



Opis študijného programu

UMENIE A UMELÁ INTELIGENCIA

Stupeň štúdia: **Bakalársky (Bc.)**

Forma štúdia: **Denné štúdium**

Dĺžka štúdia: **4 roky (8 semestrov)**

Osoba zodpovedná za študijný program: **prof. MgA. Ing. Michal Murin, ArtD.**

Bakalársky profesijne orientovaný študijný program Umenie a umelá inteligencia reflektuje súčasné premeny umeleckého a kreatívneho priemyslu, ktoré sú formované technologickým pokrokom a nástupom umelej inteligencie (AI) ako tvorivého a analytického nástroja. Program je navrhnutý tak, aby umožnil študentom orientovať sa v dynamicky sa meniacom prostredí digitálneho umenia, interaktívnych médií a generatívnych systémov, pričom zdôrazňuje synergiu umeleckého výskumu, estetických inovácií a technologických aplikácií.

Program je ukotvený v študijnom odbore Umenie. Na základe zákonných požiadaviek sa profesijne orientované študijné programy prvého stupňa tvoria tak, aby:

Absolvent sa vie orientovať v umeleckých procesoch a teoretických východiskách tvorby, disponuje vedomosťami z oblasti dejín umení, chápe podstatné fakty, pojmy, princípy a teórie príslušného druhu umenia, dokáže nadobudnuté vedomosti využiť pri analýze, tvorbe alebo interpretácii spôsobom, ktorý preukazuje pochopenie súvislostí. Vie používať základný pojmový, kategoriálny a metodologický aparát v danom druhu umenia.

Absolvent preukazuje tvorivé schopnosti, umelecké videnie a schopnosť osobnostnej výpovede, ovláda interpretačné a realizačné techniky, uplatňuje funkcie tvorivosti a osobitosti pri tvorbe alebo interpretácii alebo reštaurovaní umeleckého diela. Dokáže uplatňovať analytické myslenie, vyvodzovať vlastné závery, tvorivo, koncepčne a metodologicky myslieť pri riešení špecifických problémov v danom druhu umenia.

Absolvent na základe osvojenia si praktického základu tvorivých postupov a metód vzniku alebo interpretácie umeleckého diela dokáže flexibilne reagovať a prezentovať svoje názory a stanoviská viažuce sa na problematiku príslušného druhu umenia, obhájiť svoje koncepcie a prezentovať ich. Je schopný pracovať samostatne alebo ako člen tímu. Získané vedomosti a zručnosti dokáže samostatne aplikovať pri tvorbe alebo interpretácii alebo reštaurovaní umeleckého diela. Je schopný využívať a uplatňovať manažérske zručnosti.

Zdroj <https://www.portalvs.sk/sk/studijne-odbory/zobrazit/umenie#details-level-p>

Interdisciplinárny model a štruktúra programu

Študijný program *Umenie a umelá inteligencia* predstavuje inovatívny a súčasne systematický model interdisciplinárneho umeleckého vzdelávania, ktorého štruktúra reaguje na aktuálne kultúrne, technologické a spoločenské výzvy. Jeho ambíciou je pripraviť študentov na aktívnu účasť v prostredí, kde hranice medzi umeleckými disciplínami a technologickými oblasťami prestávajú byť jednoznačné a kde sú tvorivosť, kritické myslenie, technická zdatnosť a spoločenské vedomie neoddeliteľnými súčasťami umeleckej praxe.

Interdisciplinárny model programu je postavený na štyroch nosných pilieroch: profilových LABoch, rozširujúcich odborných predmetoch, teoretickom rámci a profesijnej praxi, ktoré sú navzájom prepojené a konštrukčne zladené tak, aby vytvárali horizontálny aj vertikálny vývoj kompetencií. Základom je voľba profilácie – Video, Grafika, Hudba alebo Digitálne a interaktívne médiá – ktoré poskytujú odborné a technické ukotvenie študenta, zároveň sú však navrhnuté tak, aby medzi nimi mohla prebiehať aktívna výmena poznatkov, prístupov a metód. Každá profilácia obsahuje vlastné ateliérové kurzy (LABy), ktoré študentov sprevádzajú po celé štúdium a umožňujú rozvíjať individuálny umelecký jazyk, projektové myslenie a technologické zručnosti.

Zároveň však program vytvára spoločné platformy na interdisciplinárnu spoluprácu. Rozširujúce a tímové predmety ako *Tímový projekt a Time Management*, *Účasť na výstavách a festivaloch*, *Externé workshopy* či *AI aplikácie vo vybraných oblastiach* slúžia ako priestor pre prepájanie študentov naprieč profiláciami, kde sa budujú komunikačné, organizačné, prezentačné a produkčné kompetencie. Tímová spolupráca tu nie je len organizačnou požiadavkou, ale stáva sa metodologickým rámcom – študenti sa učia nielen ako vytvárať dielo, ale aj ako fungovať v tíme, ako plánovať, reflektovať, iterovať a prezentovať výstup v profesionálnom prostredí.

Neoddeliteľnou súčasťou štruktúry programu je aj silné teoretické zázemie. Predmety z oblasti dejín umenia, estetiky, filozofie, spoločenského kontextu tvorby, kultúrnej politiky, marketingu a jazykovej prípravy poskytujú rámec pre analytické a kritické myslenie. Umenie tu nie je vnímané izolovane, ale ako kultúrna, spoločenská a politická prax, ktorá je neoddeliteľne spätá s otázkami reprezentácie, etiky, technológie, diverzity a verejného priestoru.

Zásadnou črtou štruktúry programu je aj jeho otvorenosť voči reálnemu prostrediu umeleckej a kultúrnej produkcie. Povinná odborná prax v 4. ročníku v reálnych alebo simulovaných podmienkach, ako aj orientácia záverečného bakalárskeho projektu na syntézu doterajších skúseností a tvorbu verejného výstupu, umožňujú študentom overiť si svoje schopnosti v konkrétnych profesijných kontextoch. Program ich tak vedie k tomu, aby sa stali nielen kompetentnými tvorcami, ale aj aktívnymi aktérmi kultúrneho priestoru – schopnými viesť projekty, komunikovať svoje idey, argumentovať v odbornom jazyku a strategicky sa rozhodovať o svojom profesijnom smerovaní.

Interdisciplinárna štruktúra programu *Umenie a umelá inteligencia* teda nepredstavuje len súčet rôznych disciplín, ale ich vzájomne prepojený a pedagogicky premyslený systém. Je postavená na princípoch otvorenosti, spolupráce, autonómie a reflexie. Vytvára podmienky pre vznik

inovatívnych umeleckých foriem, experimentálnych výskumov a spoločensky relevantných výstupov. V čase, keď sa umelecké, digitálne a technologické svety prelínajú viac než kedykoľvek predtým, tento model poskytuje študentom výnimočne flexibilnú a robustnú platformu pre tvorivý aj profesijný rozvoj.

Horizontálny pohľad na študijný program po semestroch

1. ročník zimný semester

Prvý ročník zimného semestra v bakalárskom programe Umenie a umelá inteligencia predstavuje základnú orientáciu v interdisciplinárnom prostredí, ktoré prepája umelecké praxe s digitálnymi technológiami a nástrojmi umelej inteligencie. Študenti si osvojujú fundamentálne poznatky v oblasti audiovizuálneho, hudobného a interaktívneho umenia, základov grafického myslenia, umelej inteligencie a jej aplikácií, pričom dôraz sa kladie na tvorivé myslenie, kolaboráciu a interdisciplinárnu otvorenosť.

Štúdium v zimnom semestri kombinuje teoreticko-praktické kurzy s ateliérovými a workshopovými formátmi. Kľúčové predmety ako Úvod do umelej inteligencie a prompt design, AI aplikácie vo vybraných oblastiach, Virtuálna a rozšírená realita, či Digitálne grafické techniky poskytujú študentom nielen orientáciu v aktuálnych nástrojoch a konceptoch, ale aj možnosť tvorivo experimentovať s vlastným výstupom. Predmet Kontaktný workshop zohráva iniciačnú úlohu, spája študentov naprieč profiláciami a podporuje ich začlenenie do akademického a technologického prostredia školy.

Výstupy vzdelávania v profiláciách po 1. ročníku zimného semestra

- **Grafika:** Študenti ovládajú základné princípy vrstvenej kompozície, digitalizácie a hybridného spracovania vizuálnych materiálov. Rozvíjajú schopnosť kombinovať tradičné grafické techniky s digitálnym spracovaním a pripravujú výstupy vhodné na neskoršie využitie v AI prostrediach.
- **Video:** Získané vedomosti sa týkajú najmä video tvorby, audiovizuálnych technológií, softvéru, dramaturgie, priestorového a časového myslenia a vizuálnej kompozície v pohybe. Študenti sú schopní navrhnuť a zrealizovať vlastný videový projekt s dôrazom na kontextuálne uvažovanie a experiment.
- **Hudba:** V rámci interdisciplinárneho prostredia sa študenti učia chápať hudbu ako systém, štruktúru a médium so schopnosťou reagovať na obraz, priestor aj interaktívne vstupy. Ovládajú základné nástroje na prácu so zvukom, jeho generovaním, remixovaním a priestorovým formovaním.
- **Digitálne a interaktívne médiá:** Študenti nadobúdajú úvodné skúsenosti s tvorbou v rozšírenej realite, chápu princípy interaktivity a imerzívnosti. Pracujú so základnými platformami, nástrojmi a chápu XR ako médium pre súčasnú umeleckú výpoveď. Reflektujú úlohu diváka a priestorového rozhrania ako tvorivého nástroja.

Tieto výsledky tvoria súčasť širšieho vzdelávacieho rámca, ktorý pripravuje študentov na autonómnu, kritickú a experimentálnu prácu v interdisciplinárnom prostredí súčasného umenia a technológií.

1. ročník letný semester

Letný semester v prvom ročníku nadväzuje na interdisciplinárny základ vytvorený v zime a posúva študentov smerom k realizácii vlastných výstupov, ateliérovej práci a hlbšiemu pochopeniu umeleckých aj technologických princípov. Výučba sa rozširuje o nové témy, ako sú zvuková a strihová skladba, umelecká reflexia technológie, dejiny umenia a filmu, pričom osobitný dôraz sa kladie na rozvoj kritického myslenia, konceptuálneho uvažovania a multimedialnej gramotnosti.

LAB-y v letnom semestri nadobúdajú jasnejšiu kontúru ako tvorivé priestory, kde sa študenti učia prepájať technológie s autorským myslením. LAB ako ateliérové prostredie nie je len miestom produkcie, ale aj reflexie, diskusie a experimentu. Výučba smeruje k tomu, aby každý študent začal budovať svoj vlastný umelecký jazyk v kontakte so zvolenou profiláciou.

Výstupy vzdelávania v profiláciách po 1. ročníku letného semestra

- Grafika: V letnom semestri študenti nadväzujú na digitálne a analógové grafické techniky s dôrazom na experiment a hybridizáciu. Ovládajú procesy publikovania, digitálneho remixu a generatívneho dizajnu. Pripravujú si vizuálnu identitu a chápu grafiku ako systém aj ako médium pre výskum.
- Video: Rozvíjajú schopnosti v oblasti strihu, dramaturgie, práce s časom a obrazom. Študenti už vedia navrhnuť a zostrihať jednoduchý audiovizuálny výstup a chápu princípy lineárneho aj nelineárneho rozprávania. LAB umožňuje experimenty s naratívom, performanciou aj XR videom.
- Hudba: Pracujú s priestorovým a vrstveným zvukom, vytvárajú krátke hudobné alebo zvukové výstupy, využívajú prvé elektroakustické, generatívne a AI nástroje. Zvuk nie je len akustickým výstupom, ale aj štruktúrou, dátovou reprezentáciou či komponentom interakcie.
- Digitálne a interaktívne médiá: Získané schopnosti zahŕňajú návrh interaktívnych systémov, tvorbu reaktívnych prostredí, prácu s dátami, senzormi a jednoduchým kódom. LAB sa orientuje na prototypovanie, testovanie konceptov a tvorbu multimedialných rozhraní.

Letný semester tak tvorí kľúčový medzník, kde sa študenti začínajú profilovať a samostatne uvažovať o vlastnej praxi, v dialógu s technológiou, estetikou a spoločenským kontextom.

2. ročník zimný semester

Zimný semester druhého ročníka je zameraný na prehĺbenie umeleckého výrazu, rozvoj koncepčného myslenia a porozumenie umeniu ako spoločensky citlivému nástroju. Študenti sa intenzívnejšie venujú práci v LABoch, ktoré sa profilujú ako výskumno-tvorivé prostredia spojené s ateliérovou výučbou. Dôraz sa kladie na angažovanosť, kultúrne vedomie a schopnosť reflektovať aktuálne výzvy cez umelecký jazyk.

V tomto semestri študenti rozvíjajú vlastné projekty, prehlbujú technické zručnosti, ale najmä umeleckú samostatnosť. Okrem ateliérových LABov absolvujú špecializované odborné

predmety, ktoré ich podporujú v tematickej orientácii (filozofia umenia, spoločenský kontext tvorby, mediálne stratégie a technologická reflexia).

LABy zároveň nadobúdajú funkciu inkubátora pre experimenty s umeleckou výpoveďou – v kontakte s realitou, kritikou aj spoločenským účinkom.

Výstupy vzdelávania v profiláciách po 2. ročníku zimného semestra

- Grafika: Študenti prepájajú grafický dizajn s publikovaním, typografiou, dátovou vizualizáciou a generatívnymi systémami. Učia sa chápať grafiku ako výskumný nástroj a jazyk súčasnej vizuality.
- Video: Zameriavajú sa na pokročilý videoart, XR, autorský film a nelineárne formáty. Učia sa vytvárať komplexné vizuálne narácie a uvažovať o médiu ako priestore intervencie, dokumentu alebo performancie.
- Hudba: Pracujú s pokročilým sound dizajnom, interaktívnymi hudobnými systémami a AI kompozíciou. Reflektujú zvuk v jeho spoločenskom, priestorovom a výskumnom kontexte – od binaurálneho priestoru po dátovú sonifikáciu.
- Digitálne a interaktívne médiá: Študenti tvoria adaptívne systémy, reaktívne inštalácie, pracujú s dátami, AI a softvérovými rozhraniami. Ich výstupy reflektujú spoločenské javy, technologické diskurzy a individuálne gestá v digitálnom priestore.

Tento semester je výrazným krokom k rozvoju umeleckej identity, orientácii v súčasnom diskurze a schopnosti ponúknuť autorský výstup, ktorý reaguje na svet, v ktorom vzniká.

2. ročník letný semester

Letný semester druhého ročníka je zameraný na systematické prehĺbovanie profilácie študenta. V jednotlivých LABoch sa sústreďuje na tvorbu komplexnejších autorských výstupov, pričom dôraz sa kladie na umeleckú identitu, interdisciplinárnu otvorenosť a technickú presnosť. Študenti aktívne integrujú poznatky z odborných profilových predmetov a rozvíjajú schopnosti prepájať rôzne médiá a nástroje – ako sú algoritmy, AI systémy, senzorika či interaktivita – s umeleckým zámerom.

Dôležitým aspektom je autonómne projektové myslenie. Študenti si osvojujú schopnosť koncipovať, realizovať a reflektovať vlastný umelecký výskum. Profilové predmety poskytujú tematickú hĺbku a zároveň podporujú prepojenia s aktuálnym spoločenským a kultúrnym diskurzom. Vzdelávanie tak smeruje k vedomej a kritickej tvorbe, ktorá je technicky fundovaná, esteticky vyhranená a spoločensky relevantná.

Výstupy vzdelávania v profiláciách po 2. ročníku letného semestra

- Grafika: Študenti vytvárajú vlastné publikácie, interaktívne vizuálne systémy a generatívne dizajnové štruktúry. Rozvíjajú typografické myslenie a kriticky pracujú s obrazom, dátami a algoritmi. Ich výstupy majú často výskumný charakter, sú ukotvené v súčasnom vizuálnom diskurze.
- Video: Ovládajú celý cyklus filmovej a audiovizuálnej tvorby vrátane produkcie, postprodukcie a efektov. Tvorba je dramaturgicky a technicky prepracovaná, s dôrazom

na autorský rukopis. LAB sa venuje nielen experimentálnemu filmu, ale aj hybridným formám videa v XR, inštaláciách či online priestore.

- Hudba: Tvorba sa presúva k priestorovým, adaptívnym a interaktívnym zvukovým systémom. Študenti využívajú AI, algoritmy, generatívne procesy a senzorické vstupy na vytváranie hybridných hudobno-vizuálnych diel, často v kolaborácii s inými médiami. Umelecký výskum a sonifikácia sa stávajú dôležitými nástrojmi.
- Digitálne a interaktívne médiá: Profilácia smeruje k autorskej práci s rozhraniami, kódovaním, XR a interaktívnym inštaláciám. LAB rozvíja systémové myslenie, testovanie konceptov a vývoj originálnych umeleckých aplikácií. Projekty často reflektujú digitálnu etiku, ekologické témy či spoločenské javy cez technológiu.

Tento semester upevňuje odborné ukotvenie študenta, podnecuje originálnu umeleckú prax a rozširuje jeho schopnosť viesť vlastný výskum v kontexte súčasného umenia a technológií. Je to fáza integrácie znalostí, estetického rozvoja a osobnostného profilovania.

3. ročník zimný semester

Tretí ročník zimného semestra je zameraný na realizáciu interdisciplinárneho tímového projektu ako vrcholu bakalárskeho štúdia. Študenti spolupracujú naprieč LABmi (Video Art Lab, Graphic Art Lab, Music Art Lab, Digital Interactive Art Lab) a učia sa zvládať komplexné dynamiky tímovej práce – od formulácie konceptu, cez vývoj a tvorbu assetov, až po projektový manažment a plánovanie výstupov.

V centre výučby stojí predmet *Tímový projekt a Time Management.*, ktorý je podporovaný ďalšími kurzami ako *Tímová dynamika a vodcovstvo* či *Riešenie konfliktov v umeleckých tímoch*. Študenti si tak osvojujú metodológie projektového riadenia (agilné riadenie, harmonogramovanie, iteratívny vývoj), učia sa efektívne komunikovať a reflektovať úlohy v tíme. Tvorivá spolupráca tu nie je len prostriedkom, ale aj predmetom učenia.

Súčasťou semestra je aj prehľbovanie vlastného portfólia – študenti intenzívne pracujú na kvalite výstupov a ich prezentácii v kontexte umeleckého výskumu, kurátorstva či digitálnej distribúcie. Interdisciplinarita tu nabera praktický rozmer – každý výstup je výsledkom vzájomnej výmeny medzi médiami, špecializáciami a osobnými záujmami študentov.

Výstupy vzdelávania po 3. ročníku zimného semestra

- Všetky profilácie: Študenti sú schopní fungovať ako súčasť tvorivého tímu, reflektovať svoje miesto v procese, efektívne komunikovať a zvládať konflikty. Osvojujú si stratégiu návrhu, iterácie a dokumentácie umeleckého výstupu.
- LABy: Slúžia ako produkčné aj výskumné jednotky, kde sa testujú pokročilé technológie, inovatívne prístupy a tvorivé stratégie. Každý LAB poskytuje zázemie pre špecializovanú aj kolaboratívnu tvorbu, pričom podporuje komplexné myslenie a schopnosť adaptácie v rôznych produkčných situáciách.

Tento semester je vyvrcholením praktického a koncepčného rozvoja študenta v bakalárskom štúdiu, kde sa tvorba stáva spoločnou, profesionálnou a smerovanou k verejnej prezentácii a sebarealizácii.

3. ročník letný semester

Letný semester tretieho ročníka je zameraný na dokončenie interdisciplinárneho tímového projektu, ktorý predstavuje vyvrcholenie spoločnej umeleckej a výskumnej práce. Študenti v tímoch finalizujú komplexné výstupy, integrujú rôzne médiá a koncepty a pripravujú sa na ich verejnú prezentáciu. Proces je podporený predmetmi zameranými na *projektový manažment, modely financovania umeleckých projektov, kreatívny priemysel a umelecké podnikanie*.

Dôraz sa kladie na schopnosť riadiť umelecký projekt – od idey, cez produkciu, až po prezentáciu a komunikáciu s publikom. Študenti získavajú kompetencie v oblasti grantového plánovania, kultúrneho marketingu, distribúcie a práva. Rozvíjajú tiež zručnosti potrebné pre profesionálnu umeleckú dráhu – schopnosť prezentovať svoje portfólio, nadviazať spoluprácu s inštitúciami a pripraviť projekt do verejného priestoru.

Súbežne však pokračuje aj *individuálna práca v LABoch*, ktoré pripravujú študentov na záverečný bakalársky projekt. LABy poskytujú priestor na testovanie vlastného umeleckého konceptu, experimentovanie s médiami a konzultácie k pripravovaným záverečným bakalárskym projektom.

Príprava na bakalársky projekt

Už v tomto semestri začína koncepčná a technická príprava na záverečný individuálny bakalársky projekt, ktorý študenti budú realizovať v nasledujúcom roku štúdia. V spolupráci s vedúcimi LABov a konzultantmi formulujú vlastnú tému, overujú formát, testujú technológie a pripravujú dokumentáciu.

