



Aktualizácia štátneho vzdelávacieho programu

82, 85 UMENIE A UMELECKOREMESELNÁ TVORBA I, II

Aktualizácia vzdelávacích štandardov a pod.

Aplikácia výstupu v praxi.

**MINISTERSTVO ŠKOLSTVA, VEDY, VÝSKUMU A ŠPORTU
SLOVENSKEJ REPUBLIKY**



ŠTÁTNY INŠTITÚT ODBORNÉHO VZDELÁVANIA

DODATOK č. 1

ktorým sa mení

ŠTÁTNY VZDELÁVACÍ PROGRAM

**pre odborné vzdelávanie a prípravu, skupinu
študijných a učebných odborov**

**82 UMENIE A UMELECKO-REMESELNÁ
TVORBA I**

**85 UMENIE A UMELECKO-REMESELNÁ
TVORBA II**

Schválený Ministerstvom školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky
dňa 15. januára 2013 pod číslom 2013-762/1852:7-925 s účinnosťou
od 1. septembra 2013 začínajúc prvým ročníkom.

SCHVÁLILO

**Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej
republiky dňa 6. júla 2016 pod číslom 2016-9967/29154:25
s účinnosťou od 1. septembra 2016 začínajúc prvým ročníkom.**

Obsah		Strana
1	Úvod do štátneho vzdelávacieho programu	
1.3	Záznamy o platnosti a revidovaní štátneho vzdelávacieho programu	3
4	Osobitosti a podmienky vzdelávania žiakov so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami	4
SKUPINA ŠTUDIJNÝCH ODBOROV ÚPLNÉ STREDNÉ ODBORNÉ VZDELANIE		
12.6	Vzdelávacie štandardy skupiny študijných odborov multimediálnej tvorby	4
	masmediálna tvorba	5
	grafický dizajn	6
POMATURITNÉ KVALIFIKAČNÉ ŠTÚDIUM ÚPLNÉ STREDNÉ ODBORNÉ VZDELANIE		
16.6	Vzdelávacie štandardy skupiny študijných odborov multimediálnej tvorby	9
	masmediálna tvorba	9
	grafický dizajn	11
SKUPINA ŠTUDIJNÝCH ODBOROV VYŠŠIE ODBORNÉ VZDELANIE		
17.2	Základné údaje. Vyššie odborné vzdelanie – dvojročné pomaturitné špecializačné štúdium	13
20.4	Vzdelávacie štandardy pre jednotlivé študijné odbory špecializačného štúdia	13
	produktová tvorba	14
20.5	Vzdelávacie štandardy pre jednotlivé študijné odbory vyššieho odborného štúdia	16
	filmová a mediálna tvorba	16
	animovaná tvorba	19
	fotografia	22
	interiérový dizajn	24
	odevný a textilný dizajn	28
PRÍLOHOVÁ ČASŤ		
PRÍLOHA 4		
	Skrátené štúdium v 1-ročnom vzdelávacom programe	31
	Skrátené štúdium v 2-ročnom vzdelávacom programe	33

1 ÚVOD DO ŠTÁTNEHO VZDELÁVACIEHO PROGRAMU

1.3 Záznamy o platnosti a revidovaní štátneho vzdelávacieho programu

Štátny vzdelávací program stredného odborného vzdelania

Účinnosť dodatku ŠVP Dátum	Revidovanie ŠVP Dátum	Záznam o inovácii, zmenách úpravách a pod.
01. 09. 2016	jún 2016	Zmena: 1. Vloženie Prílohy 4 Základné údaje a Rámcový učebný plán pre skrátené štúdium v 1-ročnom vzdelávacom programe, Základné údaje a Rámcový učebný plán pre skrátené štúdium v 2-ročnom vzdelávacom programe. Odôvodnenie: a) Zosúladenie štátneho vzdelávacieho programu s ustanovením § 47 a) zákona č. 245/2008 Z. z. o výchove a vzdelávaní (školský zákon) a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov.

Štátny vzdelávací program úplného stredného odborného vzdelania

Účinnosť dodatku ŠVP Dátum	Revidovanie ŠVP Dátum	Záznam o inovácii, zmenách úpravách a pod.
01. 09. 2016	jún 2016	Zmena: 1. Doplnenie študijných odborov reklamná tvorba, scénické výtvarníctvo, keramický dizajn, masmediálna tvorba, obrazová a zvuková tvorba v časti 4 Osobitosti a podmienky vzdelávania žiakov so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami na s. 20. 2. Vloženie vzdelávacích štandardov v časti 12. 6 Vzdelávacie štandardy skupiny študijných odborov multimediálnej tvorby pre študijný odbor masmediálna tvorba a pre študijný odbor grafický dizajn na s. 152. Odôvodnenie: a) Doplnenie obsahu štátneho vzdelávacieho programu v nadväznosti na úspešné ukončenie experimentálneho overovania.

Štátny vzdelávací program pomaturitného kvalifikačného štúdia úplného stredného odborného vzdelania

Účinnosť dodatku ŠVP Dátum	Revidovanie ŠVP Dátum	Záznam o inovácii, zmenách úpravách a pod.
01. 09. 2016	jún 2016	Zmena: 1. Vloženie vzdelávacích štandardov v časti 16.6 Vzdelávacie štandardy skupiny študijných odborov multimediálnej tvorby pre študijný odbor masmediálna tvorba a pre študijný odbor grafický dizajn na s. 243. Odôvodnenie: a) Doplnenie obsahu štátneho vzdelávacieho programu v nadväznosti na úspešné ukončenie experimentálneho overovania.

Štátny vzdelávací program vyššieho odborného vzdelania

Účinnosť dodatku ŠVP Dátum	Revidovanie ŠVP Dátum	Záznam o inovácii, zmenách úpravách a pod.
01. 09. 2016	jún 2016	Zmena: 1. Doplnenie študijných odborov filmová a mediálna tvorba, animovaná tvorba, fotografia, interiérový dizajn, produktová tvorba, odevný a textilný dizajn v časti 4 Osobitosti a podmienky vzdelávania žiakov so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami na s. 24. 2. Vloženie bodu 5) v tabuľke 17.2 Základné údaje. Nevyhnutné vstupné požiadavky na štúdium v študijnom odbore 8276 Q produktová tvorba na s. 264. 3. Vloženie vzdelávacích štandardov v časti 20.4 Vzdelávacie štandardy pre jednotlivé študijné odbory špecializačného štúdia pre študijný odbor produktová tvorba na s. 292. 4. Doplnenie novej časti 20.5 Vzdelávacie štandardy pre jednotlivé študijné odbory vyššieho odborného štúdia a v rámci nej doplnenie vzdelávacích štandardov pre študijné odbory filmová a mediálna tvorba, animovaná tvorba, fotografia, interiérový dizajn, odevný a textilný dizajn na s. 297. 5. Zmena číslovania časti „20.5 Odborné kurzy a sústredenia“ na 20.6 Odborné kurzy a sústredenia. Odôvodnenie: a) Doplnenie obsahu štátneho vzdelávacieho programu v nadväznosti na úspešné ukončenie experimentálneho overovania.

1. Na s. 20 v časti 4 Osobitosti a podmienky vzdelávania žiakov so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami, 4-ročné maturitné a nadstavbové štúdium sa pod slová „dizajn a tvarovanie dreva“ vkladajú slová „reklamná tvorba“, pod slová „reklamná tvorba“ sa vkladajú slová „scénické výtvarníctvo“, pod slová „scénické výtvarníctvo“ sa vkladajú slová „keramický dizajn“, pod slová „keramický dizajn“ sa vkladajú slová „masmediálna tvorba“, pod slová „masmediálna tvorba“ sa vkladajú slová „obrazová a zvuková tvorba“.
2. Na s. 24 v časti 4 Osobitosti a podmienky vzdelávania žiakov so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami, Vyššie odborné a špecializačné štúdium sa pod slová „reštaurovanie textílií“ vkladajú slová „výtvarné spracúvanie skla“, pod slová „ručné výtvarné spracúvanie textílií“ sa vkladajú slová „filmová a mediálna tvorba“, pod slová „filmová a mediálna tvorba“ sa vkladajú slová „animovaná tvorba“, pod slová „animovaná tvorba“ sa vkladá slovo „fotografia“, pod slovo „fotografia“ sa vkladajú slová „interiérový dizajn“, pod slová „interiérový dizajn“ sa vkladajú slová „produktová tvorba“, pod slová „produktová tvorba“ sa vkladajú slová „odevný a textilný dizajn“.
3. V časti 12.6 Vzdelávacie štandardy skupiny študijných odborov multimedialnej tvorby sa na s. 152 za vzdelávacie štandardy pre študijný odbor „reklamná tvorba“ vkladajú vzdelávacie štandardy pre študijný odbor „masmediálna tvorba“ a vzdelávacie štandardy pre študijný odbor „grafický dizajn“, ktoré znejú:

Študijný odbor MASMEDIÁLNA TVORBA	
TEORETICKÉ VZDELÁVANIE	
Výkonové štandardy	
Absolvent má: - vysvetliť základné princípy masmediálnej tvorby; - opísať tvorivé písanie, žánre v médiách; - popísať a priblížiť moderovanie a prácu s respondentom v masmédiách; - charakterizovať základy fotografických techník; - preukázať vedomosti o dejinách umenia, tlače, televízie a rozhlasu a filmu; - charakterizovať sieťové informačné systémy; - používať odbornú terminológiu v masmédiách; - vysvetliť princípy televíznej a zvukovej techniky; - používať základné prvky výtvarného jazyka; - vysvetliť základné prvky z ekonomiky podniku, trhového mechanizmu, riadenia výrobnnej spoločnosti, mzdovej problematiky, zásad hospodárnosti; - popísať organizáciu a riadenie tvorby a výroby v masmédiách; - zdôvodniť zásady bezpečnosti a ochrany zdravia pri práci, hygieny práce, tvorby a ochrany životného prostredia.	
Obsahové štandardy	
<u>Technológia tvorby v masmédiách</u> Obsahový štandard poskytuje žiakovi vedomosti z oblasti teórie žurnalistiky a metodiky žurnalistickej tvorby. Obsahom sú základné poznatky z oblasti masmédií. V 1. ročníku sa výučba sústreďuje predovšetkým na základy žurnalistickej tvorby a na spravodajské žánre, v 2. pokračuje v spravodajských žánroch a oboznamuje žiakov s fázami tvorby, v treťom sa orientuje na publicistiku racionálneho typu a vo 4. ročníku dominuje publicistika emocionálneho typu a umelecká scenáristika. Cieľom obsahového štandardu je naučiť žiaka poznať prácu novinára, redaktora, scenáristu a dramaturga poznať a rozlišovať novinárske a umelecké slovesné žánre a vedieť ich využívať v praxi. Zároveň naučiť sa samostatne autorsky tvoriť. Funkcia štandardu spočíva v oboznámení sa so zákonitostami masovej komunikácie, funkcie žurnalistiky, dramaturgie, spoznaní umeleckých, ale aj spravodajských i publicistických žánrov a ich uplatnení v printových i elektronických médiách a osvojenie si jednotlivých fáz redaktorskej a dramaturgickej činnosti. Tiež vo využití týchto znalostí pre samostatnú praktickú tvorbu printových i elektronických médiách.	
<u>Manažment a marketing v masmédiách</u> Cieľom je poskytnutie základných odborných poznatkov o ekonomických pojmoch a vzťahoch, trhu a trhovom mechanizme, o efektívnom a hospodárnom správaní sa, o podniku a právnych formách podnikania, o marketingovej činnosti a manažmente v prepojení na masmediálnu sféru. Žiak sa tiež naučí orientovať vo svete práce a trhu práce (základné problémy pracovnoprávných vzťahov a zákonník práce, spôsoby a zásady pri hľadaní zamestnania, orientácia v inzerátoch a hľadanie cez internet, štruktúrovaný životopis, žiadosť o prijatie do zamestnania, motivačný list, správne sa prezentovať u perspektívneho zamestnávateľa). Žiak nadobudne vedomosti o ekonomike audiovizuálnych spoločností, o organizácii a riadení audiovizuálnej tvorby a výroby, o základoch produkcie audiovizuálnych programov a o distribúcii audiovizuálnych diel. Učivo vychádza z charakteristiky študijného odboru i z požiadavky zamestnávateľov na hlbšie znalosti o fungovaní masmédií. Učivo zohľadňuje aj požiadavky podnikateľskej sféry, príslušného regiónu, trendy vývoja v danom odbore a aktualizáciu právnych predpisov.	
PRAKTICKÁ PRÍPRAVA	

Výkonové štandardy

Absolvent vie:

- vytvoriť jednoduché audiovizuálne dielo od námetu po ozvučenie,
- spracovať audio a video sekvencie a včleniť ich do digitálnych médií,
- spájať textové, obrazové a zvukové sekvencie,
- získavať, analyzovať a využívať informácie pre svoju činnosť,
- definovať žurnalistické žánre,
- charakterizovať osobnosť novinára, dramaturga, scenáristu
- začleniť novinársky a umelecký produkt do žánru,
- definovať fázy novinárskej, dramaturgickej činnosti,
- vytvoriť text pre noviny, rozhlas a televíziu,
- vytvoriť scenár audiovizuálneho diela,
- robiť čiastkové ekonomické rozbor, sledovať vývoj nákladov a výdajov,
- pripraviť ekonomické podklady a rozbor pre výrobu audiovizuálneho diela,
- vhodným spôsobom získavať, analyzovať a využívať informácie pre svoju činnosť,
- využívať výpočtovú techniku,
- zabezpečovať ochranu zverených prostriedkov pred odcudzením, poškodením a zničením, zabraňovať škodám,
- poskytnúť pomoc pri úrazoch a náhlom ochorení a zabezpečiť ďalšie príslušné opatrenia.

Obsahové štandardy

Masmediálna prax

Počas masmediálnej praxe žiak vykonáva praktické činnosti, ktoré mu umožňujú overovať si teoretické vedomosti, spoznávať pracovné postupy a podmienky jednotlivých čiastkových prác, poznávať existujúce súvislosti a posudzovať vhodnosť voľby spôsobu práce, pomôcok a pracovných podmienok a rozvíjať pracovné zručnosti v masmediálnej tvorbe. Cieľom obsahového štandardu je získanie vedomostí a zručností pri prezentovaní vlastných myšlienok, návrhov a postojov, znalosti konštruktívnej diskusie, predkladania progresívnych návrhov, tvorbe vlastných audiovizuálnych diel so zreteľom na scenáristickú tvorbu a dramaturgickú a redaktorskú prax.

V masmediálnej praxi žiak vykonáva prevažne činnosť slúžiacu k získavaniu praktických zručností a na upevňovanie a syntézu čiastkových vedomostí získaných v iných vyučovacích predmetoch z oblasti technológie v masmédiách, komunikácii a rétorike, moderovanie v rozhlase a televízii, či predmetu videotvorba.

Videotvorba

Umožňuje žiakovi zorientovať sa v systéme audiovizuálneho priemyslu, objasniť si obsah čiastkových procesov súvisiacich s audiovizuálnou tvorbou a osvojiť si základné zručnosti potrebné pri vytváraní audiovizuálneho diela. Obsah predmetu je zameraný na postupné plnenie úloh, ktoré majú žiaka naučiť sa samostatne a tvorivo myslieť. Žiak si osvojuje technológiu videotvorby, prácu s videotechnikou a počítačovou technikou a aplikuje svoje poznatky v kreatívnom procese. Oboznamuje sa s princípmi tvorby a realizácie audiovizuálneho diela a na základe týchto poznatkov realizuje vlastné videoprojekty. Obsah videotvorby je zameraný na osvojenie si pracovných postupov v prípravnej, realizačnej a postprodukčnej fáze vytvárania audiovizuálneho diela. Vo všetkých troch fázach sa žiak učí tvoriť pomocou digitálnej techniky. Cieľom obsahového štandardu je získanie schopností orientovať sa v prostredí audiovizuálnej výroby a nadobudnúť reálne zručnosti, ktoré žiakovi umožnia prakticky sa uplatniť v audiovizuálnom priemysle. Ide predovšetkým o rozvíjanie schopnosti samostatne vytvárať jednoduché audiovizuálne produkty (správy, reportáže, ankety, krátke publicistické a dokumentárne diela, reklamné a prezentačné útvary a pod.), o osvojenie si pravidiel obrazovej reči a schopnosti používať štandardné nástroje a postupy pri audiovizuálnom vyjadrovaní sa. V súlade s týmito cieľmi sa rozvíjajú aj individuálne kreatívne schopnosti žiaka a zručnosti pri využívaní najnovších technológií.

