

## **Plnenie aktivít projektu**

# **„Digitálne umenie v pohybe: Od animácie po verejný priestor“**

### **Východisková situácia školy**

Súkromná škola umeleckého priemyslu a vizuálneho umenia sa zameriava na vzdelávanie v oblasti moderných umeleckých a kreatívnych odvetví. Naša škola ponúka vzdelávacie programy v odbore grafický dizajn, fotografický dizajn, propagačné výtvarníctvo animovaná tvorba.

V rámci týchto programov sa študenti učia pracovať s najnovšími technológiami ako sú pokročilé softvéry (Adobe, Blender, Unreal Engine), grafické tablety, 3D modelovanie, motion capture a iné.

Študijné odbory sú orientované na prípravu študentov na profesionálnu prax v kreatívnom priemysle. Škola je otvorená novinkám a rýchlo reaguje na technologické zmeny, pričom kladie dôraz na rozvoj tých zručností, ktoré nenahradia moderné technológie, sú to kreativita, kritické myslenie a spolupráca.

Naša škola sa zameriava na talentovaných študentov a rozvoj žiakov s mimoriadnym nadaním v oblasti umenia a kreatívnych priemyslov. Študenti vo veku 15 až 19 rokov majú vysoký potenciál v oblastiach grafického dizajnu, animácie, fotografie a iných kreatívnych odboroch. Vďaka malým skupinovým kolektívom môžeme poskytnúť individuálny prístup ku každému študentovi, čo im umožňuje maximálne rozvinúť ich talent. Naša škola im poskytuje priestor na individuálny rozvoj a podporu ich talentu prostredníctvom moderných technológií a pedagogických prístupov. Taktiež sa zameriavame na rozvoj ich kritického myslenia, kreativity a schopnosti pracovať v tíme, čo je nevyhnutné v dynamickom kreatívnom prostredí. Poskytujeme maturitné vzdelanie v oblasti grafického dizajnu, fotografického dizajnu, propagačného výtvarníctva a animovanej tvorby. Študenti sa pripravujú na profesionálnu kariéru v kreatívnych priemysloch a po absolvovaní štúdia sú vybavení potrebnými technickými zručnosťami, kreativitou a schopnosťou riešiť komplexné problémy.

Naši absolventi sú pripravení pracovať v oblasti reklamy, marketingu, herného priemyslu, multimediálnych projektov, ale aj vo filmovej tvorbe. Škola im poskytuje pevné základy pre ďalší profesijný rast a uplatnenie sa v dynamickom a inovatívnom kreatívnom prostredí.

### **Výhody zapojenia sa do projektu Erasmus+**

Do mobilného projektu Erasmus+ sa škola zapojila s cieľom pomôcť študentom lepšie reagovať na spoločenské výzvy. Umožní im získať prax v reálnych podmienkach v zahraničí a naučiť sa pracovať s modernými technológiami, ktoré sú na medzinárodnej úrovni bežné. Študenti budú mať príležitosť získať praktické skúsenosti v oblasti grafického dizajnu, animácie v hernom priemysle, VR/AR a v ďalších inovatívnych technológiách, ktoré sú kľúčové na trhu práce. Zároveň sa naučia efektívne komunikovať s klientami, čo je nevyhnutné pre úspech na pracovnom trhu.

Ďalšou výzvou je postoj súčasnej generácie k EÚ. Títo mladí ľudia sa narodili do prostredia, kde je členstvo v EÚ samozrejmosťou, a neuvedomujú si, aké prínosy im integrácia prináša. U žiakov chýba povedomie o tom, ak významné hodnoty, ako demokracia, ľudské práva a solidarita, formujú ich každodenný život. Chýba im motivácia podieľať sa na ďalšom rozvoji európskeho priestoru, prispievať k jeho stabilite a chrániť jeho hodnoty. Tento nezáujem môže byť výsledkom nielen nedostatočnej informovanosti, ale aj absencia priamej skúsenosti, ktorá by im ukázala, čo EÚ skutočne znamená a aké príležitosti ponúka. Zahraničná skúsenosť by mohla prispieť k rozvoju občianskeho uvedomenia a posilneniu ich

spolupatričnosti nielen s vlastnou krajinou, ale aj s európskym priestorom.

## **Aktivity projektu - plnenie**

### **1. Výučbové pobyty alebo pobyty v rámci odbornej prípravy**

Škola si uvedomuje potrebu vzdelávania učiteľov, aby sa udržali na úrovni aktuálnych technológií a trendov.

Učitelia absolvovali stáž v Havířově, kde sa zapojili do výučby umeleckých predmetov a so študentmi pripravili scénu na prezentačnej show K-mode. Okrem toho by navštívili Dolnú oblasť Vítkovice a jej koncepčné využitie priestoru.

Účastníci budú aplikovať digitálne nástroje pri výučbe v oblasti animovanej tvorby, grafického dizajnu a tvorby veľkoformátových inštalácií. Aplikujú získané skúsenosti s prípravou a realizáciou umeleckých projektov, ktoré kombinujú rôzne disciplíny ako film, divadlo, výtvarné umenie a digitálne technológie. Implementujú nové metódy do výučby a podporia kreatívnu spoluprácu medzi rôznymi študijnými odbormi na škole.

### **2. Krátkodobá vzdelávacia - mobilita učiacich sa v OVP**

Plánovaná aktivita sa uskutočnila v Portugalsku v meste Braga. Bola zameraná na praktickú výučbu v oblastiach animovanej tvorby a grafického dizajnu. Aktivita sa zúčastnilo 16 žiakov vo veku 16 až 20 rokov. Títo žiaci sú talentovaní a motivovaní k rozvoju svojich schopností v oblasti animácie, grafického dizajnu a digitálnej tvorby. Táto mobilita im poskytla príležitosť zdokonaľiť sa v praxi priamo vo firmách, ktoré sa špecializujú na herný priemysel a tvorbu reklamných spotov.

Cieľom aktivity je, aby sa žiaci naučili nielen technické zručnosti, ako je renderovanie, optimalizácia modelov, aplikácia textúr, svetelných efektov a animačných procesov, ale aj spôsob, ako komunikovať a pracovať v tíme na reálnych zákazkách a dodržiavať stanovené termíny.

Žiaci boli pripravení na prácu v profesionálnych podmienkach, kde komunikovali s klientami a ostatnými členmi tímu, aby splnili zadania na vysokej úrovni.

Získali praktické skúsenosti z rôznych fáz vývoja animácií a reklamných spotov a podieľali sa na tvorbe animovaných sekvencií, ktoré sú súčasťou herného prostredia alebo spotov. Naučili sa techniky ako optimalizovať animácie pre rôzne platformy, akými sú počítače, herné konzoly alebo mobilné zariadenia, a pracovali s pokročilými softvérmi na animovanie postáv a objektov. Okrem toho sa naučili základné procesy správy projektov v profesionálnom prostredí, ako aj spoluprácu s tímami dizajnérov, režisérov a ďalších odborníkov v daných firmách. Aktivita zahŕňala aj zodpovedný prístup k udržateľnosti a ekologickému dopadu, ktorý je v súčasnosti veľmi dôležitý.

Získali skúsenosti s tímovou prácou, komunikáciou s klientmi a dodržiavaním termínov.

V rámci stáže sa žiaci oboznámili s využívaním AI pri optimalizácii a renderovaní, získali dôležité technologické zručnosti. Výsledkom je rozšírenie technických kompetencií a schopnosť efektívne pracovať v profesionálnom prostredí, čím sa zvýšila ich konkurencieschopnosť na trhu práce.

### **3. Dlhodobá vzdelávacia mobilita učiacich sa v OVP – plánovaná aktivita**

Plánovaná dlhodobá stáž v Portugalsku poskytne dvom žiakom animovanej tvorby a grafického dizajnu príležitosť na trojmesačnú prax v renomovaných firmách špecializujúcich sa na animovanú tvorbu, herný priemysel a audiovizuálnu tvorbu. Žiaci budú pracovať na reálnych projektoch, ktoré zahŕňajú tvorbu animovaných postáv, vizuálnych efektov, herných prostredí a reklamných spotov. Účastníci budú pracovať s profesionálnymi nástrojmi, ako sú Adobe AfterEffects, Blender a Unity, a zúčastnia sa na všetkých fázach

vývoja projektov, od návrhu po realizáciu. Budú sa podieľať na analýze požiadaviek klienta, tvorbe konceptov a prepojení digitálnych nástrojov s fyzickými inštaláciami. Dlhodobá stáž umožní účastníkom lepšie pochopiť proces tvorby od začiatku až po finálnu prezentáciu a získať cenné skúsenosti v oblasti digitálnych technológií a herného dizajnu.

Účastníci dlhodobej stáže budú žiaci so silným základom v animovanej tvorbe a grafickom dizajne, ktorí už ovládajú kľúčové digitálne nástroje, ako Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects, Blender a ďalšie. Tieto zručnosti im umožnia samostatne pracovať na projektoch, ktoré im firmy zadajú. Firmy budú požadovať účastníkov, ktorí sa dokážu rýchlo adaptovať na profesionálne prostredie, chápať komplexné zadania a efektívne pracovať bez potreby intenzívneho dohľadu.

Preto sú účastníci stáže tí, ktorí sú schopní pracovať samostatne, sú flexibilní a rýchlo pochopia nové techniky a procesy.

Títo žiaci budú musieť zvládnuť celé procesy tvorby, od návrhu po implementáciu a byť prínosom pre firmy už od začiatku stáže. Predpokladáme, že žiaci budú samostatní, motivovaní a schopní pracovať v tíme, komunikovať s klientami a splniť požiadavky na kvalitnú tvorbu v stanovených termínoch.

#### **4. Prizvaní experti**

Okrem toho je potrebné študentov učiť aj „remeselnú“ stránku, ako je tvorba veľkoplošných inštalácií alebo využívanie verejného priestoru. Preto plánujeme pozvať odborníka na veľkoplošné komerčné grafity, aby nám poskytol skúsenosti z praxe.

#### **5. Účasť na súťažiach v zručnostiach – plánovaná aktivita**

V rámci nášho projektu plánujeme vyslať 6 študentov všetkých odborov na tri prestížne súťaže odborných zručností v zahraničí: TEENDESIGN, ktorá je organizovaná Fakultou dizajnu a umenia Ladislava Sutnara v Plzni, Mladý obal/Czechdesign v Prahe a Star Film Fest v Bystřici nad Perštejnem. V súťažiach sú prijímané výtvary v rôznych podobách (vizuálna tvorba, audiovizuálna tvorba, priestorové umenie apod.), preto sú otvorené žiakom všetkých našich odborov.

Cieľom je zabezpečiť, aby naši študenti mali možnosť konfrontovať svoje zručnosti a kreativitu s konkurenciou na medzinárodnej úrovni, čím získajú cenné skúsenosti a perspektívy pre svoju kariéru.

Študenti, ktorí sa zúčastnia týchto súťaží, budú vybraní na základe ich odborných a tvorivých predpokladov. Všetci sú talentovaní v oblasti grafického dizajnu, animácie a propagácie, pričom sú už zvyknutí pracovať s modernými nástrojmi a technikami. Súčasťou prípravy bude nielen zdokonalenie technických zručností, ale aj rozvoj schopnosti pracovať v tíme, prezentovať svoje nápady a reagovať na výzvy počas súťažného procesu.

Súťaže, ako TEENDESIGN, Mladý obal/Czechdesign a Star Film Fest, umožnia študentom ukázať svoju kreativitu, získať cennú spätnú väzbu od odborníkov a zlepšiť svoje zručnosti v oblasti dizajnu a tvorby vizuálnych materiálov. Okrem samotnej účasti na súťažiach očakávame, že študenti sa naučia, ako pracovať v medzinárodnom prostredí, ako reagovať na rôzne kultúrne a profesionálne štandardy a ako využívať nové technológie v tvorbe.