Výstupy vzdelávania po 3. ročníku letného semestra

- Schopnosť realizovať tímový umelecký projekt v plnej produkčnej kvalite vrátane dramaturgie, logistiky a distribúcie.
- Znalosť mechanizmov fungovania kreatívneho priemyslu a možností financovania a podpory umeleckej tvorby.
- Osvojenie projektového manažmentu, time managementu, práce s rozpočtom a koordinácie tímu.
- Intenzívna práca v LABoch ako základná príprava na individuálnu umeleckú prax a záverečný bakalársky projekt.
- Rozvoj vlastného portfólia, prezentácie a schopnosti umiestniť svoju tvorbu do profesionálneho kontextu.

Tento semester predstavuje prechod od štúdia k praxi v kreatívnom priemysle, od tvorby k sebaaprezentácii, a pripravuje študentov na vstup do reálneho pracovného a umeleckého prostredia.

4. ročník zimný semester

Zimný semester štvrtého ročníka je v programe *Umenie a umelá inteligencia* vyhradený pre povinnú polročnú odbornú prax. Táto prax je súčasťou profesijne orientovaného charakteru programu a umožňuje študentom získať reálne pracovné skúsenosti v oblasti kreatívneho a kultúrneho priemyslu, a to buď na Slovensku, v zahraničí, alebo v simulačnom centre školy.

Prax prebieha v inštitúciách, ktoré zahŕňajú divadlá, galérie, mediálne a dizajnérske štúdiá, produkčné spoločnosti, festivaly, herné štúdiá alebo nezávislé umelecké startupy. Študenti sa zapájajú do reálnych tímov, riešia zadania, zúčastňujú sa na projektoch, prehĺbujú tímovú spoluprácu a osvojujú si firemné procesy.

Každý študent má prideleného mentora z organizácie a akademického supervízora. Dokumentuje svoju prax prostredníctvom denníka, pripravuje záverečnú správu a portfólio, ktoré následne obhajuje pred komisiou. Dôraz sa kladie na sebareflexiu, adaptabilitu, samostatnosť a schopnosť aplikovať nadobudnuté poznatky a zručnosti v reálnom kontexte.

Výstupy vzdelávania po 4. ročníku zimného semestra

- Schopnosť samostatne pracovať v profesionálnom prostredí a aktívne sa podieľať na projektoch v kultúrnom a kreatívnom priemysle.
- Aplikácia nadobudnutých odborných vedomostí, zručností a postojov z oblasti umenia, technológie a manažmentu.
- Porozumenie špecifikám fungovania kreatívneho priemyslu na Slovensku aj v medzinárodnom kontexte.
- Schopnosť viesť umelecký alebo technologický mikroprojekt v rámci organizácie.
- Získanie spätnej väzby z praxe a jej transformácia do ďalšieho umeleckého a profesijného smerovania.

Tento semester zohráva kľúčovú úlohu v prechode medzi akademickým a profesionálnym prostredím a predstavuje praktickú verifikáciu všetkých predchádzajúcich výsledkov vzdelávania v reálnych podmienkach umeleckej a kultúrnej praxe.

4. ročník letný semester

Záverečný semester bakalárskeho štúdia je venovaný samostatnej realizácii bakalárskeho umeleckého alebo výskumného projektu, ktorý reflektuje syntézu všetkých nadobudnutých poznatkov, praktických skúseností a individuálneho umeleckého vývoja študenta. Projekt predstavuje vyvrcholenie interdisciplinárneho a profesijne orientovaného prístupu študijného programu a je realizovaný pod vedením školiteľa a v konzultácii s odbornými garantmi LABov.

Študent pracuje na komplexnom výstupe, ktorý môže mať podobu interaktívnej inštalácie, experimentálneho videa, AI generatívneho systému, XR zážitku, participatívneho formátu či iného hybridného média. Projekt musí mať spoločenský alebo technologický presah a byť pripravený na prezentáciu v akademickom aj verejnom priestore.

Súčasťou výučby je aj predmet *Podnikanie v kreatívnom priemysle*, ktorý poskytuje voliteľnú možnosť pre študentov pripraviť sa na založenie vlastného umeleckého podnikania alebo startupu. Zameriava sa na právne, ekonomické a komunikačné aspekty podnikania, prácu s grantmi, business modelmi a tvorbu udržateľnej značky.

Výstupy vzdelávania po 4. ročníku letného semestra

- Samostatné vedenie a realizácia interdisciplinárneho umeleckého projektu.
- Aplikácia výskumných a praktických postupov v umeleckej tvorbe.
- Schopnosť prezentovať a obhájiť svoje výstupy pred odbornou komisiou.
- Kritické uvažovanie o spoločenskom význame, technickej forme a umeleckej kvalite diela.
- Pripravenosť na pokračovanie v magisterskom štúdiu alebo vstup do kreatívneho a kultúrneho priemyslu.
- Osvojenie si základov podnikania, legislatívy a kultúrneho manažmentu v rámci voliteľného predmetu.

Tento záverečný semester predstavuje most medzi štúdiom a profesionálnym pôsobením. Umožňuje študentovi definovať vlastnú umeleckú pozíciu a pripraviť sa na jej obhajobu – či už v akademickom pokračovaní, alebo ako aktívny účastník kultúrneho a kreatívneho trhu

Vertikálny pohľad na študijný program po oblastiach

→ Teória a komunikácia

Teoretické zázemie programu *Umenie a umelá inteligencia* predstavuje kľúčový základ, na ktorom študenti budujú svoje umelecké, kritické a komunikačné kompetencie počas celého bakalárskeho štúdia. Ide o systematicky vystavaný súbor predmetov, ktorý pokrýva dejiny a teóriu umenia, estetiky, filozofie, spoločenského kontextu umenia, marketingu, ako aj rétorické, jazykové a prezentačné zručnosti.

V oblasti umeleckej teórie získavajú študenti prehľad o hlavných výtvarných, hudobných a filmových smeroch od novoveku po súčasnosť, pričom dôraz je kladený na tie vizuálne, zvukové a konceptuálne stratégie, ktoré sú aplikovateľné v súčasnom digitálnom a hybridnom prostredí. Umelecké smery sa nevyučujú len ako historické fenomény, ale ako živé metodológie, ktoré možno prekladať, reinterpretovať a algoritmizovať v tvorivom výskume.

Estetické a filozofické disciplíny rozvíjajú schopnosť analytického a kritického myslenia. Študenti sa učia vnímať estetiku ako nástroj poznania, porozumenia médiu a jeho efektu, ale aj ako rámec na tvorbu hodnotových súdov v komplexnom kultúrnom prostredí. Diskusia o kategóriách ako krása, glitch, noise, imersia či spektakel vedie k hlbšej reflexii vlastnej umeleckej pozície.

Dôležitou súčasťou teoretickej výučby je oblasť, ktorá skúma umenie v spoločenskom a kultúrnom kontexte. Študenti sa oboznamujú so základmi sociológie, kultúrnej antropológie a kritickej teórie, učia sa vnímať umenie ako nástroj komunikácie, pamäti, reprezentácie a

kultúrnej intervencie. Zároveň sa diskutuje o pozícii umelca v súčasnej spoločnosti, vzťahu k marginalizovaným skupinám či fungovaní kultúrnych inštitúcií.

Komunikačné a prezentačné schopnosti sú rozvíjané v rámci výučby soft skills, cudzieho jazyka, ako aj predmetov zameraných na marketing, budovanie umeleckej značky a profesionálne vystupovanie. Študenti sa učia artikulovať svoje projekty, prezentovať portfólio, písať odborné a analytické texty a efektívne komunikovať svoje myšlienky v rôznych formátoch – od umeleckej esejistiky až po grantovú žiadosť či pitch kreatívneho startupu.

Teoretická výučba tak prebieha paralelne s praktickou tvorbou a poskytuje intelektuálny rámec, kritickú hĺbku a kultúrne zázemie pre umeleckú prax v oblasti vizuálneho, zvukového, pohyblivého a interaktívneho média.

→ Video

Profilácia Video v programe *Umenie a umelá inteligencia* poskytuje študentom systematické a progresívne vzdelávanie v oblasti audiovizuálnej tvorby, pričom dôraz sa kladie na umelecký experiment, interdisciplinárne myslenie a tvorivé využívanie technológií, vrátane umelej inteligencie. Od úvodných semestrov sa študenti učia chápať filmové a video médium ako komplexný jazyk obrazu a zvuku, kde význam vzniká z vizuálnej kompozície, rytmu, svetla, pohybu kamery a ambientného zvuku. Prostredníctvom predmetov ako *Filmová tvorba*, *Zvuková a strihová skladba*, *Video Art Lab* či *Základy scenáristiky* si osvojujú nielen základné filmárske zručnosti, ale aj dramaturgické a kompozičné stratégie, ktoré následne rozvíjajú v autorských projektoch. Výučba je založená na ateliérovom modeli s dôrazom na individuálny prístup, konzultácie a reflexiu tvorby.

Kľúčovým aspektom profilácie je integrácia umelej inteligencie do celého procesu – od preprodukcie až po postprodukcii. Študenti už od prvého ročníka zapájajú AI nástroje do svojej práce, či už ide o farebnú korekciu, generovanie textúr, digitálne efekty, synchronizáciu zvuku alebo automatickú analýzu hereckého výkonu. Tieto technológie nevyužívajú iba technicky, ale učia sa ich vnímať ako súčasť výtvarného a ideového vyjadrenia, čím vznikajú hybridné formy medzi filmom, videom, animáciou a dátovou vizualitou. Súčasťou výučby je aj diskusia o autorskom prístupe, etike a estetikách digitálnej tvorby, pričom AI nie je len nástrojom, ale aj témou samotného umeleckého výskumu.

V pokročilých semestroch študenti pracujú na väčších autorských výstupoch, ktoré integrujú komplexnú prácu s kamerou, zvukom, naratívom a postprodukčnými technikami. Video Art LAB v druhom a treťom ročníku sa stáva miestom intenzívneho testovania a realizácie filmových projektov, často aj v kolaborácii s inými profiláciami. Študenti sa tak stávajú tvorcami, ktorí dokážu reflektovať aktuálne umelecké a spoločenské výzvy prostredníctvom audiovizuálneho jazyka, pričom ich výstupy sú technicky vyspelé, vizuálne inovatívne a ideovo presvedčivé. Profilácia video ich pripravuje nielen na ďalšie štúdium či profesionálnu filmovú prax, ale aj na experimentálne umelecké pôsobenie v priestore galérií, XR médií či digitálnych platforiem

→ Grafika

Profilácia Grafika v študijnom programe *Umenie a umelá inteligencia* poskytuje študentom komplexné vzdelanie v oblasti vizuálnej komunikácie, experimentálneho grafického umenia a interdisciplinárnych prístupov, pričom zásadne rozvíja aj schopnosti kreatívne pracovať s nástrojmi umelej inteligencie. Výučba spája tradičné remeselné techniky s pokročilými digitálnymi a algoritmickými postupmi, čím vzniká dynamické prostredie, v ktorom sa obraz chápe nielen ako výtvarný prejav, ale aj ako dátový, konceptuálny a systémový objekt.