Študijný odbor

GRAFICKÝ DIZAJN

TEORETICKÉ VZDELÁVANIE

Výkonové štandardy

Absolvent má:

- charakterizovať súčasné tendencie v umení a dizajne,
- uplatňovať kritické myslenie v umelecko-dizajnerskej teórii a praxi,
- formulovať ideové a teoretické koncepty,
- uviesť základy marketingovej komunikácie a reklamy,
- vedieť používať základy obchodného a pracovného práva, pôsobenie zákona o reklame a autorský zákon,
- spôsobilosť podnikania v svojom odbore,
- definovať základné pojmy z podnikového manažmentu,
- používať odbornú terminológiu v oblasti informačných a komunikačných technológií.

V oblasti **grafického dizajnu**

- popísať historicko-spoločenský kontext grafického dizajnu,
- vedieť charakterizovať tvorbu svetových a slovenských grafických dizajnérov,
- ovládať súčasné tendencie grafického dizajnu,
- vysvetliť genézu písma v spojení s obrazom,
- popísať základy tvorby písma, princípy jeho konštrukcie a funkcie,
- prehľad o možnostiach, uplatnení a využití typografie v grafickom dizajne,
- definovať základy digitálnej fotografie,
- spôsobilosť cielene reagovať na grafické zadanie,
- orientovať sa v celej šírke produktov grafického dizajnu: plagát, typografia, logo, znak, symbol, jednotný vizuálny štýl (Corporate Identity, Brand Identity), ilustrácia, komplexný knižný dizajn, obalový dizajn,
- ovládať základy vizuálnej komunikácie - tvorba webových stránok, počítačová animácia, multimediálna produkcia, vizuálna komunikácia v priestore, mesta a krajiny,
- popísať súčasné trendy vizuálnej komunikácie ako aj domáce a svetové dianie v tejto oblasti,
- popísať technológiu videotvorby, prácu s videotechnikou, spracovanie záznamu s využitím dostupných počítačových technológií a ich aplikáciu v kreatívnom procese
- orientovať sa v grafických a maliarskych technikách, výrobných materiáloch a špecifikovať ich použitie,
- charakterizovať tlačiarenské techniky, základy DTP a materiály používané pri výrobe všetkých druhov printových médií,
- vedieť popísať aplikačné a grafické programy.

Obsahové štandardy

Tvorba písma a typografia

Učivo poskytuje žiakovi vedomosti z anatómie a klasifikácie písma i historického vývoja písma. Žiak sa zoznamuje s typografickými pravidlami a používaním typografie v praxi, zoznamuje sa so zalamovacím programom a aplikačnými grafickými programami, určenými na prácu s písmom a obrazom, textom a písmom. Žiak sa pripravuje na zvládnutie typografických úloh v oblasti grafického dizajnu – reklamy, knižného dizajnu, jednotného vizuálneho štýlu (Corporate Identity). Dôraz sa kladie na prepojenie nových a klasických médií.

Fotografia a písmo

Učivo poskytuje žiakovi vedomosti z anatómie a klasifikácie písma i historického vývoja písma. Žiak sa zoznamuje s typografickými pravidlami a používaním typografie v praxi, zoznamuje sa so zalamovacím programom a aplikačnými grafickými programami, určenými na prácu s písmom a obrazom, textom a písmom. Žiak sa pripravuje na zvládnutie určitých foriem grafického dizajnu s aplikovanou fotografiou, v ktorých sa kladie dôraz nielen na fotografickú časť, ale aj na zvládnutie grafického riešenia vo vzťahu s fotografiou – reklama, knižný dizajn, plagátová tvorba – s využitím počítačovej technológie.

PRAKTICKÁ PRÍPRAVA

Výkonové štandardy

Absolvent vie:

- využívať a aplikovať teoretické vedomosti v umelecko-dizajnerskej praxi,
- samostatne vytvoriť výtvarný návrh, potrebnú dokumentáciu a jej realizáciu v danom časovom limite,
- pozorovať, analyzovať a hodnotiť produkty z hľadiska technologického, funkčného a estetického,
- využívať invenčnosť, kreativitu a voliť adekvátne výtvarné prostriedky pri finalizácii návrhov,
- transformovať inšpiráciu a koncepciu cez výtvarný prejav do realizácie dizajnového produktu,
- zväžiť realizačno-technologický postup a predpokladať jeho sociálne účinky,
- navrhovať technologické postupy a výrobu vzhľadom na použité materiály, technické a ekonomické požiadavky,
- vykonávať pracovné činnosti v záujme zlepšenia životného prostredia,
- aplikovať nové poznatky z odboru vo vlastnej práci,
- multimediálne zaznamenávať, spracovávať a prezentovať vlastnú dizajnersku tvorbu,
- kultivovane prezentovať svoje práce, využívať rôzne formy a druhy prezentácie,
- využívať aplikačné počítačové programy na realizáciu umeleckého zámeru podľa študijného zamerania,
- uplatniť sa na trhu práce ako samostatne zárobkovo činná osoba,
- uplatňovať zásady manažmentu práce,

V oblasti grafického dizajnu

- konštruovať a vytvoriť kompozíciu písma s obrazom,
- použiť písmo v aplikáciách grafického dizajnu,
- zrealizovať návrhy v celej šírke produktov grafického dizajnu: plagát, typografia, logo, znak, symbol, komplexný vizuálny štýl, knižná a časopisecká tvorba, ilustrácia, komplexný knižný dizajn, obalový dizajn,
- spracovať a použiť digitálnu fotografiu v grafickom dizajne,
- využívať nové trendy vizuálnej komunikácie - tvorba webových stránok, počítačová animácia, multimediálna produkcia v spojení s reklamou, grafický dizajn v priestore, vizuálna komunikácia v priestore, mesta a krajiny,
- používať klasické a nové grafické a maliarske techniky,
- pracovať s audiovizuálnou technikou,
- vytvárať a digitalizovať obraz, video, zvuk, animácie a spracovávať ich v príslušných počítačových programoch.
- použiť materiály a prostriedky pri výrobe všetkých druhov printových médií,
- spracovať dokumentáciu a vlastné portfólio,
- archivovať fotodokumentáciu,
- aplikovať grafické programy pri koncepcii a realizácii návrhov.
- ovládať grafické a zalamovacie programy a technickú prípravu zákazky pre finálnu výrobu – tlač,
- výtvarne riešiť texty a písomné časti iných výtvarných celkov,
- navrhovať grafické riešenia a realizovať jednotlivé formy grafického dizajnu s využitím fotografie,
- pracovať s audiovizuálnou technikou,
- vytvárať a digitalizovať obraz, video, zvuk, animácie a spracovávať ich v príslušných počítačových programoch.

Obsahové štandardy**Grafický dizajn v praxi** pre oblasť grafického dizajnu

Vzdelávacia oblasť, v ktorej žiak realizuje dizajn grafických produktov: dizajn obalov, darčkové predmety, vizuál webových stránok, plagáty, reklamné tlačoviny. Využívajú nadobudnuté vedomosti z práce s aplikačnými grafickými softvérmi, používajú aj klasické technické a technologické postupy. Súčasťou štúdia je profesionálna prezentácia a obhajoba zvolených riešení.

Kresba a štylizácia

Učivo je zamerané na postupné rozvíjanie kresliarskych schopností a nadobúdanie skúseností vlastného výtvarného prejavu a štýlu. Štúdiom žiak prechádza od realistického zobrazenia pomocou tradičných kresliarskych pomôcok, anatomickej kompozície k voľnej, štylizovanej kresbe, ktorú využíva pri návrhovej tvorbe.

Kresba a maľba

Žiak si osvojí schopnosť zobrazovať predmety a figúru v rôznych maliarskych aj kresliarskych technikách.

Štúdiami prírodných a umelých materiálov sa učí vystihnúť, zobrazit' a štylizovať charakteristické vlastnosti materiálov. Naučí sa pracovať s líniou a plochou, svetlom a tieňom, v čiernej – bielych aj farebných technikách. Osvojí si princípy pohybu ľudského tela, jeho proporcie a anatómiu, a učí sa realistickú aj štylizovanú formu zobrazenia ľudského tela. Osvojí si základy perspektívy a kompozičné princípy.

Tvorba audiovizuálnych diel

Učivo je zamerané na dosiahnutie schopnosti samostatného a tvorivého myslenia a uvažovania v médiu fotografie a videoumenia na základe získania vedomostí z teórie a vývoja fotografického a filmového obrazu. Súčasťou učiva je aj osvojenie si základov z oblasti úžitkového spracovania, ako napríklad produktová reklama, prezentačný šot. Žiak sa naučí previesť filmový materiál z kamery do počítača. Učivo poskytuje žiakovi adekvátne zručnosti v oblasti filmového spracovania a dodržiavania termínov vyhotovenia daného projektu.

“

4. V časti 16.6 Vzdelávacie štandardy skupiny študijných odborov multimedialnej tvorby sa na s. 243 za vzdelávacie štandardy pre študijný odbor „reklamná tvorba“ vkladajú vzdelávacie štandardy pre študijný odbor „masmediálna tvorba“ a vzdelávacie štandardy pre študijný odbor „grafický dizajn“, ktoré znejú:

”

Študijný odbor	
MASMEDIÁLNA TVORBA	
TEORETICKÉ VZDELÁVANIE	
Výkonové štandardy	
<u>Absolvent má:</u>	
- vysvetliť základné princípy masmediálnej tvorby; - opísať tvorivé písanie, žánre v médiách; - popísať a priblížiť moderovanie a prácu s respondentom v masmédiách; - charakterizovať základy fotografických techník; - preukázať vedomosti o dejinách umenia, tlače, televízie a rozhlasu a filmu; - charakterizovať sieťové informačné systémy; - používať odbornú terminológiu v masmédiách; - vysvetliť princípy televíznej a zvukovej techniky; - používať základné prvky výtvarného jazyka; - vysvetliť základné prvky z ekonomiky podniku, trhového mechanizmu, riadenia výrobnnej spoločnosti, mzdovej problematiky, zásad hospodárnosti; - popísať organizáciu a riadenie tvorby a výroby v masmédiách; - zdôvodniť zásady bezpečnosti a ochrany zdravia pri práci, hygieny práce, tvorby a ochrany životného prostredia.	
Obsahové štandardy	
<u>Technológia tvorby v masmédiách</u>	
Obsahový štandard poskytuje žiakovi vedomosti z oblasti teórie žurnalistiky a metodiky žurnalistickej tvorby. Obsahom sú základné poznatky z oblasti masmédií. V 1. ročníku sa výučba sústreďuje predovšetkým na základy žurnalistickej tvorby a na spravodajské žánre, v 2. pokračuje v spravodajských žánroch a oboznamuje žiakov s fázami tvorby, v treťom sa orientuje na publicistiku racionálneho typu	

a v poslednom – 4. ročníku dominuje publicistika emocionálneho typu a umelecká scenáristika. Cieľom obsahového štandardu je naučiť žiaka poznať prácu novinára, redaktora, scenáristu a dramaturga poznať a rozlišovať novinárske a umelecké slovesné žánre a vedieť ich využívať v praxi. Zároveň naučiť sa samostatne autorsky tvoriť.

Funkcia štandardu spočíva v oboznámení sa so zákonitosťami masovej komunikácie, funkcie žurnalistiky, dramaturgie, spoznaní umeleckých, ale aj spravodajských i publicistických žánrov a ich uplatnení v printových i elektronických médiách a osvojenie si jednotlivých fáz redaktorskej a dramaturgickej činnosti. Tiež vo využití týchto znalostí pre samostatnú praktickú tvorbu printových i elektronických médiách.

Manažment a marketing v masmédiách

Cieľom je poskytnutie základných odborných poznatkov o ekonomických pojmoch a vzťahoch, trhu a trhovom mechanizme, o efektívnom a hospodárnom správaní sa, o podniku a právnych formách podnikania, o marketingovej činnosti a manažmente v prepojení na masmediálnu sféru. Žiak sa tiež naučí orientovať vo svete práce a trhu práce (základné problémy pracovnoprávných vzťahov a zákonník práce, spôsoby a zásady pri hľadaní zamestnania, orientácia v inzerátoch a hľadanie cez internet, štruktúrovaný životopis, žiadosť o prijatie do zamestnania, motivačný list, správne sa prezentovať u perspektívneho zamestnávateľa). Žiak nadobudne vedomosti o ekonomike audiovizuálnych spoločností, o organizácii a riadení audiovizuálnej tvorby a výroby, o základoch produkcie audiovizuálnych programov a o distribúcii audiovizuálnych diel.

Učivo vychádza z charakteristiky študijného odboru i z požiadavky zamestnávateľov na hlbšie znalosti o fungovaní masmédií. Učivo zohľadňuje aj požiadavky podnikateľskej sféry, príslušného regiónu, trendy vývoja v danom odbore a aktualizáciu právnych predpisov.

PRAKTICKÁ PRÍPRAVA

Výkonové štandardy

Absolvent vie:

- vytvoriť jednoduché audiovizuálne dielo od námetu po ozvučenie,
- spracovať audio a video sekvencie a včleniť ich do digitálnych médií,
- spájať textové, obrazové a zvukové sekvencie,
- získavať, analyzovať a využívať informácie pre svoju činnosť,
- definovať žurnalistické žánre,
- charakterizovať osobnosť novinára, dramaturga, scenáristu
- začleniť novinársky a umelecký produkt do žánru,
- definovať fázy novinárskej, dramaturgickej činnosti,
- vytvoriť text pre noviny, rozhlas a televíziu,
- vytvoriť scenár audiovizuálneho diela,
- robiť čiastkové ekonomické rozbor, sledovať vývoj nákladov a výdajov,
- pripraviť ekonomické podklady a rozbor pre výrobu audiovizuálneho diela,
- vhodným spôsobom získavať, analyzovať a využívať informácie pre svoju činnosť,
- využívať výpočtovú techniku,
- zabezpečovať ochranu zverených prostriedkov pred odcudzením, poškodením a zničením, zabraňovať škodám,
- poskytnúť pomoc pri úrazoch a náhlom ochorení a zabezpečiť ďalšie príslušné opatrenia.

Obsahové štandardy

Masmediálna prax

Počas masmediálnej praxe žiak vykonáva praktické činnosti, ktoré mu umožňujú overovať si teoretické vedomosti, spoznávať pracovné postupy a podmienky jednotlivých čiastkových prác, poznávať existujúce súvislosti a posudzovať vhodnosť voľby spôsobu práce, pomôcok a pracovných podmienok a rozvíjať pracovné zručnosti v masmediálnej tvorbe.

Cieľom obsahového štandardu je získanie vedomostí a zručností pri prezentovaní vlastných myšlienok, návrhov a postojov, znalosti konštruktívnej diskusie, predkladania progresívnych návrhov, tvorbe vlastných audiovizuálnych diel so zreteľom na scenáristickú tvorbu a dramaturgickú a redaktorskú prax.

V masmediálnej praxi žiak vykonáva prevažne činnosť slúžiacu k získavaniu praktických zručností a na upevňovanie a syntézu čiastkových vedomostí získaných v iných vyučovacích predmetoch z oblasti technológie v masmédiách, komunikácii a rétorike, moderovanie v rozhlase a televízii, či predmetu video-

tvorba.

