kapitoly o pokročilom plánovaní výroby, hardware, pipeline)
2. Manovich, L.: The Language of New Media (dostupné v PDF, inšpirácie pre digitálnu tvorbu)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Dokončiť a zjednotiť všetky materiály pre bakalársky film (scenár, storyboard, lokácie, rozpočet, harmonogram).
2. Prehĺbiť zručnosti v príprave náročných alebo experimentálnych častí projektu (AI efekty, VFX, náročná svetelná scéna), formou krátkych testovacích ukážok.
3. Získať schválenie komisie (odborná spätná väzba), aby mohol študent v 4. ročníku realizovať a finalizovať film.
4. Rozvinúť organizačné, režijné a technické schopnosti, aby študent vedel viesť celý tím a obhájiť svoj autorský zámer.
Charakter ateliérovej výučby
• Záverečná príprava bakalárskeho filmu: študent v tomto semestri skompletizuje celú dokumentáciu a produkčný plán (scenár, storyboard, lokácie, rozpočet, harmonogram, AI/VFX riešenia), aby bol v 4. ročníku pripravený na realizáciu a postprodukciu.
• Priestor na pokročilé testy (napr. kamerové skúšky, AI generovanie, VFX miniprvky) – študent môže vytvoriť krátke pilotné scény či „proof of concept“, aby overil, že jeho projekt je technologicky aj dramaturgicky realizovateľný.
• Výstupom semestra je kompletná produkčná dokumentácia a konečná obhajoba projektu pred komisiou, ktorá odsúhlasí realizáciu v 4. ročníku.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: cca 200 hodín na semester

◦ Kontaktne: približne 36 hodín (napr. 3 hodiny ateliérovej alebo kombinovanej výučby týždenne počas 12 týždňov)
◦ Individuálna práca: cca 164 hodín (vypracovanie scenára, storyboardu, produkčného plánu, testovacie miniprojekty, konzultácie, samoštúdium)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. art. Ľubomír Viluda, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI109/26	**Názov predmetu:** Videomapping I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na výučbe a workshopy: 20 % Samostatné praktické úlohy: 30 % Záverečný videomappingový projekt: 40 % Reflexia a obhajoba projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: · Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. · Záverečný projekt musí byť realizovaný a zdokumentovaný. · Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) · Vysvetliť základné princípy videomappingu a jeho historický vývoj. · Identifikovať kľúčové softvérové a hardvérové nástroje na realizáciu videomappingových projektov. 2. Aplikácia (Application) · Použiť softvér (Resolume) na vytvorenie vlastnej videomappingovej projekcie. · Experimentovať s rôznymi technikami projekčného mapovania na rôznych povrchoch a architektúrach. 3. Integrovanie (Integration) · Prepojiť poznatky z vizuálneho umenia, technológie a dramaturgie pri návrhu vlastného videomappingového projektu. · Analyzovať vplyv svetla a priestoru na percepciu projekcie. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) · Reflektovať sociálny a kultúrny kontext využitia videomappingu v umeleckej praxi a verejnom priestore. · Kriticky hodnotiť etické aspekty využívania projekcie vo verejnom priestore. 5. Starostlivosť (Caring) · Prejaviť angažovanosť v experimentovaní s novými vizuálnymi technológiami. · Rozvíjať vlastný umelecký prístup k tvorbe videomappingových inštalácií.	

6. Metakognícia (Learning How to Learn)
· Získať nástroje na ďalšie samostatné vzdelávanie a zdokonaľovanie techník videomappingu.
· Vytvoriť stratégiu pre rozvoj technických a konceptuálnych schopností v oblasti projekčného umenia.

Stručná osnova predmetu:
· Úvod do videomappingu – história, základné pojmy
· Technológie videomappingu – projektory, softvér, formáty
· Základy digitálnej kompozície a príprava vizuálneho obsahu
· Práca s, Resolume – základné funkcie a nastavenia
· Experimentovanie s mappingom na rôznych povrchoch
· Architektonický videomapping – perspektíva a deformácia obrazu
· Sound design a interaktivita vo videomappingu
· Etické a právne aspekty projekcie vo verejnom priestore
· Tvorba koncepcie a storyboardu vlastného projektu
· Skúšobné projekcie a technické nastavenie
· Kritická reflexia a analýza výsledkov experimentov
· Prezentácia finálnych videomappingových projektov

Odporúčaná literatúra:
· R. Kluszczyński: Digital Art – Video Mapping and Interactive Environments
· F. Bianchini & D. Balducci: Projection Mapping: Theory and Practice
· J. Noll: Immersive Media and Audiovisual Narratives
· D. Maniello: Augmented Reality in public spaces. Basic Techniques for video mapping
· D. Maniello: Advanced video mapping techniques - Spatial Augmented Reality applied to cultural heritage
· Online zdroje: MadMapper Academy, Resolume Tutorials

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Cieľ predmetu
Cieľom predmetu je oboznámiť študentov s teoretickými, technickými a umeleckými aspektmi videomappingu ako formy audiovizuálneho umenia. Kurz sa zameriava na pochopenie projekčných technológií, aplikáciu softvérových nástrojov, kreatívne experimentovanie s projekciou a analýzu sociálneho a estetického kontextu projekčného mapovania v súčasnej vizuálnej kultúre.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Veronika Šmírová, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI110/26	**Názov predmetu:** Videomapping II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 30s **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na výučbe a experimentálne cvičenia: 20 % Tvorba samostatného interaktívneho projektu: 40 % Technické riešenie a kreatívna originalita: 20 % Reflexia a obhajoba projektu: 20 % Podmienky hodnotenia: · Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. · Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a verejne prezentovaný. · Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) · Vysvetliť pokročilé princípy videomappingu vrátane 3D mapovania a interaktívnych prvkov. · Analyzovať rozdiel medzi statickým a dynamickým videomappingom. 2. Aplikácia (Application) · Aplikovať techniky priestorového mapovania na architektonické a netradičné povrchy. · Programovať základné interaktívne prvky videomappingu. · Integrovať zvukový dizajn do projekčného mappingu a vytvoriť synchronizovaný audiovizuálny zážitok. 3. Integrovanie (Integration) · Kombinovať videomapping s inými médiami (napr. performancia, rozšírená realita, generatívne umenie). · Prepojiť princípy vizuálneho storytellingu s technickými možnosťami videomappingu. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) · Reflektovať rolu projekčného mappingu v digitálnej kultúre a súčasnom umení. · Diskutovať o ekologických a energetických aspektoch používania veľkoplošných projekcií. 5. Starostlivosť (Caring) · Rozvíjať osobný umelecký prístup k videomappingu prostredníctvom experimentálnej práce. · Prejavovať angažovanosť v oblasti inovatívnych foriem audiovizuálneho umenia. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

· Hodnotiť vlastný progres v oblasti videomappingu a formulovať ďalšie vzdelávacie ciele.
· Vyhľadávať a testovať nové technologické možnosti pre rozvoj multimediálnej tvorby.

Stručná osnova predmetu:
· Úvod do pokročilého videomappingu – koncepty a nové trendy
· Priestorové a architektonické mapovanie – deformácia a perspektíva
· 3D videomapping – práca s hĺbkou obrazu a ilúziou priestoru
· Synchronizácia obrazu a zvuku – pokročilý sound design
· Interaktivita vo videomappingu – senzory, real-time rendering
· Aplikovanie a programovanie vizuálnych efektov v Resolume
· Kombinácia videomappingu s performanciou a živým umením
· Experimentálne techniky – generatívne umenie a AI v mappingu
· Testovanie projekcií v rôznych podmienkach (interiér/exteriér)
· Kritická reflexia a analýza úspešných videomappingových projektov
· Práca na záverečných projektoch – individuálne konzultácie
· Verejná prezentácia záverečných projektov a diskusia

Odporúčaná literatúra:
· F. Bianchini & D. Balducci: Advanced Projection Mapping Techniques
· M. Mignonneau, C. Sommerer: Interactive Art and Technology
· M. Faure: Immersive Environments and Visual Narratives
· D. Maniello: Augmented Reality in public spaces. Basic Techniques for video mapping
· D. Maniello: Advanced video mapping techniques - Spatial Augmented Reality applied to cultural heritage
· Online zdroje: TouchDesigner Community, MadMapper Academy

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Videomapping II nadväzuje na základný kurz Videomapping I a zameriava sa na pokročilé techniky projekčného mapovania, interaktivitu, prácu s 3D priestorom a komplexnú dramaturgiu vizuálno-zvukových inštalácií. Študenti budú rozvíjať experimentálny prístup k videomappingu s dôrazom na umeleckú originalitu a technologickú precíznosť.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Veronika Šmírová, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI111/26	**Názov predmetu:** Virtuálna a rozšírená realita I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percento Priebežná aktívna účasť a diskusia: 30 % Analýza vybraného XR projektu (esej alebo prezentácia): 40 % Záverečná reflexia a argumentovaná ústna prezentácia: 30 % Podmienky hodnotenia: • Minimálna účasť 80 % • Samostatne vybraný XR projekt musí byť analyzovaný a interpretovaný • Schopnosť verbálne obhájiť vlastný pohľad na XR dielo pred kolektívom	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Pozná rozdiely a prepojenia medzi VR, AR, MR a XR • Rozumie základom fungovania XR hardvéru a softvéru • Orientuje sa v pojmoch ako imerzia, interaktivita, priestorové rozhranie 2. Aplikácia • Vie kriticky popísať a analyzovať existujúce XR diela a aplikácie • Dokáže pomenovať výtvarné a dramaturgické prvky XR scény 3. Integrovanie • Prepája svoje poznatky z výtvarného a vizuálneho myslenia s vnímaním XR priestoru • Chápe vzťah medzi médiom, technológiou a zmyslovou skúsenosťou 4. Humanitná dimenzia • Reflektuje XR ako výrazový jazyk v súčasnej kultúre a umení • Chápe úlohu diváka a tela ako súčasti XR kompozície 5. Starostlivosť • Kultivuje schopnosť vnímať detail, rytmus a výstavbu XR scény • Všíma si kvalitu umeleckej výpovede v digitálnom priestore 6. Metakognícia • Kriticky reflektuje vlastné vnímanie XR média • Vie pomenovať, čo ho v XR zaujíma a aké má otázky do budúcna	
Stručná osnova predmetu:	

1 Úvod do XR – základné pojmy, typológia technológií
2 História a vývoj VR, AR a MR v umení a kultúre
3 Prehľad hardvérových riešení – headsety, mobily, senzory
4 Základné softvérové platformy a XR nástroje
5 Imerzívne rozhranie – pohyb, pohľad, čas
6 Umelecká kompozícia vo virtuálnom priestore – svetlo, tvar, orientácia
7 Divák ako súčasť XR – telo, priestor, pozícia
8 Formy interakcie – dotyk, blízkosť, gestá
9 Umelecké stratégie v XR – výtvarné, performatívne, architektonické
10 Analýza vybraného XR projektu (samostatná práca)
11 Kolektívna diskusia a porovnanie XR diel
12 Reflexia a prezentácia interpretácií

Odporúčaná literatúra:
• Jerald, J.: The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality
• Geroimenko, V.: Augmented Reality Art
• XR Must – platforma pre kritickú reflexiu XR diel
• Venice Immersive Catalogue
• Spark AR, Adobe Aero – oficiálne zdroje
• YouTube: The Art of XR, XR Bootcamp, VRChat Performance Archive

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet poskytuje študentom systematický úvod do sveta imerzívnych technológií (VR, AR, XR) s dôrazom na ich umelecké, výstavné a kultúrne využitie. V centre pozornosti je skúmanie súčasných nástrojov, platforiem a spôsobov vnímania v XR prostredí. Výučba sa zameriava na rozvoj kritickej vizuálnej a priestorovej gramotnosti v súvislosti s XR.
Študenti nebudú vytvárať vlastný výstup, ale budú sa učiť pozorovať, hodnotiť a interpretovať formálne, výtvarné a dramaturgické aspekty XR projektov v súčasnej umeleckej a kultúrnej praxi.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Marek Galbavý, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI112/26	**Názov predmetu:** Virtuálna a rozšírená realita II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percento Priebežné analýzy a seminárne diskusie: 40 % Interpretácia XR diela (esej alebo prezentácia): 40 % Záverečná ústna prezentácia a reflexia: 20 % Podmienky hodnotenia: • Minimálna účasť: 80 % • Odovzdanie individuálneho výstupu (esej / interpretácia) • Aktívna účasť na diskusii a prezentáciách	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Pozná hlavné typy umeleckého využitia VR a AR • Vie pomenovať kľúčové stratégie XR dizajnu: pozícia, pohyb, interakcia, zvuk 2. Aplikácia • Dokáže analyzovať existujúce XR dielo z hľadiska výtvarného konceptu a technického riešenia • Orientuje sa v rôznych platformách a formátoch XR (mobilné aplikácie, headsety, webXR) 3. Integrovanie • Prepája poznatky z výtvarného umenia, architektúry, videa a interakcie pri interpretácii XR diel • Chápe súvis medzi médiom, formou a zmyslovým účinkom 4. Humanitná dimenzia • Vníma XR ako kultúrny a spoločenský jav s výrazovým a filozofickým potenciálom • Reflektuje úlohu diváka a telesnosti v imerzívnych médiách 5. Starostlivosť • Kultivuje schopnosť vnímať detaily, priestorovú logiku a rytmus XR scén • Vníma rozdiel medzi naratívnym, výtvarným a exploračným princípom XR 6. Metakognícia • Reflektuje vlastné vnímanie XR médií a ich vplyv na pozornosť, emóciu a čas • Rozlišuje medzi kvalitnými a povrchnými aplikáciami XR technológií	
Stručná osnova predmetu: 1 Typológia XR projektov – umelecké, výstavné, performatívne, dokumentárne	

2 Analýza umeleckých VR diel (IDFA DocLab, Venice Immersive, Biela noc)
3 AR v mestskom prostredí – interaktívne architektúry, augmentované sochy
4 XR v galériách a múzeách – prípadové štúdie (MoMA, Ars Electronica)
5 Performatívne XR – telo, priestor, reakcia (XR performancia)
6 Sound v XR – binaurálne a priestorové kompozície
7 Interakcia – dramaturgia dotyku, pohybu, času
8 XR a rozšírený film – interaktívne VR príbehy
9 XR a environment – príklady ekologickej a angažovanej XR tvorby
10 Etika, kritika a digitálna únava v XR
11 Kolektívna analýza vybraných diel – diskusia, porovnanie
12 Záverečná prezentácia zvoleného diela a jeho interpretačná esej

Odporúčaná literatúra:
• Davies, C.: The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture
• Jerald, J.: The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality
• Ars Electronica Archives – immersive art and XR
• IDFA DocLab Collections
• Venice Immersive Festival XR Catalogue
• XR Must (platforma pre hodnotenie XR diel)
• YouTube: The Art of XR, New Media Art Review, Realities of XR