Už od prvého ročníka sa študenti venujú vrstveniu médií, digitalizácii výstupov a ich príprave pre remix, hybridizáciu alebo AI spracovanie. Rozvíjajú cit pre materiál, textúru, farbu, kompozíciu, ale zároveň sa učia vnímať obraz ako otvorený systém, ktorý možno meniť, generovať a reinterpretovať. V predmetoch ako *Graphic Art Lab*, *Digitálne grafické techniky*, *Analogové grafické techniky* či *Základy vizuálnej komunikácie* sa kombinuje výtvarná citlivosť s technologickou reflexiou a interdisciplinárnou otvorenosťou.

Osobitný dôraz sa kladie na využitie umelej inteligencie v grafickej tvorbe. Študenti sa učia pracovať s nástrojmi ako text-to-image generátory, style transfer, inpainting, algoritmické vizualizácie či generatívny dizajn. AI je vnímaná nie ako náhrada, ale ako partner v tvorbe – systém, ktorý možno ovplyvniť, esteticky formulovať a začleniť do autorského výrazu. V pokročilejších fázach štúdia sa študenti venujú aj programovaniu, vizualizácii dát a tvorbe interaktívnych grafických systémov.

Profilácia zároveň rozvíja aj schopnosť grafickej artikulácie v spoločenskom a verejnom priestore. Študenti tvoria funkčné vizuálne systémy, typografické série, publikácie, plagáty, UI dizajn, ale aj výtvarné eseje a experimentálne výstupy. Dôležitou súčasťou je reflexia – ako vizuálne rozhodnutia ovplyvňujú čitateľa, ako sa obraz správa v rôznych médiách, a aké kultúrne, historické alebo technologické kontexty so sebou nesie.

Výsledkom štúdia v profilácii grafika je schopnosť navrhovať a realizovať autorské vizuálne projekty, ktoré sú technicky precízne, výtvarne originálne a koncepcne ukotvené. Študenti sú pripravení pôsobiť v oblasti dizajnu, nových médií, vizuálneho umenia aj kreatívneho výskumu, pričom disponujú nástrojmi a myslením potrebným pre súčasnú digitálnu éru.

→ Hudba

Profilácia *Hudba* v študijnom programe *Umenie a umelá inteligencia* ponúka študentom výnimočne široké a hlboké vzdelanie v oblasti súčasnej hudobnej tvorby, ktoré prepája hudobnú estetiku, technologické inovácie a umelecký výskum. V centre výučby stojí chápanie hudby ako dynamického systému – nie len zvukového, ale aj konceptuálneho, interaktívneho, multimodálneho a priestorového média. Program kladie dôraz na tvorbu hudby, ktorá prekračuje tradičné formy a využíva potenciál umelej inteligencie, algoritmov, priestorového audia a senzorických vstupov.

Študenti sa už od prvých semestrov venujú základom kompozície, rozpoznávaniu štruktúr, žánrov a vývojových foriem, pričom dôraz sa kladie na analytické aj experimentálne myslenie. Učia sa vnímať hudbu v kontexte hybridnej kultúry a chápať ju ako otvorený systém, ktorý je súčasťou širšieho multimediálneho alebo spoločenského prostredia. Postupne prechádzajú cez elektroakustickú tvorbu, remixovanie, syntézu zvuku a digitálne nástroje až po pokročilé formy generatívnej a adaptívnej hudby.

Umelá inteligencia hrá v tejto profilácii zásadnú rolu – študenti využívajú strojové učenie na generovanie hudobných foriem, živý kód (live coding) a algoritmy na adaptívne či reaktívne systémy. AI nie je len doplnkom, ale prirodzenou súčasťou tvorivého procesu – prístup k nej je konceptuálny aj praktický, s dôrazom na estetiku, etiku a autorské rozhodnutia.

V ateliérových-laboratórnych predmetoch typu *MusicArt Lab* študenti rozvíjajú zručnosti v oblasti binaurálneho a priestorového zvuku, hybridnej kompozície, zvukového dizajnu a tvorby interaktívnych multimediálnych inštalácií. Prepojenie so senzoricou, vizualizáciou, dátovou sonifikáciou a XR technológiami umožňuje vznik výnimočne komplexných projektov, ktoré sa pohybujú medzi hudbou, zvukovým umením a digitálnymi performanciami. Dôležitou súčasťou je aj schopnosť konceptualizovať a kriticky reflektovať svoju tvorbu – vo forme esejí, projektovej dokumentácie a verejnej prezentácie.

Profilácia pripravuje študentov na pôsobenie v súčasnom hudobnom, multimediálnom a technologickom priestore, kde sa očakáva nielen remeselná zručnosť, ale aj schopnosť viesť výskum, komunikovať naprieč disciplínami a uvažovať o zvuku ako výraze súčasného sveta. Absolventi profilácie Hudba sú pripravení na umelecké aj vývojové výzvy – v oblasti experimentálnej kompozície, interaktívneho umenia, digitálnej kultúry či zvukového dizajnu pre VR, hry, filmy a inštalácie.

→ Digitálne a interaktívne médiá

Profilácia *Digitálne a interaktívne médiá* v študijnom programe *Umenie a umelá inteligencia* ponúka študentom systematické vzdelanie v oblasti tvorby interaktívneho digitálneho umenia, programovania, umelej inteligencie, herného a generatívneho dizajnu. Vychádza z predpokladu, že digitálne prostredia, technológie a algoritmy nie sú len nástrojmi, ale aj médiami umeleckého výrazu a výskumu. Profilácia integruje estetické, filozofické a technické prístupy a pripravuje študentov na umelecké i vývojové výstupy v oblasti multimédií, XR, videomappingu, gamifikácie či vizualizácie dát.

Už v prvom ročníku študenti pracujú s princípmi interaktivity, dizajnu užívateľského rozhrania, generatívneho obrazu a základmi algoritmizácie. Naučia sa promptovanie, používanie jazykových a obrazových modelov, ako aj rozpoznávať výtvarné a dramaturgické aspekty XR a multimediálnych diel. V ďalších semestroch sa učia prepájať senzoricu, mikrokontroléry, dátové vstupy, fyzický priestor a digitálne médium, pričom využívajú vizuálne programovanie, machine learning, neurónové siete a real-time vizualizácie.

Umelá inteligencia sa v profilácii uplatňuje ako aktívny komponent umeleckej tvorby – nie ako náhrada tvorcu, ale ako jeho rozšírenie. AI nie je len nástroj na produkciu výstupov, ale aj prostredie, v ktorom študenti reflektujú autorské otázky, etické dilemy a kultúrne dôsledky technologickej tvorby. Téma AI prechádza naprieč viacerými predmetmi – od *Úvodu do AI a prompt designu*, cez *AI aplikácie vo vybraných oblastiach* až po *Generatívny a interaktívny dizajn* či *Digital Interactive Lab*. V týchto predmetoch sa študenti učia nielen generovať multimodálne výstupy (obraz, text, hlas, zvuk), ale aj ich dramaturgicky, filozoficky a vizuálne komponovať.

Charakteristickým znakom profilácie je orientácia na výskum a experiment – študenti vyvíjajú vlastné projekty, často na hranici umeleckej inštalácie, performancie a interaktívneho systému. Využívajú najmodernejšie softvérové a hardvérové nástroje, často aj open source technológie, pričom každý výstup vzniká v interakcii medzi médiom, divákom a prostredím. Dôležitou súčasťou profilácie je aj prienik do herného umenia (GameArt), priestorových projekcií (Videomapping), a XR (rozšírená a virtuálna realita), kde sa experimentuje s formou, telom, dátami a percepciou.

Profilácia pripravuje študentov na samostatnú umeleckú tvorbu v oblasti interaktívnych médií, ale aj na profesionálnu prax v oblasti digitálneho dizajnu, vývoja softvérových aplikácií, kultúrneho inžinierstva a technologicky orientovaného umenia. Absolventi profilácie Digitálne a interaktívne médiá sú schopní prepájať umelecké myslenie s technologickou inováciou a reflektovať digitálnu kultúru ako zložitý, dynamický a spoločensky významný priestor tvorby.

→ Rozširujúce a tímové predmety

Rozširujúce a tímové predmety v programe *Umenie a umelá inteligencia* predstavujú flexibilnú, otvorenú a rozvojovo orientovanú zložku štúdia, ktorá umožňuje študentom nad rámec profilových LABov rozvíjať svoje individuálne zameranie, nadobúdať nové technické a koncepčné zručnosti a aplikovať doterajšie poznatky v reálnom alebo simulovanom prostredí. Táto časť kurikula je zároveň miestom interdisciplinárneho stretu, experimentovania a profesionálnej profilácie, kde študenti prepájajú vlastné umelecké stratégie s výzvami súčasného technologického a kultúrneho priestoru.

Tímové predmety, predovšetkým *Tímový projekt a Time Management I. a II.*, vytvárajú priestor pre intenzívnu kolaboráciu medzi študentmi všetkých profilácií. Výučba prebieha v modeloch reálnych umeleckých produkcií – študenti pracujú na spoločnom diele, plánujú, testujú, prototypujú a prezentujú výstupy, pričom si osvojujú projektový manažment, iteratívne vývojové cykly a dynamiku tvorivej tímovej práce. Výučba je prepojená s predmetmi ako *Tímová dynamika*, *Riešenie konfliktov*, *Marketing a branding pre umelcov*, čo umožňuje formovať projektovo orientovaných umelcov schopných komunikovať, viesť a profesionálne reprezentovať svoj výstup.

Rozširujúce predmety ako *Externé workshopy* alebo *Účasť na festivale, výstave či podujatí* umožňujú študentom vstup do profesionálneho prostredia a nadviazanie kontaktov s odbornou scénou. Tieto skúsenosti podporujú sebareflexiu, sebareprezentáciu a schopnosť zapojiť sa do verejného umeleckého diskurzu. Výstupy z týchto aktivít sú často jedinečné, interdisciplinárne a tematicky

otvorené, pričom študenti nadobúdajú schopnosť plánovať, prezentovať a reflektovať vlastnú tvorbu v profesionálnom kontexte.

