

ZOZNAM UČITEĽOV A POČET "EXTRA HODÍN" VZDELÁVACÍCH AKTIVÍT - pre štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba učiteľa/učiteľov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)

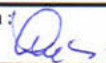
Prijímateľ NFP:	Škola umeleckého priemyslu Jakobyho 15, Košice
Názov projektu	Prepojenie stredoškolského vzdelávania s praxou
Kód ŽoP ITMS2014+	NFP312011AIU8

Por. č.	Priezvisko	Meno	Názov vzdelávacej aktivity - "extra hodiny"	Škola	počet hod. za október 2021	počet hod. za november 2021	počet hod. za december 2021	Spolu za 4. štvrťrok 2021
1.	Bednárová	Andrea	Vektorová grafika (O)	Škola umeleckého priemyslu	6	8	6	20
2.	Reváková	Ľubica	UX Dizajn (DDA)	Škola umeleckého priemyslu	4	3	2	9
3.	Samčíková	Zuzana	Právna ochrana tvorby (ANI)	Škola umeleckého priemyslu	2	4	2	8
4.	Samčíková	Zuzana	Právna ochrana tvorby (FOT)	Škola umeleckého priemyslu	3	3	3	9
5.	Samčíková	Zuzana	Právna ochrana tvorby (DEX)	Škola umeleckého priemyslu	3	4	3	10
6.	Samčíková	Zuzana	Modelovanie 3D (PRV)	Škola umeleckého priemyslu	5	6	6	17
7.	Tupta	Julián	Počítačová grafika (SCE)	Škola umeleckého priemyslu	4	4	2	10
8.	Tupta	Julián	Rastrová grafika (DEX)	Škola umeleckého priemyslu	3	4	2	9
9.	Kočišová	Stanislava	Modelovanie 3D (KRM)	Škola umeleckého priemyslu	8	4	6	18
10.	Kočišová	Stanislava	Vektorová grafika (DEX)	Škola umeleckého priemyslu	4	2	3	9
11.	Kaboš	Matúš	Počítačová grafika (SCE)	Škola umeleckého priemyslu	4	3	3	10
12.	Kolčák	Martin	3D kresba (DIM)	Škola umeleckého priemyslu	4	3	2	9
Spolu					50	48	40	138

Meno štatutárneho orgánu prijímateľa : Mgr. art. Zsolt Lukács

Dátum vypracovania: 14.01.2022

Podpis štatutárneho orgánu prijímateľa :



**Štvrt'ročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre
štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba
učiteľa/učiteľov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených
vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)**

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
Prijímateľ	Škola umeleckého priemyslu, Jakobyho 15, Košice, IČO: 00133132, DIČ: 2020764570
Názov projektu	Prepojenie stredoškolského vzdelávania s praxou na Škole umeleckého priemyslu v Košiciach
Kód ITMS	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Andrea Bednárová
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1. štandardná stupnica jednotkových nákladov – typ I. – extra hodiny
Obdobie vykonávanej činnosti	07.10.2021 – 16.12.2021
<p>Správa o činnosti: <i>Cieľ: Cieľom VEG je poskytnúť žiakom súbor vedomostí a zručností v oblasti PC grafiky, formovať logické myslenie a rozvíjať kľúčové kompetencie využiteľné aj v ďalšom vzdelávaní, odbornom výcviku a občianskom živote. Žiaci získajú poznatky o vybraných nástrojoch a postupoch potrebných pre prácu dizajnéra v grafickom programe Adobe Illustrator.</i> Názov predmetu: VEG Odbor: Odevný dizajn Počet odučených hodín v tomto období: 20</p>	
<p>OKTÓBER</p> <p>7.10.2021 Nástroje a palety Žiaci sa po príprave pracovnej plochy oboznamovali so základnými pracovnými nástrojmi pre úpravu a prácu v Ai, prakticky ich precvičujú a samostatne opakujú pokyny / zadanie úlohy. Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia, vedené aj písanou formou. (čiary).</p> <p>14.10.2021 Nástroje a palety Najprv si žiaci pripravovali plátna, menili formáty, precvičovali ako správne používať a využiť ponuky nástrojov v Ai 2021 _ Adobe Creative Cloude. Osvojovali si novšie pracovné prostredie, aby sa vedeli pohybovať v menu pracovnej plochy. Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia (čiary/ťahy)</p> <p>21.10.2021 Nástroje a palety Žiaci sa na praktickom zadaní učia vhodne používať nástroje a osvojovať si postupy v práci v Ai kt. je dôležitá v grafickej tvorbe dizajnéra. Učia sa prácu s pravítkami, linkami a mierkou pri zväčšovaní pracovného plochy, ako aj ich význam. Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. (čiary - dezén)</p>	

NOVEMBER:

4.11.2021 Nástroje a palety

Po zadaní cvičenia, žiaci postupujú podľa ukážky, vytvárajú základné tvary a ich premeny – novotvary. Precvičujú možnosti úprav, zarovnanie, otočenie, zaoblenie a i.
Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. (*zákl. tvary*)

11.11.2021 Nástroje a palety

Žiaci pokračujú v cvičení, voľne transformujú tvary, vytvárajú obmeny obrysu a výplne, kde je dôležitá invencia, nápaditosť, snažia sa aj o vlastné nápadité riešenia, čo rozvíja ich ďalšie zručnosti a praktické návyky, kde uplatňujú svoju kreativitu.
Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. (*voľné tvary*)

18.11.2021 Nástroje a palety

Žiaci transformujú tvary podľa zadaní a aplikujú postupy, ktoré sa využívajú v dizajnerskej a tvorbe, majú pochopiť podstatu rozvíjania návrhu v nových súvislostiach.
Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia (*tvary – tvarovanie*). *Hodina odučená online.*

25.11.2021 Bezierová krivka

V úvodnej fáze je dôležité osvojiť si prácu s B. krivkou, spoznať výhody použitia a možnosti jej úprav a zmien. Žiaci si precvičujú ovládanie a prácu s nástrojom, prekresľujú predlohu.
Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. (*rybky*)

DECEMBER:

2.12.2021 Bezierová krivka



Žiaci si osvojujú prácu pomocou rôznych úprav s B. krivkou, precvičovali si spoje, množstvo bodov a uzavretie kresby a prevedenie do plochy. (*donut*)
Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia.

9.12.2021 Bezierová krivka

Žiaci sa postupne snažia o vlastné nápadité riešenia, kde uplatňujú svoju kreativitu. Využívajú postupy bezierovej krivky, to rozvíja ich ďalšie zručnosti a praktické návyky, prekresľujú predlohu, zväčšujú a zmenšujú proporčne. (*tvarovanie oko*)
Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia.