Videotvorba

Umožňuje žiakovi zorientovať sa v systéme audiovizuálneho priemyslu, objasniť si obsah čiastkových procesov súvisiacich s audiovizuálnou tvorbou a osvojiť si základné zručnosti potrebné pri vytváraní audiovizuálneho diela. Obsah predmetu je zameraný na postupné plnenie úloh, ktoré majú žiaka naučiť sa samostatne a tvorivo myslieť. Žiak si osvojuje technológiu videotvorby, prácu s videotechnikou a počítačovou technikou a aplikuje svoje poznatky v kreatívnom procese. Oboznamuje sa s princípmi tvorby a realizácie audiovizuálneho diela a na základe týchto poznatkov realizuje vlastné videoprojekty.

Obsah videotvorby je zameraný na osvojenie si pracovných postupov v prípravnej, realizačnej a postprodukčnej fáze vytvárania audiovizuálneho diela. Vo všetkých troch fázach sa žiak učí tvoriť pomocou digitálnej techniky.

Cieľom obsahového štandardu je získanie schopností orientovať sa v prostredí audiovizuálnej výroby a nadobudnúť reálne zručnosti, ktoré žiakovi umožnia prakticky sa uplatniť v audiovizuálnom priemysle. Ide predovšetkým o rozvíjanie schopnosti samostatne vytvárať jednoduché audiovizuálne produkty (správy, reportáže, ankety, krátke publicistické a dokumentárne diela, reklamné a prezentačné útvary a pod.), o osvojenie si pravidiel obrazovej reči a schopnosti používať štandardné nástroje a postupy pri audiovizuálnom vyjadrovaní sa. V súlade s týmito cieľmi sa rozvíjajú aj individuálne kreatívne schopnosti žiaka a zručnosti pri využívaní najnovších technológií.

Študijný odbor

GRAFICKÝ DIZAJN

TEORETICKÉ VZDELÁVANIE

Výkonové štandardy

Absolvent má:

- charakterizovať súčasné tendencie v umení a dizajne,
- uplatňovať kritické myslenie v umelecko-dizajnerskej teórii a praxi,
- formulovať ideové a teoretické koncepty,
- uviesť základy marketingovej komunikácie a reklamy,
- vedieť používať základy obchodného a pracovného práva, pôsobenie zákona o reklame a autorský zákon,
- spôsobilosť podnikania v svojom odbore,
- definovať základné pojmy z podnikového manažmentu,
- používať odbornú terminológiu v oblasti informačných a komunikačných technológií.

V oblasti grafického dizajnu

- popisovať historicko-spoločenský kontext grafického dizajnu,
- vedieť charakterizovať tvorbu svetových a slovenských grafických dizajnérov,
- ovládať súčasné tendencie grafického dizajnu,
- vysvetliť genézu písma v spojení s obrazom,
- popisovať základy tvorby písma, princípy jeho konštrukcie a funkcie,
- prehľad o možnostiach, uplatnení a využití typografie v grafickom dizajne,
- definovať základy digitálnej fotografie,
- spôsobilosť cielene reagovať na grafické zadanie,
- orientovať sa v celej šírke produktov grafického dizajnu: plagát, typografia, logo, znak, symbol, jednotný vizuálny štýl (Corporate Identity, Brand Identity), ilustrácia, komplexný knižný dizajn, obalový dizajn,
- ovládať základy vizuálnej komunikácie - tvorba webových stránok, počítačová animácia, multimedialna produkcia, vizuálna komunikácia v priestore, mesta a krajiny,
- popisovať súčasné trendy vizuálnej komunikácie ako aj domáce a svetové dianie v tejto oblasti,
- popisovať technológiu videotvorby, prácu s videotechnikou, spracovanie záznamu s využitím dostupných počítačových technológií a ich aplikáciu v kreatívnom procese
- orientovať sa v grafických a maliarskych technikách, výrobných materiáloch a špecifikovať ich použitie,
- charakterizovať tlačiarenské techniky, základy DTP a materiály používané pri výrobe všetkých druhov

printových médií, - vedieť popísať aplikačné a grafické programy.
Obsahové štandardy
<u>Tvorba písma a typografia</u> Učivo poskytuje žiakovi vedomosti z anatómie a klasifikácie písma i historického vývoja písma. Žiak sa zoznamuje s typografickými pravidlami a používaním typografie v praxi, zoznamuje sa so zalamovacím programom a aplikačnými grafickými programami, určenými na prácu s písmom a obrazom, textom a písmom. Žiak sa pripravuje na zvládnutie typografických úloh v oblasti grafického dizajnu – reklamy, knižného dizajnu, jednotného vizuálneho štýlu (Corporate Identity). Dôraz sa kladie na prepojenie nových a klasických médií. <u>Fotografia a písmo</u> Učivo poskytuje žiakovi vedomosti z anatómie a klasifikácie písma i historického vývoja písma. Žiak sa zoznamuje s typografickými pravidlami a používaním typografie v praxi, zoznamuje sa so zalamovacím programom a aplikačnými grafickými programami, určenými na prácu s písmom a obrazom, textom a písmom. Žiak sa pripravuje na zvládnutie určitých foriem grafického dizajnu s aplikovanou fotografiou, v ktorých sa kladie dôraz nielen na fotografickú časť, ale aj na zvládnutie grafického riešenia vo vzťahu s fotografiou – reklama, knižný dizajn, plagátová tvorba – s využitím počítačovej technológie.
PRAKTICKÁ PRÍPRAVA
Výkonové štandardy
<u>Absolvent vie:</u> - využívať a aplikovať teoretické vedomosti v umelecko-dizajnerskej praxi, - samostatne vytvoriť výtvarný návrh, potrebnú dokumentáciu a jej realizáciu v danom časovom limite, - pozorovať, analyzovať a hodnotiť produkty z hľadiska technologického, funkčného a estetického, - využívať invenčnosť, kreativitu a voliť adekvátne výtvarné prostriedky pri finalizácii návrhov, - transformovať inšpiráciu a koncepciu cez výtvarný prejav do realizácie dizajnového produktu, - zvládnuť realizačno-technologický postup a predpokladať jeho sociálne účinky, - navrhovať technologické postupy a výrobu vzhľadom na použité materiály, technické a ekonomické požiadavky, - vykonávať pracovné činnosti v záujme zlepšenia životného prostredia, - aplikovať nové poznatky z odboru vo vlastnej práci, - multimediálne zaznamenávať, spracovávať a prezentovať vlastnú dizajnersku tvorbu, - kultivovane prezentovať svoje práce, využívať rôzne formy a druhy prezentácie, - využívať aplikačné počítačové programy na realizáciu umeleckého zámeru podľa študijného zamerania, - uplatniť sa na trhu práce ako samostatne zárobkovo činná osoba, - uplatňovať zásady manažmentu práce. V oblasti grafického dizajnu - konštruovať a vytvoriť kompozíciu písma s obrazom, - použiť písmo v aplikáciách grafického dizajnu, - zrealizovať návrhy v celej šírke produktov grafického dizajnu: plagát, typografia, logo, znak, symbol, komplexný vizuálny štýl, knižná a časopisecká tvorba, ilustrácia, komplexný knižný dizajn, obalový dizajn, - spracovať a použiť digitálnu fotografiu v grafickom dizajne, - využívať nové trendy vizuálnej komunikácie - tvorba webových stránok, počítačová animácia, multimediálna produkcia v spojení s reklamou, grafický dizajn v priestore, vizuálna komunikácia v priestore, mesta a krajiny, - používať klasické a nové grafické a maliarske techniky, - pracovať s audiovizuálnou technikou, - vytvárať a digitalizovať obraz, video, zvuk, animácie a spracovávať ich v príslušných počítačových programoch. - použiť materiály a prostriedky pri výrobe všetkých druhov printových médií, - spracovať dokumentáciu a vlastné portfólio,

- archivovať fotodokumentáciu,
- aplikovať grafické programy pri koncepcii a realizácii návrhov.
- ovládať grafické a zalamovacie programy a technickú prípravu zákazky pre finálnu výrobu – tlač,
- výtvarne riešiť texty a písomné časti iných výtvarných celkov,
- navrhovať grafické riešenia a realizovať jednotlivé formy grafického dizajnu s využitím fotografie,
- pracovať s audiovizuálnou technikou, vytvárať a digitalizovať obraz, video, zvuk, animácie a spracovávať ich v príslušných počítačových programoch.

Obsahové štandardy

Grafický dizajn v praxi pre oblasť grafického dizajnu

Vzdelávacia oblasť, v ktorej žiak realizuje dizajn grafických produktov: dizajn obalov, darčkové predmety, vizuál webových stránok, plagáty, reklamné tlačoviny. Využívajú nadobudnuté vedomosti z práce s aplikačnými grafickými softvérmi, používajú aj klasické technické a technologické postupy. Súčasťou štúdia je profesionálna prezentácia a obhajoba zvolených riešení.

Kresba a štylizácia

Učivo je zamerané na postupné rozvíjanie kresliarskych schopností a nadobúdanie skúseností vlastného výtvarného prejavu a štýlu. Štúdiom žiak prechádza od realistického zobrazenia pomocou tradičných kresliarskych pomôcok, anatomickej kompozície k voľnej, štylizovanej kresbe, ktorú využíva pri návrhovej tvorbe.

Kresba a maľba

Žiak si osvojí schopnosť zobrazovať predmety a figúru v rôznych maliarskych aj kresliarskych technikách. Štúdiami prírodných a umelých materiálov sa učí vystihnúť, zobrazit' a štylizovať charakteristické vlastnosti materiálov. Naučí sa pracovať s líniou a plochou, svetlom a tieňom, v čierno-bielych aj farebných technikách. Osvojí si princípy pohybu ľudského tela, jeho proporcie a anatómiu, a učí sa realistickú aj štylizovanú formu zobrazenia ľudského tela. Osvojí si základy perspektívy a kompozičné princípy.

Tvorba audiovizuálnych diel

Učivo je zamerané na dosiahnutie schopnosti samostatného a tvorivého myslenia a uvažovania v médiu fotografie a videoumenia na základe získania vedomostí z teórie a vývoja fotografického a filmového obrazu. Súčasťou učiva je aj osvojenie si základov z oblasti úžitkového spracovania, ako napríklad produktová reklama, prezentačný šot. Žiak sa naučí previesť filmový materiál z kamery do počítača. Učivo poskytuje žiakovi adekvátne zručnosti v oblasti filmového spracovania a dodržiavania termínov vyhotovenia daného projektu.

“ . .

5. V časti 17.2 Základné údaje. Vyššie odborné vzdelanie – dvojročné pomaturitné špecializačné štúdium, v rubrike „Nevyhnutné vstupné požiadavky na štúdium“ na s. 264 sa dopĺňa bod 5) ktorý znie: „V študijnom odbore 8276 Q produktová tvorba potrebné predchádzajúce absolvovanie jedného z nasledovných študijných odborov: 8260 M propagačné výtvarníctvo, 8221 M dizajn so zameraním 05 – priemyselný dizajn, 8221 M dizajn so zameraním 11 – grafický a priestorový dizajn, 8261 M propagačná grafika, 8240 M tvorba hračiek a dekoratívnych predmetov, 8299 M dizajn interiéru.“

6. V časti 20.4 Vzdelávacie štandardy špecifické pre jednotlivé študijné odbory špecializačného štúdia sa na s 292 za vzdelávacie štandardy pre študijný odbor „ručné výtvarné spracúvanie textílií“ vkladajú vzdelávacie štandardy pre študijný odbor „produktová tvorba“, ktoré znejú:

”

Študijný odbor PRODUKTOVÁ TVORBA
TEORETICKÉ VZDELÁVANIE
Výkonové štandardy
Absolvent má: - pracovať s počítačom ako podporným prostriedkom pri navrhovaní a vyhotovovaní sprievodnej grafickej dokumentácie, - pracovať s odbornou literatúrou, - interpretovať dejinné súvislosti vývoja ľudskej spoločnosti, prejavy jej hmotnej kultúry, chápať vzájomnú nadväznosť jednotlivých vývojových etáp umenia v rámci pôsobiacich estetických zákonitostí v konkrétnej oblasti národných dejín a aspektom na dejiny výtvarnej kultúry , - vysvetliť historické technologické postupy, rôzne povrchové úpravy materiálov používaných v jednotlivých historických obdobiach, - charakterizovať vlastnosti a spôsoby použitia materiálov vo výtvarnej tvorbe, - vysvetliť zásady umeleckej tvorby a formovať svoj vlastný výtvarný a umelecký názor, - uplatňovať variabilné technologické postupy pri tvorbe umeleckého diela - vybrať a odporučiť materiály, nástroje, náradie, stroje, zariadenia a pomôcky, ktoré sa v odbore používajú; - prezentovať techniky úpravy a technológiu spracovania dreva, kovu, plastu, papiera, textilu a najnovších kompozitných a iných materiálov, - deklarovat' prehľad o možnostiach, uplatnení a využití písma, vrátane určitého stupňa praktických zručností v oblasti uplatnenia písma v grafickom dizajne aj s podporou počítača, - definovať základy fotografovania a zručnosti v oblasti tvorby fotografie a jej využiti pri prezentáciách svojej tvorby alebo výroby, - aplikovať komplexné vedomosti v rôznych výtvarných materiáloch, vzájomne materiály kombinovať a využívať možnosti ich recyklácie, - formulovať princípy multimediálnych technických prostriedkov, - popísať zásady tvorby textu s využitím prostriedkov vizuálnej prezentácie – digitálna fotografia, video-tvorba, animácie; - vysvetliť pravidlá pre prácu s jednoduchými grafickými systémami, - používať odbornú terminológiu v oblasti Informačných technológií, - deklarovat' vedomosti a zručnosti k samostatnej a tvorivej interpretácii jednotlivých umeleckých diel, - spájať teoretické vedomosti z dejín architektúry s praktickým využitím pri návrhoch a riešení interiéru a exteriéru, - popísať potrebné zručnosti vo využívaní rôznych materiálov pri riešení interiéru a exteriéru.
Obsahové štandardy
Psychológia a marketing Žiak získa základné poznatky z oblasti psychológie a naučí sa ich využívať v pedagogickej praxi. Zoznámi sa so základnými pojmami zo všeobecnej a sociálnej psychológie. Zoznámi sa s významom neverbálnej komunikácie v pracovnom procese. Naučí sa využívať získané poznatky na získanie úspechu v práci a vytváranie dobrých sociálnych vzťahov. Žiak sa naučí uplatňovať poznatky zo psychohygieny, metódy a techniky sebapoznania, sebaregulácie, seba výchovy, tak, aby zvládali stresy a riziká povolania. Predmet marketing umožní žiakovi získať základné poznatky o fungovaní podnikateľského subjektu v trhovom hospodárstve, získať zručnosti v marketingových aktivitách, orientovať sa v legislatíve súvisiacej s tvorbou ceny, autorskými právami a tvorbou reklamy. Predmet poskytne žiakovi získať zručnosti aj v oblasti technickej normy písania záverečných prác. Dejiny filmu, divadla, fotografie a architektúry Učivo poskytuje žiakovi vedomosti z histórie a vývoja filmu a divadla. Žiak získa prehľad o rôznych smeroch a štýloch danej oblasti. Obohatí si vedomosti o významných predstaviteľov filmu a divadla. Učivo tiež poskytuje prehľad historického vývoja architektúry až po súčasnosť, zamerané je aj na vznik a vývin foto-

grafie. Žiak získa vedomosti o vývoji a použití rôznych materiálov v architektúre.

PRAKTICKÁ PRÍPRAVA

Výkonové štandardy

Absolvent vie:

- určovať ciele, prostriedky a postupy svojej práce,
- plánovať, organizovať a vyhodnocovať vlastné pracovné aktivity,
- samostatne a aktívne riešiť každodenné pracovné situácie,
- používať techniky sebapoznania, sebaregulácie, seba výchovy,
- používať asertívne techniky na zvládanie stresov,
- získavať, triediť a posudzovať informácie o klientovi a jeho prostredí,
- využívať a aplikovať teoretické vedomosti v praktickej tvorbe,
- prezentovať umeleckú myšlienku vrátane verbálneho a grafického vyjadrenia v príslušnej dokumentácii,
- používať a presadzovať nové netradičné myšlienky, metódy, technické prostriedky,
- pružne vytvoriť výtvarný návrh, potrebnú dokumentáciu a jej realizáciu v danom časovom limite,
- používať tradičné i moderné výrazové prostriedky,
- aplikovať nové poznatky z odboru vo vlastnej práci,
- samostatne navrhovať a výtvarné návrhy realizovať v materiáli,
- kultivovane prezentovať svoje práce, využívať rôzne formy a druhy prezentácie,
- prejať kreativitu dizajnéra,
- transformovať inšpiráciu cez umelecký prejav na základe myšlienky do realizácie dizajnu,
- pracovať s počítačom, ovládať príslušné užívateľské programy a pomocou nich realizovať výtvarné zá-
mery,
- zväziť realizačno-technologický postup a predpokladať jeho psychologický účinok,
- fungovať na trhu práce ako samostatne zárobkovo činná osoba,
- posúdiť spôsob nakladania s odpadmi, spracúvaných pomocných chemických látok a ich vplyv na život-
né prostredie pri práci s drevom, kovmi, papierom, textilom...
- navrhovať správne technologické postupy výroby s ohľadom na použité materiály, technické a ekono-
mické požiadavky,
- písať, kresliť a konštruovať písmo, výtvarne riešiť texty a písomné časti iných výtvarných celkov,
- vytvoriť na primeranej úrovni konkrétne pracovné postupy,
- pozorovať, analyzovať a hodnotiť výrobky z hľadiska technologického, funkčného a estetického,
- spracovať dokumentáciu k umeleckému dielu,
- aplikovať vo výtvarnej a umeleckej praxi vedomosti z oblasti počítačových systémov a umeleckej pre-
zentácie;
- v remeselnej práci využívať rôzne tradičné výtvarné techniky;
- komunikovať prostredníctvom elektronickej pošty, ovládať zasielanie a prijatie príloh,
- účinne chrániť počítač pred nežiaducou infiltráciou,
- pracovať so softvérom svojho odborného zamerania,
- vykonávať pracovné činnosti tak, aby neškodili životnému prostrediu, ale naopak, prispieval k jeho zlep-
šeniu – recyklácia odpadu,
- používať a aplikovať základné ekonomické pojmy,
- definovať prvky organizačnej a riadiacej práce,
- využívať právne normy v podnikaní vo svojom odbore,
- posudzovať podnikateľské príležitosti a konfrontovať ich so svojimi možnosťami,
- využívať dostupné softvérové vybavenie pri riešení praktických úloh,
- využívať informačné médiá pri vyhľadávaní pracovných príležitostí,
- zosúlaďovať vlastné priority s požiadavkami pre výkon povolania a možnosťami zvyšovania kvalifikácie,
- využívať invenčnosť, kreativitu a voliť adekvátne výtvarné a umelecké prostriedky pri finalizácii návrhov,
- aplikovať vo výtvarnej a umeleckej praxi vedomosti z oblasti informačno-komunikačných technológií
a umeleckej prezentácie,
- multimedialne zaznamenávať, spracovávať a prezentovať vlastnú tvorbu,
- vytvárať asociácie medzi skutočným tvarom zobrazovaného objektu a jeho znázornením,
- využívať aplikačné a grafické programy,
- vytvárať a digitalizovať obraz, zvuk, video a animácie s využitím v odborných predmetoch,
- navrhnuť esteticky, funkčne a vzhľadne riešený výrobok,
- uplatňovať praktické zručnosti v oblasti počítačovej a informačnej techniky,

- zodpovedne narábať s informáciami, pracovať s odbornou literatúrou a inými zdrojmi informácií,
- komunikovať v bežnom a odbornom cudzom jazyku.

Obsahové štandardy

Architektonická tvorba

Učivo nadväzuje na už získané vedomosti z interiérovej tvorby v rámci maturitného štúdia. Žiakovi sú poskytované detailnejšie informácie v rámci prípravy a realizácie projektu, vrátane výtvarných štúdií, konceptuálnych postupov až po organizáciu projektov a prezentačné výstupy. Žiak sa pripravuje na samostatné a kreatívne riešenie architektonických problémov, a je vedený k orientácii vo vývoji architektúry, interiérového a exteriérového dizajnu, urbanizmu a dizajnu.

Absolvent vie vyberať, spracovávať a pracovať so zdrojmi inšpirácie, reagovať a orientovať sa v aktuálnej problematike, vypracovať koncepciu riešenia projektu a pripraviť návrh architektonického riešenia priestoru. Naučí sa pracovať s fotografiou, technickou dokumentáciou a výkresmi, spracovať a upraviť získaný materiál a finalizovať produkt.

Praktické cvičenia

Obsah umožňuje žiakovi nadobudnúť a prehĺbiť praktické zručnosti. Žiak získava potrebné skúsenosti a prax pre prácu s rôznymi médiami. Formou kurzov, prednášok a cvičení v odborných ateliéroch nadobudne vedomosti a zručnosti z oblasti fotografie, grafického dizajnu, tlače a podobne. Žiakovi sú poskytnuté potrebné vedomosti, schopnosti a zručnosti z oblasti špeciálnych metód multimediálnej tvorby. Študent nadobúda prehľad v materiálových, technologických a remeselných možnostiach tvorby. Vytvára a riadi tvorivé procesy, ktorých výsledkom je komplexný produkt.

Cieľom praktických cvičení je rozšíriť už získané poznatky a zručnosti v oblasti kresby, 2D a 3D grafiky, fotografie, tlače a podobných plošných aj priestorových disciplín v špecializovaných odborných ateliéroch. Výučba je zameraná aj na zvládnutie práce so špeciálnou technikou a technológiou, ktorá sa používa v reklamných štúdiách, fotografických ateliéroch a propagačných agentúrach, ako sú tlačiarne, plotre a podobne. Absolvent sa naučí vyberať, spracovávať a pracovať so zdrojmi inšpirácie, reagovať a orientovať sa v aktuálnej problematike, vybrať a pripraviť materiál a technológiu, pracovať s fotografiou, videom a audiotechnikou, spracovať a upraviť získaný materiál, pracovať v špecifických grafických programoch, vytvoriť modely a makety produktu, tvoriť webové aplikácie realizovať a prezentovať produkt.

“ . .

7. Na s. 297 sa dopĺňa nová kategória **20.5 Vzdelávacie štandardy špecifické pre jednotlivé študijné odbory vyššieho odborného štúdia** s uvedením vzdelávacích štandardov pre študijný odbor „filmová a mediálna tvorba“, vzdelávacích štandardov pre študijný odbor „animovaná tvorba“, vzdelávacích štandardov pre študijný odbor „fotografia“, vzdelávacích štandardov pre študijný odbor „interiérový dizajn“, vzdelávacích štandardov pre študijný odbor „odevný a textilný dizajn“, ktoré znejú:

”

Študijný odbor
FILMOVÁ A MEDIÁLNA TVORBA
TEORETICKÉ VZDELÁVANIE
Výkonové štandardy
Absolvent má:

- predpoklady pre samostatnú tvorbu rozvíjaním individuálnych invenčných schopností,
- poznať dejinné súvislosti vývoja spoločnosti a filmu,
- poznať a vedieť charakterizovať významné filmové diela od svetových a slovenských autorov,
- poznať súčasné trendy vo filmovom umení,
- poznať zásady umeleckej tvorby a formovať svoj vlastný umelecký názor,
- ovládať odbornú terminológiu,
- poznať morfológiu a syntax v audiovizuálnej a mediálnej tvorbe,
- poznať estetické a etické kritériá ako základ morálky tvorcu vo svojom profesionálnom odbore,
- poznať základy filmovej reči, odčítanie a porozumenie filmového diela a objasnenie základných tvorivých postupov a prístupov počas tvorby AV diela,
- poznať zásady výtvarnej kompozície,
- uplatňovať plošné, priestorové a farebné videnie,
- poznať vzťahy medzi analytickými štúdiami umeleckých foriem, štruktúr, ich štylizáciu pre potreby audiovizuálnej tvorby,
- vedieť aplikovať komplexné vedomosti v rôznych technikách spracovania obrazu a zvuku, vzájomne ich kombinovať a využívať možnosti ich recyklácie,
- ovládať technologické postupy s využitím najnovších počítačových technológií,
- spôsobilosť pracovať s odbornou literatúrou,
- poznať spôsoby a význam mediálnej komunikácie,
- chápať zákonitosti trhu v podmienkach trhovej ekonomiky,
- vedieť používať základy obchodného a pracovného práva, pôsobenie zákona o reklame a autorský zákon,
- posúdiť vhodné formy podnikania v svojom odbore,
- poznať základnú štruktúru a komponenty hardvéru počítača a ich vlastnosti,
- ovládať a používať odbornú terminológiu v oblasti informačných technológií,
- ovládať základy bezpečnosti práce s výpočtovou technikou,
- vie komunikovať v cudzom jazyku,
- vie riešiť zadané úlohy počas tvorby AV diela,
- vie urobiť výber potrebných informácií, údajov, poznatkov s cieľom vytvorenia potrebných vedomostí k zadanej úlohe,
- pozná technologické postupy v procese tvorby filmovej, mediálnej a reklamnej oblasti, dokáže komunikovať spôsobom bežným pre AV tvorcu v mediálnom priestore,
- ovláda marketing a organizačné práce filmového tvorcu.

Obsahové štandardy

História umenia a teória a vývoj fotografie a filmu

Hlavným zameraním predmetu je poskytnúť úvod do dejín svetovej kinematografie chronologicky od nástupu filmovej technológie na konci 19. storočia až po súčasnosť. Žiaci nadobudnú prehľad o dôležitých filmových obdobiach a umeleckých smeroch, spoznajú významných filmových režisérov, kameramanov, scenáristov. Cieľom predmetu je naučiť žiaka vnímať scenár ako filmový prototext a samostatne vybudovať vlastný scenár podľa pravidiel dramatickej štruktúry filmového príbehu. Po absolvovaní predmetu je žiak pripravený na kreatívnu a dramaturgickú tvorivú činnosť v konkurenčnom mediálnom prostredí.

Ekonomika a marketing

Cieľom predmetu reklama a marketingová komunikácia je získanie všeobecného a komplexného prehľadu o oblasti marketingovej komunikácie a reklamy a schopnosti orientovať sa v danej oblasti vďaka získaniu konkrétnych praktických informácií a kontaktov. Študent získa základné teoretické vedomosti a naučí sa ich transformovať do praktických rozhodnutí, a to v oblasti médií a mediálneho prostredia. Táto zručnosť mu umožní získať vedomosti potrebné pre stredný manažment v rámci nadnárodných korporácií a pre riadenie lokálnych alebo regionálnych médií s ohľadom na vzťah mediálneho trhu k ponúkaným službám a produktom. Zručnosti získané v oblasti reklamy umožnia žiakovi uplatniť sa na oboch stranách reklamného trhu, buď v pozícii zadávateľa reklamy alebo v pozícii hodnotiteľa efektivity produktov a služieb reklamných agentúr, kde budú mať možnosť uplatniť sa žiaci s komplexnejším vzdelaním v oblasti reklamy. Informácie získané v marketingovej komunikácii uzatvárajú rozsah zručností získaných pre reklamný trh. Cieľom vyučovacieho predmetu podnikanie v odbore je poskytnúť prehľad o základnom fungovaní podniku ako výrobného, obchodného, tak aj podniku služieb s cieľom osvojiť si komplexný obraz o podstate a fungovaní podniku v trhových podmienkach.

Po absolvovaní predmetu bude žiak schopný: orientovať sa v slovenskom podnikateľskom prostredí, po-

rozumieť vzájomné súvislosti medzi jednotlivými stránkami vonkajšieho prostredia podniku teda okolia podniku, správne odhadnúť potreby podniku a zvoliť podstatné ciele pre stratégiu podniku, zorientovať sa a odhadnúť riziká nesprávneho vývoja podniku na základe poznatkov o životnom cykle podniku, informovať sa a oboznámiť sa s ekonomickými dôsledkami, výhodami a nevýhodami rozličných právnych foriem podnikov, aplikovať základné metódy a spôsoby riadenia a zásob, výroby a odbytu, zorientovať sa v základnej ekonomickej a finančnej terminológii.

Teoretická odborná príprava

Predmet dramaturgia a scenáristika patrí do oblasti teoretického vzdelávania v kategórii odborného vzdelávania. V predmete dramaturgia a scenáristika sú žiaci oboznámení s problematikou budovania a hodnotenia filmového príbehu z hľadiska filmovej reči, stavby príbehu a kauzality podľa dramatických štruktúr. Dôraz sa kladie na tvorivý proces písania scenáru od výberu témy, cez jednotlivé fázy vývoja, až po jeho poslednú verziu. Oboznamujú sa aj so základnými dramaturgickými postupmi filmovej a televíznej tvorby, ako aj s problematikou jednotlivých filmových a televíznych žánrov.

Učivo v predmete dejiny filmu a audiovizuálnych médií je zamerané na obdobie nemého filmu, nástup zvukového filmu až po obdobie 2. svetovej vojny. Ďalej je pozornosť zameraná na povojnové obdobie v kinematografii, novú vlnu, nástup postmodernity v 70. a 80. rokoch až po roky 90. a súčasnosť. Študenti sa oboznámia s dejinami slovenskej kinematografie od jej vzniku až po súčasnosť.

Orientácia v dejinách filmu umožňuje kritickejšie nazeranie na audiovizuálne diela a ich exaktnejšiu analýzu, čo v konečnom dôsledku ovplyvní i vlastnú tvorbu. Vyučovacie hodiny tvorí prednáška spojená s projekciou filmov z preberaného obdobia. Žiaci tak budú mať možnosť potvrdiť si svoje nadobudnuté vedomosti na základe analýzy premietaných diel.

PRAKTICKÁ PRÍPRAVA

Výkonové štandardy

Absolvent vie:

- využívať a aplikovať teoretické vedomosti v praktickej tvorbe,
- samostatne vytvoriť audiovizuálne dielo od preprodukcii, produkcie, až po postprodukcii,
- pozorovať, analyzovať a hodnotiť produkty z hľadiska technologického, funkčného a estetického,
- využívať invenčnosť, kreativitu a voliť adekvátne výrazové prostriedky pri finalizácii mediálnych diel,
- zväžiť realizačno-technologický postup a predpokladať jeho psychologické účinky,
- navrhovať správne technologické postupy výroby s ohľadom na použité materiály, technické a ekonomické požiadavky,
- vykonávať pracovné činnosti tak, aby neškodili životnému prostrediu, ale naopak, prispieval k jeho zlepšeniu – recyklácia odpadu,
- aplikovať nové poznatky z odboru vo vlastnej práci,
- multimediálne zaznamenávať, spracovávať a prezentovať vlastnú tvorbu,
- kultivovane prezentovať svoje práce, využívať rôzne formy a druhy prezentácie,
- využívať aplikačné počítačové programy na realizáciu výtvarného zámeru podľa študijného zamerania,
- fungovať na trhu práce ako samostatne zárobkovo činná osoba,
- používať a aplikovať základné ekonomické pojmy,
- ovládať prvky organizačnej a riadiacej práce,
- využívať právne normy v podnikaní vo svojom odbore,
- posudzovať podnikateľské príležitosti a konfrontovať ich so svojimi možnosťami na základe primeraných výtvarných a estetických vedomostí realizovať zadané úlohy na vysokej umeleckej úrovni,
- používať technické a technologické postupy adekvátne zadaným úlohám,
- rutinne pracovať na počítači, ovládať strihové a zvukové programy a technicky pripraviť film či šot pre distribúciu,
- je otvorený novým elektronickým médiám.

Obsahové štandardy

Filmové techniky

Základy fotografovania - cieľom predmetu je poskytnúť žiakom schopnosti narábania s fotografickou technikou, ovládaním kompozície a výrazu a následne práca s fotografiou v počítači.

Zvuková skladba - cieľom predmetu je vysvetliť žiakom problematiku zvuku a zvukovej skladby, priblížiť im teoretické i praktické princípy fungovania zvukovej zložky v audiovizuálnom diele. Osvoja si technológie, postupy a metódy, ktoré sa využívajú v práci so zvukom. Naučia sa ozvučiť vlastné audiovizuálne dielo.

Vizuálne efekty - cieľom predmetu je oboznámiť žiaka s možnosťami využitia efektov a motion grafiky v audiovizuálnej (AV) tvorbe a efektívne ich využiť v svojej filmovej tvorbe. Žiak disponuje vedomosťami a zručnosťami, ktoré mu umožnia vytvoriť audiovizuálne (AV) dielo najmä pre komerčné využitie.

Srihová skladba - cieľom predmetu je žiakom poskytnúť potrebné vedomosti pre kvalitnú a profesionálnu tvorbu. Jedným z hlavných znakov úspešného tvorcu je cit pre dynamiku a dramaturgiu radenia záberov. Tieto osvojené schopnosti predmet prehľbuje v treťom ročníku, v ktorom sa žiakom poskytuje dostatočný časový priestor na realizáciu tém a zadaní v praktických cvičeniach.

Filmová tvorba

Filmová réžia - cieľom predmetu je osvojenie si metód a postupov filmovej réžie, priblíženie funkcie režiséra ako integračného prvku tvorivého procesu, ktorý zodpovedá za súlad všetkých tvorivých zložiek filmu a ktorý zjednocuje jednotlivé časti filmu do funkčného celku. Predmet filmovej réžie priblíži žiakom jednotlivé zložky filmového rozprávania a predstaví rôzne režijné prístupy a druhy narácie z obdobia klasického filmu, novej vlny a postmoderny. V rámci praktických cvičení sa žiaci naučia analyzovať dramatický text a hľadať preňho optimálne vizuálne vyjadrenie.

Kameramanská tvorba - cieľom predmetu je získanie vedomostí o filmovom obraze, jeho výrazových prostriedkoch a o možnostiach v práci s ním. Žiaci sa naučia aj základným technologickým postupom a technikám, ktoré sú nevyhnutné pri práci s kamerou. Výučba predmetu smeruje k tomu, aby žiaci boli schopní realizovať svoj vlastný film na dostatočnej technickej a umeleckej úrovni.

Študijný odbor

ANIMOVANÁ TVORBA

TEORETICKÉ VZDELÁVANIE

Výkonové štandardy

Absolvent má:

- predpoklady pre samostatnú tvorbu je rozvíjanie individuálnych invenčných schopností,
- poznať dejinné súvislosti vývoja spoločnosti a filmu,
- poznať a vedieť charakterizovať významné audiovizuálne diela od svetových a slovenských autorov s dôrazom na animované filmy,
- poznať súčasné trendy v animovanej tvorbe,
- poznať zásady umeleckej tvorby a formovať svoj vlastný výtvarný názor,
- ovládať odbornú terminológiu,
- poznať morfológiu a syntax v audiovizuálnej a mediálnej tvorbe,
- poznať estetické a etické kritériá ako základ morálky tvorcu vo svojom profesionálnom odbore,
- poznať princípy historického a kultúrneho vývoja spoločnosti,
- poznať základy filmovej reči, odčítanie a porozumenie filmového diela a objasnenie základných tvorivých postupov a prístupov počas tvorby AV diela s dôrazom na animovanú tvorbu,
- poznať zásady výtvarnej kompozície,
- uplatňovať plošné, priestorové a farebné videnie,
- poznať vzťahy medzi analytickými štúdiami prírodných a umeleckých foriem, štruktúr, ich štylizáciu pre potreby animovanej tvorby,
- vedieť aplikovať komplexné vedomosti v rôznych technikách spracovania obrazu a zvuku, vzájomne ich kombinovať a využívať možnosti ich recyklácie,
- ovládať technologické postupy s využitím najnovších počítačových technológií,
- spôsobilosť pracovať s odbornou literatúrou
- poznať spôsoby a význam mediálnej komunikácie,
- poznať základné ekonomické pojmy a kategórie,
- chápať zákonitosti trhu v podmienkach trhovej ekonomiky,
- vedieť používať základy obchodného a pracovného práva, pôsobenie zákona o reklame a autorský zákon,
- posúdiť vhodné formy podnikania v svojom odbore,
- charakterizovať podstatu podniku, jeho postavenie na trhu, základné podnikové činnosti,

- poznať základnú štruktúru a komponenty hardvéru počítača a ich vlastnosti,
- poznať zásady pripájania do sietí, vedieť identifikovať a klasifikovať sieťové prvky,
- ovládať a používať odbornú terminológiu v oblasti informačných technológií,
- ovládať základy bezpečnosti práce s výpočtovou technikou ,
- vie komunikovať v cudzom jazyku,
- vie riešiť zadané úlohy počas tvorby AV diela,
- vie urobiť výber potrebných informácií, údajov, poznatkov s cieľom vytvorenia potrebných vedomostí k zadanej úlohe,
- pozná technologické postupy v procese tvorby filmovej, mediálnej a reklamnej oblasti, dokáže komunikovať spôsobom bežným pre AV tvorcu v mediálnom priestore,
- ovláda marketing a organizačné práce filmového tvorcu.

Obsahové štandardy

Umelecko – historické disciplíny

Cieľom predmetu dejiny umenia je získavanie a osvojovanie si vedomostí u dejín umenia s ich spoločenskými dobovými kontextami, ale predovšetkým schopnosť formulovania vlastných teoretických myšlienok, nápadov a analýz.

Cieľom predmetu dejiny animovaného filmu je poznávanie animovaného média v historickom vývoji až po súčasnosť. Žiakom umožní chápať súvislosti v súčasnej filmovej tvorbe a podnieti v nich schopnosť interpretácie, kritického súdu a argumentácie. Vyučovacie hodiny bude tvoriť prednáška spojená s projekciou filmov z preberaného obdobia. Žiaci tak budú mať možnosť potvrdiť si svoje novonadobudnuté vedomosti na základe analýzy premietaných diel.

Ekonomika a marketing

Cieľom predmetu reklama a marketingová komunikácia je získanie všeobecného a komplexného prehľadu o oblasti marketingovej komunikácie a reklamy a schopnosti orientovať sa v danej oblasti vďaka získaniu konkrétnych praktických informácií a kontaktov. Študent získa základné teoretické vedomosti a naučí sa ich transformovať do praktických rozhodnutí, a to v oblasti médií a mediálneho prostredia. Táto zručnosť mu umožní získať vedomosti potrebné pre stredný manažment v rámci nadnárodných korporácií a pre riadenie lokálnych alebo regionálnych médií s ohľadom na vzťah mediálneho trhu k ponúkaným službám a produktom. Zručnosti získané v oblasti reklamy umožnia žiakovi uplatniť sa na oboch stranách reklamného trhu, buď v pozícii zadávateľa reklamy alebo v pozícii hodnotiteľa efektivity produktov a služieb reklamných agentúr, kde budú mať možnosť uplatniť sa žiaci s komplexnejším vzdelaním v oblasti reklamy. Informácie získané v marketingovej komunikácii uzatvárajú rozsah zručností získaných pre reklamný trh. Cieľom vyučovacieho predmetu podnikanie v odbore je poskytnúť prehľad o základnom fungovaní podniku ako výrobného, obchodného, tak aj podniku služieb s cieľom osvojiť si komplexný obraz o podstate a fungovaní podniku v trhových podmienkach.

Po absolvovaní predmetu bude žiak schopný: orientovať sa v slovenskom podnikateľskom prostredí, porozumieť vzájomné súvislosti medzi jednotlivými stránkami vonkajšieho prostredia podniku teda okolia podniku, správne odhadnúť potreby podniku a zvoliť podstatné ciele pre stratégiu podniku, zorientovať sa a odhadnúť riziká nesprávneho vývoja podniku na základe poznatkov o životnom cykle podniku, informovať sa a oboznámiť sa s ekonomickými dôsledkami, výhodami a nevýhodami rozličných právnych foriem podnikov, aplikovať základné metódy a spôsoby riadenia a zásob, výroby a odbytu, zorientovať sa v základnej ekonomickej a finančnej terminológii.

Teoretická odborná príprava

Predmet dramaturgia a scenáristika patrí do oblasti teoretického vzdelávania v kategórii odborného vzdelávania. V predmete dramaturgia a scenáristika sú žiaci oboznámení s problematikou budovania a hodnotenia filmového príbehu z hľadiska filmovej reči, stavby príbehu a kauzality podľa dramatických štruktúr. Dôraz sa kladie na tvorivý proces písania scenáru od výberu témy, cez jednotlivé fázy vývoja, až po jeho poslednú verziu. Oboznamujú sa aj so základnými dramaturgickými postupmi filmovej a televíznej tvorby, ako aj s problematikou jednotlivých filmových a televíznych žánrov.

PRAKTICKÁ PRÍPRAVA

Výkonové štandardy

Absolvent vie:

- využívať a aplikovať teoretické vedomosti v praktickej tvorbe,
- samostatne vytvoriť audiovizuálne dielo od preprodukcie, produkcie, až po postprodukciiu,
- pozorovať, analyzovať a hodnotiť produkty z hľadiska technologického, funkčného a estetického,
- využívať invenčnosť, kreativitu a voliť adekvátne výrazové prostriedky pri finalizácii mediálnych diel,
- zväžiť realizačno-technologický postup a predpokladať jeho psychologické účinky
- navrhovať správne technologické postupy výroby s ohľadom na použité materiály, technické a ekonomické požiadavky,
- vykonávať pracovné činnosti tak, aby neškodili životnému prostrediu, ale naopak, prispieval k jeho zlepšeniu – recyklácia odpadu,
- aplikovať nové poznatky z odboru vo vlastnej práci,
- multimediálne zaznamenávať, spracovávať a prezentovať vlastnú tvorbu,
- kultivovane prezentovať svoje práce, využívať rôzne formy a druhy prezentácie,
- využívať aplikačné počítačové programy na realizáciu výtvarného zámeru podľa študijného zamerania,
- fungovať na trhu práce ako samostatne zárobkovo činná osoba,
- používať a aplikovať základné ekonomické pojmy,
- ovládať prvky organizačnej a riadiacej práce,
- využívať právne normy v podnikaní vo svojom odbore,
- posudzovať podnikateľské príležitosti a konfrontovať ich so svojimi možnosťami na základe primeraných výtvarných a estetických vedomostí realizovať zadané úlohy na vysokej umeleckej úrovni,
- používať technické a technologické postupy adekvátne zadaným úlohám,
- rutinne pracovať na počítači, ovládať strihové a zvukové programy a technicky pripraviť film či šot pre distribúciu,
- je otvorený novým elektronickým médiám.

Obsahové štandardy

Kresba a modelárske techniky

Cieľom vyučovacieho predmetu výtvarná príprava je rozšíriť u žiakov tvorivosť prostredníctvom výtvarného myslenia. Sklíbiť tvorivú duševnú činnosť a praktické schopnosti. Rozvíjať schopnosť pozorovať, analyzovať, hodnotiť prírodné a spoločenské javy z výtvarného hľadiska, kultivovať výtvarné videnie, pamäť a fantáziu, naučiť žiakov vyjadrovať myšlienky pomocou výtvarných vyjadrovacích prostriedkov a ovládať výtvarné techniky a estetické zásady umeleckej tvorby.

Cieľom vyučovacieho predmetu praktické cvičenia je vytvoriť priestor pre praktickú realizáciu, sklbiť tvorivú duševnú činnosť a praktické schopnosti, schopnosť žiakov realizovať svoje vlastné výtvarné návrhy zamerané na animovanú tvorbu. Štúdium im umožňuje kombinovať vhodné technologické postupy a techniky, hľadať vhodné spôsoby riešenia technických problémov, brať do úvahy ekonomické a výrobné hľadiská realizácie.

Cieľom predmetu základy fotografovania je poskytnúť žiakom schopnosti narábania s fotografickou technikou, ovládaním kompozície a výrazu, a následne práca s fotografiou v počítači.

Zvuková skladba vysvetľuje žiakom problematiku zvuku a zvukovej skladby, približuje im teoretické i praktické princípy fungovania zvukovej zložky v audiovizuálnom diele. Osvoja si technológie, postupy a metódy, ktoré sa využívajú v práci so zvukom. Naučia sa ozvučiť vlastné audiovizuálne dielo.

Vizuálne efekty oboznamujú žiakov s možnosťami využitia efektov v animovanej tvorbe a efektívne ich využívať. Žiak disponuje vedomosťami a zručnosťami, ktoré mu umožnia vytvoriť audiovizuálne (AV) dielo najmä pre komerčné využitie.

Strihová skladba žiakom poskytuje potrebné vedomosti pre kvalitnú a profesionálnu tvorbu. Jedným z hlavných znakov úspešného tvorcu je cit pre dynamiku a dramaturgiu radenia záberov. Tieto osvojené schopnosti predmet prehľbuje v treťom ročníku, v ktorom sa žiakom poskytuje dostatočný časový priestor na realizáciu tém a zadaní v praktických cvičeniach

Filmová tvorba

Animácia 2D – oboznamuje žiaka s postupmi, ktoré umožnia vytvoriť 2D animované dielo na umeleckej úrovni, ktoré spĺňa kritériá audiovizuálneho diela s možnosťou jeho prezentácie v rôznych formách a formátoch. Žiak tak bude schopný tvoriť a finalizovať svoje produkty v oblasti animovaného tvorby, ktoré zodpovedajú celosvetovým štandardom.

Animácia 3D - oboznamuje žiaka s postupmi, ktoré umožnia vytvoriť 3D animované dielo na odbornej úrovni, ktoré spĺňa kritériá profesionálneho audiovizuálneho diela s možnosťou jeho prezentácie v rôznych formách a formátoch. Žiak bude schopný tvoriť a finalizovať svoje produkty, ktoré zodpovedajú súčasným štandardom a trendom v oblasti animovanej tvorby.

Študijný odbor FOTOGRAFIA
TEORETICKÉ VZDELÁVANIE
Výkonové štandardy
Absolvent má: - deklarovať predpoklady pre samostatnú tvorbu rozvíjaním individuálnych invenčných schopností, - vysvetliť súčasné trendy v umení, - popísať teóriu a vývoj fotografie, - vysvetliť základné vývojové tendencie videoumenia, - charakterizovať významné práce slovenských a svetových osobností z oblasti fotografie a videoumenia, - popísať a porovnať technologické postupy klasickej fotografie a digitálnej fotografie, - vymedziť vlastnosti a spôsoby použitia materiálov vo fotografickej tvorbe, - navrhnúť variabilné technologické postupy pri tvorbe fotografického umeleckého diela, - popísať prácu s videotechnikou, spracovanie záznamu s využitím dostupných počítačových technológií, - definovať základnú štruktúru a komponenty hardvéru počítača a ich vlastnosti, - vysvetliť spôsoby a význam mediálnej komunikácie.
Obsahové štandardy
História umenia a fotografie Obsahom je oboznámiť žiaka s historickým vývojom výtvarného umenia a vizuálnej komunikácie s dôrazom na oblasť fotografie až po postmodernistické koncepcie so znakmi nového spôsobu sociálnej komunikácie. Žiak získa prehľad o obdobiach, kľúčových osobnostiach, tendenciách a technikách v histórii umenia. Poznáva výtvarné a estetické zákonitosti vývoja fotografie, ale aj vývoj technických prostriedkov a úžitkových funkcií fotografie od jej objavu až po súčasnosť. Žiakovi približuje spoločenskú funkciu fotografie, zákonitosti skladby a kompozície fotografického zobrazovania. Poznávanie genézy, chronológie a analógie umenia a fotografie mu umožnia kritické nazeranie na problematiku umenia a vizuálnej komunikácie a ich analýzu v kontexte vlastných ideí i smerom k okolitému nielen profesijnému svetu. Obsah učiva má stimulovať rozvoj poznávacích schopností žiaka, podporovať samostatné myslenie, efektívnu orientáciu v histórii umenia a fotografie a výrazne podporovať subjektivitu jednotlivca. Svet práce Obsahom učiva je získanie všeobecného a komplexného prehľadu o oblasti marketingovej komunikácie a reklamy a schopnosti orientovať sa na trhu práce.. Žiak získava teoretické vedomosti a naučí sa ich transformovať do praktických rozhodnutí, a to v oblasti mediálneho a podnikateľského prostredia. Táto zručnosť mu umožní získať vedomosti potrebné pre stredný manažment alebo pre riadenie vlastnej firmy s ohľadom na vzťah mediálneho trhu k ponúkaným službám a produktom. Zručnosti získané v oblasti reklamy umožňujú žiakovi uplatniť sa na oboch stranách reklamného trhu, buď v pozícii zadávateľa reklamy alebo v pozícii hodnotiteľa efektivity produktov a služieb reklamných agentúr. Praktickými príkladmi a prácou s reálnymi subjektmi získava žiak komplexný prehľad situácie na mediálnom a marketingovom trhu s možnosťou poznania konkrétnych vzťahov a pracovných činností, ktoré mu uľahčia rozhodnutie svojej profilácie alebo zvýšia stupeň poznania pre osobný rast. Žiak nadobúda schopnosť praktických rozhodovaní pre požadované nástroje v tejto oblasti s ohľadom na zvolený cieľ, ako aj možnosť rozpoznať, čo je prirodzeným vplyvom resp. dôsledkom a čo sú cielene vyvolané dopady na klientov, spotrebiteľov alebo rozhodnutia samoregulačných orgánov alebo orgánov verejnej správy. Fotografický dizajn Žiak sa oboznámi so základnými pojmi, princípmi a prostriedkami grafiky vizuálnej komunikácie a možnosťami aplikácie fotografie v oblasti grafického dizajnu. Naučí sa používať odbornú terminológiu v oblasti informačno-komunikačných technológií. Poznáva efektívnosť aplikovania parametrov čitateľnosti, organizovania informácií, výrazu a štýlu do vlastných výtvarných koncepcií. Žiak nadobudne prehľad a teoreticky si osvojí technické špecifiká jednotlivých kategórií vizuálnych celkov, spozná pravidlá a zákonitosti typografie, anatómiu a klasifikáciu písma, základné princípy tvorby písma, teóriu

a psychológiu farieb, poznajú technickú a kultúrnu symboliku. Oboznamuje sa s koncepcnými, kompozičnými princípmi a technickými špecifikami reklamnej, knižnej a plagátovej tvorby, printových a digitálnych dokumentov. Obsah je zameraný na navrhovanie a realizáciu zadania, na transformáciu inšpirácie cez výtvarný prejav na základe návrhu do finálneho umeleckého produktu. Žiak nadobúda schopnosti tvorivo fotograficky spracovať danú tému, použiť technické a technologické postupy adekvátne navrhovaným riešeniam a zrealizovať návrh do konečného štádia, ako aj brať do úvahy ekonomické a výrobné hľadiská realizácie. Dôraz sa kladie na prepojenie nových a klasických médií.

PRAKTICKÁ PRÍPRAVA

Výkonové štandardy

Absolvent vie:

- analyzovať zadanie, urobiť prieskum a výber potrebných informácií a materiálov k zadaniu,
- pozorovať, analyzovať a hodnotiť produkty z hľadiska technologického, funkčného a estetického,
- uplatniť technologické poznatky v klasickom tvorivom procese a realizácii zákaziek,
- pracovať s audiovizuálnou technikou,
- vytvárať a digitalizovať obsah, video, zvuk, animácie a spracovávať ich v príslušných počítačových programoch,
- sledovať vývoj a aplikovať nové poznatky vo vlastnej práci,
- multimediálne zaznamenávať, spracovávať a prezentovať vlastnú tvorbu.

Obsahové štandardy

Kresba

Obsah učiva je zameraný na prehľad o zásadách proporcií, tvarovej i výtvarnej kompozície a princípoch ich aplikácie. Žiak sa učí chápať priestorové vzťahy na ploche. Zvládnutie proporcií jednoduchých tvarov je meradlom schopnosti pochopenia anatómie človeka, kde sa žiak zoznamuje so základmi anatómie, anatomických proporcií a zobrazovania ľudského tela v grafickej i plastickej podobe. Obsahom učiva je postupnými úlohami a zadaniami naučiť žiakov samostatnému zvládnutiu rôznych kresliarskych a maliarskych techník a tvorivému mysleniu pri zobrazovaní povrchov predmetov, pri zobrazovaní ľudského tela, tvorbe zátiší a riešení vzťahov v priestore. Dôraz sa kladie na pochopenie a ovládnutie prostriedkov kresliarskeho a maliarskeho média a jeho vhodného uplatnenia v tvorivom výtvarnom procese. Výsledkom je získavanie invenčnej a tvarovej zásoby, ako aj manuálnych zručností. Kresba sa pre žiaka stáva dôležitým prostriedkom v efektívnom zázname vizualizácie ideí, a prirodzenou súčasťou návrhového procesu. Poskytuje informácie pre komunikáciu, dialóg a sebareflexiu vlastného tvorivého myšlienkového toku.

Výrazové prostriedky a fotografická tvorba

Žiak sa učia pracovať so základnými výrazovými prostriedkami výtvarného umenia. Vie využívať charakteristické vlastnosti a význam základných výrazových prostriedkov ako sú línia, škvrna, bod, plocha, farba, a kompozičných princípov v oblasti fotografie. Vedia nachádzať paralelu a inšpiráciu v dejinách umenia a fotografie. Učivo rozvíja u žiaka schopnosti výtvarného videnia, sprostredkovania emócie obrazom, kombinovania, variovania a modifikovania výrazových prostriedkov obrazu pre potreby konkrétneho riešenia. Učí sa uplatňovať a prehľbovať poznatky a skúsenosti z kompozície a radenia informácií v plošných a multimediálnych riešeniach. Pozornosť sa venuje súhrnným kompozičným cvičeniam, fantazijnó-koncepcným štúdiám a základným stratégiám intermediálnej tvorby, ktoré smerujú k rozvíjaniu predstavivosti v oblasti danej problematiky. Využíva sa morfológia výtvarnej tvorby, štúdia reálií a aplikácia dostupných výrazových prostriedkov na vyjadrenie umeleckého zámeru a poznanie kompozičných vzťahov pri tvorbe výtvarného diela. Žiak získava schopnosti pripraviť si scenár prezentácie, výber informácií a udalostí predstavujúcich genézu, koncepciu a ciele projektu. Poznáva rôzne typy a formy prezentácie, získava schopnosti verbálne i názorne argumentovať pri obhajobe koncepcného zámeru projektu, fundovane reagovať na špecifiká realizácie.

Techniky a technológie

Učivo je zamerané na poznávanie technológií potrebných k vybavenosti profesionálneho fotografa a zoznámenie sa so základnými materiálmi a ich špecifikami. Žiakovi sú poskytnuté potrebné vedomosti o konštrukcii, metódach práce a funkcii jednotlivých fotografických zariadení, zahrňujúc poznatky o klasických fotografických materiáloch, ich vlastnostiach a manuálnych zručnostiach pri ich spracovaní, tak aj o technológii digitálnej fotografie. Žiak získava vedomosti a schopnosti na teoretické i praktické zvládnutie realizačného procesu zadanej úlohy. Žiak poznáva zásady spracovania základných typov fotografického

materiálu, zásady práce s digitálnou fotografiou a techniku osvetľovania pri práci v ateliéri. Tieto znalosti následne rozvíja vo výtvarno-technických zadaniach zaoberajúcich sa reprodukciou farieb, informatívnu fotografiou predmetov, štruktúr a povrchov, a následne portrétov a tela. Žiak sa učí praktickému ovládaniu základných pracovných úloh od prípravy materiálov a pomôcok, cez koncepčné, prípravné, realizačné činnosti až po konečnú úpravu diela. Poznáva organizáciu jednotlivých pracovísk (laboratórií, štúdií, ateliérov, tlačiarň) a vzťahy medzi nimi. Učí sa ovládať grafické počítačové programy, ako nástroj na prípravu dát pre výrobu, ale aj pre rozvíjanie vlastnej metodiky koncepčného kreovania. Používa grafické programy pre editáciu bitmapy, vektoru, stránkového zlomu. Ovláda špecifiká jednotlivých výstupných formátov a ich použitie.

Tvorba audiovizuálneho diela

Učivo je zamerané získavanie vedomostí a zručností pri tvorbe audiovizuálneho diela, na problematiku remeselnej zručnosti, jej návykov a organizovanej tvorby, ako aj tímovú prácu. Žiak sa učí ovládať technológie filmovania, získava schopnosti organizácie práce a plánovania. Zoznamuje sa s postupmi filmovej reči – dialektu a učí sa vyjadrovať pohyblivým obrazom a zvukom. Spoznáva rozhranie programu a nastavenia pre konkrétne typy projektov. Učivo poskytuje žiakovi prierez základnými vývojovými stupňami kinematografie od jej vzniku až po slovenskú súčasnú tvorbu. Rozborom filmových diel získava skúsenosti v čítaní filmového obrazu z oblasti scénaristiky, kamery, strihu, produkcie, réžie a rozširujú si nielen faktografické vedomosti, ale aj interpretačné vyjadrovacie prostriedky. Súčasťou výuky je aj osvojenie si práce v oblasti úžitkového spracovania audiovizuálneho diela, ako napríklad produktová reklama, prezentačný šot, anketa – reportáž a videoklip. Dôraz sa kladie na prepojenie projektov na prax a ich adaptovanie na podmienky konkrétnej spoločnosti. Zároveň sa predpokladá aj práca s experimentálnymi postupmi a technikami. Experiment podnecuje žiaka objavovať, čo obohacuje jeho praktické skúsenosti a stimuluje jeho kreativitu. Do učiva sú zaradené aj teoretické základy náuky o produkcii a kalkulácii vlastných projektov, vedomosti a nástroje pre získavanie finančných zdrojov pre tvorbu A/V diela. Následne žiak pracuje samostatne na vlastných dielach. Dôraz sa kladie na produkciu a zvládnutie realizácie výsledného diela.

Študijný odbor

INTERIÉROVÝ DIZAJN

TEORETICKÉ VZDELÁVANIE

Výkonové štandardy

Absolvent má:

- používať zvolený cudzí jazyk na úrovni, ktorá mu umožňuje priamy osobný styk s cudzincami a štúdium zahraničnej literatúry,
- poznať základy historických, výtvarných a estetických zákonitostí vo vývoji ľudskej spoločnosti a výtvarnej kultúry,
- ovládať teóriu a vývoj architektúry a dizajnu,
- poznať súčasné trendy v umení,
- ovládať odbornú terminológiu,
- poznať základy zobrazenia, kreslenia technických výkresov,
- prehľad o základoch výtvarného jazyka a estetických zásadách úžitkovej tvorby,
- uplatňovať plošné, priestorové a farebné videnie,
- poznať zásady výtvarnej kompozície a psychológie priestoru,
- uplatňovať ergonomické zásady pri tvorbe priestoru,
- poznať základy výrobných technologických postupov v odbore,
- poznať vlastnosť materiálov, používaných nástrojov, náradí a strojov v odbore,
- poznať výtvarné a technické vyjadrovacie prostriedky, ktoré umožnia vyhotovenie návrhov vrátane výrobnnej dokumentácie a modelov,
- ovládať teoretické základy riešenia interiéru rozložením na čiastkové úkony či pracovné postupy, ktoré vyústia do komplexného riešenia priestoru,
- ovládať počítačové programy na vizualizáciu interiérových riešení,

- chápať základné ekonomické pojmy a vzťahy,
- chápať zákonitosti trhu v podmienkach trhovej ekonomiky,
- dodržiavať zásady bezpečnosti pri práci a ochrane zdravia,
- ovládať základy anatómie, proporcií, zobrazovania ľudského tela v grafickej a plastickej podobe;
- ovládať navrhovanie, konštruovanie, technologické postupy a modelovanie s využitím najnovších počítačových technológií,
- poznať materiály, nástroje, náradie, stroje, zariadenia a pomôcky, ktoré sa v odbore používajú,
- spôsobilosť pracovať s počítačom ako podporným prostriedkom pri navrhovaní a vyhotovovaní sprievodnej grafickej dokumentácie,
- poznať techniky úpravy a technológiu spracovania dreva, kovu, plastu, papiera, kameňa, hliny, skla, textilu a najnovších kompozitných a iných materiálov vzhľadom na ich použitie v interiéri,
- určiť vzťahy medzi tradičným a netradičným materiálom, jeho výtvarnými a výrazovými možnosťami uplatnenia v interiéri,
- znalosť základov zobrazovania a funkcií deskriptívnej geometrie a kreslenia technických výkresov,
- poznať vzťahy medzi analytickými štúdiami prírodných a umeleckých foriem, štruktúr a ich štylizáciu,
- vedieť aplikovať komplexné vedomosti v rôznych výtvarných materiáloch, vzájomne materiály kombinovať a využívať možnosti ich recyklácie, rešpektovať ekologické princípy pri používaní rôznych materiálov a technologických postupoch.

Obsahové štandardy

História umenia a dejiny interiérového dizajnu

Obsahom je oboznámiť žiakov s historickým vývojom výtvarného umenia s dôrazom na riešenie interiéru v historických obdobiach až po postmodernistické koncepcie so znakmi nového spôsobu riešení. Žiaci získavajú prehľad o obdobiach, kľúčových osobnostiach, tendenciách a technikách, ktoré im umožnia kritické nazeranie na problematiku priestorových riešení interiérov, ich analýzu v kontexte s vlastnou tvorbou. Obsah učiva má stimulovať rozvoj poznávacích schopností žiakov, podporovať samostatné myslenie, efektívnu orientáciu v histórii interiérových riešení a výrazne podporovať subjektivitu jednotlivca.

Ekonomika a marketing

Cieľom predmetu reklama a marketingová komunikácia je získanie všeobecného a komplexného prehľadu o oblasti marketingovej komunikácie a reklamy a schopnosti orientovať sa v danej oblasti vďaka získaniu konkrétnych praktických informácií a kontaktov. Študent získa základné teoretické vedomosti a naučí sa ich transformovať do praktických rozhodnutí, a to v oblasti médií a mediálneho prostredia. Táto zručnosť mu umožní získať vedomosti potrebné pre stredný manažment v rámci nadnárodných korporácií a pre riadenie lokálnych alebo regionálnych médií s ohľadom na vzťah mediálneho trhu k ponúkaným službám a produktom. Zručnosti získané v oblasti reklamy umožnia žiakovi uplatniť sa na oboch stranách reklamného trhu, buď v pozícii zadávateľa reklamy alebo v pozícii hodnotiteľa efektivity produktov a služieb reklamných agentúr, kde budú mať možnosť uplatniť sa žiaci s komplexnejším vzdelaním v oblasti reklamy. Informácie získané v marketingovej komunikácii uzatvárajú rozsah zručností získaných pre reklamný trh.

Cieľom vyučovacieho predmetu podnikanie v odbore je poskytnúť prehľad o základnom fungovaní podniku ako výrobného, obchodného, tak aj podniku služieb s cieľom osvojiť si komplexný obraz o podstate a fungovaní podniku v trhových podmienkach.

Po absolvovaní predmetu bude žiak schopný: orientovať sa v slovenskom podnikateľskom prostredí, porozumieť vzájomné súvislosti medzi jednotlivými stránkami vonkajšieho prostredia podniku teda okolia podniku, správne odhadnúť potreby podniku a zvoliť podstatné ciele pre stratégiu podniku, zorientovať sa a odhadnúť riziká nesprávneho vývoja podniku na základe poznatkov o životnom cykle podniku, informovať sa a oboznámiť sa s ekonomickými dôsledkami, výhodami a nevýhodami rozličných právnych foriem podnikov, aplikovať základné metódy a spôsoby riadenia a zásob, výroby a odbytu, zorientovať sa v základnej ekonomickej a finančnej terminológii.

Teoretická odborná príprava

Cieľom predmetu technológia je oboznámiť žiakov s výrobou, vlastnosťami, spracovaním, použitím a označovaním základných technických materiálov, používaných v interiérovom a priemyselnom dizajne. Žiaci získajú vedomosti o základných technológiách výroby polotovarov, technologickom spracovaní materiálov a ich ochrane proti poškodeniu. Učivo je zamerané na osvojenie si všeobecných poznatkov, súvisiacich s vlastnosťami technických materiálov, používaných v interiérovej tvorbe, ich výrobe, vlastnostiach, skúšaní a spracovaní, s možnosťami zlepšiť tieto vlastnosti tepelným spracovaním a povrchovou úpravou. Žiaci sa naučia rozlišovať technické materiály vzhľadom na ich použitie a budú vedieť určiť základné druhy

materiálov, ich vlastností podľa vzhľadu, fyzikálnych a technologických vlastností, vyhľadať potrebné údaje v technickej dokumentácii a technických tabuľkách.

Hlavným cieľom výučby je dôkladná remeselná-technicko-technologická príprava v kombinácii so schopnosťou samostatne, kreatívne analyzovať problémy a riešiť vopred zadané úlohy a témy.

PRAKTICKÁ PRÍPRAVA

Výkonové štandardy

Absolvent vie:

- využívať a aplikovať teoretické vedomosti v praktickej tvorbe,
- navrhnuť estetické a funkčné riešenie zadania,
- analyzovať zadanie, urobiť prieskum a výber potrebných informácií a materiálov k zadaniu,
- samostatne vytvoriť výtvarný návrh, potrebnú dokumentáciu a jej realizáciu v danom časovom limite,
- pozorovať, analyzovať a hodnotiť produkty z hľadiska technologického, funkčného a estetického,
- využívať invenčnosť, kreativitu a voliť adekvátne výtvarné prostriedky pri finalizácii návrhov,
- transformovať inšpiráciu a koncepciu cez výtvarný prejav do realizácie finálneho produktu,
- odbornou terminológiou pre oblasť interiérového dizajnu formulovať svoj zámer v písomnom aj ústnom prejave,
- pracovať s počítačom, ovládať príslušné užívateľské programy a pomocou nich realizovať výtvarné zámery,
- zväziť realizačno-technologický postup a predpokladať jeho psychologické účinky,
- uplatniť technologické poznatky v klasickom tvorivom procese a pri realizácii zákaziek,
- navrhovať správne technologické postupy výroby s ohľadom na použité materiály, technické a ekonomické požiadavky,
- vykonávať pracovné činnosti tak, aby neškodili životnému prostrediu, ale naopak, prispieval k jeho zlepšeniu – recyklácia odpadu,
- aplikovať nové poznatky z odboru vo vlastnej práci,
- multimediálne zaznamenávať, spracovávať a prezentovať vlastnú tvorbu,
- kultivovane prezentovať svoje práce, využívať rôzne formy a druhy prezentácie,
- fungovať na trhu práce ako samostatne zárobkovo činná osoba,
- používať a aplikovať základné ekonomické pojmy,
- ovládať prvky organizačnej a riadiacej práce,
- využívať právne normy v podnikaní vo svojom odbore,
- posudzovať podnikateľské príležitosti a konfrontovať ich so svojimi možnosťami.

Obsahové štandardy

Praktická príprava zahŕňa skupinu predmetov, ktorých cieľom je vybudovať u žiaka komplex zručností a schopností, ktoré sú predpokladom vytvorenia konkrétneho výstupu. Využíva všetky vedomosti z teoretickej časti prípravy odborného zamerania a premieňa ich v praktickú činnosť. Obsahová náplň odborných predmetov v oblasti praktickej prípravy vedie žiaka od zadania témy cez zvládnutie pracovných činností súvisiacich s prípravou náradia, spracovaním materiálu, zhotovením technickej dokumentácie, vizualizáciou v 3D programoch až po konečnú úpravu interiéru.

Kresba a modelárske techniky

Predmet výtvarná príprava patrí do vzdelávacej oblasti praktickej prípravy v kategórii odborného vzdelávania. Učivo na tejto úrovni poskytuje žiakovi vyjadrovacie prostriedky a predpoklady na samostatnú tvorbu a smeruje k osvojeniu základov výtvarného jazyka. Je zamerané tak, aby žiakovi umožnilo osvojiť si zásady výtvarnej kompozície ako súhrn zážitkov, skutočností a fantázie tvorcu v študijnom odbore interiérový dizajn. Rozvíja u žiaka tvorivosť prostredníctvom výtvarného myslenia, učí ho pozorovať, analyzovať, kultivuje jeho výtvarné videnie, fantáziu a výtvarnú pamäť. Do učiva sú zaradené teoretické základy náuky o farbe, ktorá je dôležitou súčasťou pri tvorbe interiéru.

Cieľom predmetu výtvarná príprava je naučiť žiaka využívať výrazové možnosti jednotlivých výtvarných prvkov v ich rôznych kombináciách a vo vzájomných súvislostiach pri výstavbe kompozície priestoru, ďalej ovládať postupy štylizácie, abstrakcie a možnosti výtvarného posunu reálnych tvarov.

Obsah vyučovacieho predmetu praktické cvičenia zahŕňa praktické ovládanie základných pracovných úloh od prípravy materiálov a pomôcok, cez koncepčné, prípravné, realizačné činnosti až po konečnú úpravu diela. Žiak taktiež spoznáva organizáciu jednotlivých pracovísk (laboratórií, štúdií, ateliérov) a vzťahy medzi nimi. Cieľom predmetu je schopnosť žiaka realizovať svoje vlastné výtvarné návrhy zamerané na ob-

last' architektonicko-dizajnerskej tvorby.

Obsahom predmetu kresba je postupnými úlohami – zadaniami naučiť žiaka samostatnému zvládnutiu rôznych kresliarskych a maliarskych techník a tvorivému mysleniu pri zobrazovaní povrchov predmetov, tvorbe zátiší a riešení vzťahov v priestore. Funkcia predmetu spočíva v chápaní priestorových vzťahov a zobrazení jednotlivých aspektov v ňom. Zvládnutie proporcií jednoduchých tvarov je meradlom schopnosti pochopenia vzťahu ľudskej postavy a priestoru v neskorších ročníkoch daného predmetu.

Cieľom daného predmetu je práca s kresliarskymi a maliarskymi prostriedkami, so získavaním kresbnej zručnosti, ale predovšetkým s posunom do samostatného tvorivého procesu.

Cieľom predmetu je schopnosť žiaka realizovať svoje vlastné videnie prostredníctvom formovania vlastného špecifického výtvarného prejavu.

Obsah výučby predmetu interiérová prax je v úzkej nadväznosti na vzdelávací proces výučby výtvarných disciplín s nosnou kreatívnou zložkou zameraný na ich praktické, fyzické zrealizovanie. Žiak je systematicky pripravovaný správnym spôsobom pristupovať ku výberu, spracovávaniu a použitiu technologických pracovných postupov s ohľadom na charakter a požiadavky témy.

Žiak je najprv konfrontovaný so základnými modelárskymi materiálmi a ich použitím, neskôr si osvojuje schopnosti pracovať s komplexnejšou ponukou priemyselných aj prírodných hmôt až po samostatnú tvorbu modelu ako finálneho produktu procesu navrhovania

Predmet interiérová prax je vybudovaný na základoch technologických postupov, ich osvojovaní si a pochopení. Základom pochopenia týchto postupov je oboznámenie sa s vlastnosťami a zložením základných materiálov používaných vo výtvarnej a dizajnerskej praxi. Cieľom prípravy tak je prostredníctvom týchto postupov poskytovať žiakovi praktickú skúsenosť s metódami výstavby makety, modelu či prototypu, pracovať s prostriedkami a materiálmi vhodnými na jeho profesionálnu a odbornú finalizáciu.

Dôležitými charakteristikami cieľov predmetu je správne a jasne analyzovať zamýšľanú úlohu, uplatňovať manuálne a technické zručnosti a najúčelnejšie pracovné postupy, vytvárať čisté dizajnerské tvary a povrchy interiérových doplnkov a dekorácií s použitím správnych postupov, nárábať s materiálmi, strojmi, prístrojmi a náradím, ktoré sa používajú v dizajnerskej praxi, dodržiavať zásady bezpečnosti a hygieny práce, kompletne spracovať realizačnú dokumentáciu interiérového dizajnerskeho diela, pracovať s odbornou literatúrou. Predmet interiérová prax má tiež za cieľ priviesť žiaka ku chápaniu dizajnerskej profesie a úlohy interiérového návrhára v spoločnosti s dôrazom na vnímavosť sociálnych potrieb, poznanie metód prieskumov a schopnosti pripraviť rozbor podmienok pre navrhovaný projekt. Výsledkom je teoretická i praktická schopnosť vytvoriť interiérový návrh a jeho prvky, uspokojujúce estetické, ako aj technické požiadavky.

Dizajn a počítačová tvorba

Cieľom predmetu interiérový dizajn je naučiť žiaka tvorivo priestorovo spracovať danú tému, použiť technické a technologické postupy adekvátne navrhovaným riešeniam a zrealizovať návrh do konečného štádia. Brať do úvahy ergonomické, ekonomické, estetické stránky návrhu v úzkej súvislosti s možnosťami realizácie.

Predmet interiérový dizajn je zameraný na navrhovanie a realizáciu zadaní, na transformáciu inšpirácie cez výtvarný prejav na základe návrhu do finálneho umeleckého produktu. Medzi základné ciele predmetu patrí aj orientácia v súčasných trendoch architektonickej a interiérovej tvorby, ako v svetovom, tak aj v domácom dianí v tejto oblasti. V tejto časti vzdelávacej oblasti je cieľ predmetu zameraný na uplatňovanie vzťahu medzi výtvarnými riešeniami konkrétnych úloh a technologickými postupmi a technickými požiadavkami na interiér v rámci odboru interiérový dizajn. Žiak pracuje so škálou výtvarných pomôcok a materiálov, orientuje sa v nich a vhodne ich používa za účelom dosiahnutia požadovaného tvorivého výsledku. Na získavanie informácií slúži aj knižnica s odbornou literatúrou, masovo-komunikačné prostriedky a internetové stránky. Cieľom predmetu je schopnosť žiakov realizovať svoje vlastné výtvarné návrhy.

V úvode výučby počítačovej tvorby sa žiaci zoznamujú s programom pre úpravu bitmapových obrázkov a vektorovej grafiky, ktoré sú pre absolventa tohto odboru nevyhnutné ovládať. Žiaci sa oboznamujú so základnými pojmami a počítačovou terminológiou, spoznávajú ich jednotlivé nástroje a ich nastavenia. Na krátkych kreatívnych úlohách si žiaci osvoja rôzne postupy pri spracovaní fotografií a grafiky (tonálne a farebné korekcie, retuš, aplikácie efektov, import a export obrázkov atď.).

Ďalej sa žiaci oboznamujú s vybranými CAD a 3D programami s grafickým prostredím programov a s princípmi modelovania. S ich pomocou je možné expresne vytvárať návrhy, jednoduché vizualizácie a prezentácie interiéru. V prvom ročníku je kladený dôraz na základné funkcie programov, v druhom a treťom roku štúdia sú vedomosti prehĺbované. Pridáva sa generovanie výkresovej dokumentácie a tiež pokročilé funkcie tvorby plôch, práca s 2D a 3D knižnicami. Pozornosť sa presúva na prezentáciu, kótovanie a tiež export scény pre ďalšie využitie.

Žiaci sú oboznámení s vybraným rendrovacím programom, v ktorom sa učia rendrovať interiér. Na krát-

Študijný odbor ODEVNÝ A TEXTILNÝ DIZAJN
TEORETICKÉ VZDELÁVANIE
Výkonové štandardy
Absolvent má: - charakterizovať materiály, ich vlastnosti pri používaní v technologickom procese jednotlivých disciplín odevného dizajnu, - vysvetliť estetické a psychologické zákonitosti pri kreatívnych riešeniach, - na základe technologických a konštrukčných poznatkov navrhovať vlastné návrhy, - vysvetliť a porovnať používané počítačové programy, vedieť navrhnuť ten najideálnejší pre konkrétnu prácu, - vymedziť vlastnosti a spôsoby použitia materiálov v textilnej a odevnej výrobe, - pracovať s odbornou literatúrou.
Obsahové štandardy
História umenia a odevného a textilného dizajnu Žiak sa oboznamuje s historickým vývojom výtvarného umenia s dôrazom na oblasť odevného a textilného dizajnu. Získava prehľad o obdobiach, kľúčových osobnostiach, tendenciách a technikách v histórii umenia a umelecko-remeselnej práce v oblasti odevu a módnych doplnkov. Cieľom vyučovacej oblasti je na základe vedomostí z predchádzajúceho štúdia poskytnúť žiakovi komplexný súbor vedomostí a aplikovateľných znalostí z histórie módy a odievania od praveku až po koniec 18. stor. v zahraničí a u nás. Neskôr sa žiak učí orientovať v rôznych časových dekádach, spoznáva tvorbu svetových i slovenských predstaviteľov jednotlivých období od 19. stor. po súčasnú módu. Obsah učiva taktiež informuje o výtvarných a estetických zákonitostiach vývoja textilu a odevného dizajnu.
Svet práce Obsahom učiva je získanie všeobecného a komplexného prehľadu o oblasti marketingovej komunikácie a reklamy a schopnosti orientovať sa na trhu práce. Žiak získava teoretické vedomosti ktoré sa učí transformovať do praktických rozhodnutí, a to v oblasti mediálneho a podnikateľského prostredia. Táto zručnosť mu umožní získať vedomosti potrebné pre stredný manažment alebo pre riadenie vlastnej firmy s ohľadom na vzťah mediálneho trhu k ponúkaným službám a produktom..
PRAKTICKÁ PRÍPRAVA
Výkonové štandardy
Absolvent vie: - analyzovať zadanie, urobiť si prieskum a výber potrebných informácií a materiálov k zadaniu, - samostatne vytvoriť výtvarný návrh, potrebnú dokumentáciu a jej realizáciu v časovom limite, - uplatniť technologické poznatky v klasickom tvorivom procese, - tvoriť návrhy odevov, základné strihy a ich modelovú úpravu podľa vopred zvolených požiadaviek, - pri riešení návrhov kreatívne využívať také materiály, ako papier, textil, prírodniny, umelé hmoty, farby... - vytvárať pokročilejšie textilné ručné techniky, - vhodne kombinovať materiály, - obsluhovať šijací stroj, špeciálne stroje a žehliarsku techniku, - pracovať na počítači s ovládaním grafických programov, - aplikovať nové poznatky z odboru vo vlastnej práci,

- multimediálne zaznamenávať, spracovávať a prezentovať vlastnú tvorbu.

Obsahové štandardy

Odevný dizajn

Hlavný odborný predmet sa rozhodujúcou mierou podieľa na formovaní a odbornom smerovaní absolventa tohto štúdia. Jeho cieľom je postupnými úlohami naučiť žiaka samostatnému tvorivému mysleniu, pripraviť ho na teoretické i praktické zvládnutie celého realizačného procesu zadanej úlohy v komplexnosti textilného a odevného dizajnu. Cieľom výučby je podnietiť u žiaka prirodzený záujem o všetky oblasti odevného dizajnu, módy a textilu. Žiak vie navrhovať odev, priestorový objekt, odevnú kolekciu, vie zadať farebnosť, vybrať alebo zhotoviť si vhodný materiál, vytvoriť strih, zrealizovať samotný návrh a venuje sa aj stylingu. Následne dokáže zrealizovať náročné súčiastky odevov - sukní, blúzok, šiat, nohavíc, zvrchných odevov. Venuje sa tradičným ale aj novým textilným technikám ako je výšivka, čipka, sieťotlač, maľba na textil a pod. Žiak má možnosť účasti na odevných workshopoch, seminároch a prednáškach o móde a dizajne. Vie si pripraviť portfólio, záverečnú fotodokumentáciu a prezentáciu modelov v rámci výstavy alebo vo forme módnej prehliadky.

Konštrukcie strihov

Úlohou vyučovacieho predmetu je príprava žiaka na zvládnutie konštrukcie a modelovania odevov s využitím odevnej aj počítačovej technológie. Počas štúdia sa kladie dôraz na samostatný, kreatívny prístup k riešeniu daných úloh, na pohotovosť v praktickej oblasti v samostatnej tvorbe strihov, strihových šablón a návrhov strihov. Do plánu je zahrnuté aj štúdium strihov rôznych historických období od staroveku až po súčasnosť. Predmet úzko nadväzuje na vedomosti z predmetov technológia, praktické cvičenia a odevný dizajn. Dáva komplexný pohľad na odev, vytvára cit pre formu a tvar, učí žiaka vytvárať nové strihové riešenia strihovou manipuláciou a modelovaním a je dôležitým článkom technickej dokumentácie navrhnutého odevu.

Praktické cvičenia

Úlohou vyučovacieho predmetu praktické cvičenia je príprava žiaka na kvalitné prevedenie a vypracovanie vlastného navrhnutého odevu, zvládnutie jednotlivých detailných prvkov a vytváranie vlastného kreatívneho technologického postupu spracovania odevu. Dôraz sa kladie na samostatný prístup k riešeniu daných tém a pohotovosť v praktickej oblasti. Rozpis učiva v učebnej osnove je rámcový a predkladá tvorivú prácu vyučujúceho pri rozpise, konkretizácii a aktualizácii učiva. V predmete praktických cvičení má žiak získavať manuálne zručnosti v technikách ručného a strojového šitia, vrátane obsluhy šijacích strojov a špeciálnych zariadení krajčírskych dielní. Po zvládnutí tejto časti sa musí naučiť tvarovacie prvky, s ktorými sa stretne pri spracovaní odevov a bielizne z tkanín a pletenín. Formou praktických cvičení šitia odevov a odevných súčastí získava prehľad o jednotlivých fázach práce, kde si má overiť poznatky z technológie, konštrukcie strihov a odevného dizajnu a nadobudnú konkrétnu predstavu o návrhu, materiáli, strihu a montáži odevu, ktorý potom sám zhotoví.

Textilná tvorba

Obsah učebného predmetu textilná torba úzko súvisí s učivom odevného dizajnu, praktickými cvičeniami a technológiou. Učivo ponúka osvojenie si teoretických aj praktických vedomostí z oblasti textilného dizajnu, rôznych textilných techník a ich novodobých možností využitia. Štúdium je zamerané na techniky vyšívania – biele vyšívanie, výšivka richelieu, plná farebná výšivka, krížiková výšivka a následné zhotovenie vzorkovníkov vybraných techník. V rámci textilného dezénu sa výučba zameriava na maľbu na hodváb, batik a shibori. Pomocou týchto techník zrealizuje žiak odevný alebo interiérový doplnok s vlastným navrhnutým dezénom. Ďalej sa žiak zaoberá textilným dezénom sublimačnej potlače a sieťotlačou. Oboznámi sa s technikou a jej využitím. Navrhne textilný dezén vhodný na realizáciu spomínanými technikami a tiež odevný alebo interiérový doplnok s autorským dezénom. Naučí sa textilným technikám paličkovania, šitej čipky a macramé, ktorými následne zhotoví odevný doplnok.

“ . .

8. Doterajšia časť „20.5 Odborné kurzy a sústredenia“ sa označuje ako časť „20.6 Odborné kurzy a sústredenia“.

9. Za „Prílohu 3 Odporúčané zásady pre tvorbu školského vzdelávacieho programu“ sa na s. 347 vkladá „Príloha 4 Skrátené štúdium“.

Príloha 4 SKRÁTENÉ ŠTÚDIUM

SKRÁTENÉ ŠTÚDIUM V 1-ROČNOM VZDELÁVACOM PROGRAME

Základné údaje

Dĺžka štúdia:	1 rok
Forma výchovy a vzdelávania:	denné štúdium
Poskytnutý stupeň vzdelania:	štúdium neposkytuje stupeň vzdelania
Vyučovací jazyk:	štátny jazyk/jazyk národnostných menšín a etnických skupín
Nevyhnutné vstupné požiadavky na štúdium:	minimálne stredné odborné vzdelanie a splnenie podmienok prijímacieho konania
Spôsob ukončenia štúdia:	záverečná skúška
Doklad o získanom stupni vzdelania:	štúdium neposkytuje stupeň vzdelania
Doklad o vzdelaní:	vysvedčenie o záverečnej skúške, dodatok k vysvedčeniu o záverečnej skúške
Možnosti pracovného uplatnenia absolventa:	kvalifikovaný pracovník schopný vykonávať vybrané pracovné činnosti v oblasti umeleckých remesiel
Možnosti ďalšieho štúdia:	nie sú určené

Rámcový učebný plán pre 1-ročné skrátené štúdium

Kategórie a názvy vzdelávacích oblastí	Počet týždenných vyučovacích hodín za celé štúdium	Počet vyučovacích hodín za celé štúdium
ODBORNÉ VZDELÁVANIE	35	1120
Teoretické vzdelávanie	10	320
Praktická príprava	21	672
Disponibilné hodiny	4	128
SPOLU	35	1120

Poznámky k rámcovému učebnému plánu pre 1-ročné skrátené štúdium

- a) Rámcový učebný plán vymedzuje proporcie medzi teoretickým a praktickým odborným vzdelávaním. Tento plán je východiskom pre spracovanie konkrétnych učebných plánov školských vzdelávacích programov, v ktorých budú vzdelávacie oblasti rozpracované do učebných osnov vyučovacích predmetov alebo modulov. Počty vyučovacích hodín pre jednotlivé vzdelávacie oblasti predstavujú nevyhnutné minimum. V školskom vzdelávacom programe sa rozširujú podľa potrieb odborov a zámerov školy z kapacity disponibilných hodín.
- b) Počet týždenných vyučovacích hodín v školských vzdelávacích programoch je 35 hodín, za celé štúdium 35 hodín. Výučba v učebných odboroch sa realizuje v rozsahu 33 týždňov. Časová rezerva sa využije na opakovanie a doplnenie učiva a na absolvovanie záverečnej skúšky.

- c) Obsah a rozsah vzdelávania v 1-ročnom štúdiu vychádza z požiadaviek a potrieb zamestnávateľov. Škola na základe týchto požiadaviek vyberie výkonové a obsahové štandardy príslušného učebného odboru uvedené v tomto štátnom vzdelávacom programe tak, aby žiaci nadobudli vedomosti a zručnosti potrebné pre výkon vybraných pracovných činností a vypracuje školský vzdelávací program.
- d) Trieda sa môže deliť na skupiny podľa potrieb odboru štúdia a podmienok školy.
- e) Hodnotenie a klasifikácia vyučovacích predmetov sa riadi všeobecne záväznými právnymi predpismi.
- f) Riaditeľ školy po prerokovaní s pedagogickou radou a radou školy rozhodne, ktoré predmety v rámci teoretického vzdelávania a praktickej prípravy možno spájať do viachodinových celkov.
- g) Praktické vyučovanie sa realizuje formou odborného výcviku a praktických cvičení. Odborný výcvik sa realizuje 3 dni v týždni po 7 hodín, spolu 21 hodín za štúdium. Pre kvalitné zabezpečenie vzdelávania je potrebné vytvárať podmienky pre osvojovanie požadovaných praktických zručností a činností. Na odbornom výcviku sa žiaci delia do skupín, najmä s ohľadom na bezpečnosť a ochranu zdravia pri práci a na hygienické požiadavky podľa všeobecne záväzných právnych predpisov. Počet žiakov na jedného majstra odbornej výchovy sa riadi všeobecne záväznými právnymi predpismi.
- h) Disponibilné hodiny sú prostriedkom na modifikáciu učebného plánu v školskom vzdelávacom programe a súčasne na vnútornú a vonkajšiu diferenciaciu štúdia na strednej škole. O ich využití rozhoduje vedenie školy, možno ich využiť na posilnenie hodinovej dotácie základného učiva (povinných odborných predmetov) alebo na zaradenie ďalšieho rozširujúceho učiva (voliteľných odborných predmetov) v učebnom pláne.
- i) Účelové kurzy sa môžu realizovať v rámci časovej rezervy v školskom roku alebo v rámci praktickej prípravy, ak konkrétny kurz priamo súvisí s obsahom učiva predmetu odborný výcvik.
- j) Stredné odborné školy pre žiakov so zdravotným znevýhodnením plnia rovnaké ciele ako stredné odborné školy pre intaktných žiakov. Všeobecné ciele vzdelávania v jednotlivých vzdelávacích oblastiach a kompetencie sa prispôbujú individuálnym osobitostiam žiakov so zdravotným znevýhodnením v takom rozsahu, aby jeho konečné výsledky zodpovedali profilu absolventa. Špecifiká výchovy a vzdelávania žiakov so zdravotným znevýhodnením (dĺžka, formy výchovy a vzdelávania, podmienky prijímania, organizačné podmienky na výchovu a vzdelávanie, personálne, materiálno-technické a priestorové zabezpečenie, ap.) stanovujú vzdelávacie programy vypracované podľa druhu zdravotného znevýhodnenia.
- k) V prípade, že sa vyučovanie uskutočňuje v triede, kde sa nachádzajú aj žiaci, ktorým sa poskytuje praktické vyučovanie v systéme duálneho vzdelávania, vyučovanie všetkých žiakov triedy sa uskutočňuje podľa vzorového učebného plánu a vzorových učebných osnov vybraných odborných predmetov v súlade s požiadavkami tak, aby žiaci nadobudli vedomosti a zručnosti potrebné pre výkon vybraných pracovných činností.

SKRÁTENÉ ŠTÚDIUM V 2-ROČNOM VZDELÁVACOM PROGRAME

Základné údaje

Dĺžka štúdia:	2 roky
Forma výchovy a vzdelávania:	denné štúdium
Poskytnutý stupeň vzdelania:	stredné odborné vzdelanie
Vyučovací jazyk:	štátny jazyk/jazyk národnostných menšín a etnických skupín
Nevyhnutné vstupné požiadavky na štúdium:	minimálne stredné odborné vzdelanie a splnenie podmienok prijímacieho konania
Spôsob ukončenia štúdia:	záverečná skúška
Doklad o získanom stupni vzdelania:	vysvedčenie o záverečnej skúške
Doklad o získanej kvalifikácii:	výučný list
Možnosti pracovného uplatnenia absolventa:	Program primárne určený pre priamy vstup na trh práce – podnikanie v umelecko-remeselnej činnosti, poskytovanie služieb v danom odbore (tvorba, oprava, reštaurovanie umeleckých predmetov)
Možnosti ďalšieho štúdia:	vzdelávacie programy nadstavbového štúdia pre absolventov 3. ročných učebných odborov, špeciálne kurzy, ktoré umožňujú rozšíriť odbornú kvalifikáciu absolventov

Rámcový učebný plán pre 2-ročné skrátené štúdium

Kategórie a názvy vzdelávacích oblastí	Počet týždenných vyučovacích hodín za celé štúdium	Počet vyučovacích hodín za celé štúdium
ODBORNÉ VZDELÁVANIE	70	2240
Teoretické vzdelávanie	15	480
Praktická príprava	42	1344
Disponibilné hodiny	13	416
SPOLU	70	2240

Poznámky k rámcovému učebnému plánu pre 2-ročné skrátené štúdium

- a) Rámcový učebný plán vymedzuje proporcie medzi teoretickým a praktickým odborným vzdelávaním. Tento plán je východiskom pre spracovanie konkrétnych učebných plánov školských vzdelávacích programov, v ktorých budú vzdelávacie oblasti rozpracované do učebných osnov vyučovacích predmetov alebo modulov. Počty vyučovacích hodín pre jednotlivé vzdelávacie oblasti predstavujú nevyhnutné minimum. V školskom vzdelávacom programe sa rozširujú podľa potrieb odborov a zámerov školy z kapacity disponibilných hodín.
- b) Počet týždenných vyučovacích hodín v školskom vzdelávacom programe je v 1. a 2. ročníku 35 hodín, za celé štúdium 70 hodín. Výučba sa realizuje v 1. ročníku v rozsahu 33 týždňov a v 2. ročníku v rozsahu 30 týždňov. Časová rezerva sa využije na opakovanie a doplnenie učiva a na absolvovanie záverečnej skúšky.

- c) Obsah vzdelávania v 2-ročnom skrátenom štúdiu konkrétneho učebného odboru musí byť totožný s obsahom vzdelávania uvedeným v tomto štátnom vzdelávacom programe. Rozsah vzdelávania vymedzí škola v učebnom pláne svojho školského vzdelávacieho programu tak, aby boli naplnené výkonové a obsahové štandardy konkrétneho učebného odboru.
 - d) Trieda sa môže deliť na skupiny podľa potrieb odboru štúdia a podmienok školy.
 - e) Hodnotenie a klasifikácia vyučovacích predmetov sa riadi všeobecne záväznými právnymi predpismi.
 - f) Riaditeľ školy po prerokovaní s pedagogickou radou a radou školy rozhodne, ktoré predmety v rámci teoretického vzdelávania a praktickej prípravy možno spájať do viachodinových celkov.
 - g) Praktické vyučovanie sa realizuje formou odborného výcviku a praktických cvičení. Odborný výcvik sa realizuje v každom ročníku 3 dni v týždni po 7 hodín, spolu 42 hodín za štúdium. Pre kvalitné zabezpečenie vzdelávania je potrebné vytvárať podmienky pre osvojovanie požadovaných praktických zručností a činností. Na odbornom výcviku sa žiaci delia do skupín, najmä s ohľadom na bezpečnosť a ochranu zdravia pri práci a na hygienické požiadavky podľa všeobecne záväzných právnych predpisov. Počet žiakov na jedného majstra odbornej výchovy sa riadi všeobecne záväznými právnymi predpismi.
 - h) Disponibilné hodiny sú prostriedkom na modifikáciu učebného plánu v školskom vzdelávacom programe a súčasne na vnútornú a vonkajšiu diferenciáciu štúdia na strednej škole. O ich využití rozhoduje vedenie školy, možno ich využiť na posilnenie hodinovej dotácie základného učiva (povinných odborných predmetov) alebo na zaradenie ďalšieho rozširujúceho učiva (voliteľných odborných predmetov) v učebnom pláne.
 - i) Účelové kurzy sa môžu realizovať v rámci časovej rezervy v školskom roku alebo v rámci praktickej prípravy, ak konkrétny kurz priamo súvisí s obsahom učiva predmetu odborný výcvik.
 - j) Stredné odborné školy pre žiakov so zdravotným znevýhodnením plnia rovnaké ciele ako stredné odborné školy pre intaktných žiakov. Všeobecné ciele vzdelávania v jednotlivých vzdelávacích oblastiach a kompetencie sa prispôbujú individuálnym osobitostiam žiakov so zdravotným znevýhodnením v takom rozsahu, aby jeho konečné výsledky zodpovedali profilu absolventa. Špecifiká výchovy a vzdelávania žiakov so zdravotným znevýhodnením (dĺžka, formy výchovy a vzdelávania, podmienky prijímania, organizačné podmienky na výchovu a vzdelávanie, personálne, materiálno-technické a priestorové zabezpečenie, ap.) stanovujú vzdelávacie programy vypracované podľa druhu zdravotného znevýhodnenia.
- V prípade, že sa vyučovanie uskutočňuje v triede, v ktorej sa nachádzajú aj žiaci, ktorým sa poskytuje praktické vyučovanie v systéme duálneho vzdelávania, vyučovanie všetkých žiakov triedy sa uskutočňuje podľa vzorového učebného plánu (časť „Odborné predmety“) a vzorových učebných osnov odborných predmetov pri zachovaní pomeru 40% (896 hodín) teoretické vzdelávanie, 60% (1344 hodín) odborný výcvik