Zvláštne miesto medzi rozširujúcimi predmetmi zaujímajú tie, ktoré sa zameriavajú na AI, generatívne technológie a multimodálne výstupy – ako napríklad *Úvod do umelej inteligencie a prompt design*, či *AI aplikácie vo vybraných oblastiach*. Tieto kurzy poskytujú študentom technickú aj filozofickú bázu na prácu s AI, hlasovou syntézou, video-generáciou a generatívnym dizajnom. Študenti si osvojujú prácu s nástrojmi ako Runway, Sora, Suno, ElevenLabs či ChatGPT, pričom sa kladie dôraz na autorský výber, kritickú prácu s výstupmi a rovnováhu medzi strojovým generovaním a ľudským výtvarným rozhodnutím.

Celkovo tieto predmety umožňujú študentom rozšíriť svoje poznatky v špecifických oblastiach, nadviazať kontakt s reálnym svetom umenia a kultúrneho priemyslu, rozvíjať projektové, komunikačné a podnikateľské zručnosti a pripraviť sa na rôznorodé profesijné cesty – od nezávislej umeleckej praxe, cez interdisciplinárny výskum až po pôsobenie v digitálnom priemysle či vlastné podnikanie.

→ Prax

Prax v študijnom programe *Umenie a umelá inteligencia* predstavuje kľúčovú profesijnú a aplikačnú fázu štúdia, ktorá umožňuje študentom overiť si svoje znalosti, zručnosti a postoje v reálnom kontexte umeleckej, kultúrnej alebo technologickej praxe. V súlade s profesijne orientovaným charakterom programu je polročná odborná prax v 4. ročníku zimného semestra povinná. Študenti ju môžu absolvovať v kultúrnych a kreatívnych inštitúciách na Slovensku, v zahraničí alebo v simulačnom centre školy, ktoré simuluje podmienky profesionálneho prostredia.

Prax je navrhnutá tak, aby podporovala prechod medzi akademickým a profesionálnym svetom. Študenti sa stávajú súčasťou reálnych tímov, zapájajú sa do projektov, komunikujú s klientmi a kolegami, riešia konkrétne zadania a participujú na tvorivých aj technických procesoch. Miesta výkonu praxe sú rôznorodé – od galérií, dizajnerských a mediálnych štúdií, festivalov, herných štúdií, vývojárskych tímov až po umelecké rezidencie a nezávislé iniciatívy. Každý študent má prideleného mentora z hostiteľskej organizácie a akademického supervízora, ktorí dohliadajú na kvalitu procesu a výstupov.

Súčasťou praxe je aktívne vedenie dokumentácie, tvorba záverečnej správy a tvorba portfólia, ktoré reflektuje získané skúsenosti, výzvy a riešenia, ako aj prepojenie praxe s predchádzajúcim štúdiom. Prax tak slúži nielen ako priestor učenia, ale aj ako reflexívne médium, v ktorom študent konfrontuje svoju umeleckú identitu so svetom práce, produkcie a kultúrnej reality. Dôraz sa kladie na sebareflexiu, adaptabilitu, samostatnosť, kritické myslenie a schopnosť aplikovať nadobudnuté výstupy vzdelávania v rôznorodom profesionálnom prostredí.

Absolvovanie praxe výrazne posilňuje profesijný profil študenta, otvára možnosti ďalšej spolupráce a tvorby a poskytuje podklady pre záverečný bakalársky projekt. Zároveň prispieva k orientácii v kultúrnom a kreatívnom priemysle, učí študentov plánovať kariéru, vyhodnocovať

príležitosti a aktívne sa zapájať do kultúrnej ekológie ako jej tvoriví, vzdelaní a zodpovední účastníci.

Transverzálne možnosti a potenciály presahov medzi oblasťami

Študijný program poskytuje transverzálne možnosti a potenciály presahov pre študentov ukotvených primárne v jednej profilácii. Študent si volí predmety tak, aby oscilovali okolo jeho hlavnej oblasti (piliera) a boli v súlade s jeho osobným talentovým profilom, motiváciou a synergicky pôsobili na jeho rozvoj.

Dizajn študijného programu, jeho obsah, štruktúra predmetov v kombinácii s prostredím akadémie umení a jej fakúlt (Vnútorňý systém kvality a sústava študijných vnútorných predpisov) vytvára podmienky pre aktuálny, osobný, profilovo flexibilný a kontextovo uvedomelý rozvoj študenta, ktorý:

- nerozvíja svoju odbornosť izolovane, ale v kontakte s ostatnými doménami,
- rozširuje svoje poznanie o nové formy vyjadrenia, média a technológie,
- a zároveň buduje vlastnú autorskú identitu na základe vedomého výberu a prepojenia poznatkov a skúseností.

Takto nastavená štruktúra výučby v študijnom programe umožňuje študentom vytvoriť si unikátne, hybridné a zároveň odborne ukotvené portfólio zručností, vedomostí a výstupov, ktoré zodpovedá ich umeleckému smerovaniu, výskumnému záujmu a profesijným ambíciám v rámci kultúrneho a kreatívneho priemyslu.

Príklady transverzálnych možností:

Východiskový bod Hudba

Pre študenta, ktorého východiskom je doména (oblasť) hudby, existuje viacero oscilácií a presahov smerom k iným umeleckým a technologickým oblastiam, ktoré sú konštruktívne, výskumne podnetné a umelecky vývojové. Hudba má vysoký transmodálny potenciál, pretože:

- pôsobí časovo, priestorovo aj telesne,
- je programovateľná aj performatívna,
- môže byť adresovaná ako systém, signál, emócia, štruktúra aj prostredie.

Študent ukotvený v hudbe môže oscilovať takmer do každej oblasti:

- do vizuálneho a priestorového umenia,
- do interaktívneho digitálneho prostredia,
- do experimentálneho filmu,

1. Hudba → Zvukový dizajn a priestorová práca

- Presah: tvorba immersívnych zvukových priestorov pre inštalácie, videá, hry, VR/XR prostredia

- Potenciál: prechod od lineárnej kompozície k situovanému zvuku, binaurálnemu/ambisonickému priestoru, soundscape alebo reagujúcemu systému (napr. pomocou senzorov, dát, pohybu)

2. Hudba → Interaktívne umenie a algoritmická kompozícia

- Presah: využitie programovania, AI a generatívnych systémov v tvorbe adaptívnej hudby
- Potenciál: vytváranie nelineárnych, reagujúcich, zdieľaných a samoorganizujúcich sa kompozičných štruktúr

3. Hudba → Vizualizácia a performancia dát

- Presah: premena zvuku na obraz (sonifikácia/vizualizácia), performatívne formy
- Potenciál: spolupráca na audiovizuálnych dielach, VJ performance, interaktívnych vizuáloch riadených zvukom

4. Hudba → Videoprodukcia a experimentálny film

- Presah: vytváranie hudobných štruktúr ako naratívneho základu videa
- Potenciál: audiovizuálna syntéza, klipová kultúra, synestézia, experimentálny dokument alebo videoart s výraznou hudobnou dramaturgiou

5. Hudba → Grafický dizajn a typografia

- Presah: skúmanie vizuálneho prepisu hudby a rytmu, notácia, partitúry, pohyb typografie v zvukových rytmoch
- Potenciál: tvorba grafických systémov riadených hudbou, generatívne notácie, interaktívne publikácie

6. Hudba → Výskumné umenie a spoločenské aplikácie

- Presah: hudba ako médium pre dátový výskum, sonifikáciu spoločenských fenoménov, environmentálnu reflexiu
- Príklady: sonifikácia klimatických dát, spoločenských emócií, AI systémov
- Potenciál: angažovaná a zodpovedná tvorba s presahom do umeleckého výskumu, edukácie a intervencie

Východiskový bod Grafika

Študent ukotvený v grafike má v kontexte programu *Umenie a umelá inteligencia* výnimočnú možnosť oscilovať naprieč vizuálnymi, priestorovými, interaktívnymi aj zvukovými formami. Grafika tu neslúži iba ako "povrch", ale ako štruktúra, jazyk, systém, rozhranie aj spôsob myslenia. Grafika v postdigitálnom a postmedialnom kontexte neznamená len dizajn formy, ale:

- vizuálne štruktúrovanie komplexných obsahov,
- preklad medzi médiami,
- práca so systémami, dátami a algoritmami,
- možnosť zapájať sa do XR, zvuku, videa, výskumu aj performatívnych foriem.

Tu sú kľúčové smerové presahy a oscilácie grafického študenta:

1. Grafika → Digitálne interaktívne médiá a UI dizajn

- Presah: prechod od statickej kompozície k interakcii, animácii, pohybu a reakcii
- Potenciál: dizajn používateľského rozhrania, interaktívnych publikácií, XR priestorov, webových aplikácií

2. Grafika → Generatívne a algoritmické vizualizácie

- Presah: od ruky ku kódu, od kompozície ku systému
- Potenciál: tvorba generatívnych obrazov, typografií, vzorcov, štruktúr podľa algoritmických pravidiel
- Príklady: dynamická typografia, vizualizácia hudby, dátová grafika, AI-generované vizuály

3. Grafika → Animácia, pohyb a video

- Presah: statická grafika prechádza do časového priestoru
- Potenciál: tvorba grafických sekvencií, pohybovej typografie, intro sekvencií, experimentálneho videa

4. Grafika → Hudba a zvuk

- Presah: od vizuálneho rytmu k skutočnému rytmu, štruktúre a zvuku
- Potenciál: vizualizácia hudby, dizajn sonifikačných štruktúr, VJ/VFX performancie

5. Grafika → Priestor a svetlo

- Presah: od formátu ku scéne, inštalácii a svetelnému prostrediu
- Potenciál: dizajn pre projekcie, videomapping, svetelné rozhrania, ambientný dizajn
- Prienik: s ateliérovým svietením, DMX/ArcNet systémami, XR vizualitou

6. Grafika → Kritické, teoretické a výskumné uvažovanie

- Presah: od tvorby obrazu ku kritickému čítaniu vizuálnych kódov
- Potenciál: výskum vizuality, identít, médií, algoritmov, dekódovanie dizajnu
- Výstupy: umelecký výskum, dizajn ako intervencia, data storytelling

7. Grafika → Tlač, publikovanie a typografia ako výskum

- Presah: od tlače ku editorstvu, knihárstvu, samizdatu, interaktívnym publikáciám
- Potenciál: vlastné publikácie, generatívna typografia, AI-typografické systémy, dizajn ako dokument

Východiskový bod Video

Oscilácie a potenciály pre študenta ukotveného vo videu. V rámci programu *Umenie a umelá inteligencia* má video silné spojenie s obrazom, časom, pohybom, zvukom, priestorom aj naratívom – a preto umožňuje bohaté a prirodzené presahy do ďalších umeleckých a technologických oblastí. Študent ukotvený vo videu má silnú pozíciu ako "spájač" médií a formátov – jeho prax je:

- vizuálna, zvuková, časová aj naratívna,
- kompozičná aj dramaturgická,
- technická aj poetická.

Jeho oscilácie môžu smerovať:

- k obrazu (grafika, AI, dizajn),
- k zvuku (dramaturgia, remix, sonifikácia),
- k priestoru (XR, inštalácia, mapping),
- k interaktivite (nelineárnosť, výber, divák ako spoluautor),
- alebo k výskumu a reflexii (videodokument, experimentálna esej, umelecký výskum).

1. Video → Grafika, typografia a motion design

- Presah: od obrazovej kompozície k grafickému pohybu, dynamickému písmu a vizuálnym efektom
- Potenciál: titulkové sekvencie, klipová estetika, vizuálna identita pre video obsah

2. Video → Zvuk a hudobná dramaturgia

- Presah: od vizuálneho rytmu k komplexnej audiovizuálnej kompozícii
- Potenciál: práca s sound designom, ambientným zvukom, hudobnou štruktúrou, ktorá formuje obraz
- Prienik: s hudbou, elektroakustikou, remixovaním, priestorovým zvukom

3. Video → Interaktívne a digitálne médiá

- Presah: z lineárneho naratívu do interaktívneho priestoru, kde divák rozhoduje
- Potenciál: XR video, nelineárne rozprávanie, video ako rozhranie, interaktívna inštalácia

4. Video → Generatívna vizualita a AI syntéza

- Presah: zo záznamu a strihu do systémovo generovaného obrazu
- Potenciál: využitie AI pre tvorbu, remix, úpravu alebo generovanie pohyblivého obrazu

5. Video → Svetlo, scénografia a inštalácia

- Presah: zo sledovania obrazov k priestorovej projekcii, videomappingu a ambientnej inštalácii
- Potenciál: tvorba projekcií pre performancie, výstavy, XR priestory

6. Video → Umelecký výskum a dokument

- Presah: od tvorby k reflexii, pozorovaniu a výpovedi
- Potenciál: video ako sonda, výskumný nástroj, experimentálna dokumentácia
- Formy: esejistické video, umelecký výskum cez obraz, archívy, pamäť, kolektívne výpovede

7. Video → Performance a hybridné formy

- Presah: od média k živému obrazu, participácii a telesnosti
- Potenciál: video ako živý prvok performancie, feedback slučky, kamery na scéne
- Prienik: s telom, hlasom, senzorickými vstupmi, experimentálnym divadlom

Východiskový bod Digitálne a interaktívne médiá

Študent ukotvený v oblasti digitálnych a interaktívnych médií sa pohybuje na priesečníku technológií, dizajnu, umenia, hry a participácie. Táto pozícia je mimoriadne dynamická, pretože digitálne médiá sú vždy v pohybe – a interaktivita vnáša do tvorby čas, telo, rozhodovanie a vzťahy. Študent ukotvený v digitálnych a interaktívnych médiách má:

- technologickú výbavu,
- kultúrnu citlivosť,
- široké spektrum možností prepojenia so všetkými ostatnými formami (video, zvuk, grafika, výskum, inštalácia).

Jeho profil sa môže rozvinúť do podoby:

- interaktívneho dizajnéra (UX, rozhrania, použiteľnosť),
- mediálneho dramaturga (pre výstavy, XR, online formáty),
- umelecko-technologického vývojára (autorské softvéry, systémy),
- kritického výskumníka technológií,
- alebo transdisciplinárneho performer-programátora.

Študent má široké spektrum potenciálnych oscilácií, ktoré prepájajú estetiku, zážitok, obraz, zvuk aj priestor.

1. Digitálne médiá → Video a pohyblivý obraz

- Presah: z interaktívneho priestoru do lineárnej alebo hybridnej audiovizuálnej dramaturgie
- Potenciál: vytváranie XR video prostredí, interaktívneho videa, AI videa, video-mappingu

2. Digitálne médiá → Hudba a zvuková interaktivita

- Presah: od vizuálneho k reaktívnemu zvuku, generatívnej hudbe, sonifikácii
- Potenciál: tvorba interaktívnych zvukových priestorov, senzoricky riadenej hudby, živých AV performancií

3. Digitálne médiá → Grafika, vizualizácia, rozhranie

- Presah: z interakcie k vizuálnemu systému, UX/UI dizajnu, dátovej vizualizácii
- Potenciál: tvorba vizuálnych jazykov a grafických rozhraní pre interaktívne inštalácie, aplikácie, generatívne systémy

4. Digitálne médiá → Performance, telo a zmysly

- Presah: od používateľa k performerovi
- Potenciál: telo ako vstup (pohyb, gestá, hlas) → výstupom je obraz, zvuk, zmena prostredia
- Prienik: s interaktívnym divadlom, performanciou, senzorickým umením, participáciou

5. Digitálne médiá → Umelecký výskum, kritika technológie

- Presah: od nástroja k témam ako sledovanie, dátové etiky, manipulácia, zážitok, kontrola

- Potenciál: tvorba kritických inštalácií, intervencií, data art, výskumných diel
- Príklady: Glitch art, surveillance art, AI critique

6. Digitálne médiá → Hra, naratív a interaktívne fikcie

- Presah: zo systému k interaktívnemu príbehu, gamifikácii
- Potenciál: autorské hry, interaktívne príbehy, XR narácie, prostredia s výberom

7. Digitálne médiá → AI a adaptívne systémy

- Presah: od interakcie ku kognitívnej adaptácii
- Potenciál: umenie, ktoré pozoruje používateľa, reaguje, učí sa; AI generuje obsah na mieru

Profil absolventa bakalárskeho programu *Umenie a umelá inteligencia*

Absolvent bakalárskeho programu *Umenie a umelá inteligencia* je tvorivá, interdisciplinárne orientovaná osobnosť schopná samostatne pôsobiť v oblasti súčasného umenia, digitálnej kultúry a technologického výskumu. Vďaka unikátnej štruktúre štúdia, ktorá prepája umelecké disciplíny s digitálnymi technológiami a poznatkami z oblasti umelej inteligencie, rozvíja schopnosť navrhovať a realizovať diela s vysokou mierou autorskej originality, estetickej kvality a spoločenskej relevancie.

Študent počas štyroch rokov nadobúda odborný profil v jednej zo štyroch špecializácií – *Video*, *Hudba*, *Grafika* alebo *Digitálne a interaktívne médiá* – ktoré predstavujú základnú výukovú vertikálu. Zároveň sa pohybuje v interdisciplinárnom prostredí LABov, tímových projektov, workshopov, simulačných a reálnych praxí, ktoré mu umožňujú budovať schopnosti v spolupráci, výskume, technickej realizácii, kritickej reflexii a profesionálnej prezentácii. Rozsah odborných vedomostí sa priamo odvíja od zvolenej profilácie, no vďaka systému voliteľných a rozširujúcich predmetov si študent môže budovať vlastný odborný profil aj prostredníctvom predmetov z iných než dominantných oblastí.

Absolvent disponuje vedomosťami z oblasti algoritmického myslenia, základov programovania, práce s mikrokontrolérmi, senzoricou, digitálnym zvukom, XR, generatívnym dizajnom, audiovizíou a multimodálnymi výstupmi. Ovláda prácu s nástrojmi umelej inteligencie – od textových modelov cez obrazové generátory až po nástroje pre hudbu, video či interaktívne prostredia – pričom tieto nástroje aplikuje tvorivo, kriticky a zodpovedne v súlade s etickými, estetickými a spoločenskými aspektmi tvorby.

Absolvent je pripravený profesionálne komunikovať a prezentovať svoju tvorbu v rôznych formátoch a kontextoch – či už ide o výstavný priestor, digitálnu platformu, kultúrne podujatie, grantový program alebo startupový ekosystém. Má skúsenosť s grantovým písaním, kultúrnym manažmentom, tímovou prácou a rozvojom vlastného umeleckého portfólia. Vďaka jazykovej príprave, digitálnym zručnostiam a praktickým výstupom je pripravený na vstup do profesijného prostredia aj na pokračovanie v magisterskom štúdiu doma i v zahraničí.

Odborné vedomosti a kompetencie

Absolvent disponuje súborom odborných vedomostí a kompetencií, ktoré sa formujú na základe kombinácie špecializovaného a interdisciplinárneho prístupu:

1. Umelecké a tvorivé kompetencie
Schopnosť samostatne navrhovať, realizovať a reflektovať vizuálne, zvukové, audiovizuálne, performatívne a interaktívne diela. Tieto výstupy sú ukotvené v súčasnej kultúrnej, estetickej a spoločenskej reflexii, pričom médium nie je len nástrojom, ale aj obsahom tvorby.
2. Technické a technologické kompetencie
Znalosť a ovládanie digitálnych nástrojov, práce s AI, senzoricou, XR technológiami, generatívnym dizajnom a multimediálnymi systémami. Absolvent je schopný tvoriť interaktívne aplikácie, generatívne vizuály, zvukové systémy aj digitálne inštalácie.
3. Projektové a komunikačné kompetencie
Skúsenosti s tímovou spolupracou, projektovým riadením, verejnou prezentáciou, grantovým procesom a pitchingom. Absolvent vie svoje projekty efektívne plánovať, koordinovať a prezentovať v rôznych profesionálnych prostrediach.
4. Analytické a kritické kompetencie
Schopnosť kultúrnej, filozofickej a spoločenskej analýzy umeleckých javov. Absolvent vie čítať súčasný vizuálny, zvukový a technologický jazyk, rozumie kontextom umeleckej praxe a dokáže artikulovať svoju pozíciu v odbornom jazyku.
5. Profesionálne a adaptačné kompetencie
Pripravenosť na samostatné pôsobenie v rôznych oblastiach kultúrneho a technologického priestoru, schopnosť adaptovať sa na meniace sa technologické a spoločenské podmienky, rozvíjať vlastné zameranie a kontinuálne sa vzdelávať.

Praktické zručnosti

Absolvent študijného programu ovláda celý cyklus umeleckej tvorby – od ideovej koncepcie, cez technologickú realizáciu až po výstup, prezentáciu a distribúciu. Konkrétne praktické zručnosti zahŕňajú:

- samostatnú tvorbu audiovizuálnych, zvukových, grafických a interaktívnych výstupov,
- prácu s digitálnym obrazom, strihom, zvukom, XR platformami a 3D prostrediami,
- integráciu umelej inteligencie do procesu návrhu, generovania a kompozície multimédií,
- tvorbu interaktívnych inštalácií, využitie senzorov, kódovania a dátových vstupov,
- rozvoj a správa autorského portfólia, dokumentácia projektu a jeho profesionálna prezentácia,
- príprava a podávanie grantov, vedenie tvorivého tímu, rozpočet a projektové riadenie.

