

## 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+	<b>312011AIU8</b>
6. Názov pedagogického klubu	Klub ŠUP DDA - Avatar
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	13.4.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	online
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Ľubica Reváková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	<a href="https://supke.sk/">https://supke.sk/</a>
<b>11. Manažérske zhrnutie:</b> <b>Zhodnotenie tvorby na DDA + spoločný klub o 3D</b>	
<b>12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:</b> Hlavnou témou stretnutia pedagogického klubu bolo predstavenie 3D modelovacích programov Sketchup a Blender našimi kolegami z odborov Animácia, Propagačné výtvarníctvo a Digitálna maľba. Rýchly vývoj v oblasti digitálnych technológií prinášajú výrazne nové možnosti v kreatívnych odvetviach a rovnako dopyt po profesionáloch v tejto oblasti. 3D technológie už dávno prestali byť výsadou technických odvetví a stále viac prenikajú do oblastí, kde sa necháva priestor voľnosti a fantázii. S využitím virtuálneho trojrozmerného prostredia je možné napríklad 3D skicovať, modelovať, ale aj vytvárať simulácie a testovať dizajnérske riešenia, čo značne „zjednodušuje“ kreatívnu prácu. Nedá sa nespomenúť možnosti interaktívnej vizualizácie a iných technológií, ktoré zefektívňujú, ale hlavne robia atraktívnejšou prezentáciu nielen dizajnérskej tvorby. 3D technológie predstavujú pre kreatívny priemysel nový nástroj a doplnok k už existujúcej palete postupov, ako čo najvernejšie vdýchnuť život myšlienkam a nápadom. V porovnaní s tradičnými metódami tvorby sú tieto technológie vďaka svojej technologickej podstate – vytváranie objektov spájaním častíc a vrstvením – skoro úplne zbavené tvarových obmedzení. Je možné napríklad vytvoriť objekty organických tvarov, ktoré by klasickými postupmi trvali neúnosne dlho, alebo by ich vôbec nebolo možné vyrobiť. Preto sa členovia všetkých klubov zhodli na potrebe zapojenia týchto 3D modelovacích programov do procesu vzdelávania všetkých odborov na ŠUP KE.	

**13. Závěry a doporučení:**

Pre lepšie uplatnenie sa našich absolventov na trhu práce sa členovia všetkých klubov zhodli na tom, že je potrebné zavádzať do vzdelávacích plánov predmety súvisiace s 3D modelovaním.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Art. Zuzana Kutašová
15. Dátum	18.5.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. art. Zsolt Lukács
18. Dátum	19.5.2021
19. 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:	NFP312011AIU8
Názov pedagogického klubu:	Klub ŠUP DDA - Avatar

### PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: online

Dátum konania stretnutia: 13.4.2021

Trvanie stretnutia: od 13:30 – 15:00 hod.

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Zuzana Kutašová		ŠUP Košice
2.	Eubica Reváková		ŠUP Košice
3.	Adriána Šoffová		ŠUP Košice
4.	Lenka Šturmančinová		ŠUP Košice

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

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