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet je zameraný na skúmanie a analýzu súčasných umeleckých projektov v oblasti virtuálnej a rozšírenej reality. Študenti sa oboznámia s hlavnými typmi aplikácií XR technológií v umení, architektúre, dizajne, performancii a multimédiách.
Dôraz sa kladie na vizuálnu, priestorovú a senzorickú analýzu XR diel, rozpoznanie dramaturgických a výtvarných stratégií a pochopenie základov interakcie, ktoré tvoria súčasť XR médií.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Marek Galbavý, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI113/26	**Názov predmetu:** Vizuálna komunikácia
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Konzultácie, priebežná práca, reflexia: 30 % Samostatný alebo tímový projekt (vizuálny výstup): 50 % Prezentácia a obhajoba riešenia: 20 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť • Samostatné alebo tímové vypracovanie zadania • Verbálne a vizuálne zdôvodnenie návrhu a procesu	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Uvedomiť si fázy vizuálnej tvorby (brief, výskum, návrh, realizácia, spätná väzba) • Rozumieť rozdielom medzi vizuálnou kompozíciou a vizuálnou stratégiou 2. Aplikácia • Vypracovať vizuálny výstup na zadanú tému s funkčným a estetickým cieľom • Pracovať iteratívne: skica – prototyp – spätná väzba – úprava 3. Integrovanie • Kombinovať obraz, text, typografiu a štruktúru do uceleného výstupu • Uplatniť znalosť farby, symbolu, hierarchie a médií v reálnom kontexte 4. Humanitná dimenzia • Reflektovať funkciu a dôsledky vizuálneho obsahu vo verejnom a digitálnom priestore • Zohľadniť kultúrne kódy a zodpovednosť vizuálnej výpovede 5. Starostlivosť • Pestovať precíznosť, konzistenciu a zrozumiteľnosť vizuálnej formy • Prejaviť záujem o funkciu dizajnu ako sprostredkovateľa významu 6. Metakognícia • Reflektovať svoje rozhodnutia v procese návrhu a prezentácie • Zdôvodniť použité stratégie a schopnosť reagovať na spätnú väzbu	
Stručná osnova predmetu: 1 Úvod: zadanie projektu, analýza cieľa a cieľovej skupiny	

2 Výskum a inšpirácia – moodboardy, referencie, benchmarking
3 Koncepcia a návrh: verbálne a vizuálne formulovanie zámeru
4 Tvorba vizuálnych prvkov – paleta, typografia, mriežka
5 Skicovanie a prototypovanie
6 Prezentácia prvých návrhov – spätná väzba a korekcia
7 Práca s rytmom, hierarchiou a kontinuitou vo výstupe
8 Digitálne rozpracovanie návrhu – príprava výstupov
9 Vizuálny test – aplikácia výstupu v kontexte prostredia alebo média
10 Príprava finálneho výstupu a konzultácie
11 Finálne úpravy, dokumentácia, technická príprava
12 Prezentácia projektov – výstava, feedback, sebareflexia

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet nadväzuje na teoreticko-praktické kurzy Základy vizuálnej komunikácie I. a II. a/ alebo Výtvarné minimum pre digitálnych autorov, pričom kladie dôraz na praktické uplatnenie nadobudnutých poznatkov v podmienkach zadania.
Zameriava sa na overenie a rozšírenie vizuálnych zručností prostredníctvom samostatných a tímových projektov – od návrhu konceptu, cez prototypovanie, testovanie až po prezentáciu.
Študenti pracujú na výstupe, ktorý má funkčný, estetický a komunikačný cieľ: vizuálna identita, miniséria plagátov, sada rozhraní, informačný systém alebo vizuálna inštalácia.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI65/26	**Názov predmetu:** Vybrané kapitoly z dejín filmu I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Účasť a diskusia: 30 % Písomná analýza vybraného filmového princípu (v texte alebo vizuálnej eseji): 40 % Skupinová prezentácia: prenos filmového princípu do digitálneho média: 30 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť na výučbe • Odovzdanie všetkých výstupov • Aktívna participácia a schopnosť prepájať film s digitálnym umením	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti Študent bude získané vedomosti schopný samostatne aplikovať pri výučbe na iných predmetoch či príprave vlastných školských cvičení, ako aj pri písaní záverečnej práce. 2. Aplikácia Po absolvovaní predmetu bude študent schopný rozlišovať jednotlivé etapy, smery a školy v rámci dejín svetového filmu, interpretovať a usúvzťažňovať medzi sebou vybrané tvorivé prístupy a dobové realizačné postupy. 3. Integrovanie Analýza, interpretácia a komparácia vybraných filmových diel s ohľadom na ich historický vývoj a žánrové zaradenie v rámci dejín svetovej kinematografie s prihliadnutím na dobový kontext ich vzniku a vývinové premeny tvorby. 4. Humanitná dimenzia • Chápať film ako médium historickej pamäti a kultúrneho jazyka • Diskutovať o filme ako nástroji reprezentácie, štruktúry a kritiky 5. Starostlivosť Študent sa oboznámi s historicko-spoločenským kontextom, v ktorom vybrané filmové diela vznikali v období od r. 1830-1950, a nadobudne prehľad o tematických, tvorivých a technologických špecifikách daného historického obdobia 6. Metakognícia • Reflektovať vlastný spôsob vnímania filmového obrazu	

• Rozlíšiť medzi technologickou inováciou a estetickou stratégiou

Stručná osnova predmetu:

1. O. Welles a jeho význam pre rozvoj filmovej réžie,
2. Francúzsky poetický realizmus,
3. Film a propaganda,
4. Free Cinema v Anglicku,
5. Taliansky filmový neorealizmus

Odporúčaná literatúra:

Bordwell, D. – Thompsonová, K., Dějiny filmu. Praha: AMU 2008, 828 s.
Mišíková, K. – Filová, E. – Mikušová, M. Kapitoly z dejín svetového filmu. (elektronické skriptá) Bratislava: FTF VŠMU 2015, 179 s.
Sadoul, G. Dejiny filmu. Praha: Orbis 1958, 479 s.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Študent porozumie základným vývojovým historickým etapám a umeleckým, estetickým a formálnym zmenám v oblasti dejín filmového umenia. Získa prehľad o tvorivých, výrazových a vývojových premenách uplatňovaných pri tvorbe filmových diel.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

Mgr. art. Soňa Uriková

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI66/26	**Názov predmetu:** Vybrané kapitoly z dejín filmu II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Účasť a diskusia: 30 % Písomná analýza vybraného filmového princípu (v texte alebo vizuálnej eseji): 40 % Skupinová prezentácia: prenos filmového princípu do digitálneho média: 30 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť na výučbe • Odovzdanie všetkých výstupov • Aktívna participácia a schopnosť prepájať film s digitálnym umením	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti Študent bude získané vedomosti schopný samostatne aplikovať pri výučbe na iných predmetoch či príprave vlastných školských cvičení, ako aj pri písaní záverečnej práce. 2. Aplikácia Po absolvovaní predmetu bude študent schopný rozlišovať jednotlivé etapy, smery a školy v rámci dejín svetového filmu, interpretovať a usúvzťažňovať medzi sebou vybrané tvorivé prístupy a dobové realizačné postupy. 3. Integrovanie Analýza, interpretácia a komparácia vybraných filmových diel s ohľadom na ich historický vývoj a žánrové zaradenie v rámci dejín svetovej kinematografie s prihliadnutím na dobový kontext ich vzniku a vývinové premeny tvorby. 4. Humanitná dimenzia • Chápať film ako médium historickej pamäti a kultúrneho jazyka • Diskutovať o filme ako nástroji reprezentácie, štruktúry a kritiky 5. Starostlivosť Študent sa oboznámi s historicko-spoločenským kontextom, v ktorom vybrané filmové diela vznikali v období od r. 1850-1980, a nadobudne prehľad o tematických, tvorivých a technologických špecifikách daného historického obdobia 6. Metakognícia • Reflektovať vlastný spôsob vnímania filmového obrazu	

• Rozlíšiť medzi technologickou inováciou a estetickou stratégiou

Stručná osnova predmetu:

1. Francúzska nová vlna,
2. Poľská filmová škola,
3. Česká nová vlna,
4. Taliansky film 60. rokov 20. storočia,
5. Európske kinematografie na prelome 50. a 60. rokov 20. storočia,
6. Švédsky film v ére I. Bergmana

Odporúčaná literatúra:

Bordwell, D. – Thompsonová, K., Dějiny filmu. Praha: AMU 2008, 828 s.
Mišíková, K. – Filová, E. – Mikušová, M. Kapitoly z dejín svetového filmu. (elektronické skriptá) Bratislava: FTF VŠMU 2015, 179 s.
Sadoul, G. Dejiny filmu. Praha: Orbis 1958, 479 s.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Študent porozumie základným vývojovým historickým etapám a#umeleckým, estetickým a formálnym zmenám v#oblasti dejín filmového umenia. Získa prehľad o#tvorivých, výrazových a vývojových premenách uplatňovaných pri tvorbe filmových diel.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

Mgr. art. Soňa Uriková

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI67/26	**Názov predmetu:** Vybrané kapitoly z dejín hudby I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Účasť a diskusia: 30 % Seminárna práca na vybranú tému: 40 % Prezentácia a argumentácia k vybranému dielu alebo smeru: 30 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 60 % účasť • Odovzdanie seminárnej práce • Schopnosť samostatne prezentovať vybranú tému v kontexte predmetu	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Poznať hlavné tendencie raného a stredného 20. storočia (futurizmus, experiment, serializmus, elektroakustika) • Identifikovať vybraných skladateľov, školy a technologické centrá (Kolín, Paríž, Darmstadt, Bratislava) 2. Aplikácia • Analyzovať počúvané dielo a identifikovať použité stratégie (mikrotonalita, preparácia, koláž, novátorské nástroje) • Vnímať vývoj zvuku ako vývoj médií, telesnosti, priestoru a konceptu 3. Integrovanie • Prepájať historické postupy s aktuálnymi formami experimentálnej tvorby • Vnímať vývoj zvukovej tvorby v súvislosti s vizuálnym a performatívnym umením 4. Humanitná dimenzia • Reflektovať spoločenské, ideologické a technologické vplyvy na hudobnú estetiku • Chápať hudbu ako nástroj poznania, expresie a experimentu 5. Starostlivosť • Rozvíjať otvorenosť voči neštandardným formám zvuku a štruktúry • Prejaviť záujem o súvislosti medzi historickou a súčasnou zvukovou kultúrou 6. Metakognícia • Uvedomiť si vlastné počúvacie vzorce a preferencie	

• Reflektovať limity a možnosti percepcie experimentálneho zvuku

Stručná osnova predmetu:
• Taliansky a ruský futurizmus – hluk a stroje ako zdroj hudby
• Americká experimentálna hudba – Ives, Cowell, Cage, Nancarrow
• Nové tónové systémy a nástroje – Partch, Scelsi
• Edgard Varèse a idea organizovaného zvuku
• Elektroakustická a konkrétna hudba – médiá, štúdiá, centrá
• Messiaen a systém modov; Darmstadtská škola a serializmus
• Xenakis a stochastické modely
• Sonorizmus a poľská avantgarda
• Ligeti, Kagel, Schnebel – pluralita prístupov a formálnych experimentov

Odporúčaná literatúra:
• Cox, C. (ed.): Audiokultúra. Texty o modernej hudbe
• Nyman, M.: Experimentálna hudba. Cage a iní
• Hrčková, N. (ed.): Dejiny hudby VI (1)
• Martináková, Z.: Kapitoly z hudby 20. storočia

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet poskytuje úvod do vybranej problematiky hudby 20. storočia, ktorá bude prezentovaná najmä pohľadom na tvorbu umeleckých osobností zásadným spôsobom formujúcich súčasnú zvukovú kultúru. Pozornosť sa venuje najmä obdobiu prvých piatich dekád 20. storočia – od futurizmu cez zrod americkej experimentálnej hudby až po etablovanie základov elektronickej a konkrétnej hudby.
Študenti získajú orientáciu v kľúčových pojmoch a tvorivých stratégiách avantgardy a moderny, pričom výučba kladie dôraz na kontextualizáciu a analytické počúvanie.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI68/26	**Názov predmetu:** Vybrané kapitoly z dejín hudby II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Účasť a diskusia: 30 % Seminárna práca (vybraná téma z okruhov): 40 % Prezentácia s interpretáciou a diskusiou: 30 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 60 % účasť • Odovzdanie seminárnej práce v stanovenom rozsahu • Schopnosť kritickej argumentácie a relevantného prepojenia s umeleckou praxou	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Identifikovať základné estetické princípy konceptuálneho, minimalistického a ambientného myslenia • Poznať predstaviteľov a hnutia ako Fluxus, indeterminizmus, New York School, minimalizmus, ambient, plunderphonics 2. Aplikácia • Využiť poznatky o historických dielach pri koncipovaní vlastných kompozičných alebo výskumných prístupov • Uplatniť porozumenie voči alternatívnym časovým, štrukturálnym a dramaturgickým modelom 3. Integrovanie • Prepojiť formálne stratégie s multimediálnymi, performatívnymi alebo intermediálnymi aspektmi tvorby • Uvažovať o hudbe ako o otvorenom systéme so sociálnym, environmentálnym alebo technologickým presahom 4. Humanitná dimenzia • Reflektovať hodnotové a etické rámce experimentálnej tvorby • Chápať hudbu ako nástroj poznania a intervencie 5. Starostlivosť • Prejaviť záujem o súčasné formy experimentu a prechodových žánrov • Uvedomiť si význam historických stratégií pre vlastnú umeleckú identitu 6. Metakognícia	

• Rozvíjať schopnosť formulovať vlastné hodnotenie zvukovej skúsenosti
• Kriticky vnímať vzťah medzi tvorbou, počúvaním a kultúrnym kontextom

Stručná osnova predmetu:
• Aleatorika a indeterminizmus: newyorská škola, Brown, Cage, Feldman, Wolff
• Concept art, happening, event, Fluxus – zvuk ako udalosť a myšlienka
• Česká a slovenská hudba 50.– 60. rokov v kontexte východoeurópskej avantgardy
• Minimalizmus: Young, Riley, Reich, Glass – repetícia, fáza, proces
• Britská experimentálna škola – Bryars, Cardew, Skempton
• Ambientná hudba – Brian Eno a stratégiá zvukového prostredia
• Postmoderna: recyklácia, pluralita, hybridita – Berio, Goebbels, Marclay, Schnittke, Zorn a iní.
• Alternatívne žánre a intermediálne prístupy: hudba „na pomedzí“
• Slovenská a česká hudba od 60. rokov po súčasnosť

Odporúčaná literatúra:
• Cox, C. (ed.): Audiokultúra
• Nyman, M.: Experimentálna hudba. Cage a iní
• Hrčková, N.: Dejiny hudby VI (2)
• Dorůžka, P.: Hudba na pomezí
• Martináková, Z.: Kapitoly z hudby 20. storočia
• Gasset, J.O.Y.: Eseje o umení

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Druhý diel predmetu nadväzuje na tematické okruhy zo zimného semestra a rozvíja ich smerom k prúdom, ktoré formovali experimentálnu, intermediálnu a konceptuálnu hudobnú tvorbu od 60. rokov 20. storočia po súčasnosť.
Pozornosť sa venuje postseriálnym prístupom, aleatorike, konceptuálnym stratégiám, Fluxusu, minimalizmu, ambientnej hudbe, ako aj aktuálnym prejavom hudobnej postmoderny a hybridných žánrov na pomedzí umenia a experimentu.
Cieľom je nielen porozumieť histórii ideí a foriem, ale aj ich aktívne prepájať s digitálnym a AI-podporovaným umeleckým myslením.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI69/26	**Názov predmetu:** Vybrané kapitoly z dejín výtvarného umenia I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Účasť a seminárna diskusia: 30 % Krátka analýza historického diela v súvislosti so súčasným médiom: 40 % Vizuálna prezentácia „štýlovej reinterpretácie“ (samostatne alebo v tíme): 30 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť • Odovzdanie písomného/vizuálneho zadania • Preukázanie schopnosti tvorivo aplikovať poznatky v umeleckom uvažovaní	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Vymenovať a charakterizovať výtvarné smery ako barok, klasicizmus, romantizmus, realizmus, symbolizmus, japonizmus, secesia, impresionizmus, pointilizmus, fauvizmus, kubizmus, futurizmus, konštruktivizmus • Poznať ich základné princípy, vizuálny jazyk a historický kontext 2. Aplikácia • Aplikovať poznatky o štýle na vizuálnu analýzu diela • Identifikovať štýlové znaky vo vlastnej tvorbe a vedome ich variovať či dekonštruovať 3. Integrovanie • Prepojiť výtvarné stratégie s postupmi v súčasných digitálnych vizualizáciách, v dizajne, v 3D prostrediach alebo v generatívnom umení • Chápať výtvarný štýl ako nástroj organizácie priestoru, tvaru, farby a významu 4. Humanitná dimenzia • Reflektovať vizuálne dedičstvo ako živý jazyk, ktorý možno rozvíjať, recyklovať alebo kriticky interpretovať • Vnímať historické štýly v kontexte hodnôt, ideológií a estetických vízií 5. Starostlivosť • Rozvíjať schopnosť vnímať kontinuitu a prerušovanie vo výtvarnej tradícii • Uvedomiť si, že každý štýl je zároveň konvenciou aj príležitosťou na tvorivý prepis 6. Metakognícia • Reflektovať vlastný vizuálny jazyk v kontexte historických predlôh	

• Vnímať štýl ako umeleckú stratégiu, nie len ako dekoratívny prvok

Stručná osnova predmetu:

1 Úvod: Prečo dnes znova uvažovať o výtvarnom štýle?
2 Barok: svetlo, kontrast, dramatickosť – dynamika v priestore
3 Klasicizmus: forma, proporcia, rovnováha – geometria obrazu
4 Romantizmus a symbolizmus: emócia, nálada, mytológia
5 Realizmus a naturalizmus: vizuálna presnosť a každodennosť
6 Japonizmus, plochá perspektíva a modulárny ornament
7 Secesia: línia, ornament, syntéza umení – vektorové myslenie
8 Impresionizmus, pointilizmus, kolorizmus – pixely a fragmentácia
9 Fauvizmus a expresionizmus: gestus, farba, štruktúra plochy
10 Kubizmus: dekompozícia, viacnásobná perspektíva, textúra
11 Futurizmus, konštruktivizmus: pohyb, smerovanie, sieťová kompozícia
12 Záver: historické štýly ako zásobáreň vizuálnych stratégií pre nové médium

Odporúčaná literatúra:

GOMBRICH, E.: Příběh umění. 1. vyd. Praha : Argo, 2006. ISBN 80-7203-143-0
HUYGHE, R.: et al. Encyklopedie Umění renesance a baroku: Ed. Umění a Lidstvo Larousse. 1. vyd. Praha : Odeon, 1970.
HUYGHE, R. et al.: Encyklopedie Umění nové doby: Ed. Umění a Lidstvo Larousse. 1. vyd. Praha : Odeon, 1974.
Foster, H. – Kraussová, R. – Bois, Y.-A. – Buchloh, B.H.D.: Umění po roce 1900. Modernismus. Antimodernismus. Postmodernismus. Praha : Slovart, 2007, nové doplnené vydanie 2015.
Walther, F. I. (ed.): Umění 20. století. Praha: Slovart, 2004.
Lucie-Smith, E. Art Today. Praha : Slovart, 1996.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Predmet sa zameriava na výber výtvarných štýlov a smerov od novoveku po začiatok 20. storočia, ktoré sú dodnes relevantné pre súčasnú tvorbu v oblasti digitálneho, intermediálneho a hybridného umenia. Namiesto chronológie kladie dôraz na kľúčové estetické, vizuálne a priestorové princípy, ktoré možno reflektovať, apropriovať alebo algoritmizovať v súčasnej umeleckej praxi.
Výučba kombinuje historický výklad s analytickým čítaním obrazov a diskusiou o tom, ako sa určité výtvarné riešenia, stratégie alebo vizuálne archetypy prenášajú do nových médií, VR, AI vizualít či vizuálneho dizajnu.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

Mgr. Lucia Gregorová Stach, PhD.Mgr. Gabriela Garlátyová, Ph.D.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI70/26	**Názov predmetu:** Vybrané kapitoly z dejín výtvarného umenia II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť a diskusia: 30 % Písomná alebo vizuálna esej o vybranom smere a jeho transformácii: 40 % Krátka prezentácia: „Ako by daný smer vyzeral v digitálnom prostredí dnes“: 30 % Podmienky hodnotenia: • Účasť na výučbe min. 80 % • Schopnosť prepájať teóriu s vlastnou tvorivou alebo analytickou prácou • Odovzdanie všetkých výstupov a aktívna účasť v seminárnej diskusii	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Charakterizovať smery ako kubizmus, konštruktivizmus, suprematizmus, surrealizmus, abstraktný expresionizmus, minimalizmus, konceptuálne umenie, feministické umenie, postmodernizmus, nové médiá, generatívne vizuálno 2. Aplikácia • Preložiť výtvarné stratégie do súčasného výtvarného alebo digitálneho média • Použiť formálne princípy týchto smerov ako súčasť vlastného vizuálneho výskumu 3. Integrovanie • Prepájať výtvarné smery s vývojom v oblasti technológie, filozofie a vizuálnej kultúry • Vnímať digitálne prostredia ako pokračovanie historického výtvarného myslenia 4. Humanitná dimenzia • Reflektovať spoločenské, politické a identitné vrstvy jednotlivých smerov • Chápať výtvarnú prax ako nástroj kritiky, pamäte, analýzy a alternatívnej reprezentácie 5. Starostlivosť • Uvedomiť si kultúrny a etický význam výtvarných inovácií • Prejaviť záujem o prepisovanie a aktualizáciu výtvarných archetypov v novom médiu 6. Metakognícia • Kriticky vyhodnocovať vlastné vzory a výtvarné preferencie • Rozlíšiť medzi aplikáciou historickej formy a tvorivým nadviazaním na princíp	
Stručná osnova predmetu:	

1 Úvod: prečo sú výtvarné smery 20. storočia stále aktuálne?
2 Kubizmus a jeho dedičstvo: fragmentácia, multiperspektíva, VR priestor
3 Konštruktivizmus a modulárne myslenie: vizuálny systém ako generatívny algoritmus
4 Suprematizmus a minimalizmus: čistá forma, kompozícia, štruktúra
5 Surrealizmus a psychický automatizmus: od snov ku strojom snívania
6 Abstraktný expresionizmus a gestická vizualita: dotyk, pohyb, senzory
7 Konceptuálne umenie: idea ako médium, text, inštrukcia, prompt
8 Feministické a politické umenie: telo, identita, zviditeľnenie
9 Postmodernizmus: apropriácia, irónia, remix a archív
10 Nové médiá a sieťová estetika: interaktivita, rozhranie, dátový obraz
11 Generatívne a AI umenie ako nová vizuálna paradigma
12 Syntéza: štýl ako otvorená metodológia – diskusia, príklady, vizuálne mapovanie

Odporúčaná literatúra:

GOMBRICH, E.: Příběh umění. 1. vyd. Praha : Argo, 2006. ISBN 80-7203-143-0
HUYGHE, R. et al.: Encyklopedie Umění nové doby: Ed. Umění a Lidstvo Larousse. 1. vyd. Praha : Odeon, 1974.
Foster, H. – Kraussová, R. – Bois, Y.-A. – Buchloh, B.H.D.: Umění po roce 1900. Modernismus. Antimodernismus. Postmodernismus. Praha : Slovart, 2007, nové doplnené vydanie 2015.
Walther, F. I. (ed.): Umění 20. století. Praha: Slovart, 2004.
Lucie-Smith, E. Art Today. Praha : Slovart, 1996.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet sa zameriava na kľúčové výtvarné smery, ktoré ovplyvnili formovanie vizuálneho jazyka moderného a súčasného umenia s dôrazom na tie princípy a stratégie, ktoré možno aplikovať v digitálnom, hybridnom a generatívnom umení.
Študenti analyzujú estetické, konceptuálne a mediálne inovácie od začiatku 20. storočia po prelom digitálneho veku. Dôraz sa kladie na schopnosť porozumieť jednotlivým smerom ako otvoreným nástrojovým sústavám, ktoré umožňujú aktualizácie v prostredí nových technológií, VR/AR, interaktívnych inštalácií a AI generovaných vizualít.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

Mgr. Lucia Gregorová Stach, PhD.Mgr. Gabriela Garlátyová, Ph.D.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI58/26	**Názov predmetu:** Výtvarné minimum pre digitálnych autorov
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Účasť a práca na cvičeniach: 30 % Vizuálny návrh k vlastnému projektu (plagát, sekvencia, rozhranie): 40 % Verbálna prezentácia a reflexia výtvarného riešenia: 30 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť • Samostatne vypracovaný výtvarný výstup • Jasná argumentácia a kontextualizácia výtvarného riešenia	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Poznať základné výtvarné prvky: tvar, farba, svetlo, kontrast, priestor • Rozumieť ich významu v obrazovej komunikácii a multimediálnej tvorbe 2. Aplikácia • Navrhnúť základný vizuálny koncept alebo kompozíciu • Využiť farbu, svetlo a znak vedome a účelovo 3. Integrovanie • Prepojiť vizuálne zložky s hudbou, pohybom alebo naratívom • Premýšľať o obraze ako o významotvornom prvku v tvorbe 4. Humanitná dimenzia • Chápať obraz ako nositeľa kultúrnych, emocionálnych a symbolických vrstiev • Vnímať obraz v kontexte konvencií a kódov súčasnej vizuálnej kultúry 5. Starostlivosť • Rozvíjať citlivosť pre kompozičnú rovnováhu a výtvarnú zrozumiteľnosť • Uvedomiť si zodpovednosť vizuálneho rozhodnutia vo verejnom priestore 6. Metakognícia • Reflektovať vlastné vizuálne voľby • Formulovať estetické a funkčné argumenty pri tvorbe výtvarného výstupu	
Stručná osnova predmetu: 1 Úvod do výtvarného myslenia – vizualita ako jazyk	

2 Základné výtvarné prvky: bod, línia, tvar, plocha
3 Kompozícia – zlatý rez, rovnováha, rytmus, smer
4 Farba ako nositeľ významu – psychológia a funkcia farby
5 Svetlo ako dramaturgický prvok – výraz, atmosféra, tón
6 Symbol, ikona, znak – vizuálny jazyk v digitálnom prostredí
7 Typografia, layout a vizuálna architektúra informácie
8 Priestor v obraze – hĺbka, perspektíva, vrstvenie
9 Obraz v čase – sekvencia, storyboard, rytmizácia
10 Príklady z praxe – analýza výtvarnej vrstvy multimediálnych diel
11 Konzultácie k vizuálnemu návrhu výstupu
12 Prezentácia a reflexia: vlastný návrh výtvarnej vrstvy projektu

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet poskytuje základné výtvarné vedomosti a zručnosti študentom, ktorí nemajú predchádzajúce výtvarné vzdelanie – najmä študentom hudobného a filmového zamerania.
Cieľom je osvojiť si vizuálny jazyk ako nástroj tvorby, porozumenia a komunikácie v rámci multimediálnych, audiovizuálnych a interaktívnych diel.
Obsah kurzu je štruktúrovaný didakticky – od formálnych základov cez význam farby, svetla a znaku až po praktické uplatnenie v návrhu vizuálnej vrstvy vlastného výstupu.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
prof. Dr.hab. Arkadiusz Marcinkowskidoc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI114/26	**Názov predmetu:** Výtvarné stratégie a kompozícia
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Priebežná tvorba, účasť, konzultácie: 30 % Autorská séria min. 3 výstupov: 50 % Dokumentácia a reflexia výstupov (text + vizuál): 20 % Podmienky hodnotenia: • Účasť na minimálne 80 % výučby • Vizualita a koncepčnosť výtvarného výstupu • Reflektovaný proces tvorby a schopnosť prezentovať výsledok	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Pozná základné princípy a prvky výtvarnej kompozície • Chápe historické a súčasné kontexty výtvarného myslenia 2. Aplikácia • Aplikuje kompozičné princípy vo vlastnej výtvarnej tvorbe • Vytvára jednoduché autorské výstupy s rôznymi výtvarnými prístupmi 3. Integrovanie • Spojí teoretické poznatky s vizuálnou analýzou a tvorbou • Prepája techniky a stratégie do jednotného výrazu 4. Humanitná dimenzia • Vníma výtvarné dielo ako kultúrny a komunikačný akt • Reflektuje pozíciu autora a jeho vizuálne rozhodovanie 5. Starostlivosť • Rozvíja zodpovednosť za výtvarnú integritu výstupu • Kultivuje schopnosť hodnotiť a korigovať vlastné dielo 6. Metakognícia • Kriticky hodnotí svoj proces tvorby a jeho vývoj • Identifikuje oblasti ďalšieho umeleckého rastu	
Stručná osnova predmetu: 1 Úvod do výtvarnej kompozície, význam a dejiny	

