

Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
3. Prijímateľ	Škola umeleckého priemyslu, Jakobyho 15, 04001 Košice, IČO: 00133132, DIČ: 2020764570
4. Názov projektu	Prepojenie stredoškolského vzdelávania s praxou na Škole umeleckého priemyslu v Košiciach
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AIU8
6. Názov pedagogického klubu	Klub ŠUP V
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	2.2.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	On line, https://aka.ms/JoinTeamsMeeting
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. art. Katarína Ivanová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://supke.sk/
11. Manažérske zhrnutie: Prax v zahraničí. Mapovanie trendov a nápadov zo zahraničia, v oblasti 3D modelovania a vizualizácie.	
12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia: Prax v zahraničí. Mapovanie trendov a nápadov zo zahraničia, v oblasti 3D modelovania a vizualizácie. 3D technológie prinášajú nové možnosti a prístupy do procesu tvorby dizajnu, zjednodušujú a zrýchľujú tento proces. Prínos 3D technológií spočíva aj v tom, že umožňujú za krátky čas zosnímať reálny objekt a na základe neho vytvoriť 3D dáta, ktoré je možné ďalším využitím 3D technológií spracovať. 3D vizualizačné technológie a virtuálna realita prinášajú nové možnosti prezentácie dizajnu, ale umožňujú aj napríklad dizajnérom kresliť, modelovať, testovať a hodnotiť vo virtuálnom 3D prostredí. 3D technológie a virtuálna realita sa stávajú súčasťou dizajnerskej práce. Prezentácia: 3D technológie ovplyvnili aj túto etapu dizajnerskej práce. Jednou z možností prezentácie je 3D engine. Dizajn je len virtuálny, avšak je možné vizuálne preskúmať jeho vlastnosti. Vizualizačné a prezentačné zariadenia umožňujú prezentovať dizajnerské riešenia, ktoré sú v CAD dátach, prinášajú interaktívny prístup, divák priamo zasahuje do prezentácie. Takéto systémy umožňujú aj archiváciu dizajnerských riešení, môžu slúžiť ako informačný systém, do interaktívnej prezentácie môže byť vložená doplňujúca informácia v podobe hovoreného slova, prípadne multimediálna prezentácia, ktorá môže poukazovať na dôležité detaily, či funkcie a môže od prezentovať aj veľmi zložité dizajnerské riešenia. Súčasný trendy vo vývoji 3D technológií Cloudové riešenia: Cloudová platforma zahŕňa širokú knižnicu 3D modelov. Takéto riešenia poskytujú možnosť vytvorenia 3D modelov na základe požiadavky zákazníka. Príkladom je známa internetová služba 3D hubs. Vývoj softvérov v oblasti AM sa ubera smerom automatizácie procesov. Automatizácia procesov: trendom v oblasti procesu tvorby designu je vytváranie user-friendly softvérov, ktoré umožňujú z časti automatizovať procesy pri vytváraní 3D modelov. Práca s týmito softvérmi sa stáva čoraz jednoduchšia a čoraz intuitívnejšia. V súčasnej dobe sú vyvíjané technológie, ktoré umožňujú zapojiť do modelovacieho procesu napríklad pohyb očí, gestá, či hlasové ovládanie. Trend v oblasti vývoja CAD softvérov a AM, sa bude uberať smerom automatizácie týchto procesov s využitím umelej inteligencie, (AI – artificial intelligence - umelá inteligencia).	

Internet: Produkty môžu byť prispôsobované pomocou online platforiem a vytvárané na požiadavku. Prispôsobovanie a personalizácia produktov umožňuje vytváranie unikátnych produktov. Jednou s online platforiem na zdieľanie CAD modelov je Sketchfab (www.sketchfab.com). Internetová platforma umožňuje zdieľanie 3D modelov a scén, ktoré obsahujú realistické textúry, osvetlenia, atď. v prostredí 3D enginu. Týmto vznikajú vysoko realistické interaktívne 3D vizualizácie, pomocou ktorých je možné manipulovať s modelmi, otáčať ich vo všetkých 3 osiach. Obraz sa generuje v reálnom čase. Výhodou je možnosť prehliadať web na zariadeniach ako je mobilný telefón, tablet, alebo na zariadeniach využívajúcich rozšírenú, virtuálnu realitu.

Rozšírená realita vzniká zlúčením medzi obrazom generovaným počítačom a reálnym pohľadom na svet. Interaktívny 3D obraz je umiestnený v zornom poli užívateľa, s cieľom integrovať virtuálny svet a skutočný svet do jedného.

Zmiešaná realita je ďalším vývojovým stupňom interakcie človeka, počítača a prostredia. Je výsledkom spojenia fyzického sveta s digitálnym prostredím.

Príklady vizualizácie produktov, architektúry, výstav:

<https://www.sng.sk/sk/o-galerii/rekonstrukcia>

<https://reality.trend.sk/komercne-nehnutelnosti/mendelov-sklenik-obnovia-budu-nom-prednasky-vystavy-aj-koncerty>

<https://www.scd.sk/?clanky-rss&sprava=pocitacova-vizualizacia-tatry-603-x-coupe-je-hotova>

<https://jtre.sk/projekty/eurovea-ganzhouse#project-body>

Príklady vzdelávania v oblasti 3D modelovanie, vizualizácia dizajnerských návrhov:

<https://www.createeducation.com/>

<http://corvinrajziskola.hu/forma-tertervezes-3d/>

A) Závěry a odporúčania:

Trendy z oblasti 3D modelovania, vizualizácie a prezentácie je potrebné zaviesť do vyučovania predmetu 3D modelovanie na študijnom odbore propagačné výtvarníctvo.

B) Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. art. Katarína Ivanová
C) Dátum	3.2.2021
D) Podpis	
E) Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. art. Zsolt Lukács
F) Dátum	
G) Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
Prijímateľ:	Škola umeleckého priemyslu, Jakobyho 15, 04001 Košice, IČO: 00133132, DIČ: 2020764570
Názov projektu:	Prepojenie stredoškolského vzdelávania s praxou na Škole umeleckého priemyslu v Košiciach
Kód ITMS projektu:	312011AIU8
Názov pedagogického klubu:	Klub ŠUP V

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: On line, <https://aka.ms/JoinTeamsMeeting>

Dátum konania stretnutia: 2.2.2021

Trvanie stretnutia: od 8:30 hod do 10:00 ho, prestávka, od - hod do - hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Mgr. art. Katarína Ivanová		
2.	Mgr. art. Andrea Bednárová		
3.	Akad. mal. Darina Kopková		
4.	Akad. arch. Juraj Horňák		
5.	Mgr. art. Radoslav Repický		

Meno prizvaných odborníkov/iných účastníkov, ktorí nie sú členmi pedagogického klubu a podpis/y:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
----	-------------------	--------	------------