16.12.2021 Vrstvy

Žiaci si preniesli predlohu (*pizzu*), oboznamujú sa s postupmi a prácou s vrstvami. Prekresľujú predlohu, určujú množstvo a usporiadanie vrstiev, uzamknutie a skrytie po vstvách.
Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. *Hodina odučená online.*

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Andrea Bednárová, 17.12.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	Mgr. art. Zsolt Lukács 20.12.2021
Podpis	

**Štvrtročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre
 štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba
 učiteľa/učiteľov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených
 vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)**

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
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 ŽoP	NFP312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Ľubica Reváková
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2021 – 31.12.2021
<p>Správa o činnosti: <i>Cieľ: Cieľom UX dizajnu je vedieť správne vybrať, zvoliť, použiť a následne vyhodnotiť konkrétnu metódu UX výskumu. Analyzovať jednotlivé zložky užívateľských zručností a vedieť ich aplikovať v praxi. Formuje logické myslenie a rozvíja vedomosti, zručnosti a kľúčové kompetencie využiteľné aj v ďalšom vzdelávaní, odbornom výcviku a občianskom živote. Podporuje kritické myslenie u žiakov.</i></p> <p>Názov predmetu: UX dizajn Odbor: Dizajn digitálnych aplikácií Počet odučených hodín v tomto období: 9</p>	
<p>OKTÓBER</p> <p>6.10.2021 Výskumné rozhovory Vedieť pochopiť princípy výskumných rozhovorov a ich dôležitosť v UX research. Žiaci si na reálnom projekte vyskúšali viesť výskumný rozhovor. Prezentácia, výklad a diskusia.</p> <p>13.10.2021 Market research Pochopiť princíp Market research a jeho správne využitie. Tzv. analýzu konkurencie žiaci prakticky robia na konkrétnom zadaní a na UPX ho graficky spracujú, kde sa uplatnia medzipredmetové vzťahy. Prezentácia, výklad a rozhovor.</p> <p>20.10.2021 Princípy spätnej väzby Žiaci na reálnych príkladoch sa učia prijímať spätnú väzbu, kt. je dôležitá pri tvorbe každého produktu. Žiaci sa snažia nazbierané dáta vo svojich výskumoch spracovať a vytvoriť tak hmatateľnú spätnú väzbu od potencionálnych používateľoch. Prezentácia, výklad a rozhovor.</p>	

27.10.2021 Plánovanie ideí

Pri tvorbe digitálneho produktu je dôležité plánovanie ideí. Žiaci si vyskúšajú metódy Canvas a interaktívnym spôsobom o nich diskutovať.

Prezentácia, výklad a rozhovor.

NOVEMBER

3.11.2021 Generovanie ideí

Po plánovaní ideí, je ďalším bodom ich generovanie, k čomu slúžia ideačné cvičenie, kde sa využívajú praktické cvičenia.

Prezentácia, výklad a rozhovor.

10.11.2021 Podstata ľudského myslenia

Žiaci na hodine majú pochopiť podstatu ľudského myslenia a vysvetľovania, aby vedeli lepšie pochopiť svojho zákazníka a používateľa.

Prezentácia, výklad a rozhovor.

24.11.2021 Selekcia ideí

V ideačnej fáze je dôležité si vybrať hlavnú ideu. Na dosiahnutie cieľa žiakom pri výklade pomáha cvičenia a ukážky z konkrétnych príkladov z tvorby digitálnych produktov.

Prezentácia, výklad a rozhovor.

DECEMBER

8.12.2020 Dokumentácia

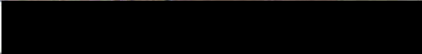
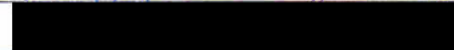
Študenti majú vedieť svoje práce, výsledky z výskumu, a ideačné fázy zdokumentovať. Vedieť si pripraviť prezentáciu a archív prác.

Diskusia. Samostatná práca.

15.12.2020 – Ideačné metódy

Študenti majú vedieť svoje práce a výsledky odprezentovať. Učia sa tým prezentačným schopnostiam, kt. sú nevyhnutné pre ich ďalší kariérny rast. Trénujú si tak svoje soft skills.

Prezentácia. Diskusia. Hodina odučená online.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Eubica Reváková, 17.12.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	20.12.2021 Mgr. art. Zsolt Lukács
Podpis	

**Štvrt'ročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre
 štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba
 učiteľa/učiteľov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených
 vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)**

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
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	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Zuzana Samčíková
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1. štandardná stupnica jednotkových nákladov - typ II. - extra hodiny
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2021 – 31.12.2021
Správa o činnosti: <i>Cieľ: Oboznámiť študentov so vznikom a dodržiavaním autorských práv s prihliadnutím na použitie vo svojom odbore. Žiaci sa naučia citovať a parafrázovať, akým spôsobom a prečo chrániť duševné vlastníctvo obchodným tajomstvom. Ťažiskom učiva je poskytnúť komplex informácií o duševnom vlastníctve, aby nedochádzalo zo strany našich žiakov a absolventov k porušovaniu autorských práv a aby si vedeli ochrániť svoje autorské práva.</i> Názov predmetu: Právna ochrana tvorby Odbor: Animovaná tvorba Počet odučených hodín v tomto období: 8 V školskom roku 2021/22 sa predmet POT vyučuje v 4. ročníku na odbore Animovaná tvorba v rozsahu 1 hodina týždenne. Vyučovanie extra hodín prebehlo nasledujúco:	
OKTÓBER 11.10.2021 Osobnostné a majetkové práva. Zopakovanie pojmov Licencie PD a CC ústnym skúšaním. Prezentácia, výklad a diskusia. Ústne skúšanie – vyhľadávanie v databázach. Ukážky fotografií uverejnených na internete. 18.10.2021 Voľné licencie Hodina odučená dištančne formou zadania teda offline – žiaci boli v karanténe a MS Teams mal výpadok s pripojením. Cez Edupage dostali žiaci pracovné listy CC – licencie. Hodina sa nezapočítava do projektu. 25.10.2021 Voľné licencie Krátke zopakovanie rýchlymi otázkami a odpoveďami a kontrola pracovných listov. Výklad o rozdelení autorských práv na osobnostné a majetkové. Prezentácia, výklad a diskusia.	
NOVEMBER 8.11.2021 Autorské práva. Školské a zamestnanecké dielo. Zopakovanie pojmov formou ústneho skúšania. Výklad k školskému a zamestnaneckému dielu s ukážkou príslušných paragrafov zákona a jej výkladom. Práca s pracovným listom.	

15.11. 2021 Plagiátorstvo

Prezentácia témy a zákonov. Samostatná práca na zadaní. Študenti samostatne vypracovali test zverejnený na vysokej škole Cornell University. Diskusia na tému plagiátorstva na stredných a vysokých školách. Link na cvičenie: <https://plagiarism.arts.cornell.edu/tutorial/exercises.cfm>

22.11.2021 Zmluvy súvisiace s AP

Prezentácia PowerPoint s komentármi vysvetľujúcimi autorským zákonom definované licenčné zmluvy, verejné licencie a kolektívna licenčná zmluva. Hodnotenie – frontálne ústne skúšanie.

29.11.2021 Mediálne právo a súvisiace práva s AP

Dištančne odučené online prostredníctvom MS Teams. Prezentácia o aspektoch mediálneho práva, ktoré upravuje súbor spoločenských vzťahov na pomedzí práv súkromných a verejných. Diskusia o slobode prejavu a s tým súvisiacim právom na informácie. Právo na informácie zahŕňa právo prijímať a aktívne vyhľadávať informácie aktívnym a právo informáciu dostať. Medzipredmetové vzťahy s občianskou výchovou.

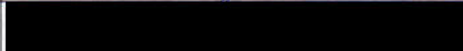
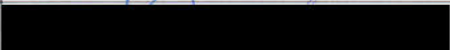
DECEMBER

6.12.2021 Dôvody a spôsoby ochrany

Prezenčne odučená hodina o dôvodoch priemyselnoprávnej ochrany vynálezov, produktov a služieb pomocou prezentácie a diskusie pre rozvoj kritického myslenia. Analyticky sme skúmali akými spôsobmi môžeme ochrániť jednotlivé predmety tvorby: logo, slogan, doménové meno, dizajn, webstránky, avatarov, filmové postavy a pod.

13.12.2021 Teritorialita

Dištančne odučené online prostredníctvom MS Teams, záznam zdokumentovaný. V úvode sme si zopakovali a preskúmali vedomosti o autorskom práve pomocou kvízu na www.kahoot.it - vzdelávacia platforma založená na hre, používaná ako vzdelávacia neformálna metóda. Ako prestávka od tradičných školských aktivít bol použitý aj kvíz o Vianociach. Prezentáciou o priemyselnoprávnej ochrane bol žiakom poskytnutý výklad o ochrane na územiach SR, EÚ a vo svete v nadväznosti na rýchle zopakovanie dôvodov ochrany tvorivej činnosti.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Zuzana Samčíková, 16.12.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	17.12.2021 Mgr. art. Zsolt Lukács
Podpis	

Štvrt'ročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba učiteľ'a/učiteľ'ov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
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	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Zuzana Samčíková
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1. štandardná stupnica jednotkových nákladov - typ .I. - extra hodiny
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2021 – 31.12.2021
Správa o činnosti: <i>Cieľ: Oboznámiť študentov so vznikom a dodržiavaním autorských práv s prihliadnutím na použitie vo svojom odbore. Žiaci sa naučia citovať a parafrázovať, akým spôsobom a prečo chrániť duševné vlastníctvo obchodným tajomstvom. Ťažiskom učiva je poskytnúť komplex informácií o duševnom vlastníctve, aby nedochádzalo zo strany našich žiakov a absolventov k porušovaniu autorských práv a aby si vedeli ochrániť svoje autorské práva.</i> Názov predmetu: Právna ochrana tvorby Odbor: Fotografický dizajn Počet odučených hodín v tomto období: 9 Tento predmet sme spustili od septembra 2020 podľa rozvrhu. V období tohto štvrt'roka šlo o študentov 3. ročníka odboru Fotografický dizajn. V školskom roku 2021/22 sa bude predmet POT vyučovať v treťom ročníku, pretože je v treťom ročníku viac priestoru v rámci ŠkVP. Vyučovanie extra hodín prebehlo nasledujúco: OKTÓBER 13.10.2021 Osobnostné a majetkové AP. Zopakovali sme si čo už vieme o autorskom práve formou otázok a odpovedí. Prezentácia rozdelenie AP s výkladom o osobnostných a majetkových právach s príkladmi v umení, najmä fotografii. Zhrnuli sme si informácie frontálne otázkami. 20.10.2021 Vol'né licencie. Krátke zopakovanie formou obrázkov 3D modelov a určovania či sú alebo nie sú chránené autorským právom a prečo. Výklad k výnimkám a obmedzeniam v autorskom zákone. Samostatná práca s pracovným listom a autorským zákonom. Kontrola a hodnotenie. 27.10.2021 Autorské práva. Školské a zamestnanecké dielo. Krátke zopakovanie z predchádzajúcej hodiny ústnym frontálnym skúšaním. Výklad k pracovnému listu. Diskusia o vlastných skúsenostiach.	

NOVEMBER

3.11.2021 Zmluvy súvisiace s AP.

Ústne skúšanie voľných licencií. Práca so zmluvou, rozdiel medzi výhradnou a nevýhradnou licenciou, na čo si dávať v zmluve pozor - spôsob použitia diela, rozsah licencie, čas a odmena.

10.11.2021 Plagiátorstvo.

Vysvetlenie rozdielov medzi citovaním, parafrázou a všeobecne známymi faktami. Online test na stránke Cornell University.

24.11.2021 Mediálne právo a súvisiace práva s AP.

Prezentácia o aspektoch mediálneho práva, ktoré upravuje súbor spoločenských vzťahov na pomedzí práv súkromných a verejných. Diskusia o slobode prejavu a s tým súvisiacim právom na informácie. Právo na informácie zahŕňa právo prijímať a aktívne vyhľadávať informácie aktívnym a právo informáciu dostať. Medzipredmetové vzťahy s občianskou výchovou.

DECEMBER

1.12.2021 Plagiátorstvo.

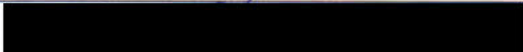

Prezenčne odučená hodina. Práca s pracovným listom – rozdiel medzi citáciou a parafrázou na zopakovanie. Zopakovanie rozdielov medzi propagandou, reklamou a PR pre rozvoj kritického myslenia. Kedy môžeme kopírovať, kedy napodobujeme a kedy falzifikujeme - heuristická metóda.

8.12.2021 Priemyselnoprávna ochrana. Základné pojmy - rozdelenie.

Prezenčne odučená hodina. Prezentácia a výklad k rozdeleniu priemyselnoprávnej ochrany. Rozhovor o príkladoch slovenských firiem a ich chránených inovácií, sloganov a pod.

15.12.2021 Právo priemyselného vlastníctva. Dôvody a spôsoby ochrany.

Dištančne odučená hodina. Záznam zdokumentovaný. V úvode sme si zopakovali a preskúmali vedomosti o autorskom práve pomocou kvízu na www.kahoot.it - vzdelávacia platforma založená na hre, používaná ako vzdelávacia neformálna metóda. Výklad k prezentácii o dôvodoch priemyselnoprávnej ochrany vynálezov, produktov a služieb pomocou prezentácie a diskusie pre rozvoj kritického myslenia. Analyticky sme skúmali akými spôsobmi môžeme ochrániť jednotlivé predmety tvorby: logo, slogan, doménové meno, dizajn, webstránky, avatarov, filmové postavy a pod.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Zuzana Samčíková, 15.12.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	10.12.2021 Mag. art. Zolt Lúboš
Podpis	

Štvrt'ročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba učiteľa/učiteľov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)“

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
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	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Zuzana Samčíková
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1. štandardná stupnica jednotkových nákladov - typ .I. - extra hodiny
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2021 – 31.12.2021
<p>Správa o činnosti:</p> <p><i>Cieľ: Oboznámiť študentov so vznikom a dodržiavaním autorských práv s prihliadnutím na použitie vo svojom odbore. Žiaci sa naučia citovať a parafrázovať, akým spôsobom a prečo chrániť duševné vlastníctvo obchodným tajomstvom. Ťažiskom učiva je poskytnúť komplex informácií o duševnom vlastníctve, aby nedochádzalo zo strany našich žiakov a absolventov k porušovaniu autorských práv a aby si vedeli ochrániť svoje autorské práva.</i></p> <p>Názov predmetu: Právna ochrana tvorby Odbor: DEX Počet odučených hodín v tomto období: 10 V školskom roku 2021/22 sa predmet POT vyučuje v 4. ročníku, rovnako ako v minulom školskom roku. Vyučovanie extra hodín prebehlo nasledujúco:</p>	
<p>OKTÓBER</p> <p>07.10.2021 Voľné licencie. V úvode prebehla diskusia o autorskom práve na zopakovanie témy. Študenti mali prezentované voľné licencie CC piktogramami a ústne odpovedali, čo si zapamätali z práce s pracovnými listami.</p> <p>14.10.2021 Autorské práva. Voľné licencie Krátke zopakovanie rýchlymi otázkami a odpoveďami k voľným licenciám CC. Výklad rozdielu medzi voľnými licenciami Public Domain, CC a zákonnými licenciami. Práca s autorským zákonom a pracovným listom – vyhľadávanie a diskusia o výnimkách a obmedzeniach autorských práv.</p> <p>21.10.2021 Autorské práva. Školské a zamestnanecké dielo. Krátke zopakovanie z predchádzajúcej hodiny ústnym frontálnym skúšaním. Práca s pracovným listom a autorským zákonom pre pochopenie výkladu zákona. Diskusia o význame práv školy a žiakov.</p>	

NOVEMBER

4.11.2021 Autorské právo. Zmluvy súvisiace s AP.

Zopakovanie témy ústnym skúšaním. Práca s konkrétnou licenčnou zmluvou na školské dielo. Žiaci dostali zmluvu a mali v nej nájsť o aký typ diela ide, o akú licenciu, na aký čas a za akú odmenu ju nadobúdateľ získal.

11.11.2021 Plagiátorstvo.

Diskusia, motivačný výklad o porušovaní autorských práv a následkami. Online test Cornell university súvisiaci s parafrázami a citáciami.

18.11.2021 Plagiátorstvo.

Odučené dištančne online prostredníctvom MS Teams. Pokračovanie v ukážke príkladov na internete, test Cornell University, prezentovanie najdôležitejších častí zmluvy k autorským právam. (Videozáznam nahraný)

25.11.2021 Mediálne právo a práva súvisiace s AP.

Prezentácia o aspektoch mediálneho práva, ktoré upravuje súbor spoločenských vzťahov na pomedzí práv súkromných a verejných. Diskusia o slobode prejavu a s tým súvisiacim právom na informácie, tiež o rozdieloch medzi propagandou, reklamou a public relations Právo na informácie zahŕňa právo prijímať a aktívne vyhľadávať informácie aktívnym a právo informáciu dostať. Medzipredmetové vzťahy s občianskou výchovou.

DECEMBER

2.12.2021 Priemyselnoprávna ochrana. Základné pojmy - rozdelenie.



Prezenčne odučená hodina. Prezentácia a výklad k rozdeleniu priemyselnoprávnej ochrany. Rozhovor o príkladoch slovenských firiem a ich chránených inovácií, sloganov a pod.

9.12.2021 Priemyselnoprávna ochrana. Dôvody a spôsoby ochrany.

Výklad k prezentácii o dôvodoch priemyselnoprávnej ochrany vynálezov, produktov a služieb pomocou prezentácie a diskusie pre rozvoj kritického myslenia. Analyticky sme skúmali akými spôsobmi môžeme ochrániť jednotlivé predmety tvorby: logo, slogan, doménové meno, dizajn, webstránky, avatarov, filmové postavy a pod.

16.12.2021 Priemyselnoprávna ochrana. Teritorialita.

Dištančne odučená hodina online prostredníctvom MS Teams. Záznam zdokumentovaný. V úvode sme si zopakovali a preskúmali vedomosti o autorskom práve pomocou kvízu na www.kahoot.it - vzdelávacia platforma založená na hre, používaná ako vzdelávacia neformálna metóda. Ako prestávka od tradičných školských aktivít bol použitý aj kvíz o Vianociach. Prezentáciou o priemyselnoprávej ochrane bol žiakom poskytnutý výklad o ochrane na územiach SR, EÚ a vo svete v nadväznosti na rýchle zopakovanie dôvodov ochrany tvorivej činnosti. Videozáznam nahraný.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Zuzana Samčíková, 16.12.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	20.12.2021 Mag. doc. Zolt Ludes
Podpis	

**Štvrt'ročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre
štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba
učiteľa/učiteľov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených
vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)**

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	I Vzdelávanie
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	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Zuzana Samčíková
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1. štandardná stupnica jednotkových nákladov - typ .I. - extra hodiny
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2021 – 31.12.2021
Správa o činnosti: <i>Cieľ: Oboznámiť študentov s nadstavbou modelovania v 3D v programe Sketchup, oboznámiť ich s možnosťami tvorby kvalitných, fotorealistických a štylizovaných vizualizácií interiérov, exteriérov a produktov. Ťažiskom učiva je poskytnúť komplex modelovania a tvorby vizualizácie s prihliadnutím na programy, ktoré sa využívajú v praxi (grafické a projektové štúdiá, tvorba web stránok, vysoké školy, tlačiarne pod.)</i> Názov predmetu: Modelovanie 3D Odbor: PRV Počet odučených hodín v tomto období: 17 V školskom roku 2021/22 sa bude predmet Modelovanie 3D vyučovať v 4. ročníku, nadväzuje na prípravu osnov predmetu extra hodín v klube ŠUP V a tiež je nadstavbou existujúceho predmetu MD3, ktorý majú žiaci v 3. ročníku. Vyučovanie extra hodín prebehlo nasledujúco:	
OKTÓBER 13.10.2021 (2 hodiny) Kalkulácia a naceňovanie práce. Finančná gramotnosť Precvičovali sme si modelovanie izby na hypotetickú zákazku v programe Sketchup for web. Urobili sme si plán na kalkuláciu, koľko času by sme modelovaním strávili a koľko by sme vystavili na faktúre zákazníkovi. 20.10.2021 (1 hodina) Kalkulácia a naceňovanie práce. Finančná gramotnosť Dokončili sme modelovanie, spočítali sme hodiny, ktoré sme strávili na modelovaní a urobili sme ocenenie dizajnerskej práce faktúrou. 20.10.2021 (1 hodina) Rendrovanie v 3D modelovacích programoch Keďže nepoužívame program Twin Motion lebo na školských PC máme nainštalovaný Blender, musíme mať prispôsobené hodiny tomu a po vložení namodelovaného predmetu v Sketchupe potrebujeme najprv získať zručnosti v práci v Blenderi. Zopakovali sme rendrovacie moduly Eevee a Cycles v Blendri na modeloch izieb. 27.10.2021 (1 hodina) Import formátov skp. Premenovanie objektov. Úprava po importe. Zopakovali sme rendrovacie moduly Eevee a Cycles v Blendri na modeloch predmetov zo Sketchupu z minulého roka, skúšali sme importy a učili sa orientovať sa v Blendri - rotácia, približovanie.	

NOVEMBER

3.11.2021 (2 hodiny) Knížnica materiálov.

Keďže nepoužívame program Twin Motion, lebo na školských PC máme nainštalovaný Blender, musíme mať prispôsobené hodiny tomu a po vložení namodelovaného predmetu v Sketchupe potrebujeme najprv získať zručnosti v práci v Blenderi. V programe Blender sme nastavovali kameru, vložili sme svetlo v modeloch izieb.

10.11.2021 (2 hodiny) Knížnica materiálov.

Precvičovali sme si prepínanie medzi edit a objekt módom v programe Blender. Vložili sme si jednoduché geometrické predmety – guľu a kocku. Praktické precvičovanie vkladania nových materiálov – ich vloženie a úpravu. Základ práce s nodmi.

24.11.2021 (2 hodiny) Knížnica materiálov.

PBR Texturing. Precvičovanie sťahovania dostupných materiálov zo stránok <https://3dtextures.me/> a <https://polyhaven.com/> a použitia na jednoduchých geometrických tvaroch.

DECEMBER

2.12.2021 (2 hodiny) Import formátov skp. Premenovanie objektov. Úprava po importe.


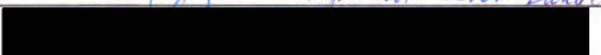
Hodina bola venovaná funkciám programe Blender, konkrétne import formátu zo Sketchupu – predmet, ktorý sme modelovali minulý rok, opakovali sme vloženie svetiel a kamery. Robili sme malé úpravy v Edit mode. Objektový mód sme zopakovali na druhej hodine - naučené klávesové skratky, vloženie farieb a uloženie súboru.

8.12.2021 (2 hodiny) Vytváranie scén krajiny – úprava terénu.

V programe Blender sme si osvojovali funkcie modelovania izby - nasvetlenie izby, renderovanie. Porovnávali sme čas modelovania so Sketchupom a prešli sme si rozdiely importovaného modelu a vymodelovaného modelu. Blender má modelovanie vyvinuté pre PC hry, pre realistické modelovanie, chce modelovanie oveľa viac času ako Sketchup.

15.12.2021 (2 hodiny) Knížnica materiálov.

Hodiny odučené dištančne pomocou MS Teams (záznam uložený). Na prvej hodine sme sa učili vložiť vlastný materiál, obrázok ako pozadie, ale aj ma objekt. Nastavovali sme materiál na objekte – farbu, drsnosť a lesk. Na druhej hodine sme cvičili modelovanie lyžice a vloženie materiálu na ňu.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Zuzana Samčíková, 16.12.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	20.12.2021 Mar. art. Zsolt Lukács
Podpis	

**Štvrtročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre štandardnú
stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba učiteľa/učiteľov podľa
kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených vzdelávacími aktivitami
(„extra hodiny“)**

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
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	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Julian Tupta
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2021 – 13.12.2021
Správa o činnosti: Názov predmetu: Počítačová grafika Odbor : Druhý ročník Scénická tvorba a reprodukčná maľba 8642M02 Počet odučených hodín v tomto období: 2 hodiny	
Október: 04.10. Na hodine sme si predstavili nástroje úprav bitmapy pomocou funkcií Adjustment image. Predstavili sme si úpravy Levels, Curve, Brightnes/contrast, Exposure, Hue/Saluration, Color balance, vibrance atď..Toto cvičenie nám malo zabezpečiť prípravu na úpravu textúr, ktoré budeme následne používať pri UV mappingu. 11.10. Predstavili sme si ako fungujú vrstvy a ich prelínanie. Predstavenie nástrojov Stamp tool, Brush, Erase a ich aplikácia v jednotlivých vrstvách. Žiaci spoznali funkcie uzamykania vrstiev a ich zapínania a vypínania. 18.10. Na hodine sme sa venovali prelínaniu vrstiev, blending options. Tieto možnosti sme si demonštrovali a precvičovali na rôznych farebných poliach a rôznych tvaroch. 25.10. Krátky exkurz do vektorovej grafiky predstavenie vektorovej grafiky na jednoduchom príklade ukážka prelínania sa týchto dvoch svetov – vektorizácia rastra. V tomto prípade jednoduchej čiarovej grafiky. Žiaci si skúsili jemnú prácu s Pen tool kde pomocou Alt, Shift, Ctrl tvarovali bézierové línie.	

November:

08.11. Na hodine sme si ukázali tvorbu UV map, ktorá sa dá následne použiť v 3D programoch ako je Blender alebo 3DS Max. Zopakovali si práce s vrstvami, prácu s nástrojom razítka. Oboznámili sme sa s vyhľadávaním v režime Creative commons licence v Google nástroji.

15.11. Predstavenie Blendra ako 3D modelovacieho a vizualizačného nástroja. Predstavenie prostredia. Predstavenie jednoduchých úkonov. Lokácia nástrojov a ich klávesové skratky (Grab, Scale, Rotate). Nastavenie základných jednotiek scény

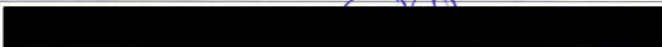

22.11. Tvorba scény v rámci prepojenia predmetov. Na predmete VPR dostali žiaci za úlohu vytvoriť scénu do opery Turandot od G. Pucciniho. Na hodine POG sme pomocou jednoduchých telies v rámci cvičenia vytvárali túto scénu. Pomocou pridávania telies do scény vytvárali rôznorodé prvky zložené z kvádrov, gulí, valcov a pod. Pomocou základných nástrojov Grab, Scale, Rotate umiestňovali objekty do svojej scény. Nastavením správnych jednotiek a predstavením prostredia žiaci vytvorili scénu v mierke 1:1

29.11. Pokračovali sme v zadaní a riešili problémy súvisiace s modelovaním. Implementovali sme nuláciu mierky (Ctrl+A) a jednoduchý modifikátor bevel (zrazenie/zaoblenie hrán).

December.:

06.12. Pokračovali sme v zadaní a slabším žiakom boli do vysvetľované problematické miesta. Ako sú: nulovanie objektu, pohybovanie, rotácia a zmena mierky v osiach. Ďalej sme pokračovali pridaním svetiel. Nastavenie svetiel a predstavenie jednotlivých druhov svetiel. Typické osvetlenie scény.

13.11. Základné materiály. Predstavenie tabuľky Principled BSDF. Nastavenie jednoduchých materiálov v rámci tabuľky Principled BSDF, ako su: lesklý kov (ocel, bronz, zlato), Matný kov (Hliník, bronz, ..) Matné plastové grainované povrchy, Sklo lesklé, Sklo matné.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Julian Tupta, 15.12.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	Mgr. art. Zsolt Lukács, 17.12.2021
Podpis	

Štvrtročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba učiteľa/učiteľov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
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	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Julian Tupta
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2021 – 14.12.2021
Správa o činnosti: Názov predmetu: Rastrová grafika Odbor : Dizajn exteriéru 8613M00 Počet odučených hodín v tomto období: 2 hodiny	
Október: 05.10. Na hodine sme si ako sa pracuje s vrstvami, ako sa prekrývajú. Následne si žiaci vyskúšali na jednoduchom príklade prácu vo vrstvách s nástrojom brush a erase. Žiaci spoznali funkcie uzamykania vrstiev a ich zapínania a vypínania. 12.10. Na hodine sme sa venovali prelínaniu vrstiev, blending options. Tieto možnosti sme si demonštrovali a precvičovali na rôznych farebných poliach a rôznych tvaroch. 26.10. Na hodine sme si ukázali tvorbu UV map, ktorá sa dá následne použiť v 3D programoch ako je Blender alebo 3DS Max. Zopakovali si prácu s vrstvami, prácu s nástrojom razítka. Oboznámili sme sa s vyhľadávaním v režime Creative commons licence v Google nástroji.	

November

09.11. Na hodine sme pokračovali v tvorbe UV map, ktorá sa dá následne použiť v 3D programoch ako je Blender alebo 3DS Max. V rámci opakovania sme prešli si prácu s vrstvami, prácu s nástrojom razítka. Oboznámili sme sa s možnosťami zmeny veľkosti obrázka (image size) a veľkosti plátna (Canvas size). Následne sme si vytvorili seamless map.

16.11. Na hodine sme si predstavili ďalšie nástroje selekcie zo sekcie Lasso. Žiakom bolo vysvetlene na čo ktorý nástroj slúžia a ako si vedia pridávať a odoberať vyselektovane časti pomocou kláves Alt a Shift. Následne mali v rámci opakovania pracovať s vrstvami a už s novými nástrojmi.

23.11. Na hodine sme si predstavili prácu súpravou rastru pomocou funkcií Adjustment image. Predstavili sme si úpravy Levels, Curve, Brightnes/contrast, Exposure, Hue/Saluration, Color balance, vibrance atď.. Tieto úpravy aplikovali na vlastné skice a pomocou prelínania vrstiev na nich aplikovali rôzne farby. K tomuto cvičeniu sa vrátíme, aby ho vedeli aplikovať v rámci navrhovania.

30.11. Úlohou nasledujúcich hodín bolo vytvoriť koláž pomocou už získaných zručností a nástrojov. Takže žiaci mali vyhľadať vo vyhľadávači cez Creative common licenece čo najväčšie obrázky predmestského typu ulice, následne vyhľadať figúru v rovnakom móde (CCL). Na vyrezávaní figúry im boli predstavené nové nástroje zo sekcie W – Magic wand, Quick Selection tool, Object selection tool. Predstavil som in limity jednotlivých nástrojov a demonštroval ich.

December

07.12. Na hodine žiaci sami vytvárali koláž ktorú začali vytvárať na predchádzajúcej hodine. Využili sme nastavenia Adobe Photoshop CC21 kde všetky selekcie automaticky vytvárajú rýchlu masku s následným prekrytom a rozostrením okrajov.

14.12. Na tejto hodine sme v rámci opakovania pokračovali v koláži pričom chýbajúcim (preberané učivo si nevedeli dobrať keďže nemajú vlastne PC) žiakom boli predstavené doterajšie nástroje a postupy. Ostatní žiaci pokračovali v zadaní. Obtiažnosť som zvýšil tým, že mali doteraz používané nástroje použiť na figúrach v bežnom pozadí

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	[redacted]
Podpis	[redacted]
[redacted]	Mgr. art. Zsolt Lukács, 17.12.2021
[redacted]	[redacted]

**Štvrtročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre
štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba
učiteľ/a/učiteľ'ov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených
vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)**

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
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	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Ing. arch. Stanislava Kočišová
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2021-31.12.2021
Správa o činnosti: <i>Hlavným cieľom predmetu je, aby žiak získal základné znalosti z oblasti 3D grafiky. Naučí sa vytvárať trojrozmerné objekty v softvéri SketchUp, modelovať historické interiéry, historicko-umelecké prvky a fasády podľa zadaných rozmerov. Naučí sa využívať CAD podklady pre rýchlu a hlavne presnú prácu. Svoje modely vie vhodne textúrovať a tak vizualizovať návrh reštaurátorskej realizácie a reštaurátorský zásah do interiéru. Žiak sa má naučiť pracovať samostatne, precízne a systematicky pri rešpektovaní zásad platných pre 3D modelovanie a tiež vypracovať a prezentovať vlastný návrh jasne a zrozumiteľne. Zvládnutie modelovacieho programu zvýši počítačovú gramotnosť žiaka a rozšíri možnosti jeho uplatnenia v rôznych oblastiach praktického života a umožní mu pracovať samostatne ale aj v tímoch pamiatkárov a múzejníkov.</i>	
Názov predmetu: 3D Modelovanie Odbor: KRM Počet odučených hodín v tomto období: 14	
OKTÓBER: 1.10.2021– Vysvetlenie tvorby základných geometrických telies, funkcia „push/pull“ Praktická ukážka, výklad, samostatná práca. 8.10.2021 – Vysvetlenie a ukážka úchopu, úchopových bodov, pomocných čiar, uhlomeru, otočenia. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca 15.10.2021 – Zoznámenie s ďalšími funkciami v programe – offset, rotate, copy, follow me. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca. 22.10.2021- Zoznámenie s ďalšími funkciami v programe – offset, rotate, copy, follow me. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca.	
NOVEMBER: 5.11.2021 - Vysvetlenie významu a práce s funkciami „group“ a „component“ Praktická ukážka, výklad, samostatná práca	

12.11.2021- Práca na tvorbe jednoduchého modelu klenby za pomoci funkcií push/pull, offset, group/component, intersect model (náhrada za booleovské operácie – sketchup online nemá túto funkciu) Praktická ukážka, výklad, samostatná práca


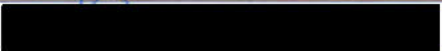
19.11.2021 – *Nezapočítava sa – odučené offline – kvôli DOD. Poslané zadanie na jednoduché precvičenie funkcie „follow me“. Samostatná práca.*

DECEMBER:

3.12.2021 – *Nezapočítava sa – odučené online, bez záznamu, technické problémy – Vysvetlenie významu a možností práce s vrstvami („tags“) v online verzii sketchupu. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca.*

10.12.2021 – Práca na modelovaní jednoduchého tvaroslovného prvku historického okna za pomoci rôznych funkcií. Samostatná práca.

17.12.2021 – *Nezapočítava sa – odučené online bez záznamu, technické problémy – Zopakovanie funkcií z polroka, predstavenie možností práce so sketchupom v rámci spolupráce s inými profesiami a v rámci reštaurovania. Výklad, praktická ukážka.*

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Ing. arch. Stanislava Kočišová, 22.12.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	Mgr. art. Zsolt Lukács, 22.12.2021
Podpis	

**Štvrt'ročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre
štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba
učiteľ'a/učiteľ'ov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených
vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)**

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
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	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Ing. arch. Stanislava Kočišová
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2021 – 31.12.2021
Správa o činnosti: <i>Cieľom predmetu vektorová grafika je získanie základných poznatkov v oblasti počítačovej grafiky, naučiť žiakov pracovať s informáciami. Žiaci by mali pochopiť základy informačných technológií a naučiť sa na užívateľskej úrovni používať grafický program Adobe Illustrator.</i> Názov predmetu: Vektorová grafika Odbor: Dizajn exteriéru Počet odučených hodín v tomto období: 7	
OKTÓBER: 1.10.2021 – Kreslenie základných tvarov v programe – obdĺžnik, kruh, trojuholník, hviezda – oboznámenie s obsahom a výplňou a s ich nastavením. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca 8.10.2021 – Oboznámenie s nástrojom „pero“, ukážky možnosti práce s nástrojom, vysvetlenie možnosti nástroja. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca 15.10.2021 – Oboznámenie s beziérovou krivkou a kreslenie. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca 22.10.2021 – Kreslenie jednoduchých tvarov do jednoduchej ilustrácie za pomoci nástroja „shape blender“. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca	
NOVEMBER: 5.11.2021 – Kreslenie jednoduchých tvarov do jednoduchej ilustrácie za pomoci nástroja „shape blender“ Praktická ukážka, výklad, samostatná práca	

12.11.2021 (Nezapočítava sa – online bez nahrávky, technické problémy) – Vysvetlenie základov grafiky a pekného dizajnu za pomoci náučných grafických videí na youtube (GCFLearnFree.org) Výklad.

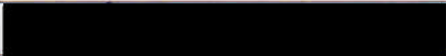
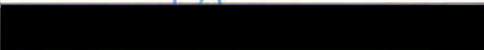
19.11.2021 – (Nezapočítava sa – odučené offline, kvôli DOD) – Poslanie domácej úlohy – kreslenie ilustrácie. Samostatná práca

DECEMBER:

3.12.2021 – práca s nástrojom pero a obkresľovanie obrázka – oboznámenie s vrstvami a zoradením vrstiev. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca

10.12.2021 – práca s nástrojom pero a obkresľovanie obrázka – oboznámenie s vrstvami a zoradením vrstiev. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca

17.12.2021 (nezapočítava sa – online bez nahrávky, technické problémy) – oboznámenie s písmom – vysvetlenie možností písma, rozlišovanie písma podľa výrazu, fonty a rodiny. Praktická ukážka, výklad.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Ing. arch. Stanislava Kočišová, 22.12.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	Mgr. art. Zsolt Lukács, 22.12.2021
Podpis	

**Štvrťročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre štandardnú
 stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba učiteľa/učiteľov podľa
 kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených vzdelávacími aktivitami
 („extra hodiny“)**

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
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	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Ing. arch. Matúš Kaboš
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2021 – 31.12.2021
<p>Správa o činnosti: <i>Cieľom predmetu počítačová grafika je získanie základných poznatkov v oblasti počítačovej 3D grafiky, naučiť žiakov pracovať s informáciami. Žiaci by mali pochopiť základy informačných technológií a naučiť sa na užívateľskej úrovni používať grafický program Blender.</i></p> <p>Názov predmetu: Počítačová grafika Odbor: Scénografia Počet odučených hodín v tomto období: 11</p>	
<p>O K T Ó B E R 2 1 :</p> <p>1.10.2021 – Úvod do modelovania. Voľba témy - “Donut”- model vhodný pre oboznámenie nových užívateľov so základnými funkciami a nastaveniami programu, zároveň s dostupnými obsiahlymi samoštudijnými online podkladmi vo forme video tutoriálov 8.10.2021 – Základné operácie, object a edit mode, oboznámenie sa s interfaceom - Žiaci sa oboznámujú s pracovným prostredím programu a s vkladaním základných geom. objektov. Praktická ukážka, výklad 15.10.2021 – Modelovanie objektu v object mode - Opakovanie z predošlej EVH, - metóda tvorby a používanie základných operácií prostredia, manipulácia s objektmi, pohyb a orientácia v 3D priestore – základné pojmy a oboznámenie sa so štruktúrou 3D priestoru, ortogonálne a perspektívne zobrazovanie – presah s predmetom technické kreslenie 22.10.2021 – Modelovanie objektu v object mode - Opakovanie z predošlej EVH - metóda tvorby a používanie základných operácií prostredia, manipulácia s objektmi, pohyb a orientácia v 3D priestore – základné pojmy</p>	

NOVEMBER 21:

5.11.2021 – **Modelovanie objektu v edit mode** - Opakovanie z predošlej EVH - metóda tvorby a používanie základných operácií prostredia, manipulácia s objektmi, vymedzenie pojmov „low and high poly mesh“

12.11.2021 – **Modelovanie objektu v edit mode** - metóda tvorby a používanie základných operácií prostredia, charakteristika a zásady tvorby 3d objektov v „quad based“ - modelovacom systéme, celistvosť objektov

19.11.2021 – **Modelovanie objektu v edit mode** - Odučené offline – DOD 2021 – zadaná samostatná práca, pokračovanie v zadanej úlohe


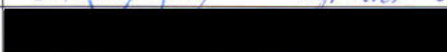
26.11.2021 – **Oboznámenie sa s modifikátormi a ich vzťahom k objektom** - vysvetlenie pojmu modifikátor – rôzne druhy a metódy použitia modifikátorov, zameranie na modifikátory „solidify, bevel, particle system, subdivide modif., smooth“ Oboznámenie sa s princípmi nedeštruktívneho pracovného procesu

DECEMBER 21:

3.12.2021 – **Oboznámenie sa s modifikátormi a ich vzťahom k objektom** - Opakovanie z predošlej EVH - Oboznámenie sa s princípmi nedeštruktívneho pracovného procesu - možnosť spätnej úpravy parametrov, uchovávanie iterácií objektu

10.12.2021 – **Oboznámenie sa s modifikátormi a ich vzťahom k objektom** - Opakovanie z predošlej EVH – žiaci finalizovali svoje 3d modely a snažili sa riešiť všeobecné technické problémy so svojim informačno-technologickým vybavením, ktoré priamo súvisia so správnou funkciou programu Blender. (update driverov GPU, update OS, update samotnej inštalácie ap. Blender po predošlej aktualizácii)

17.12.2021 – **Aplikácia modelovania v edit mode a potvrdenie modifikátorov** – priebežná kontrola úrovne vypracovania vlastného modelu – použitie a aplikácia modifikátora, úprava parametrov, úvod do tvorby jednoduchého a PBR materiálu, odskúšanie funkcie UV unwrap – ide načatie nového tematického celku, na ktorý je potrebný násobne väčší časový fond, pre uzavretie a finalizáciu práce na 3d objekte donutu bol však nevyhnutný

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Ing. arch. Matúš Kaboš, 20.12.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	21.12.2021 Ing. arch. Zsolt Lukács
Podpis	

**Štvrt'ročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre
štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba
učiteľa/učiteľov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených
vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)**

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
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	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Martin Kolčák
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1. štandardná stupnica jednotkových nákladov - typ I. - extra hodiny
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2021 – 31.12.2021
<p>Správa o činnosti: <i>Cieľ: Oboznámiť žiakov s technológiou 3D kresby skrz rozhranie Grease Pencil programu Blender. Vytvoriť technologické zázemie pre tvorbu komplexnej priestorovej viacúrovňovej kresby a jej následnej „frame by frame“ a tweening animácie, s podporou 2D a 3D modelovacích techník v trojrozmernom prostredí.</i></p> <p>Názov predmetu: 3D kresba Odbor: Digitálna maľba – koncept art Počet odučených hodín v tomto období: 9 Tento nový predmet sme spustili od septembra 2020 podľa rozvrhu pre žiakov 3. ročníka. V školskom roku 2021/22 pokračuje v treťom ročníku bez zmeny, keďže žiaci už prichádzajú po predmete digitálna animácia s dobrým technologickým základom a je možnosť nadviazať na predošlé vedomosti. Vyučovanie extra hodín prebehlo nasledujúco:</p>	
<p>OKTÓBER</p> <p>04.10.2021 Základné ovládanie – plátno a módy Prezentácia žiackeho výstupu Žiakom bolo predstavené základné ovládanie rozhrania Grease pencil v programe Blender. Prezentácia funkcionality bola zameraná na základné predstavenie módov a univerzálnu prácu s plátnom. Od polovice vyučovacej hodiny prebehla diskusia a žiaci prezentovali výsledky svojej práce.</p> <p>11.10.2021 Kresliace nástroje – pero, konvica, guma Projekcia základných funkcionalít kresliacich nástrojov 3D kresby v priestore. Žiaci si priamo v programe skúšali prezentovanú tému a nástroje – pero, konvica, guma, podľa premietaných inštrukcií.</p> <p>18.10.2021 Základné nastavenie materiálov Krátke zopakovanie formou rýchlej škice / nastavenia štetca a konvice. Prezentácia možností materiálových nastavení v rámci 3D kresby. Identifikácia jednotlivých parametrov materiálov a ich vplyv na výslednú kresbu. Prezentovaná téma bola žiakmi priamo skúšaná súčasne s projekciou.</p>	

25.10.2021 Čistenie kresby

Krátke zopakovanie formou rýchlej škice / nastavenia štetca. Prezentácia nástrojov na identifikáciu a editáciu chybných parametrov ťahov a prekryvajúcich sa ciest. Prezentovaná téma bola žiakmi priamo skúšaná súčasne s projekciou, viackrát vznikol priestor na diskusiu.

NOVEMBER

08.11.2021 Vektorové operácie – čiara, oblúk, obdĺžnik, elipsa

Demonštrácia základných vektorových operácií rozhrania Grease pencil v programe Blender. V prezentácii boli vysvetlené editačné funkcie jednotlivých vektorových objektov a funkcií pre technickejšiu kresbu. V ďalších dvoch tretinách hodiny žiaci skúšali na rôznych príkladoch vytvoriť komplexné geometrické objekty.

15.11.2021 Os kresby – 2D kresba v ploche

Vysvetlenie a prezentácia možností 2D kresby v 3D priestore. Žiaci počas demonštrácie funkcionality a aj po nej, priamo v programe skúšali, testovali a vytvárali kresby s použitím rôznych osí kresby.

22.11.2021 Módy kresby – kresliaci mód a objektový mód

Prezentácia dvoch základných módov rozhrania Grease Pencil. Žiaci sa oboznámili s hierarchiou a využiteľnosťou kresliaceho a objektového módu vrámci ich ďalšej práce. Na demonštratívnom príklade si overili základnú funkcionality módov.

DECEMBER

06.12.2021 Módy kresby – editačný mód a váhová kresba

Demonštrácia editácie kresby v editačnom móde a možnosti váhovej kresby na čiarach funkcionality grease pencil. Žiaci si upravovali kresbu na základe demonštrácie funkcií. Na konci vyučovacej hodiny prebehla konzultácia postupov na rozpracovanom zadaní.

13.12.2021 Módy kresby – sculp mód a vertex paint mód

Vyučovacia hodina prebehla dištančne – online. Vysvetlenie a prezentácia možností v sculp móde a vertex paint móde. Žiaci si editovali grease pencil kresbu pomocou sculp módu – geometrické úpravy a vertex paint módu – farebné úpravy. Na konci vyučovacej hodiny prebehla konzultácia postupov na rozpracovanom zadaní a hodnotenie dokončených prác.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Martin Kolčák. 14.1.2022
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	14.1.2022 Mgr. ant. Zolt Lukács
Podpis	