2 Línie, tvary, textúra – základné výtvarné prvky
3 Farba a svetlo ako výrazové prostriedky
4 Priestor, perspektíva a hĺbka v obraze
5 Rytmus, dynamika a pohyb v kompozícii
6 Typy kompozície – symetria, asymetria, centrálne riešenie
7 Kompozičné stratégie v historických dielach
8 Experimentálne výtvarné stratégie a formálne inovácie
9 Práca s kontrastom, výrazom a atmosférou
10 Tvorba výtvarného konceptu – plán, skica, realizácia
11 Autorská tvorba: príprava finálnej série
12 Prezentácia, spätná väzba, hodnotenie

Odporúčaná literatúra:

• Arnheim, R.: Vizuálne myslenie. Slovenský spisovateľ, 2000.
• Gombrich, E. H.: Príbeh umenia. Ikar, 2002.
• Harris, J.: Kompozícia v umení: Princípy a techniky. Thames & Hudson, 2010.
• Zangwill, N.: Estetika a teória umenia. Routledge, 2015.
• Freedberg, D., Gallese, V.: Moc obrazu: Kognitívne základy estetiky. Oxford University Press, 2007.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Charakteristika predmetu
Predmet kladie dôraz na rozvoj výtvarného a kompozičného myslenia s cieľom oboznámiť študentov so základnými princípmi a stratégiami výtvarnej tvorby. Poskytuje praktické nástroje na analýzu a realizáciu vizuálne koherentných a konceptuálne premyslených výtvarných výstupov. Pripravuje pôdu pre ďalšie umelecké a technologicky orientované predmety.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

Mgr. art. Natália Šimonová, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI116/26	**Názov predmetu:** Výtvarné techniky
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Priebežná tvorba, účasť, konzultácie: 30 % Autorská séria min. 3 výstupov v rôznych technikách: 50 % Dokumentácia a reflexia výstupov (textová + vizuálna forma): 20 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť na výučbe • Kreatívne zvládnutie techník a vizuálna integrita výstupu • Jasná koncepcia a schopnosť prepojiť materiál, tému a výraz	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Orientuje sa v základných výtvarných technikách kresby a grafiky • Pozná výrazové možnosti tradičných materiálov 2. Aplikácia • Vytvorí vlastné výtvarné práce v technikách ako kresba ceruzkou, uhlom, pastelom, linoryt, suchá ihla, monotypia, drevoryt • Vie kombinovať viacero techník v jednom výstupe 3. Integrovanie • Dokáže prepojiť technickú zručnosť s výtvarnou koncepciou • Reflektuje materiálové, výrazové a obsahové možnosti jednotlivých prístupov 4. Humanitná dimenzia • Rozvíja individuálny autorský prístup a tvorivú výpoveď • Chápe význam tradičných výtvarných techník v súčasnej tvorbe 5. Starostlivosť • Venuje pozornosť precíznosti, dôslednosti a remeselnej kvalite • Kultivuje výtvarný výraz a estetické myslenie 6. Metakognícia • Kriticky reflektuje vlastnú tvorbu • Uvedomuje si potenciál technických obmedzení a ich tvorivé využitie	
Stručná osnova predmetu:	

1 Úvod do kresby – materiály, nástroje, formáty
2 Kresba ceruzkou – línia, tieňovanie, perspektíva
3 Kresba uhlom – kontrast, výraz, techniky
4 Kresba pastelom – farba, vrstvenie, svetlo a tieň
5 Základy linorytu – návrh, prenos, vyrezávanie
6 Tlač linorytu – ručná tlač, variácie, textúra
7 Technika suchej ihly – nástroje, prenos motívu
8 Tlač suchej ihly – vrstvenie, farebné verzie
9 Monotypia – jednorazová tlač, experiment
10 Drevoryt – klasická a expresívna verzia
11 Experimentálna grafika – kombinácie, koláž, miešané médiá
12 Konzultácie a prezentácia portfólia

Odporúčaná literatúra:
• Berger, J.: Spôsoby videnia
• Petřivý, V.: Grafické techniky: tradičné a experimentálne
• Zeppelzauer, J.: Kresba ako základ výtvarného myslenia
• Oficiálne tutoriály a ukážky: YouTube, printmaking.org, výstavné katalógy výtvarníkov
• Výstavné prehliadky a diela súčasných autorov grafiky

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet poskytuje základné zručnosti v oblasti kresby a grafických techník, ktoré sú kľúčové pre rozvoj výtvarného myslenia a multimediálnej praxe. Dôraz sa kladie na osvojenie technického základu a vizuálneho výrazu v tradičných výtvarných médiách, pričom predmet slúži aj ako východisko pre ďalšiu digitálnu a hybridnú tvorbu v študijnom programe.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Peter Valiska-Timečko, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI115/26	**Názov predmetu:** Výtvarný koncept a výskum v umení
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Cvičenie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 3 **Za obdobie štúdia:** 42 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Priebežné konzultácie a účasť: 30 % Vypracovanie výskumného zámeru: 40 % Prezentácia a reflexia výstupu: 30 % Podmienky hodnotenia: • Účasť na minimálne 80 % výučby • Vypracovanie výskumného zámeru vo forme dokumentu a vizuálnej schémy • Aktívna účasť na diskusii, schopnosť formulovať a obhajovať vlastný zámer	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti • Rozumie pojmu výtvarného výskumu a konceptu v umení • Vie definovať výtvarný zámer a rámcové otázky projektu Aplikácia • Formuluje individuálny výskumný zámer a vytvára štruktúrovaný plán • Aplikuje metodológie výtvarného výskumu vo vlastnom tvorivom procese Integrovanie • Prepája teoretické poznatky a vlastnú tvorbu • Identifikuje relevantné kontexty a referencie pre výtvarný projekt Humanitná dimenzia • Reflektuje osobné motivácie a hodnotové východiská tvorby • Chápe výtvarný výskum ako spôsob porozumenia spoločenskému prostrediu Starostlivosť • Rozvíja zodpovedný a udržateľný prístup k výtvarnému výrazu • Rešpektuje komplexitu vizuálnej komunikácie a kultúrnej citlivosti Metakognícia • Kriticky hodnotí vlastné pracovné postupy a rozhodnutia • Formuluje vlastný umelecký postoj v dialógu s okolitým svetom	
Stručná osnova predmetu: 1 Úvod: Čo je výtvarný výskum a výtvarný koncept	

2 Vizuálne myslenie a obraz ako otázka
3 Metódy výskumu v umení: analýza, porovnávanie, rozvíjanie
4 Výber témy a formulácia výskumnej otázky
5 Kontexty: historický, kultúrny, osobný
6 Práca so zdrojmi: výtvarné referencie, texty, obrazové archívy
7 Návrh výtvarného výskumného zámeru
8 Metódy vizuálneho experimentovania
9 Vizuálny denník, mapa, schéma, storyboard
10 Konzultácie individuálnych výstupov
11 Prezentácia výskumného konceptu
12 Reflexia, spätná väzba, úpravy a finalizácia

Odporúčaná literatúra:

Gombrich, E. H. – Príbeh umenia, Ikar, 2017
Foster, H., Krauss, R., Bois, D., Buchloh, B. H. D. – Art Since 1900
Danto, A. C. – The Philosophical Disenfranchisement of Art
Bishop, C. – Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship
Barthes, R. – Smrť autora
Bourriaud, N. – Relational Aesthetics
Gombrich, E. H. – Tajemství obrazu a jazyk umění, Books&Pipes, 2021
Robert S. Nelson a Richard Shiff – Kritické pojmy dejín umenia, Slavart, 2004

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet rozvíja schopnosť študenta formulovať vlastný výtvarný zámer ako výskumný problém v umeleckom kontexte. Podporuje individuálnu motiváciu, konceptuálne myslenie a analytické uvažovanie o výtvarnom diele ako nástroji poznania a intervencie.
Cieľom je naučiť sa vytvárať výskumnú otázku, rámec, zámer a komunikačné stratégie, ktoré prepájajú umeleckú tvorbu s jej spoločenskými, vizuálnymi a výpovednými rovinami.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

doc. Mgr. art. Patrik Ševčík, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI53/26	**Názov predmetu:** Zahraničná prax
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 30	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Dochádzka a aktívna účasť na praxi: 40 %
Denník praxe a sebareflexia: 20 %
Záverečná správa o skúsenostiach: 20 %
Prezentácia a obhajoba skúseností: 20 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí absolvovať minimálne 80 % praxe v zahraničnej organizácii.
• Záverečné výstupy musia byť kompletne odovzdané a prezentované.
• Hodnotenie pozostáva z hodnotenia mentora, akademického supervízora a vlastnej sebareflexie.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť rozdiely v podnikateľských modeloch kreatívneho priemyslu v rôznych krajinách.
• Identifikovať hlavné výzvy a príležitosti pracovného trhu v zahraničnom kreatívnom sektore.
• Opísať právne a administratívne aspekty zahraničných umeleckých a kultúrnych projektov.
2. Aplikácia (Application)
• Aplikovať odborné znalosti v praxi v zahraničnom prostredí.
• Rozvíjať pracovné a manažérske zručnosti v medzinárodnom kreatívnom tíme.
• Experimentovať s rôznymi metódami tvorby, produkcie a marketingu v umeleckom priemysle.
3. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť teoretické poznatky z rôznych oblastí s pracovným prostredím v zahraničí.
• Zhodnotiť vlastné schopnosti v medzinárodnom kontexte a identifikovať profesijné smerovanie.
• Aplikovať interkultúrne kompetencie pri práci v globálnom tíme.
4. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Diskutovať o globálnych trendoch v kreatívnom priemysle a ich lokálnych dopadoch.
• Reflektovať svoje skúsenosti z pobytu v zahraničí a ich vplyv na profesijný rast.
5. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o dlhodobú medzinárodnú spoluprácu v kreatívnom sektore.
• Rozvíjať schopnosť efektívne komunikovať a pracovať v multikultúrnom prostredí.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)

• Hodnotiť vlastné profesijné smerovanie na základe zahraničnej pracovnej skúsenosti.
• Experimentovať s rôznymi prístupmi k organizácii práce a tímovej spolupráci v zahraničí.

Stručná osnova predmetu:

Tematické oblasti praxe
• Úvod do pracovného prostredia, nastavenie cieľov praxe
• Samostatná práca na zadaniach v rámci organizácie
• Interakcia s tímom, porozumenie firemným procesom
• Zapojenie do projektov, riešenie výziev a problémov
• Finalizácia projektov, vyhodnotenie skúseností
• Príprava výstupov (denník, správa, prezentácia) a obhajoba

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet umožňuje študentom získať priame pracovné skúsenosti v oblasti kreatívneho priemyslu, umenia a kultúry prostredníctvom celosemestrálneho pobytu v zahraničnom podniku, kultúrnej inštitúcii alebo umeleckom kolektíve.
Študenti budú pracovať v medzinárodne etablovaných umeleckých centrách, dizajnérskych štúdiách, produkčných spoločnostiach, herných štúdiách, kultúrnych organizáciách alebo start-upoch, kde budú aplikovať svoje odborné znalosti a rozvíjať profesionálne zručnosti v medzinárodnom prostredí.
Dôraz sa kladie na samostatnú prácu na reálnych projektoch, tímovú spoluprácu, interkultúrne zručnosti a porozumenie fungovaniu kreatívneho priemyslu na globálnej úrovni.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:

PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI118/26	**Názov predmetu:** Zvuková a strihová skladba I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na cvičeniach, seminároch: 30% Priebežné úlohy (zvukové/strihové): 50% Záverečný projekt (krátka ukážka): 20% • Úspešné absolvovanie: min. 60% z celkového hodnotenia. • Záverečný projekt: krátka audiovizuálna scéna (1 – 3 min.) demonštrujúca základné princípy nahrávania zvuku a strihu.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Definovať základné pojmy z oblasti filmového strihu, montáže a zvukovej tvorby. • Opísať rozdiely medzi analógovými a digitálnymi prístupmi pri strihu a práci so zvukom. Aplikácia (Application) • Aplikovať základné mikrofónne techniky v interiéri aj exteriéri; naučiť sa spracovať zvuk pomocou bežného softvéru. • Vytvoriť krátke strihové cvičenia s dôrazom na kontinuitu a jednoduchý rytmus (lineárny aj nelineárny strih). Integrovanie (Integration) • Kombinovať zvukovú a strihovú zložku do ucelených krátkych ukážok (napr. jednoduchý rozhovor, krátka atmosférická scéna). • Spájať historické a teoretické poznatky (napr. klasické montážne školy) s modernou digitálnou praxou. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Uvedomiť si vplyv zvukovej a strihovej skladby na emócie a pochopenie deja. • Rozvíjať tímovú spoluprácu v roliach zvukára, strihača a režiséra (základná komunikácia, zdieľanie materiálov). Starostlivosť (Caring) • Rešpektovať autorské práva a etiku pri používaní hudby či iných zvukových záznamov. • Zodpovedne pristupovať k strihovej a zvukovej čistote – t. j. kvalitné klapky, názvy súborov, usporiadanie projektu. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Analyzovať vlastné cvičenia (zvukové aj strihové) a prijímať konštruktívnu spätnú väzbu.
• Objavovať základy nových trendov (vrátane AI), no sústrediť sa predovšetkým na zvládnutie tradičných základov.

Stručná osnova predmetu:
(Každý druhý týždeň sa strieda blok zameraný na strih alebo zvuk.)
1 Strih História a vývoj montáže (analógový vs. digitálny strih), základné pojmy (strih, záber, sekvencia).
2 Zvuk Čo je zvuk? Základy akustiky, typy mikrofónov, základná technika nahrávania.
3 Strih Lineárny vs. nelineárny strih, softvérové nástroje, základy časovej osi.
4 Zvuk Nahrávanie dialógu a ruchov v interiéri / exteriéri, základný editing.
5 Strih Rytmus a kontinuita, jednoduché prechody, strih na pohyb a strih na emóciu.
6 Zvuk Základy digitálnej postprodukcie: čistenie zvuku, AI ako doplnok (detekcia šumu).
7 Strih Praktické cvičenia: krátka montáž (1 – 2 min.) s dôrazom na základnú stavbu scény.
8 Zvuk Mix a jednoduchý mastering: ekvalizácia, úprava hlasitosti, základné pluginy.
9 Strih Strih rozhovoru, práca s dvomi kamerami, synchronizácia (klapka, prípadne AI doplnok).
10 Zvuk Zvukové cvičenie: jednoduchý projekt so zvukovou atmosférou (hudba, ruchy).
11 Spoločné Konzultácie a dolaďovanie zvukovo-strihových cvičení.
12 Spoločné Finálna prezentácia a diskusia výstupov.

Odporúčaná literatúra:
Knihy na strih:
1. Ľudovít Labík: Dramaturgia strihovej skladby
2. Walter Murch: In the Blink of an Eye
Knihy na zvuk:
1. Michel Chion: Audio-Vision: Sound on Screen
2. Radim Lapčík: Filmový zvuk pro nezvukaře

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Porozumieť základom filmového strihu a zvukovej tvorby – teoretické poznatky o histórii, analógových vs. digitálnych prístupoch.
2. Osvojiť si základné techniky nahrávania, editácie a postprodukcie zvuku s dôrazom na tradičné postupy.
3. Získať prehľad o fundamentálnych princípoch strihovej montáže – lineárny a nelineárny strih, práca s kontinuitou a rytmom.
4. Vyskúšať mierne presahy do AI nástrojov – napr. detekcia klapiek, základná synchronizácia – pre ilustráciu moderných trendov, no s dôrazom na tradičné metódy.
5. Pripraviť študentov na komplexnejšie a pokročilé disciplíny zvukovej a strihovej tvorby, ktoré ich čakajú v 2. ročníku.
Charakter ateliérovej výučby
Predmet Zvuková a strihová skladba I. kladie dôraz na základné teoretické východiská i praktické začiatky v oblasti zvukovej a strihovej tvorby. Náplň tvoria predovšetkým tradičné metódy nahrávania, spracovania zvuku a filmového strihu, s miernym presahom do možností umelej inteligencie (AI) ako doplnkového nástroja.
Rozsah výučby:
• Celkový rozsah práce študenta: cca 100 hodín na semester
• Kontaktná výučba: približne 24 hodín (2 hodiny praktických cvičení/seminárov týždenne počas 12 týždňov)

• Individuálna práca: cca 76 hodín (samostatné zadania, cvičenia, príprava na praktické ukážky a projekty)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Peter Harum, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI119/26	**Názov predmetu:** Zvuková a strihová skladba II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na cvičeniach, seminároch: 30% Priebežné úlohy (strihové/zvukové): 40% Záverečný projekt (komplexnejšia scéna): 30% • Na úspešné absolvovanie je potrebné získať aspoň 60% z celkového hodnotenia. • Záverečným výstupom je rozsiahlejšia scéna (3 – 5 min.) s viacstopovým zvukom a pokročilejším strihom, ktorá preukáže zvládnutie náročnejších techník (prípadne mierne využitie AI).	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Identifikovať pokročilé strihové techniky (paralelná montáž, cross-cutting, match cut). • Opísať princípy pokročilého zvukového dizajnu (hudobné vrstvenie, priestorové zvukové formáty). Aplikácia (Application) • Realizovať strih s viacerými kamerami (synchronizácia, výber klapiek, triedenie). • Aplikovať pokročilejšie postupy mixáže a masteringu (ekvalizácia, kompresia, hudobné aranžmány). Integrovanie (Integration) • Prepájať teoretické znalosti (napr. psychologické pôsobenie rytmu) s konkrétnymi postupmi pri tvorbe scény. • Kombinovať obrazové a zvukové vrstvy do komplexnejšej štruktúry (napr. dramatická scéna so silnou hudobnou linkou). Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Všímať si emocionálne a kultúrne aspekty zvuku a montáže – ako diváci reagujú na konkrétne formy strihu či zvukové efekty. • Rozvíjať zmysel pre tímovú kooperáciu – zapojenie režiséra, kameramana, skladateľa hudby. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť zodpovednosť za technickú a estetickú kvalitu výsledného diela. • Rešpektovať autorské práva, licencie a etické limity pri používaní archívneho zvukového materiálu alebo hudby. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Systematicky skúmať účinky strihu a zvuku na výsledný dojem, experimentovať a vyhodnocovať spätnú väzbu.
• Aktívne vyhľadávať nové softvérové riešenia (vrátane AI pluginov), no vždy ich hodnotiť v kontexte tradičných techník.

Stručná osnova predmetu:
(2. ročník, po týždňoch sa striedajú bloky zamerané na strih alebo zvuk.)
Týždeň Blok Obsah
1 Strih Pokročilá montáž: cross-cutting, match cut, tempo a gradácia scén.
2 Zvuk Hudobné a ruchové vrstvenie, rozšírené formáty (stereo, 5.1), pokročilejší mastering.
3 Strih Viackamerový strih: synchronizácia, triedenie materiálu, praktické cvičenia.
4 Zvuk Hlbšia postprodukcia: reverby, delay, layering efektov, základné AI odšumovanie.
5 Strih Experiment v strihu: netradičné prechody, prelínačky, práca s dynamickým rytmom.
6 Zvuk Dizajn atmosféry a ambientu, hudobné aranžmány, princípy hudobnej dramaturgie.
7 Spoločné Konzultácie projektov: prepojenie strihovej a zvukovej zložky, ladenie detailov.
8 Strih Farebná korekcia (pokročilejšia), finálna úprava obrazu pred spojením so zvukom.
9 Zvuk AI nástroje na detailné čistenie a synchronizáciu + prípadné experimentálne využitie.
10 Spoločné Priebežná prezentácia, zhromažďovanie spätnej väzby.
11 Spoločné Dokončovanie semestrálnych prác, finalizácia strihovej a zvukovej stránky.
12 Spoločné Finálna prezentácia a kritická reflexia výstupov.

Odporúčaná literatúra:
Na strih:
1. Walter Murch: In the Blink of an Eye
2. Michael Hoggan: Art and Craft of Motion Picture Editing
Na zvuk:
1. Michel Chion: Audio-Vision: Sound on Screen
2. David Lewis Yewdall: The Practical Art of Motion Picture Sound

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Prehĺbiť znalosti o tradičných filmových montážnych postupoch (tempo, emotívna gradácia) a zvukovej postprodukcii (hudba, ruchy, efekty).
2. Rozšíriť použitie digitálnych nástrojov – práca s viacerými kamerami, detailnejšie práce so zvukom (hudobné aranžmány, atmosféry).
3. Rozvíjať schopnosť kriticky pristupovať k vlastným a cudzím dielam, analyzovať, ako zvuková a strihová zložka ovplyvňuje dramatickú výstavbu.
4. Zapojiť modernejšie AI riešenia (napr. pokročilejšie odšumovacie alebo synchronizačné systémy), avšak stále s dôrazom na tradičné postupy.
5. Pripraviť študentov na ešte pokročilejšie práce vo vyšších ročníkoch (napr. pri tvorbe absolventských filmov).
Charakter ateliérovej výučby
Zvuková a strihová skladba II. nadväzuje na vedomosti a skúsenosti získané v prvom ročníku. V tomto semestri sa študenti hlbšie oboznámia s pokročilejšími princípmi strihovej montáže a zvukovej tvorby, pričom tradičné postupy doplnia o rozsiahlejšiu integráciu digitálnych technológií (vrátane mierneho pokroku v AI). Striedavý režim výučby je zachovaný: jeden týždeň je zameraný na zvuk, druhý týždeň na strih.
Rozsah výučby
• Celkový rozsah práce študenta: cca 100 – 120 hodín na semester

• Kontaktná výučba: približne 24 hodín (2 hodiny praktických cvičení/seminárov týždenne počas 12 týždňov)
• Individuálna práca: zvyšných cca 76 – 96 hodín (príprava a realizácia zadania, nácvik pokročilých techník, štúdium softvérov a umeleckých prístupov)

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Peter Harum, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI120/26	**Názov predmetu:** Zvuková a strihová skladba – Pokročilá prax
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť a praktické cvičenia: 30% Praktické úlohy a tvorba montážnych sekvencií: 50% Záverečný projekt: 20% • Na úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť minimálne 60% z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť pokročilé techniky filmového strihu a zvukovej tvorby. • Popísať význam analýzy rytmu a synchronizácie zvuku pre kvalitu filmového diela. Aplikácia (Application) • Využiť AI nástroje na automatizáciu strihových procesov a optimalizáciu zvukovej synchronizácie. • Tvorbou montážnych sekvencií dosiahnuť plynulý naratívny tok a silný emocionálny účinok. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky s praktickými skúsenosťami pri tvorbe krátkych videoprojektov. • Analyzovať a hodnotiť vplyv strihu a zvukovej úpravy na atmosféru a celkovú percepciu filmu. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Uvedomiť si význam spolupráce (strih, zvuk, režisér, kameraman) pri formovaní výsledného diela. • Vnímať kreatívnu a etickú zodpovednosť pri využívaní AI na manipuláciu rytmu a zvukových prvkov. Starostlivosť (Caring) • Rozvíjať cit pre plynulú montáž a zvukovú harmóniu, ktoré dodávajú filmu silný emocionálny podtón. • Rešpektovať originálny zámer a autorské práva pri práci s hudobnými a zvukovými materiálmi. Metakognícia (Learning How to Learn) • Kriticky zhodnotiť vlastné strihové rozhodnutia a zvukové úpravy, skúmať ich efekt na diváka. • Hľadať nové prístupy a softvérové riešenia (vrátane AI) na zvýšenie efektivity a umeleckej kvality.	
Stručná osnova predmetu:	

1. Úvod do pokročilého strihu a zvukovej tvorby: rekapitulácia základov
2. Pokročilé softvérové nástroje na editáciu strihu a zvuku
3. AI pri analýze rytmu a synchronizácii zvuku
4. Praktické cvičenia: krátke montážne sekvencie, testovanie zvukovej kontinuity
5. Plynulý naratívny tok: strih na emóciu, strih na dialóg
6. Kreatívne využitie ruchov a hudobných motívov
7. Automatizácia strihových procesov: inteligentné nástroje na triedenie klapiek
8. Konzultácie a analýza montážnych sekvencií, zohľadnenie pripomienok
9. Experimentovanie s hudobou a rytmom, adaptácia AI návrhov
10. Dokončovanie praktických úloh, testovanie finálneho zvukového mixu
11. Konsolidácia krátkych videoprojektov, implementácia farebnej korekcie, finishing
12. Verejná prezentácia a diskusia nad projektmi, kritická spätná väzba

Odporúčaná literatúra:
Knihy na strih:
Walter Murch: In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing
Karel Reisz, Gavin Millar: The Technique of Film Editing
Knihy na zvuk:
Tom Holman: Sound for Film and Television
David Sonnenschein: Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
1. Osvojiť si pokročilé techniky filmového strihu a zvukovej tvorby.
2. Aplikovať AI nástroje na analýzu rytmu, zvukovú synchronizáciu a automatizáciu strihových procesov.
3. Zabezpečiť plynulý naratívny tok a emocionálnu rezonanciu pomocou montážnych sekvencií.
4. Prepojiť teoretické poznatky s praktickými skúsenosťami v tvorbe krátkych videoprojektov.
Metódy výučby
• Teoretické prednášky s praktickými ukážkami.
• Interaktívne semináre a diskusie.
• Praktické cvičenia v strihovom a zvukovom štúdiu.
• Individuálna a tímová práca na montážnych sekvenciách.
• Využitie AI nástrojov pre analýzu a automatizáciu strihu.
Charakter predmetu
• Rozvíjanie pokročilých techník filmového strihu a zvukovej tvorby.
• Využívanie AI nástrojov na analýzu rytmu, synchronizáciu zvuku a automatizáciu strihových procesov.
• Praktická časť zahŕňa tvorbu krátkych montážnych sekvencií s dôrazom na plynulý naratívny tok a emocionálny dopad.
Rozsah výučby
• Celkový rozsah práce študenta: cca 100 hodín na semester
• Kontaktná výučba: približne 24 hodín (2 hodiny týždenne počas 12 týždňov)
• Individuálna práca: zvyšných cca 76 hodín (samostatné projekty, cvičenia, príprava na praktické úlohy)

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci: doc. Ing. Peter NeštepnýMgr. art. Ivan Kršiak, ArtD.
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI117/26	**Názov predmetu:** Zvuková dramaturgia a naratív
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 % Analýza zvukovej kompozície: 30 % Záverečný projekt – zvuková dramaturgia pre príbeh: 40 % Kritická reflexia a prezentácia záverov: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % seminárov a prednášok. • Záverečný projekt musí byť konceptuálne spracovaný a reflektovať dramaturgické princípy. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné pojmy zvukovej dramaturgie a jej úlohu v naratívnych médiách. • Identifikovať rôzne metódy zvukového rozprávania a ich vplyv na diváka/poslucháča. • Opísať proces zvukového dizajnu a jeho integráciu do audiovizuálnych diel. 2. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické poznatky o zvukovej dramaturgii s ich praktickou aplikáciou v umení. • Zhodnotiť význam zvukového rozprávania v rôznych médiách. • Aplikovať poznatky z dramaturgie na tvorbu zvukových príbehov. 3. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o vzťahu medzi zvukom, emóciami a príbehovou štruktúrou. • Reflektovať svoj vlastný prístup k zvukovej dramaturgii a naratívu. 4. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o analýzu zvukových prostredí a ich dramatický účinok. • Rozvíjať schopnosť aktívneho počúvania a kritickej interpretácie zvukových kompozícií. 5. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť kvalitu zvukových kompozícií na základe dramaturgických princípov. • Objavovať nové prístupy k zvukovému storytellingu v rôznych médiách.	
Stručná osnova predmetu:	

1 Úvod do zvukovej dramaturgie – zvuk ako naratívny prvok
2 Psychoakustika a percepcia zvuku v dramatických situáciách
3 Hudobné motívy, leitmotívy a ich naratívna funkcia
4 Soundscape ako dramatický prvok v rozprávaní
5 Hlas, dialóg a zvukové vrstvenie v dramaturgickej výstavbe
6 Princípy zvukovej montáže a rytmizácie príbehu
7 Tvorba atmosféry a dramatického napätia cez zvuk
8 Analýza zvukového dizajnu vo filme, divadle a interaktívnych médiách
9 Interaktívne zvukové prostredia a adaptívna zvuková dramaturgia
10 Experimentálne prístupy k zvukovému rozprávaniu
11 Vytvorenie vlastného konceptu zvukovej dramaturgie pre umelecký projekt
12 Záverečná prezentácia a reflexia procesu tvorby zvukového príbehu

Odporúčaná literatúra:
• Michel Chion: Audio-Vision: Sound on Screen
• Walter Murch: In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing
• Trevor Wishart: On Sonic Art
• David Sonnenschein: Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema
• Online zdroje: Sound on Sound, Designing Sound, MusicTheory.net