Osobnostné kvality

Vzdelávací proces cielene rozvíja osobnostné črty, ktoré sú nevyhnutné pre súčasnú umeleckú a kreatívnu prax:

- tvorivosť a originálne myslenie – schopnosť objavovať, prepájať a formulovať nové vizuálne a ideové koncepty,

- kritickosť a reflexia – ochota prijímať spätnú väzbu, pracovať s ňou a formovať vlastnú umeleckú pozíciu,
- otvorenosť a interdisciplinarita – záujem o iné oblasti, médiá a perspektívy, schopnosť spolupracovať,
- zodpovednosť a etické vedomie – citlivosť na spoločenský dopad tvorby, rešpekt k publiku a prostrediu,
- schopnosť samostatného rozvoja – iniciatíva, schopnosť učiť sa, nastavovať si ciele a hodnotiť ich napĺňanie,
- komunikačná zdatnosť – schopnosť prezentovať, diskutovať, publikovať a obhajovať svoje diela v rôznych formátoch a kontextoch.

Uplatnenie absolventa bakalárskeho programu Umenie a umelá inteligencia

Absolvent študijného programu *Umenie a umelá inteligencia* je pripravený na pôsobenie v dynamickom a rýchlo sa vyvíjajúcom prostredí súčasného umenia, kultúrneho a kreatívneho priemyslu, ako aj technologicky orientovaných oblastiach digitálnej kultúry. Vďaka interdisciplinárnej výbave, technologickej zdatnosti a umeleckému mysleniu dokáže pôsobiť v širokom spektre profesijných kontextov už dnes – a s výhľadom do budúcnosti aj v oblastiach, ktoré sa ešte len formujú.

V súčasnosti môže absolvent pôsobiť ako:

- umelecký tvorca v oblasti vizuálneho, zvukového, audiovizuálneho a interaktívneho umenia,
- autor XR a mediálnych inštalácií, VR/AR performer, tvorca priestorových projekcií a videomappingu,
- digitálny dizajnér, zvukový dizajnér, kreatívny programátor alebo generatívny grafik,
- člen multidisciplinárnych umeleckých tímov, vývojových tímov v oblasti digitálnych kultúrnych produktov,
- kuratórny spolupracovník, kultúrny manažér alebo producent nezávislých projektov,
- asistent výskumných a vývojových tímov v oblasti AI, interakcie človek–stroj, nových médií a dizajnu,
- lektor a facilitátor v oblasti mediálnej, digitálnej a umeleckej výchovy, najmä v inštitúciách pracujúcich s mládežou a komunitami.

V budúcnosti sa otvárajú ďalšie možnosti uplatnenia najmä v oblastiach ako:

- tvorba a vývoj multimodálnych výstupov s využitím AI (súčasť kultúrnych, herných, vzdelávacích a výskumných platforiem),
- etický dizajn a kultúrne aspekty vývoja umelej inteligencie a digitálnych nástrojov,
- umelecký výskum v oblasti technologickej humanistiky, zvukových štúdií, XR estetiky a dátovej imaginácie,
- digitálne kurátorstvo, dramaturgia interaktívnych výstav a hybridných umeleckých formátov,
- inovatívne podnikanie – startupy v oblasti kreatívneho priemyslu, tvorby digitálnych produktov a kultúrnych služieb,
- medzinárodné rezidenčné programy a umelecké kolaborácie, ktoré prepájajú umenie, technológie a spoločnosť.

Program pripravuje absolventa nielen na vstup do súčasného profesionálneho prostredia, ale aj na jeho aktívne spoluvytváranie – ako autor, spolupracovník, výskumník alebo iniciátor nových formátov, inštitúcií a spoločenských reflexií. Vzhľadom na flexibilnú štruktúru, dôraz na seberealizáciu a digitálnu kompetentnosť je absolvent pripravený prispôbiť sa meniacemu sa prostrediu a formovať si vlastnú, autorsky aj profesijne udržateľnú dráhu.

Výber vhodných uchádzačov

Študijný program *Umenie a umelá inteligencia* je navrhnutý pre osobnosti, ktoré majú túžbu tvoriť, prepájať a experimentovať – bez ohľadu na to, či prichádzajú z oblasti umenia, technológií, humanitných vied, zvuku, písania alebo programovania. Vhodným uchádzačom nie je ten, kto ovláda všetky médiá naraz, ale ten, kto má zvedavosť, odvahu myslieť originálne, schopnosť reflektovať súčasnosť a motiváciu rozvíjať sa v interdisciplinárnom prostredí. Program vyhľadáva individualitu – osobitý hlas, záujem o súčasné výzvy a schopnosť artikulovať vlastné myslenie tvorivým spôsobom. Prijímacie konanie je preto koncipované nie ako test univerzálnosti, ale ako citlivý a otvorený nástroj na identifikáciu potenciálu. Jeho cieľom je nielen vybrať uchádzačov, ale aj pomôcť im zorientovať sa vo vlastných silných stránkach a ponúknuť im rámec pre ďalší osobný a umelecký rast. Uchádzači sú vítaní so všetkými druhmi zázemia – či už ich najbližším jazykom je obraz, pohyb, zvuk, text, kód alebo koncept – podstatné je, že chcú vstúpiť do priestoru, kde sa všetky tieto médiá stretávajú a transformujú v nových podobách súčasného umenia.

Prijímacie konanie pre bakalársky študijný program „Umenie a umelá inteligencia“

Prijímacie konanie pre študijný program Umenie a umelá inteligencia (UII) je navrhnuté ako komplexný nástroj na overenie tvorivých, technických a koncepčných predpokladov uchádzača na štúdium v interdisciplinárnom umeleckom prostredí.

Ciele prijímacieho konania

- posúdiť tvorivý talent a potenciál uchádzača,
- identifikovať dominantnú oblasť jeho záujmu alebo schopností (napr. vizuálne umenie, audiovizuálna tvorba, zvuk, koncept, programovanie, písanie),
- overiť schopnosť uvažovať tvorivo a experimentálne,
- umožniť uchádzačovi prejavíť osobitý autorský prístup bez požiadavky na technickú dokonalosť,
- poskytnúť pedagógom študijného programu prvé dáta o individuálnom profile uchádzača a možnom vhodnom ukotvení v hlavných oblastiach grafiky, videa, digitálnych interaktívnych médií a hudby.

Umenie a umelá inteligencia je interdisciplinárny program a preto sa nevyžaduje, aby uchádzač preukázal vyrovnané zručnosti vo všetkých oblastiach. Práve naopak – program podporuje individuálnu profiláciu a očakáva sa, že študent bude mať ukotvenie v jednej dominantnej oblasti, z ktorej môže oscilovať do ďalších disciplín podľa vlastných preferencií, vývoja a spoluprác v rámci ateliérového a projektového štúdia.

Prijímacia skúška nie je skúškou univerzálnosti, ale originálnosti.

Každý uchádzač má možnosť prejsť sa v oblasti, ktorá mu je najbližšia – či už je to obraz, pohyb, zvuk, text alebo koncept. Ostatné oblasti môže počas štúdia objavovať, prepájať alebo si k nim budovať vzťah podľa vlastného tempa.

Prijímacia skúška je preto koncipovaná nielen ako výberové, ale aj orientačné hodnotenie, ktoré slúži aj ako východisko pre neskoršie nastavenie tvorivej trajektórie v rámci štúdia.

1. Portfólio a doterajšia tvorba (max. 30 bodov)

Účel:

Posúdiť doterajšiu tvorivú činnosť uchádzača a identifikovať jeho preferovaný výrazový jazyk – či už ide o vizuálne, zvukové, digitálne alebo konceptuálne formy. Portfólio nie je hodnotené len na základe technickej vyspelosti, ale najmä na základe originality, tvorivého prístupu a schopnosti premýšľať v súvislostiach.

Uchádzač môže prezentovať najmä:

- kresby, ilustrácie, generatívne obrazy
- digitálne alebo analógové fotografie
- videá, krátke filmy, animácie
- experimenty s programovaním alebo interaktívnym médiom
- zvukové nahrávky, hudobné kompozície
- písomné texty alebo návrhy umeleckých projektov
- ...

Zohľadňuje sa, v čom je uchádzač najsilnejší a aký potenciál má jeho prístup rozvíjať sa v rámci programu.

2. Individuálna tvorivá video úloha (max. 40 bodov)

Účel:

Overiť schopnosť uchádzača pracovať s témou a formou, ktorá kombinuje obraz, čas, priestor a myšlienku.

Zadanie:

Uchádzač vytvorí audiovizuálne alebo vizuálne dielo na spoločenskú alebo environmentálnu tému. Môže pracovať s videozáznamom, fotografiou, animáciou, performatívnym gestom, digitálnym obrazom či iným hybridným prístupom.

Hodnotí sa najmä:

- tvorivý koncept
- spôsob vyjadrenia zvolenej témy
- schopnosť komunikovať ideu cez obraz

Uchádzač nemusí disponovať pokročilou technológiou – dôležitá je myšlienka, tvorivé uvažovanie a spôsob, akým dokáže pracovať s dostupnými prostriedkami.

3. Úloha na ekologickú alebo sociologickú akustiku – Dynamická zvuková skladba (max. 30 bodov)

Účel:

Overiť, ako uchádzač vníma zvuk ako tvorivý nástroj a ako dokáže využiť prostredie (mesto, príroda, spoločnosť) ako zvukový materiál.

Uchádzač si vyberie prístup, ktorý mu najviac vyhovuje:

- nahrávka zvukov z konkrétneho priestoru
- digitálne spracovanie dát do zvuku (sonifikácia)
- hudobná tvorba
- autorská zvuková koláž

Výsledná nahrávka môže byť jednoduchá – aj z mobilu. Hodnotí sa:

- naratívny alebo emocionálny charakter skladby
- schopnosť počúvať a komponovať z toho, čo je okolo nás
- odvaha skúšať nové prístupy, nie zvuková "čistota"

4. Individuálna tvorivá úloha – Koncepčné interdisciplinárne myslenie (max. 30 bodov)

Účel:

Zistiť, ako uchádzač premýšľa nad umením ako reakciou na svet, a ako vie navrhnuť projekt, ktorý kombinuje rôzne oblasti – umenie, technológie, spoločnosť.

Uchádzač navrhne projekt, ktorý nemusí byť zrealizovaný. Nejde o jeho zručnosti ale o jeho konceptuálne uvažovanie. Môže ísť o:

- návrh digitálnej inštalácie
- aplikáciu s umeleckým alebo komunitným účelom
- intervenciu do verejného priestoru
- záznam o tom, ako by vyzeralo hypotetické dielo

Dôležité je:

- ako uchádzač uvažuje
- či má zmysel pre súvislosti
- či sa nebojí experimentovať v rámci svojej komfortnej zóny

5. Úloha na kreatívne písanie – "Posthumánna spoločnosť" (max. 30 bodov)

Účel:

Preskúmať schopnosť uchádzača pracovať s textom, imagináciou a filozofickými otázkami.

Forma:

- krátka esej
- literárny námet
- fiktívny príbeh z budúcnosti

Nejde o literárne majstrovstvo, ale o schopnosť uchádzača rozmýšľať o svete, kde sa menia hranice medzi človekom, prírodou a technológiou.

6. Pohovor a analytická reflexia (max. 30 bodov)

Účel:

Získať prehľad o tom, kto uchádzač je, ako uvažuje, čo ho zaujíma a čo hľadá v umení.

Komisia sleduje:

- schopnosť uchádzača rozprávať o sebe a svojej tvorbe
- úroveň motivácie a orientácie v témach programu
- analytické myslenie, schopnosť prepájať veci medzi odborními

Nejde o vedomostný pohovor, ale o otvorený rozhovor o tvorbe a svete. Cieľom je podporiť uchádzača, nie ho „preskúšať“.

Systém holistického vyhodnocovania uchádzačov

1. Individuálny hodnotiaci profil uchádzača

Každému uchádzačovi sa po absolvovaní skúšky vytvorí profil, ktorý obsahuje:

- súhrn bodového hodnotenia v jednotlivých častiach (štandardne 6 častí, max. 190 bodov)
- komentár ku každej časti – nie len dosiahnuté body . Krátke slovné zhodnotenie (napr. „veľmi presvedčivá schopnosť pracovať s obrazom cez mobilné médium“, „autorsky silný pohľad na tému posthumánnosti“)
- identifikácia dominantnej oblasti – napr. zvuk, písanie, vizualita, programovanie, koncept
- poznámka k rozvojovému potenciálu – kam by sa uchádzač mohol posunúť počas štúdia

2. Princípy hodnotenia

Hodnotenie je vedené podľa týchto princípov:

a) Rovnocennosť prejavov

Každý uchádzač môže uspieť, aj keď je silný iba v jednej oblasti (napr. výnimočné písanie, no slabší technický prejav vo videu), pokiaľ preukáže:

- autorský hlas
- premýšľanie o témach programu
- schopnosť experimentovať a uvažovať samostatne

b) Nehodnotí sa len zručnosť, ale aj prístup

- technická dokonalosť nie je podmienkou

- originalita a schopnosť prepájať nápady majú rovnakú váhu ako znalosť softvéru

c) Viacnásobné silné stránky ≠ vyššia šanca

- uchádzač, ktorý má priemerné výkony vo všetkých častiach, nemá výhodu pred tým, ktorý je výnimočný v jednej
- hlboké uchopenie jednej oblasti môže byť rovnako silným dôvodom na prijatie ako vyrovnanosť

3. Kritérium prijatia

- Uchádzač musí získať minimálne 90 z 190 bodov, pričom sa zohľadňuje:
 - silný výkon aspoň v jednej kľúčovej oblasti
 - celkové porozumenie programu
 - schopnosť rozvíjať sa v rámci interdisciplinárneho prostredia

4. Vnútorne rozdelenie uchádzačov po prijatí

Na základe individuálneho profilu môže byť uchádzač po prijatí odporučený na:

- vstupný mentoring v oblasti, v ktorej má najväčší potenciál
- zaradenie v letnom semestri 1. roku štúdia do LABu, ktorý reflektuje jeho profil
- odporúčaná trajektória štúdia a voľba pre povinne voliteľné a voliteľné predmety podľa silných a rozvíjateľných stránok

PZN: Príklady interpretácie komisionálneho hodnotenia pri prijímacom konaní (individuálne profily)

Uchádzač A – „Silný vizuálny jazyk, slabšie texty“

- video: 38/40 – originálny pohľad na urbánnu tému
 - písanie: 12/30 – formálne slabšie, myšlienka však zaujímavá
 - pohovor: 27/30 – jasná motivácia a vizuálne uvažovanie
- Výsledok: Prijatý – profil: *vizuálny autor s potenciálom učiť sa prepájať text*

Uchádzač B – „Výrazný konceptuálny prístup, experimentálnosť“

- koncept: 30/30 – silná ideová výstavba, ekologická intervencia
 - video: 18/40 – formálne jednoduché, ale tematicky v súlade
 - písanie: 26/30 – filozofická reflexia
- Výsledok: Prijatý – profil: *konceptuálny mysliteľ s presahmi do písania a aktivizmu*

Uchádzač C – „Silné písanie, slabé technické zručnosti“

- písanie: 30/30 – výnimočný literárny jazyk a reflexia
 - zvuk: 22/30 – jednoduché, no s emóciou
 - video: 10/40 – formálne slabé
- Výsledok: Prijatý – profil: *autorský textový prejav s potenciálom pre multimédiá*

Ako navigovať v študijnom programe a vyťažiť maximum zo štúdia

Študijný program *Umenie a umelá inteligencia* je postavený na princípoch otvorenosti, flexibility a interdisciplinárneho prepájania médií, technológií a umeleckých stratégií. Navigácia v tomto programe neznamena len plniť študijný plán – znamená hľadať, skúšať, kombinovať, zlyhávať a objavovať vlastnú cestu v neustále sa meniacom kultúrnom a technologickom prostredí. Program ponúka množstvo možností a je navrhnutý tak, aby umožnil každému študentovi definovať si vlastnú trajektóriu na základe svojich záujmov, schopností, vývoja a osobného tempa.

Prvým krokom je vstupný kontaktný workshop, ktorý slúži ako orientačný bod a spúšťač tvorivého myslenia. Počas neho študenti spoznajú akademické prostredie, ateliérové LABy, vyučujúcich teoretických a odborných predmetov, ako aj základné hodnoty a ciele programu. Zároveň majú možnosť hneď od začiatku experimentovať v interdisciplinárnom tíme, vytvoriť svoj prvý spoločný výstup a zažiť princíp štúdia "v praxi".

V ďalšom priebehu štúdia je dôležité vnímať študijný plán ako mapu možností – nie ako prísne lineárny rámec. Študent si volí svoju profiláciu (Video, Grafika, Hudba, Digitálne a interaktívne médiá), ktorá tvorí jeho odbornú vertikálu, no zároveň si môže vyberať rozširujúce predmety aj z iných profilácií a tak budovať vlastný interdisciplinárny profil. Každý semester ponúka priestor na experiment, nové médiá, spoluprácu a rozšírenie zručností podľa individuálneho zamerania.

Dôležitým aspektom štúdia je aktívna účasť v LABoch, kde sa stretávajú tvorba, výskum a reflexia. Študenti sú vedení k autonómii a spolupráci – výstupy sú často realizované v tímoch, s podporou mentorov a prostredníctvom verejných prezentácií. To znamená, že štúdium neprebíha len medzi stenami školy, ale smeruje do kultúrneho priestoru: na festivaly, výstavy, konferencie, online platformy.

Maximálne využitie potenciálu štúdia predpokladá aj aktívny výber tém pre záverečné projekty, zapájanie sa do externých workshopov, využívanie umeleckej praxe v teréne a prácu s mentormi. Každý študent má možnosť cielene rozvíjať svoje silné stránky, konzultovať individuálny rozvojový plán a nastavovať si reálne, no ambiciózne ciele. Program vytvára prostredie, kde môže študent nielen získať vedomosti a zručnosti, ale aj objaviť vlastný spôsob práce, umelecký jazyk a spoločenský postoj.

Štúdium v programe *Umenie a umelá inteligencia* je výzvou na tvorivý výskum, budovanie zmysluplných vzťahov a kritické uvažovanie o svete. Najviac z neho získajú tí, ktorí vnímajú štúdium ako otvorený proces – neustálu konštrukciu identity, profesionálneho smerovania a spoločenského hlasu.

Prečo prísť študovať – individuálne, spoločenské a inštitucionálne dopady programu

Bakalársky program *Umenie a umelá inteligencia* ponúka študentom jedinečnú možnosť vstúpiť do prostredia, kde sa umelecké myslenie stretáva s technologickými nástrojmi budúcnosti. Pre jednotlivca predstavuje tento program vstupnú bránu k rozvoju kritického, tvorivého a inovatívneho myslenia, ktoré mu umožní pôsobiť autonómne v rôznych oblastiach kultúrneho,

kreatívneho a technologického priemyslu. V čase zrýchlenej digitálnej transformácie poskytuje vzdelanie, ktoré nielen reaguje na potreby trhu práce, ale zároveň formuje jeho budúcu podobu. Študent sa stáva aktívnym tvorcom vlastnej trajektórie – nie pasívnym príjemcom vedomostí. Pracuje na projektoch, ktoré majú skutočný dopad, a buduje si portfólio, ktoré je dôkazom jeho schopností reagovať na komplexné výzvy sveta.

Z pohľadu spoločnosti program kultivuje novú generáciu tvorcov, ktorí rozumejú etickým a sociálnym dôsledkom technológie, dokážu komunikovať naprieč disciplínami a vedia navrhovať riešenia tam, kde sa tradičné rámce ukazujú ako nepostačujúce. Absolventi môžu priniesť inováciu do oblastí ako vzdelávanie, verejný priestor, psychické zdravie, kultúrna produkcia, digitálne médiá či občiansky aktivizmus. Ide o typ odbornej prípravy, ktorá nevychováva len profesionálov, ale zodpovedných a iniciatívnych občanov pripravených formovať hodnoty a vizuálnu kultúru digitálneho veku.

Z inštitucionálneho hľadiska predstavuje program strategický krok pre Akadémiu umení v Banskej Bystrici, ktorá sa týmto programom zaraďuje medzi progresívne európske vysoké školy reflektujúce interdisciplinárne výzvy súčasnosti. Program je postavený na princípoch otvorenosti, spolupráce medzi fakultami, prepájania výskumu a umeleckej praxe a zároveň vytvára priestor pre získavanie externých grantov, budovanie medzinárodných partnerstiev a posilnenie reputácie inštitúcie ako lídra v oblasti súčasného umeleckého vzdelávania. Je v súlade s národnými a regionálnymi stratégiami zameranými na rozvoj kreatívneho priemyslu, digitálnej gramotnosti a inovácií a má potenciál pozitívne ovplyvniť aj regionálnu ekonomiku a kultúrnu infraštruktúru.

Štúdium v programe *Umenie a umelá inteligencia* je preto nielen osobnou voľbou, ale aj spoločenským rozhodnutím – investíciou do budúcnosti, v ktorej bude umenie zohrávať kľúčovú úlohu pri interpretácii, navrhovaní a pretváraní sveta.

Si kreatívny/á, zvedavý/á a technológie ťa bavia?

Premeň svoju vášeň na budúcnosť.

Umenie a umelá inteligencia na Akadémii umení v Banskej Bystrici – tvoj štart k svetu, ktorý chceš tvoriť.

Prílohy:

- Odporúčaný študijný plán
- Informačné listy predmetov