



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 Autorské právo
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	13.04.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Školský dvor
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Julian Bosák
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://supke.sk/
11. Manažérske zhrnutie: IKT - aplikácie	
<p>12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:</p> <p>Téma stretnutia: IKT – aplikácie</p> <p>Klub AP sme museli presunúť z učebne 123 na školský dvor. Vymieňali sme si skúsenosti s aplikovaním nových progresívnych metód. Zamerali sme sa na fotografiu. V tomto odbore je rozvoj technológii naviazaný aj na IKT. Snímky nasnímané väčšinou s baterkami fotoaparátu na mobiloch napríklad sú veľmi neprirodzene vyzerajúce v dôsledku nesúladu osvetlenia a teploty farieb medzi svetlom blesku a okolitým svetlom scény. Následne sa preto použije softvér na vykresľovanie obrázkov na vylepšenie obrázka do požadovaného vzhľadu alebo je potrebné urobiť niekoľko obrázkov v snahe o lepšie zachytenie. V tejto oblasti prebieha vývoj systému inteligentného osvetlenia, ktorý zahŕňa LED zdroje a senzor, ktorý študuje svetelné prostredie a rozhoduje o optimálnom svetle pre konkrétne aplikácie.</p> <p>Zaujala nás téma umelej inteligencie v umení. V roku 2016 Google financoval program umelej inteligencie, kedy skupina múzeí a výskumníkov v Holandsku odhalila portrét s názvom Ďalší Rembrandt, nové umelecké dielo vytvorené počítačom, ktorý analyzoval tisíce diel holandského umelca Rembrandta Harmenszoon van Rijna zo 17. storočia. Krátky román napísaný japonským počítačovým programom v roku 2016 sa dostal do druhého kola národnej literárnej ceny. A spoločnosť Deep Mind vytvorila softvér s umelou inteligenciou, ktorý dokáže generovať hudbu počúvaním nahrávok. V iných projektoch počítače písali básne, upravovali fotografie a dokonca skomponovali muzikál. Sme v dobe revolúcie tvorby tak rýchleho softvéru, že musíme prehodnocovať hranice medzi tvorivým procesom a naprogramovaným procesom.</p> <p>Dôsledky pre autorov, teda autorské právo sú vo sfére prisúdenia autorstva veľmi diskutabilné. Kreatívne diela majú nárok na ochranu autorských práv, ak sú originálne, pričom väčšina definícií originality vyžaduje autora – fyzickú osobu - človeka. Väčšina jurisdikcií vrátane Slovenska autorským právom môžu byť chránené iba diela vytvorené človekom. PC s umelou inteligenciou však už vytvorí diela tvorivým procesom.</p> <p>Máme za to, že zákony by mali riešiť aj tieto nové typy strojovo riadenej kreativity, pretože budúcnosť ukáže komerčné dôsledky tohto podceňovania dôsledkov digitalizácie. Umelá inteligencia sa už používa na vytváranie diel v hudbe, žurnalistike a hrách. Tieto diela by sa mali zákonne považovať za oslobodené od autorských práv, pretože ich nevytvoril ľudský autor.</p>	

13. Závery a odporúčania:

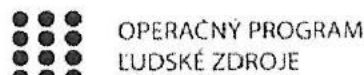
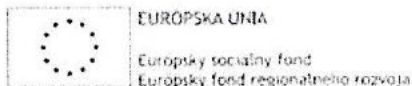
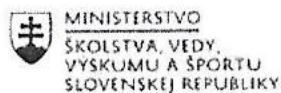
Udelenie autorských práv na diela vytvorené umelou inteligenciou zatiaľ nie je špecificky zakázané. Autorské právo patrí autorovi, ktorý dielo alebo softvér použil na vytvorenie svojho diela. Ale pokiaľ ide o algoritmy umelej inteligencie, ktoré sú schopné generovať dielo, je táto otázka nevyriešená. Príspevok používateľa ku kreatívnemu procesu môže byť jednoducho stlačenie tlačidla, aby stroj mohol robiť svoju prácu. Ide o podobnosť ako pri fotografickom diele.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Julian Bosák
15. Dátum	27.4.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. art. Zsolt Lukács
18. Dátum	28.4.2022
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:	312011AIU8
Názov pedagogického klubu:	Klub ŠUP Autorské právo

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: Chodba

Dátum konania stretnutia: 13.4.2022

Trvanie stretnutia: od 8:15 do 09:30

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Julián Bosák ✓		ŠUPKE
2.	Zuzana Samčíková ✓		ŠUPKE
3.	Julian Tupta ✓		ŠUPKE

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

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia