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Zvuková dramaturgia a naratív sa zameriava na analýzu a tvorbu zvukových štruktúr v kontexte naratívnych médií. Študenti budú skúmať spôsoby, akými zvuk ovplyvňuje dramaturgickú výstavbu, emócie a príbehovú dynamiku v rôznych umeleckých formách, vrátane filmu, rozhlasu, interaktívnych médií a performancií.
Kurz sa venuje:
• Základným princípom zvukovej dramaturgie a jej psychologickým aspektom.
• Zvukovým naratívnym stratégiám vo filme, divadle, rozhlase a interaktívnych médiách.
• Tvorbe zvukových prostredí a sound designu pre multimediálne formáty.
• Analýze prípadových štúdií a významných zvukových kompozícií.
Metódy výučby
• Prednášky – teoretické aspekty zvukovej dramaturgie a percepcie.
• Analýza zvukových ukážok – skúmanie rôznych prístupov k zvukovému rozprávaniu.
• Diskusie – interpretácia zvukových štruktúr v dramatickom kontexte.
• Tvorba krátkych zvukových sekvencií – testovanie dramaturgických princípov v praxi.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
doc. Mgr. Daniel Matej, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI145/26	**Názov predmetu:** Základy Pythonu

Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:
Forma výučby: blokové vyučovanie
Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):
Týždenný: Za obdobie štúdia: 14s
Metóda štúdia:

Počet kreditov: 1

Odporúčaný semester/trimester štúdia:

Stupeň štúdia:

Podmieňujúce predmety:

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 %
Riešenie programovacích úloh – individuálne zadania: 30 %
Individuálny alebo tímový projekt – tvorba aplikácie alebo algoritmu: 40 %
Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení.
• Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný.
• Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť základnú syntax jazyka Python a princípy programovania.
• Identifikovať základné dátové typy a operácie s nimi.
• Opísať princípy podmienok, cyklov a funkcií v Python-e.
2. Aplikácia (Application)
• Aplikovať základné princípy programovania na jednoduché algoritmy.
• Experimentovať s rôznymi spôsobmi riešenia programátorských úloh.
• Vytvoriť základné programy na spracovanie dát, automatizáciu úloh alebo generatívne umenie.
3. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť programovanie v Python-e s kreatívnymi a analytickými aplikáciami.
• Zhodnotiť možnosti využitia Python-u v umení, dizajne a interaktívnych aplikáciách.
• Aplikovať princípy algoritmického myslenia pri riešení praktických úloh.
4. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Diskutovať o význame programovania v digitálnom a umeleckom prostredí.
• Reflektovať svoje zručnosti v riešení programátorských problémov.
5. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o učenie sa základov programovania ako nástroja pre kreatívnu prax.
• Rozvíjať schopnosť analyzovať a riešiť problémy pomocou programovania.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)

• Hodnotiť efektivitu vlastných riešení a optimalizovať algoritmy.
• Experimentovať s rôznymi prístupmi k riešeniu programovacích úloh.

Stručná osnova predmetu:
• Úvod do Pythonu – inštalácia a základné prostredie VS Code
• Premenné, dátové typy a operácie
• Podmienky a logické operátory
• Cykly (for, while) a ich využitie
• Funkcie a moduly – základná štruktúra programov
• Práca so súbormi a dátami
• Základné knižnice
• Úvod do objektovo orientovaného programovania
• Práca s API
• Generatívne umenie a kreatívne aplikácie Pythonu
• Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
• Prezentácia a obhajoba finálnych projektov

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Základy Pythonu poskytuje študentom úvod do programovacieho jazyka Python, jeho syntaxe a základných programovacích konceptov.
Študenti sa naučia pracovať so základnými dátovými typmi, ovládacími štruktúrami, funkciami a jednoduchými algoritmami.
Kurz sa zameriava na praktické riešenie problémov a tvorbu základných programov, ktoré môžu byť aplikované v kreatívnych a umeleckých oblastiach, ako je generatívne umenie, automatizácia procesov a dátová analýza.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI144/26	**Názov predmetu:** Základy algoritmického myslenia a programovania
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** blokové vyučovanie **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** 14s **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 1	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na workshopoch a diskusiách: 20 % Riešenie algoritmických úloh – individuálne zadania: 30 % Individuálny alebo tímový projekt – implementácia základných algoritmov: 40 % Prezentácia a kritická reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % praktických cvičení. • Záverečný projekt musí byť realizovaný, zdokumentovaný a prezentovaný. • Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné pojmy algoritmizácie a objektového programovania. • Identifikovať základné algoritmické štruktúry (sekvencia, vetvenie, cyklus). • Opísať princípy objektového programovania (triedy, objekty, metódy, dedičnosť). 2. Aplikácia (Application) • Aplikovať algoritmické princípy na riešenie jednoduchých úloh. • Experimentovať s vizuálnymi programovacími nástrojmi pre pochopenie algoritmov. • Vytvoriť základné algoritmy na spracovanie údajov a riešenie problémov. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť algoritmické myslenie s reálnymi aplikáciami v programovaní. • Zhodnotiť výhody objektového programovania oproti procedurálnemu prístupu. • Aplikovať princípy modularity a opakovanej použiteľnosti kódu. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o význame algoritmického myslenia v každodennom živote a profesijnom prostredí. • Reflektovať vlastné schopnosti logického a algoritmického myslenia. 5. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť záujem o riešenie logických a algoritmických úloh. • Rozvíjať schopnosť analytického myslenia a riešenia problémov pomocou programovania. 6. Metakognícia (Learning How to Learn)	

• Hodnotiť efektivitu rôznych algoritmických prístupov.
• Experimentovať s rôznymi technikami optimalizácie kódu a algoritmov.

Stručná osnova predmetu:
• Úvod do algoritmizácie –význam
• Algoritmické myslenie v umení
• Základné štruktúry algoritmov – sekvencia, vetvenie, cykly
• Vývojové diagramy a pseudokód – vizualizácia algoritmov
• Dátové štruktúry – premenné, polia, zoznamy, slovníky
• Funkcie a modularita – princípy delenia programu na bloky
• Úvod do objektového programovania – koncept tried a objektov
• Metódy a vlastnosti objektov – práca s objektmi
• Dedičnosť a polymorfizmus – znovupoužiteľnosť kódu
• Algoritmické riešenie problémov – základné postupy a optimalizácia
• Konzultácie k individuálnym a tímovým projektom
• Prezentácia a obhajoba finálnych projektov

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Základy algoritmizácie a objektového programovania poskytuje študentom úvod do logického myslenia, algoritmického riešenia problémov a základných princípov objektovo orientovaného programovania (OOP).
Študenti sa naučia pracovať s algoritmami, používať základné dátové štruktúry a pochopiť koncepty objektového programovania ako sú triedy, objekty, dedičnosť a polymorfizmus.
Kurz sa zameriava na praktické riešenie programovacích úloh a tvorbu jednoduchých algoritmov pomocou pseudokódu alebo vizuálnych programovacích nástrojov, aby sa študenti pripravili na pokročilejšie programovanie v jazyku Python.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
PaedDr. Mgr. Peter Vítko

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI59/26	**Názov predmetu:** Základy kompozície I

Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností:
Forma výučby: Seminár
Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):
Týždenný: 2 **Za obdobie štúdia:** 28
Metóda štúdia: prezenčná

Počet kreditov: 2

Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.

Stupeň štúdia: I.

Podmieňujúce predmety:

Podmienky na absolvovanie predmetu:
Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie
Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 %
Analýza hudobného diela: 30 %
Záverečná esej alebo výskumný projekt: 40 %
Kritická reflexia a prezentácia záverov: 10 %
Podmienky hodnotenia:
• Študent musí absolvovať minimálne 80 % prednášok a seminárov.
• Záverečná práca musí byť analyticky spracovaná a reflektovať spoločenské súvislosti hudobného vývoja.
• Pre úspešné ukončenie predmetu je nutné dosiahnuť minimálne 60 % celkového hodnotenia.

Výsledky vzdelávania:
Po absolvovaní predmetu bude študent schopný:
1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge)
• Vysvetliť základné princípy hudobného myslenia a aplikovať ich v oblasti teórie hudobnej kompozície.
• Identifikovať a charakterizovať historické kompozičné stratégie.
• Opísať vzťah medzi rozmanitými hudobnými štýlmi a vývojom kultúrnych a umeleckých smerov.
2. Integrovanie (Integration)
• Prepojiť poznatky o hudobných štýloch s historickým vývojom umenia a spoločnosti.
• Zhodnotiť vplyv hudobných štýlov a žánrov na multimediálne umenie a digitálnu kultúru.
• Aplikovať teoretické poznatky na analýzu hudobných diel v kontexte vizuálneho umenia.
3. Humanitná dimenzia (Human Dimension)
• Diskutovať o estetických a filozofických otázkach hudby v kontexte umeleckého myslenia.
• Reflektovať vzťah hudobných štruktúr k rôznym umeleckým médiám.
4. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o rôzne kompozičné koncepty a štýly a ich umelecký potenciál.
• Rozvíjať schopnosť vnímania hudby v širšom kultúrnom kontexte.
5. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť význam hudobných diel v historickom a súčasnom kontexte.

• Objavovať nové možnosti interdisciplinárneho prepojenia hudby s vizuálnym umením.

Stručná osnova predmetu:
1 - 2 Úvod do hudobnej kompozície – základné pojmy a koncepty
3 - 4 Notácia a iné typy záznamu v historickom vývoji
5 - 6 Hudobný čas a formy jeho organizácie
7 - 8 Vertikálne vzťahy v hudbe – harmonické a tónové systémy
9 – 10 Horizontálne vzťahy v hudbe – kontrapunkt a iné formy linearity
11 - 12 Hudobné formy a štýly v historickom a systematickom priereze

Odporúčaná literatúra:

• BENEŠ, Juraj. O sonátovosti. Niekoľko poznámok k Beethovenovým klavírnym sonátam. In: Slovenská hudba, 2011, roč. 37, č. 2, s. 113 – 119.
• CAGE, John: Notations. 1969. New York: Something Else Press.
• De la Motte, Diether. Kontrapunkt. 2019. Bratislava: Hudobné centrum. ISBN 9788089427314.
• FALTIN, Peter. Funkcia zvuku v hudobnej štruktúre. 1966. Bratislava: Štátne hudobné vydavateľstvo.
• HRUŠOVSKÝ, Ivan. Úvod do štúdia teórie harmónie. 2019. Bratislava: Hudobné centrum. ISBN 9788089427383.
• HUTTER, Josef. Hudební myšlení. 1943. Praha: Dr. Václav Tomsa.
• CHRISTENSEN, Erik: The Musical Timespace. 1996. Aalborg: Aalborg University Press. ISBN 87-7307-525-6.
• KOHOUTEK, Ctirad. Hudební kompozice: Stručný komplexní pohled z hlediska skladatele. 1989. Praha: Supraphon. ISBN 80-7058-150-6.
• KOHOUTEK, Ctirad. Novodobé skladební směry v hudbě. 1965. Praha: Státní hudební vydavatelství.
• KRESÁNEK, Jozef. 1994. Tektonika. Bratislava: ASCO.
• KRESÁNEK, Jozef. 1982. Tonalita. Bratislava: OPUS.
• KRESÁNEK, Jozef. 1977. Základy hudobného myslenia. Bratislava: OPUS.
• SCHÄFFER, Boguslaw. 1976. Wstęp do kompozycji / Introduction to Composition. Kraków: Polskie Wydawnictwo Muzyczne.
• SCHÖNBERG, Arnold. Fundamentals of Musical Composition. 1967. London: Faber. ISBN 0-571-09276-4.
• Partitúry a nahrávky diel zo svetovej hudobnej literatúry daného obdobia.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet Základy kompozície poskytuje študentom vstup do oblasti teórie hudobnej kompozície, tak ako sa vyvinula v kontexte euro-americkej hudobnej kultúry, a to v širšom historickom aj systematickom priereze. Cieľom štúdia je oboznámiť sa so základnými princípmi hudobného myslenia, organizácie hudobného času, princípmi hudobnej architektúry a jej elementov, so základnými typmi hudobných foriem, s rozmanitými typmi hudobnej matérie a princípmi jej tvarovania. Kurz je zameraný na teoretické aspekty hudobnej kompozície, pričom jeho cieľom je vytvoriť komplexný kontext pre vnímanie, analýzu a porozumenie hudobnej štruktúry v rôznych umeleckých disciplínach. Kurz poskytuje študentovi čiastočne aj vhľad do základov tradičnej hudobnej teórie, avšak ich znalosť (aspoň na elementárnej úrovni) už zároveň aj predpokladá.
Študent po absolvovaní predmetu teda získa poznatky o:
• Základných princípoch hudobnej kompozície.

• Historickom vývoji hudby v euro-americkom kontexte, s akcentovaním obdobia 20. a 21. storočia.
• Vývoji hudobných žánrov a ich estetických princípoch.
• Teórii hudby v kontexte vizuálneho a multimediálneho umenia.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Pavol Béreš

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI60/26	**Názov predmetu:** Základy kompozície II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percento Aktívna účasť na seminároch a diskusiách: 20 % Analýza zvoleného diela / kompozičného konceptu: 30 % Záverečná esej alebo reflexívna štúdia: 40 % Ústna prezentácia s diskusiou: 10 % Podmienky hodnotenia: • Účasť na min. 80 % výučby • Samostatná esej/analýza s hudobným a kultúrnym presahom • Kritická a argumentovaná prezentácia s diskusiou	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Vymedzí základné kategórie súčasného kompozičného myslenia • Popíše vývoj foriem, žánrov a ich transgresiu v 20. a 21. storočí • Rozpozná funkcie času, priestoru, tela a procesu v hudobnej kompozícii 2. Integrovanie • Prepojí poznatky z oblasti hudby s digitálnym umením, vizuálnou dramaturgiou a multimédiami • Aplikuje teoretické koncepty na konkrétne hudobné, audiovizuálne alebo zvukové diela • Chápe kompozíciu ako otvorený rámec – partitúru, systém, skript 3. Humanitná dimenzia • Reflektuje funkciu hudby ako nositeľa významu v spoločnosti a kultúre • Uvažuje o hudobnej forme ako o filozofickej, výpovednej a participatívnej štruktúre 4. Starostlivosť • Prejavuje záujem o rôznorodé kompozičné prístupy, vrátane experimentálnych a neeurópskych • Učí sa počúvať komplexne – vnímať štruktúru, súvislosti, kontext 5. Metakognícia • Kriticky zhodnocuje štruktúru hudobného diela vo vzťahu k jeho účinku • Nachádza paralely medzi hudobnou skladbou a naratívom, vizualitou či algoritmom	
Stručná osnova predmetu: 1 Skladateľ ako architekt – forma, materiál, čas	

2 Otvorená forma a grafická notácia – skladba ako návrh
3 Sekvencia, variácia, rekurzia – opakovanie ako princíp
4 Procesualita, náhoda a indeterminácia (Cage, Feldman, Brown)
5 Hudobná architektúra ako prostredie – postminimalizmus a ambient
6 Čas a priestor v kompozícii – site-specific, soundscape, inštalácia
7 Medzi hudbou a pohybom – rytmus, telo, choreografia
8
9 Zvuk ako médium – spektrálne a elektroakustické stratégie Pravdepodobnosť a náhoda ako organizačný princíp v kompozícii. UI a ďalšie súčasné hudobné prístupy, koncepty budúcnosti hudby v digitálnej ére.
10 Kompozícia a kód – algoritmická hudba a AI generovanie.
11 Hybridné partitúry – medzi obrazom, textom a zvukom
12 Umelecký výskum a analýza kompozičného myslenia

Odporúčaná literatúra:

• CAGE, John: Notations. 1969. New York: Something Else Press.
• DORŮŽKA, Petr a kol.: Hudba na pomezí. 1991. Praha: Panton. ISBN 80-7039-125-1.
• FALTIN, Peter. Funkcia zvuku v hudobnej štruktúre. 1966. Bratislava: Štátne hudobné vydavateľstvo.
• CHRISTENSEN, Erik: The Musical Timespace. 1996. Aalborg: Aalborg University Press. ISBN 87-7307-525-6.
• KOHOUTEK, Ctirad. Hudební kompozice: Stručný komplexní pohled z hlediska skladatele. 1989. Praha: Supraphon. ISBN 80-7058-150-6.
• KOHOUTEK, Ctirad. Novodobé skladební směry v hudbě. 1965. Praha: Státní hudební vydavatelství.
• MATEJ, Daniel. Úvod do studia MULTIMÉDIÍ a MULTIMEDIÁLNÍHO UMĚNÍ (dějiny, teorie, pojmosloví, bibliografie).Online: https://adoc.pub/uvod-do-studia-multimedii-a-multimedialniho-umni.html
• McLUHAN, Marshall. Understanding Media. New York: McGraw-Hill, 1964. ISBN 81-14-67535-7.
• MANOVICH, Lev: The Language of New Media. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press, 2001. ISBN 978-0-262-63255-3.
• PIŇOS, Alois. 2008. Co je ve hře? Otázky uspořádání hudebního materialu v soudobe skladbě. Brno: JAMU. ISBN978-80-86928-41-8.
• REICH, Steve. Writings about Music. 1974. Nova Scotia: Press of the Nova Scotia College of Art and Design.
• SCHÄFFER, Boguslaw. 1976. Wstęp do kompozycji / Introduction to Composition. Kraków: Polskie Wydawnictwo Muzyczne.
• SCHAEFFER, John. New Sounds. 1987. New York: Harper & Row, Publishers. ISBN 0-06-097081-2.
• STOCKHAUSEN, Karlheinz. Stockhausen on Music: Lectures and Interviews. 1989. London, New York: M. Boyars. ISBN 9780714529189
• WILSON, Peter Niklas. Úvahy o improvizovanej hudbe. 2002. Bratislava: Hudobné centrum. ISBN 80-88884-35-7.
• Partitúry a nahrávky diel zo svetovej hudobnej literatúry daného obdobia.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu

Predmet Základy kompozície II nadväzuje na predchádzajúci kurz a zameriava sa na prehĺbenie vedomostí o štruktúre hudobného myslenia, o kompozičných stratégiách 20. a 21. storočia a na súčasné prístupy k tvorbe hudby v kontexte digitálnych, interaktívnych a multimediálnych médií. Dôraz sa kladie na reflexiu hudobnej štruktúry ako výrazu konceptu, identity, času a priestoru. Predmet podporuje kritické myslenie o kompozícii ako umeleckom nástroji v hybridnej kultúre a vedie k praktickému porozumeniu hudobného textu ako otvoreného systému.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

Mgr. art. Pavol Béreš

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI61/26	**Názov predmetu:** Základy scenáristiky a dramaturgie I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť a cvičenia: 30% Praktické úlohy a analýza príkladov: 50% Záverečný projekt (krátky filmový koncept): 20% • Na úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť minimálne 60% z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy výstavby filmového a televízneho diela. Aplikácia (Application) • Aplikovať získané poznatky pri tvorbe krátkeho filmového konceptu (napr. základný scenár či storyboard). • Využiť AI technológie (generatívne nástroje, automatizáciu storyboardingu) v predbežnom plánovaní filmu. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické vedomosti s analýzou príkladov a praktickými ukážkami z filmovej praxe. • Diskutovať a reflektovať, ako rôzne postupy scenáristiky a dramaturgie ovplyvňujú výsledný tvar diela. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Uvedomiť si tímovú podstatu filmovej tvorby. • Pochopiť, ako filmové rozprávanie ovplyvňuje divákov emocionálne a myšlienkovo. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť zodpovedný prístup k zachytávaniu reálnych a umeleckých aspektov – rešpekt k etike a autorským právam. • Rozvíjať cit pre kvalitu obsahu, aby filmové dielo plnilo estetické aj informačné ciele. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť vlastné učenie v oblasti filmovej scenáristiky a dramaturgie. • Identifikovať a využiť spätnú väzbu z praktických cvičení pre zlepšenie vlastného tvorivého procesu.	

Stručná osnova predmetu:
1+2./ Význam, funkcia a náplň dramaturgie; jej špecifiká ako tvorivej činnosti a inštitúcie. Priebeh a formy spolupráce s autorom, režisérom a producentom od námetu po finálny audiovizuálny tvar.
3+4./ Audiovizuálne dielo - jeho miesto v štruktúre umení. Pomer medzi slovným a fyzickým konaním, obrazom a zvukom, špecifiká scenáristickej profesie. Dramatické, lyrické, epické prvky a ich kombinácia vo filmovom a televíznom rozprávaní.
5+6./ Dráma a konflikt - vznik a základné princípy drámy, význam Aristotelovej Poetiky pre súčasnosť, mimetický princíp, štylizácia a typizácia, dej a postavy, význam katarzie, anag- noriza, deus ex machina. Druhy konfliktov a ich nosnosť, vonkajšia a vnútorná dramatickosť, význam konfliktu pre tému, stavbu a žáner. Tempo a rytmus, napätie a gradácia.
7+8./ Základné pojmy - charakterizácia témy, fabuly a syžetu, prvého a druhého dejové-ho plánu, situácie a jej komponentov, zápletky, obrazu, sekvencie, motívu a detailu v scenáristike, práca s náhodou, otvorený koniec, pointa.
9+10./ Dramatická stavba a jej druhy: lineárna-chronologická, retrospektívna, rámcová, paralelná, synchrónna, reťazová, mozaika, poviedkový film, asociatívna – analógia, protiklad, rapidmontáž, leitmotív.
11+12./ Praktická dramaturgia – overenie a aplikovanie získaných poznatkov formou spoločnej analýzy televízneho hraného scenára. Poslucháči si doma naštudujú text, napíšu anotáciu na 8 – 10 riadkov.

Odporúčaná literatúra:

• CARRIÉRE, Jean-Claude: Vyprávět příběh. 2. vydanie, Praha: Národní filmový archiv, 1995, 211 strán, ISBN 8070040815
• DANIEL, František – KRATOCHVÍL, Miloš V.: Cesta za filmovým dramatem, Praha, Orbis 1956, 277 strán.
• DUŠEK, Dušan – PUŠKÁŠ, Jozef: Písať príbeh, Bratislava, VŠMU, 2017, 147 strán, ISBN 978-80-8195-003-2
• FIELD, Syd. (2007). Jak napsať dobrý scénář? 1. vydanie. Praha: Rybka Publishers, 280 strán, ISBN 8087067657

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Cieľom predmetu je priblížiť študentom význam a náplň filmovej a televíznej scenáristiky a#dramaturgie tak, aby sa dokázali orientovať v audiovizuálnom diele z hľadiska jeho myšlienkového vyznenia, formálnej štruktúry, žánrového ladenia i adresnosti voči divákovi.
Charakter predmetu
Prostredníctvom prednášok a rozborov scenárov predmet ozrejmuje špecifiká filmového a televízneho diela z hľadiska jeho literárnej prípravy a následnej realizácie. Študenti sa oboznámia s odbornou terminológiou, s podstatnými postupmi a pojmami, aby vedeli zaujať profesionálne fundovaný postoj k posudzovanému textu. Zosumarizovanie a zovšeobecnenie dramaturgicko-scenáristických skúseností má zároveň pomôcť aj pri vlastnej autorskej tvorbe.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: približne 100 hodín na semester
• Kontaktná výučba: cca 24 hodín (2 hodiny týždenne počas 12 týždňov)
• Individuálna práca: zvyšných cca 76 hodín (analýza scenárov, praktické cvičenia, príprava na záverečný projekt)
(Rozsah a presná organizácia sa môžu mierne meniť v závislosti od potrieb výučby.)

Metódy výučby
• Teoretické prednášky s praktickými ukážkami
• Interaktívne semináre a diskusie
• Analýza filmových príkladov
• Konzultácie a praktické cvičenia s ukážkovým materiálom

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Slavomír Sochor

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI62/26	**Názov predmetu:** Základy scenáristiky a dramaturgie II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť a cvičenia: 30% Praktické úlohy a analýza príkladov: 50% Záverečný projekt (krátky filmový koncept): 20% • Na úspešné absolvovanie predmetu je potrebné dosiahnuť minimálne 60% z celkového hodnotenia.	
Výsledky vzdelávania: Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť základné princípy výstavby filmového a televízneho diela. Aplikácia (Application) • Aplikovať získané poznatky pri tvorbe krátkeho filmového konceptu (napr. základný scenár či storyboard). • Využiť AI technológie (generatívne nástroje, automatizáciu storyboardingu) v predbežnom plánovaní filmu. Integrovanie (Integration) • Prepojiť teoretické vedomosti s analýzou príkladov a praktickými ukážkami z filmovej praxe. • Diskutovať a reflektovať, ako rôzne postupy scenáristiky a dramaturgie ovplyvňujú výsledný tvar diela. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Uvedomiť si tímovú podstatu filmovej tvorby. • Pochopiť, ako filmové rozprávanie ovplyvňuje divákov emocionálne a myšlienkovo. Starostlivosť (Caring) • Prejaviť zodpovedný prístup k zachytávaniu reálnych a umeleckých aspektov – rešpekt k etike a autorským právam. • Rozvíjať cit pre kvalitu obsahu, aby filmové dielo plnilo estetické aj informačné ciele. Metakognícia (Learning How to Learn) • Hodnotiť vlastné učenie v oblasti filmovej scenáristiky a dramaturgie. • Identifikovať a využiť spätnú väzbu z praktických cvičení pre zlepšenie vlastného tvorivého procesu.	

Stručná osnova predmetu:

1+2./ Päťstupňová dramatická schéma- tradičná dráma aristotelovského typu – expozícia, kolízia, kríza, peripetia, katastrofa. Katarzia.
3+4./ Americká trojaktová štruktúra - set up, confrontation, resolution, 2 body zvratu, climax, premisa, foregroundstory, backgroundstory, vnútorná dilema postavy, happy-end.
5+6./ Schéma ako rozprávačská štruktúra: cesta – útek, naháňačka, únos, road-movie, pomsta, ohrozenie, epický príbeh, film na princípe diskusie, milostný trojuholník. Využívanie rozprávačských a žánrových konvencií.
7+8./ Dramatická postava I. - význam a tvorba postavy, vlastnosti, motivácia a vnútorný vý-voj, literárna podoba a jej audiovizuálna realizácia– herecký vklad, prostredie, maska, kostým, rekvizita, hudba.
9+10./ Dramatická postava II. - charakter a typ, delenie postáv podľa veľkosti, morálneho hľadiska, inklinácie k žánrovému ladeniu, dynamická polarita postáv.
11.+12./ Praktická dramaturgia I. – spoločné hľadanie významových, fabulačných, charakterových a časopriestorových možností v príbehoch inšpirovaných novinovymi správami na základe študentského výberu.
13./ Praktická dramaturgia II. - diskusia o predložených námetoch

Odporúčaná literatúra:

• CARRIÉRE, Jean-Claude: Vyprávět příběh. 2. vydanie, Praha: Národní filmový archiv, 1995, 211 strán, ISBN 8070040815
• DANIEL, František – KRATOCHVÍL, Miloš V.: Cesta za filmovým dramatem, Praha, Orbis 1956, 277 strán.
• DUŠEK, Dušan – PUŠKÁŠ, Jozef: Písať príbeh, Bratislava, VŠMU, 2017, 147 strán, ISBN 978-80-8195-003-2
• FIELD, Syd. (2007). Jak napsať dobrý scénář? 1. vydanie. Praha: Rybka Publishers, 280 strán, ISBN 8087067657

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Cieľom predmetu je priblížiť študentom význam a náplň filmovej a televíznej scenáristiky a#dramaturgie tak, aby sa dokázali orientovať v#audiovizuálnom diele z#hľadiska jeho myšlienkového vyznenia, formálnej štruktúry, žánrového ladenia i#adresnosti voči divákovi.
Charakter predmetu
Prostredníctvom prednášok a rozborov scenárov predmet ozrejmuje špecifiká filmového a televízneho diela z hľadiska jeho literárnej prípravy aj následnej realizácie. Študenti sa oboznámia s odbornou terminológiou, podstatnými postupmi a pojmami, aby vedeli zaujať profesionálne fundovaný postoj k posudzovanému textu. Zosumarizovanie a zovšeobecnenie dramaturgicko-scenáristických skúseností má pomôcť študentom aj pri ich vlastnej autorskej tvorbe.
Rozsah výučby:
Celkový rozsah práce študenta: približne 100 hodín na semester
• Kontaktná výučba: cca 24 hodín (2 hodiny týždenne počas 12 týždňov)
• Individuálna práca: zostávajúcich cca 76 hodín (štúdium scenárov, analýza filmových príkladov, príprava cvičení a záverečného projektu)
(Rozsah a presná organizácia sa môžu mierne meniť v závislosti od potrieb výučby.)

Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0					
A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Vyučujúci: Mag. art. Slavomír Sochor					
Dátum poslednej zmeny:					
Schválil:					

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI63/26	**Názov predmetu:** Základy vizuálnej komunikácie I
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť a diskusia: 20 % Analýza existujúceho vizuálneho výstupu (esej alebo prezentácia): 30 % Vlastný návrh základného vizuálneho sdelenia: 50 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť • Odovzdanie oboch zadaní v požadovanom rozsahu • Jasné zdôvodnenie vizuálnych rozhodnutí a schopnosť ich prezentovať	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Porozumieť pojmom: znak, symbol, vizuálny jazyk, kompozícia, kontrast, hierarchia • Identifikovať základné nástroje vizuálnej štruktúry (mriežka, línia, rovnováha) 2. Aplikácia • Navrhnúť jednoduchý vizuálny výstup s ohľadom na čitateľnosť, účel a cieľovú skupinu • Kombinovať základné vizuálne prvky: bod, línia, plocha, typografia, farba 3. Integrovanie • Vnímať vizuálnu komunikáciu v kontexte priestoru, média a spoločenskej funkcie • Prepojiť vizuálnu formu so štruktúrou a obsahom 4. Humanitná dimenzia • Reflektovať spoločenské dôsledky vizuálnej komunikácie (napr. vo verejnom priestore) • Chápať vizuálne normy ako kultúrne a historicky podmienené 5. Starostlivosť • Prejaviť záujem o čitateľnosť, zrozumiteľnosť a kultúrnu senzitivitu vizuálneho výrazu • Pestovať schopnosť vizuálne uvažovať o etike komunikácie 6. Metakognícia • Rozpoznať vlastné vizuálne stereotypy • Kultivovať schopnosť kriticky premýšľať o výbere vizuálnych stratégií	
Stručná osnova predmetu: 1 Úvod do vizuálnej komunikácie – čo znamená “vidieť význam”	

2 Základné prvky vizuálneho jazyka: bod, línia, tvar, textúra
3 Farba ako informačný a emocionálny nástroj
4 Kompozícia: rovnováha, napätie, hierarchia
5 Mriežky, formáty, štruktúra vizuálneho poľa
6 Symboly, piktogramy, ikony – základ semiotiky
7 Typografia ako jazyk – písmo ako forma a význam
8 Vizuálne metódy organizácie informácií (infografika, layout)
9 Kontext, médium a cieľová skupina
10 Kódovanie vizuálneho jazyka – analýza existujúcich výstupov
11 Vlastný návrh vizuálneho sdelenia – konzultácie
12 Prezentácia, spätná väzba, reflexia, hodnotenie

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Predmet vytvára základný rámec vizuálneho myslenia pre študentov grafickej špecializácie. Zameriava sa na princípy vizuálnej komunikácie ako nástroja na sprostredkovanie významu, orientáciu v priestore, štruktúrovanie informácií a tvorbu vizuálnej identity.
Výučba prepája teoretické poznanie jazyka vizuality so základnými praktickými zručnosťami – kompozíciou, typografiou, prácou s farbou, symbolom, formou a rytmom – a umožňuje študentom kriticky premýšľať o význame vizuálnej informácie a jej spoločenských dôsledkoch.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Viktória Jehlárová

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI64/26	**Názov predmetu:** Základy vizuálnej komunikácie II
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Priebežná účasť, reflexie, aktívna práca: 20 % Návrh vizuálnej série (min. 3 výstupy v jednotnej koncepcii): 60 % Verbálna a grafická prezentácia vizuálnej stratégie: 20 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť • Zodpovedne vypracovaný výstup, ktorý preukáže pochopenie vizuálneho systému • Prezentácia s jasným zdôvodnením koncepcie, komunikačného cieľa a výtvarnej logiky	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Rozpoznať rozdiel medzi grafickým prvkom, komunikačným formátom a vizuálnou stratégiou • Porozumieť princípom štýlu, konzistencie, vizuálneho rytmu a série 2. Aplikácia • Vytvoriť súbor vizuálnych výstupov pre konkrétny komunikačný účel • Pracovať s mierkou, proporciou, variáciou a jednotou v rámci vizuálneho systému 3. Integrovanie • Zohľadniť médium (tlač/digitál), adresáta a prostredie pri tvorbe dizajnu • Prepájať obsah a formu do funkčného a esteticky koherentného výstupu 4. Humanitná dimenzia • Reflektovať zodpovednosť tvorcu vo verejnom vizuálnom priestore • Chápať dizajn ako súčasť kultúrneho a spoločenského prostredia 5. Starostlivosť • Prejaviť dôslednosť pri budovaní vizuálneho systému • Udržať čitateľnosť a funkčnosť aj pri autorskej expresii 6. Metakognícia • Reflektovať silné a slabé miesta vlastnej práce • Formulovať vizuálnu stratégiu a zdôvodniť výtvarné rozhodnutia	
Stručná osnova predmetu: 1 Revízia základov a analýza vizuálnych stratégií v praxi	

2 Vizuálne série a jednotný štýl – od variácie k systému
3 Rytmus a kontinuita – čo drží sériu pokope
4 Typografia ako nositeľ identity – jednotnosť vs. kontrast
5 Modulárne mriežky a systémové štruktúry
6 Obraz a text – ich rovnováha a dominancia
7 Vizuálny koncept a zadanie: zameranie, cieľová skupina, médium
8 Digitálny vs. printový formát – úprava dizajnu pre prostredie
9 Proces vývoja dizajnu – skica, prototyp, testovanie
10 Konzultácie a finalizácia návrhu vizuálnej série
11 Prezentácia projektov a peer feedback
12 Záverečná reflexia a hodnotenie procesu aj výstupu

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
Druhá časť predmetu Základy vizuálnej komunikácie nadväzuje na úvodný kurz a rozširuje vedomosti o praktické a kontextuálne aspekty vizuálnej tvorby.
Zameriava sa na pokročilejšie komunikačné stratégie, prácu so štýlom, vizuálnym rytmom, systémovým dizajnom a tvorbu uceleného vizuálneho konceptu. Študenti budú vedení k vytvoreniu funkčného vizuálneho systému, ktorý má konkrétneho adresáta a účel – napríklad informačný plagát, miniséria alebo digitálne rozhranie.

Hodnotenie predmetov
Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:
Mgr. art. Viktória Jehlárová

Dátum poslednej zmeny:

Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI123/26	**Názov predmetu:** Záverečný projekt
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný: Za obdobie štúdia:** **Metóda štúdia:**	
Počet kreditov: 20	
Odporúčaný semester/trimester štúdia:	
Stupeň štúdia:	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na konzultáciách a proces tvorby: 30 % Kvalita a originalita záverečného projektu: 50 % Obhajoba projektu pred odbornou komisiou: 20 % Podmienky hodnotenia: • Študent musí absolvovať minimálne 80 % konzultácií s vedúcim projektu. • Projekt musí byť interdisciplinárny a musí reflektovať spoločenský alebo technologický presah. • Obhajoba projektu pred odbornou komisiou je povinnou súčasťou štátnej skúšky.	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu bude študent schopný: 1. Základné vedomosti (Foundational Knowledge) • Vysvetliť teoretické a praktické aspekty prepojenia umenia a umelej inteligencie. • Identifikovať hlavné koncepty, techniky a metodológie relevantné pre interdisciplinárne projekty. • Opísať spoločenské, filozofické a etické súvislosti aplikácie AI v umení a digitálnych médiách. 2. Aplikácia (Application) • Použiť nadobudnuté technické, koncepčné a programovacie zručnosti na realizáciu umeleckého alebo výskumného projektu. • Experimentovať s novými prístupmi v oblasti AI-generatívneho umenia, XR médií a interaktívnych systémov. • Vytvoriť kvalitný výstup s interdisciplinárnym presahom vhodný na prezentáciu v profesionálnom umeleckom prostredí alebo výskumnom kontexte. 3. Integrovanie (Integration) • Prepojiť vizuálne, zvukové, interaktívne a výpočtové aspekty do koherentného umeleckého diela. • Zhodnotiť význam interdisciplinárneho prístupu pri riešení spoločenských a technologických výziev. • Aplikovať výskumné metodológie na tvorivý a umelecký proces. 4. Humanitná dimenzia (Human Dimension) • Diskutovať o filozofických, sociálnych a technologických otázkach v kontexte umelej inteligencie v umení. • Reflektovať vlastný umelecký a profesijný rast v interdisciplinárnom kontexte.	

5. Starostlivosť (Caring)
• Prejaviť záujem o dlhodobé skúmanie a rozvíjanie umeleckého výskumu v digitálnych médiách.
• Rozvíjať schopnosť kritického myslenia, etickej reflexie a experimentálneho prístupu v tvorbe.
6. Metakognícia (Learning How to Learn)
• Hodnotiť efektívnosť svojho pracovného procesu a optimalizovať workflow v interdisciplinárnej tvorbe.
• Objavovať nové formy umeleckej tvorby a výskumu v digitálnych médiách.

Stručná osnova predmetu:
1 Definovanie témy a konceptu záverečného projektu
2 Výskum, analýza a spracovanie teoretického kontextu
3 Návrh metodológie a výber technológií
4 Prototypovanie a experimentovanie s vybranými médiami
5 Implementácia kľúčových častí projektu
6 Konzultácie a testovanie
7 Dokumentácia umeleckého procesu
8 Príprava projektu na verejnú prezentáciu
9 Testovanie výstavnej alebo XR prezentácie
10 Finalizácia umeleckého diela a výstavnej prezentácie
11 Skúšobná obhajoba pred internou komisiou
12 Finálna prezentácia a obhajoba projektu v rámci štátnej skúšky

Odporúčaná literatúra:

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:
Ciele predmetu
• Vypracovať a realizovať samostatný interdisciplinárny umelecký alebo výskumný projekt s dôrazom na spoločenský dosah.
• Preukázať schopnosť koncepčnej, technickej a produkčnej realizácie umeleckého výstupu integrujúceho AI a nové médiá.
• Analyzovať a reflektovať súčasné spoločenské, etické a technologické otázky v oblasti AI a umenia.
• Pripraviť a prezentovať výsledky projektu v relevantnom umeleckom, akademickom alebo verejnom kontexte.
• Schopnosť obhájiť svoje umelecké rozhodnutia, metodológiu výskumu a proces tvorby pred odbornou komisiou.
Charakter výučby
• Záverečný projekt predstavuje vyvrcholenie študijného programu „Umenie a umelá inteligencia“ a spája interdisciplinárne prístupy z oblasti umenia, technológií a AI.
• Študent aplikuje získané vedomosti pri tvorbe umeleckého diela alebo výskumného projektu, ktorý má spoločenský presah alebo praktickú použiteľnosť.
• Projekt môže zahŕňať interaktívne inštalácie, experimentálne video, AI-generatívne systémy, participatívne umenie, XR zážitky alebo hybridné formy multimediálnej tvorby.
• Dôraz je kladený na reflexiu etických, filozofických a kultúrnych aspektov AI v umení.
• Prezentácia výsledkov v akademických a verejných priestoroch, multimediálnych výstavách, XR platformách alebo digitálnych galériách.
• Obhajoba záverečného projektu pred odbornou komisiou v rámci štátnej skúšky.
Rozsah výučby
Celkový rozsah práce študenta: 600+ hodín na semester.

o Intenzívna práca na samostatnom umeleckom diele, výskumnom alebo aplikovanom projekte.
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 0
Hodnotenie predmetu sa zobrazí až v prípade zaradenia predmetu do nejakého študijného plánu.
Vyučujúci:
Dátum poslednej zmeny:
Schválil:

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Akadémia umení v Banskej Bystrici	
Fakulta:	
Kód predmetu: AKU/UUI31/26	**Názov predmetu:** Úvod do umelej inteligencie a prompt design
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: **Forma výučby:** Seminár **Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách):** **Týždenný:** 2 **Za obdobie štúdia:** 28 **Metóda štúdia:** prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 1.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Komponent hodnotenia: Percentuálne zastúpenie Aktívna účasť na cvičeniach: 20 % Praktické zadania – analýza promptov, návrh výstupov: 30 % Individuálny projekt (generatívny výstup + dokumentácia): 40 % Prezentácia a reflexia projektu: 10 % Podmienky hodnotenia: • Minimálne 80 % účasť na praktických cvičeniach • Realizovaný a prezentovaný projekt • Minimálne 60 % celkové hodnotenie pre absolvovanie	
Výsledky vzdelávania: 1. Základné vedomosti • Rozumie základným princípom AI a ML (supervised, unsupervised learning, neural networks) • Vie vysvetliť fungovanie generatívnych modelov a jazykových systémov • Pozná rozdiely medzi typmi modelov (textové, obrazové, multimodálne) 2. Aplikácia • Vytvorí jednoduchý model alebo použije predtrénovaný model na generovanie výstupov • Navrhne prompty pre ChatGPT, Midjourney, DALL·E 2 a iné modely • Použije rôzne stratégie promptovania v závislosti od cieľa a média 3. Integrovanie • Prepojí promptovanie s vlastným umeleckým zámerom • Zohľadní výstupy AI pri tvorbe multimediálneho, vizuálneho alebo zvukového diela 4. Humanitná dimenzia • Reflektuje tvorivé a etické dôsledky spolupráce s AI • Diskutuje o postavení AI v súčasnej kultúre a umení 5. Starostlivosť • Kriticky pristupuje k výstupom AI modelov a ich hodnotám • Prejavuje záujem o zodpovedné využitie generatívnych nástrojov 6. Metakognícia • Hodnotí rôzne stratégie návrhu promptov a trénovania modelov	

• Rozpoznáva vlastný spôsob uvažovania o strojovej tvorbe a umeleckej kontrole

Stručná osnova predmetu:

1 História a súčasnosť umelej inteligencie
2 Základy strojového učenia – typy učenia, dátové modely
3 Generatívne modely – GANs, autoenkodéry, jazykové modely
4 Promptovanie: štruktúra, presnosť, špecifikácia
5 NLP a jazykové modely (ChatGPT, Claude) – praktické zadania
6 Text-to-image: Midjourney, DALL·E 2, Stable Diffusion
7 Analýza a optimalizácia promptov – iteratívny prístup
8 Kritická práca s výstupmi – dekódovanie, selekcia, remix
9 Prípadové štúdie z oblasti AI umenia a prompt designu
10 Konzultácie k projektom – zadanie vlastného AI výstupu
11 Práca na výstupe – kombinovanie modelov a promptov
12 Prezentácia, kritika a reflexia

Odporúčaná literatúra:

• Manovich, L.: AI Aesthetics
• Floridi, L.: The Ethics of Artificial Intelligence
• Goodfellow, I. et al.: Deep Learning
• AIArtists.org, PromptHero, Midjourney Community Guide
• OpenAI documentation, Google Gemini/Claude API reference

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Ciele predmetu
Predmet poskytuje študentom úvod do základných princípov umelej inteligencie (AI), strojového učenia (ML) a generatívnych modelov s dôrazom na ich tvorivé a praktické využitie v umeleckej praxi. Výučba kombinuje teoretické chápanie fungovania AI a algoritmov strojového učenia s praktickou výučbou prompt designu pre prácu s jazykovými a obrazovými modelmi.
Študenti sa naučia, ako efektívne navrhovať vstupy (prompty) pre AI, optimalizovať výstupy, reflektovať možnosti a limity technológie a začleňovať AI do svojich autorských výstupov. Dôraz sa kladie na experiment, interpretáciu, kritickú prácu s nástrojmi a porozumenie algoritmickému mysleniu.

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 0

A	B	C	D	E	FX
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Vyučujúci:

Mgr. art. Peter Harum, ArtD.

Dátum poslednej zmeny:

Schválil: