

ZOZNAM UČITEĽOV A POČET "EXTRA HODIN" 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 ZoP ITMS2014+	NFP312011AIU8

Por. č.	Priezvisko	Meno	Názov vzdelávacej aktivity - "extra hodiny"	Škola	počet hod.za 1.mesiac	počet hod.za 2.mesiac	počet hod.za 3.mesiac	Spolu za štvrtrok
1.	Bednárová	Andrea	Vektorová grafika (O)	Škola umeleckého priemyslu	0	0	8	8
2.	Reváková	Lubica	UX Dizajn (DDA)	Škola umeleckého priemyslu	0	0	3	3
3.	Samčíková	Zuzana	Právna ochrana tvorby (ANI)	Škola umeleckého priemyslu	0	0	4	4
4.	Samčíková	Zuzana	Právna ochrana tvorby (FOT)	Škola umeleckého priemyslu	0	0	3	3
5.	Samčíková	Zuzana	Právna ochrana tvorby (DEX)	Škola umeleckého priemyslu	0	0	4	4
5.	Samčíková	Zuzana	Modelovanie 3D (PRV)	Škola umeleckého priemyslu	0	0	4	4
6.	Tupla	Julián	Počítačová grafika (SCE)	Škola umeleckého priemyslu	0	0	2	2
7.	Tupla	Julián	Rastrová grafika (DEX)	Škola umeleckého priemyslu	0	0	2	2
8.	Kočišová	Stanislava	Modelovanie 3D (KRM)	Škola umeleckého priemyslu	0	0	5	5
9.	Kočišová	Stanislava	Vektorová grafika (DEX)	Škola umeleckého priemyslu	0	0	3	3
10.	Kaboš	Matúš	Počítačová grafika (SCE)	Škola umeleckého priemyslu	0	0	2	2
11.	Kolčák	Martin	3D kresba (DIM)	Škola umeleckého priemyslu	0	0	3	3
Spolu					0	0	43	43



Meno štatutárneho orgánu prijímateľa :

Dátum vypracovania : 01.10.2021

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, 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	1.09.2021 – 30.9.2021
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> Názov predmetu: Počítačová grafika Odbor: Scénografia Počet odučených hodín v tomto období: 2 SEPTEMBER: 17.9.2021 – Oboznámenie žiakov s PC učebňou a zásadami pri práci s PC, so softvérom a systémovými požiadavkami na PC, inštalácia aktuálnej verzie programu. 24.9.2021 – Žiaci sa oboznámili s pracovným prostredím programu a s vytvorením nového súboru a postupom práce pri tvorbe 3D modelu z elementárnych geometrických telies. Praktická ukážka, výklad	

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Ing. arch. Matúš Kaboš, 5.10.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	5.10.2021 

**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	312011A1U8
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	1.09.2021 – 30.9.2021
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>	
Názov predmetu: Počítačová grafika Odbor: Scénografia Počet odučených hodín v tomto období: 2	
SEPTEMBER: 17.9.2021 – Oboznámenie žiakov s PC učebňou a zásadami pri práci s PC, so softvérom a systémovými požiadavkami na PC, inštalácia aktuálnej verzie programu. 24.9.2021 – Žiaci sa oboznámili s pracovným prostredím programu a s vytvorením nového súboru a postupom práce pri tvorbe 3D modelu z elementárnych geometrických telies. Praktická ukážka, výklad	

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Ing. arch. Matúš Kaboš, 5.10.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	8.10.2021 

**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	Andrea Bednárová
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.09.2021 – 30.9.2021
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: Vektorová grafika Odbor: odevný dizajn Počet odučených hodín v tomto období: 8	
SEPTEMBER: 9.9.2021 Zásady bezpečnosti pri práci Ako prvé sa žiaci oboznámili so zásadami bezpečnosti pri práci. Úvodom sa zoznamovali s vybavením Pc učebne, demonštrovali sme postupy manipulácie s Pc. Ďalej sa informovali na systémové požiadavky a výber Pc. Praktická ukážka, výklad. 16.9.2021 Základné pojmy Žiaci sa oboznámili s pojmi 2D a 3D grafiky, ich možnosťami na tvorbu a realizáciu/prezentáciu rôznych projektov. Vysvetlili sme základné zobrazovanie, formáty a mierky. Prestavili sme ACC a ponuku, ktorú budú využívať počas štúdia na škole. Praktická ukážka, výklad. 23.9.2021 Pracovná plocha (nastavenie, otvorenie nového súboru) Žiaci sa oboznámili s prípravou nového súboru - otvorenie, pomenovanie, možnosti nastavenia a ďalšie úpravy – rozmerov/formátov a počtov. Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. 30.9.2021 Pracovná plocha (nastavenie, otvorenie nového súboru) Žiaci si osvojovali prípravu a otvorenie nového/predošlého súboru - premenovanie, možnosti nastavenia a ďalšie úpravy – rozmerov/formátov a počtov.	

Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Andrea Bednárová, 4.10.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	8.10.2021
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	Andrea Bednárová
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.09.2021 – 30.9.2021
Správa o činnosti: <i>Ciel: 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: Vektorová grafika Odbor: odevný dizajn Počet odučených hodín v tomto období: 8	
SEPTEMBER: 9.9.2021 Zásady bezpečnosti pri práci Ako prvé sa žiaci oboznámili so zásadami bezpečnosti pri práci. Úvodom sa zoznamovali s vybavením Pc učebne, demonštrovali sme postupy manipulácie s Pc. Ďalej sa informovali na systémové požiadavky a výber Pc. Praktická ukážka, výklad. 16.9.2021 Základné pojmy Žiaci sa oboznámili s pojmami 2D a 3D grafiky, ich možnosťami na tvorbu a realizáciu/ prezentáciu rôznych projektov. Vysvetlili sme základné zobrazovanie, formáty a mierky. Prestavili sme ACC a ponuku, ktorú budú využívať počas štúdia na škole. Praktická ukážka, výklad. 23.9.2021 Pracovná plocha (nastavenie, otvorenie nového súboru) Žiaci sa oboznámili s prípravou nového súboru - otvorenie, pomenovanie, možnosti nastavenia a ďalšie úpravy – rozmerov/formátov a počtov. Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. 30.9.2021 Pracovná plocha (nastavenie, otvorenie nového súboru) Žiaci si osvojovali prípravu a otvorenie nového/predošlého súboru - premenovanie, možnosti nastavení a ďalšie úpravy – rozmerov/formátov a počtov.	

Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Andrea Bednárová, 4.10.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	8.10.2021
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	Mgr. Ľubica Reváková
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.09.2021 – 30.9.2021
<p><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</p> <p>Odbor: Dizajn digitálnych aplikácií</p> <p>Počet odučených hodín v tomto období: 3</p>	
<p>SEPTEMBER:</p> <p>8.9.2021 Význam, úlohy a ciele predmetu Prezentácia a diskusia.</p> <p>22.9.2021 Princípy design thinkingu Študenti sa na základe praktických cvičení naučia lepšie kreatívne myslieť, stanoviť si ciele a pracovať v skupinách Prezentácia, výklad a diskusia.</p> <p>29.9.2021 Metódy design thinkingu Študenti sa na základe praktických cvičení naučia lepšie kreatívne myslieť, stanoviť si ciele</p>	

a pracovať v skupinách
Prezentácia, výklad a diskusia.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Mgr. Ľubica Reváková, 30.9.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	<i>30.9.2021</i>
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	Mgr. Ľubica Reváková
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.09.2021 – 30.9.2021
<p><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</p> <p>Odbor: Dizajn digitálnych aplikácií</p> <p>Počet odučených hodín v tomto období: 3</p>	
<p>SEPTEMBER:</p> <p>8.9.2021 Význam, úlohy a ciele predmetu Prezentácia a diskusia.</p> <p>22.9.2021 Princípy design thinkingu Študenti sa na základe praktických cvičení naučia lepšie kreatívne myslieť, stanoviť si ciele a pracovať v skupinách Prezentácia, výklad a diskusia.</p> <p>29.9.2021 Metódy design thinkingu Študenti sa na základe praktických cvičení naučia lepšie kreatívne myslieť, stanoviť si ciele</p>	



a pracovať v skupinách
Prezentácia, výklad a diskusia.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Mgr. Ľubica Reváková, 30.9.2021
Podpis	[Redacted]
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	<i>[Handwritten signature]</i> 30.9.2021
Podpis	[Redacted]

**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 II. - extra hodiny
Obdobie vykonávanej činnosti	1.9.2021 – 30.9.2021
<p>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></p> <p>Názov predmetu: Právna ochrana tvorby Odbor: Fotografický dizajn Počet odučených hodín v tomto období: 3 Tento nový predmet sme spustili od septembra 2020 podľa rozvrhu. V období tretieho štvrt'roka teda apríl až máj, šlo o študentov 4. ročníka. V školskom roku 2021/22 sa bude predmet POT vyučovať v treťom ročníku, keďže je v treťom ročníku viac priestoru. Vyučovanie extra hodín prebehlo nasledujúco:</p> <p>SEPTEMBER</p> <p>08.09.2021 Duševné vlastníctvo. Základné pojmy a rozdelenie. V úvode prebehla motivácia formou diskusie o duševnom vlastníctve a ocenenia tvorivej práce umelcov. Prezentácia rozdelenia a vysvetlenia pojmov duševné vlastníctvo, autorské právo a priemyselno-právna ochrana, rozdiel medzi autorom a pôvodcom. Zhrnuli sme si informácie, každý povedal jednou vetou čo si zapamätal.</p> <p>22.9.2021 Autorské práva. Základné pojmy z autorského práva. História vzniku. Krátke zopakovanie formou otázok a rýchlych odpovedí. Výklad o vzniku autorského práva s prezentáciou a ukážkami z internetu. Prezentácia, výklad, demonštrácia príkladov na internete a diskusia o význame autorského práva.</p> <p>29.9.2021 Autorské práva. Osobnostné a majetkové práva.</p>	


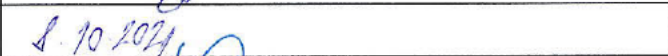
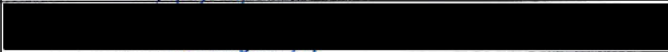
Krátke zopakovanie z predchádzajúcej hodiny ústnym frontálnym skúšaním. Výklad o rozdelení autorských práv na osobnostné a majetkové. Prezentácia, výklad a diskusia. Úvod o licenciách CC.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Zuzana Samčíková, 30.9.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	8.10.2021
Podpis	

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	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	1.9.2021 – 30.9.2021
<p>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></p> <p>Názov predmetu: Právna ochrana tvorby Odbor: Fotografický dizajn Počet odučených hodín v tomto období: 3 Tento nový predmet sme spustili od septembra 2020 podľa rozvrhu. V období tretieho štvrtroka teda apríl až máj, šlo o študentov 4. ročníka. V školskom roku 2021/22 sa bude predmet POT vyučovať v treťom ročníku, keďže je v treťom ročníku viac priestoru. Vyučovanie extra hodín prebehlo nasledujúco:</p>	
<p>SEPTEMBER</p> <p>08.09.2021 Duševné vlastníctvo. Základné pojmy a rozdelenie. V úvode prebehla motivácia formou diskusie o duševnom vlastníctve a ocenenia tvorivej práce umelcov. Prezentácia rozdelenia a vysvetlenia pojmov duševné vlastníctvo, autorské právo a priemyselno-právna ochrana, rozdiel medzi autorom a pôvodcom. Zhrnuli sme si informácie, každý povedal jednou vetou čo si zapamätal.</p> <p>22.9.2021 Autorské práva. Základné pojmy z autorského práva. História vzniku. Krátke zopakovanie formou otázok a rýchlych odpovedí. Výklad o vzniku autorského práva s prezentáciou a ukážkami z internetu. Prezentácia, výklad, demonštrácia príkladov na internete a diskusia o význame autorského práva.</p> <p>29.9.2021 Autorské práva. Osobnostné a majetkové práva.</p>	

Krátke zopakovanie z predchádzajúcej hodiny ústnym frontálnym skúšaním. Výklad o rozdelení autorských práv na osobnostné a majetkové. Prezentácia, výklad a diskusia. Úvod o licenciách CC.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Zuzana Samčíková, 30.9.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	8.10.2021 
Podpis	

**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	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	1.9.2021 – 30.9.2021
<p>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></p> <p>Názov predmetu: Právna ochrana tvorby Odbor: animovaná tvorba Počet odučených hodín v tomto období: 4 V školskom roku 2021/22 sa bude predmet POT vyučovať v 4. ročníku na odbore Animovaná tvorba. Vyučovanie extra hodín prebehlo nasledujúco:</p>	
<p>SEPTEMBER</p> <p>06.09.2021 Duševné vlastníctvo. Základné pojmy a rozdelenie. V úvode prebehla motivácia formou diskusie o duševnom vlastníctve a ocenenia tvorivej práce umelcov. Prezentácia rozdelenia a vysvetlenia pojmov duševné vlastníctvo, autorské právo a priemyselno-právna ochrana, rozdiel medzi autorom a pôvodcom. Zhrnuli sme si informácie, každý povedal jednou vetou čo si zapamätal.</p> <p>13.9.2021 Autorské práva. Základné pojmy z autorského práva. História vzniku. Odučené dištančne prostredníctvom MS Teams. Výklad o vzniku autorského práva s prezentáciou a ukážkami z internetu. Prezentácia, výklad, demonštrácia príkladov na internete a diskusia o význame autorského práva.</p> <p>20.9.2021 Autorské práva. Osobnostné a majetkové práva. Krátke zopakovanie rýchlymi otázkami a odpoveďami. Výklad o rozdelení autorských práv na osobnostné a majetkové. Prezentácia, výklad a diskusia. Úvod o licenciách CC.</p>	

27.9.2021 Autorské práva. Osobnostné a majetkové práva.

Krátke zopakovanie z predchádzajúcej hodiny ústnym frontálnym skúšaním. Práca s pracovným listom o licenciách CC – samostatná práca.



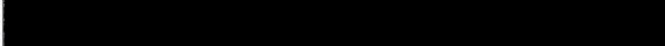
Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Zuzana Samčíková, 30.9.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	2. 10. 2021
Podpis	

**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	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	1.9.2021 – 30.9.2021
<p>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></p> <p>Názov predmetu: Právna ochrana tvorby Odbor: animovaná tvorba Počet odučených hodín v tomto období: 4 V školskom roku 2021/22 sa bude predmet POT vyučovať v 4. ročníku na odbore Animovaná tvorba. Vyučovanie extra hodín prebehlo nasledujúco:</p>	
<p>SEPTEMBER</p> <p>06.09.2021 Duševné vlastníctvo. Základné pojmy a rozdelenie. V úvode prebehla motivácia formou diskusie o duševnom vlastníctve a ocenenia tvorivej práce umelcov. Prezentácia rozdelenia a vysvetlenia pojmov duševné vlastníctvo, autorské právo a priemyselno-právna ochrana, rozdiel medzi autorom a pôvodcom. Zhrnuli sme si informácie, každý povedal jednou vetou čo si zapamätal.</p> <p>13.9.2021 Autorské práva. Základné pojmy z autorského práva. História vzniku. Odučené dištančne prostredníctvom MS Teams. Výklad o vzniku autorského práva s prezentáciou a ukázkami z internetu. Prezentácia, výklad, demonštrácia príkladov na internete a diskusia o význame autorského práva.</p> <p>20.9.2021 Autorské práva. Osobnostné a majetkové práva. Krátke zopakovanie rýchlymi otázkami a odpoveďami. Výklad o rozdelení autorských práv na osobnostné a majetkové. Prezentácia, výklad a diskusia. Úvod o licenciách CC.</p>	

27.9.2021 Autorské práva. Osobnostné a majetkové práva.

Krátke zopakovanie z predchádzajúcej hodiny ústnym frontálnym skúšaním. Práca s pracovným listom o licenciách CC – samostatná práca.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Zuzana Samčíková, 30.9.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	8.10.2021 
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	1.9.2021 – 30.9.2021
<p>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></p> <p>Názov predmetu: Právna ochrana tvorby Odbor: DEX Počet odučených hodín v tomto období: 4 V školskom roku 2021/22 sa bude predmet POT vyučovať v 4. ročníku, rovnako ako v minulom školskom roku. Vyučovanie extra hodín prebehlo nasledujúco:</p> <p>SEPTEMBER 09.09.2021 Duševné vlastníctvo. Základné pojmy a rozdelenie. V úvode prebehla motivácia formou diskusie o duševnom vlastníctve a ocenenia tvorivej práce umelcov. Prezentácia rozdelenia a vysvetlenia pojmov duševné vlastníctvo, autorské právo a priemyselno-právna ochrana, rozdiel medzi autorom a pôvodcom. Zhrnuli sme si informácie, každý povedal jednou vetou čo si zapamätal.</p> <p>16.9.2021 Autorské práva. Základné pojmy z autorského práva. História vzniku. Odučené dištančne prostredníctvom MS Teams. Výklad o vzniku autorského práva s prezentáciou a ukážkami z internetu. Prezentácia, výklad, demonštrácia príkladov na internete a diskusia o význame autorského práva.</p> <p>23.9.2021 Autorské práva. Osobnostné a majetkové práva. Krátke zopakovanie rýchlymi otázkami a odpoveďami. Výklad o rozdelení autorských práv na osobnostné a majetkové. Prezentácia, výklad a diskusia. Úvod o licenciách CC.</p>	

30.9.2021 Autorské práva. Osobnostné a majetkové práva.

Krátke zopakovanie z predchádzajúcej hodiny ústnym frontálnym skúšaním. Práca s pracovným listom o licenciách CC – samostatná práca.


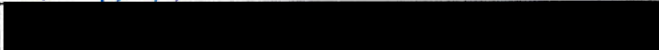
Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Zuzana Samčíková, 30.9.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	<i>Z. No. 2021</i>
Podpis	

**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 II. - extra hodiny
Obdobie vykonávanej činnosti	1.9.2021 – 30.9.2021
<p>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></p> <p>Názov predmetu: Právna ochrana tvorby Odbor: DEX Počet odučených hodín v tomto období: 4 V školskom roku 2021/22 sa bude predmet POT vyučovať v 4. ročníku, rovnako ako v minulom školskom roku. Vyučovanie extra hodín prebehlo nasledujúco:</p>	
<p>SEPTEMBER</p> <p>09.09.2021 Duševné vlastníctvo. Základné pojmy a rozdelenie. V úvode prebehla motivácia formou diskusie o duševnom vlastníctve a ocenenia tvorivej práce umelcov. Prezentácia rozdelenia a vysvetlenia pojmov duševné vlastníctvo, autorské právo a priemyselno-právna ochrana, rozdiel medzi autorom a pôvodcom. Zhrnuli sme si informácie, každý povedal jednou vetou čo si zapamätal.</p> <p>16.9.2021 Autorské práva. Základné pojmy z autorského práva. História vzniku. Odučené dištančne prostredníctvom MS Teams. Výklad o vzniku autorského práva s prezentáciou a ukázkami z internetu. Prezentácia, výklad, demonštrácia príkladov na internete a diskusia o význame autorského práva.</p> <p>23.9.2021 Autorské práva. Osobnostné a majetkové práva. Krátke zopakovanie rýchlymi otázkami a odpoveďami. Výklad o rozdelení autorských práv na osobnostné a majetkové. Prezentácia, výklad a diskusia. Úvod o licenciách CC.</p>	

30.9.2021 Autorské práva. Osobnostné a majetkové práva.

Krátke zopakovanie z predchádzajúcej hodiny ústnym frontálnym skúšaním. Práca s pracovným listom o licenciách CC – samostatná práca.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Zuzana Samčíková, 30.9.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	8.10.2021
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	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	1.9.2021 – 30.9.2021
<p>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: 4 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:</p>	
<p>SEPTEMBER</p> <p>8.9.2021 – žiaci sa zúčastnili exkurzie, hodina nebola odučená.</p> <p>22.09.2021 BOZP a zopakovanie 3D modelovania. Kontrola portfólií V úvode hodiny prebehlo poučenie o BOZP pri práci na PC. V programe Sketchup online sme si skontrolovali portfólio prác z minulého roka. Prezentácia a ukážky programov Twin Motion, Lumion a Blender, aby mali žiaci prehľad o modelovacích a vizualizačných programoch a ich výstupoch. Na druhej hodine sme diskutovali o výhodách a nevýhodách jednotlivých programov. Nainštalovali sme do školských PC program Blender, keďže ide o open source program s jednoduchým inštalovaním. Twin Motion má inštaláciu cez stránku Epic Games zložitejšiu na čas a aj vyžaduje inštaláciu Epic Games Launcher, následné prihlásenie do konta a potom inštalovanie. Teda prispôbením podmienkam dostupnosti softvéru v školskom prostredí, sme využili možnosť renderovania v programe Blender.</p>	

29.9.2021 Pokročilé 3D modelovanie. Realizácia vlastného návrhu pre exteriérový prvok do verejného priestoru.

Na prvej hodine žiaci samostatne modelovali vlastný projekt pre verejný priestor - autobusovú zastávku v programe Sketchup, čím si zopakovali učivo z predchádzajúceho ročníka a pracovali na pokročilom komplexnom modelovaní v určenom čase. Na druhej hodine si uložili vlastný projekt do formátu stl a otvorili v programe Blender. Predviedli sme si moduly Eevee a Cycles.

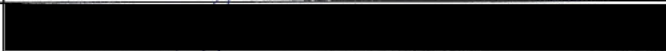

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Zuzana Samčíková, 30.9.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	L. 19. 2021
Podpis	

**Štvrt'ročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre
 štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba
 učiteľa/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 II. - extra hodiny
Obdobie vykonávanej činnosti	1.9.2021 – 30.9.2021
<p>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 prihladením 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: 4 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:</p>	
<p>SEPTEMBER</p> <p>8.9.2021 – žiaci sa zúčastnili exkurzie, hodina nebola odučená.</p> <p>22.09.2021 BOZP a zopakovanie 3D modelovania. Kontrola portfólií V úvode hodiny prebehlo poučenie o BOZP pri práci na PC. V programe Sketchup online sme si skontrolovali portfólio prác z minulého roka. Prezentácia a ukážky programov Twin Motion, Lumion a Blender, aby mali žiaci prehľad o modelovacích a vizualizačných programoch a ich výstupoch. Na druhej hodine sme diskutovali o výhodách a nevýhodách jednotlivých programov. Nainštalovali sme do školských PC program Blender, keďže ide o open source program s jednoduchým inštalovaním. Twin Motion má inštaláciu cez stránku Epic Games zložitejšiu na čas a aj vyžaduje inštaláciu Epic Games Launcher, následné prihlásenie do konta a potom inštalovanie. Teda prispôbením podmienkam dostupnosti softvéru v školskom prostredí, sme využili možnosť renderovania v programe Blender.</p>	



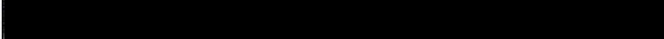
29.9.2021 Pokročilé 3D modelovanie. Realizácia vlastného návrhu pre exteriérový prvok do verejného priestoru.

Na prvej hodine žiaci samostatne modelovali vlastný projekt pre verejný priestor - autobusovú zastávku v programe Sketchup, čím si zopakovali učivo z predchádzajúceho ročníka a pracovali na pokročilom komplexnom modelovaní v určenom čase. Na druhej hodine si uložili vlastný projekt do formátu stl a otvorili v programe Blender. Predviedli sme si moduly Eevee a Cycles.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Zuzana Samčíková, 30.9.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	L. 10. 2021
Podpis	

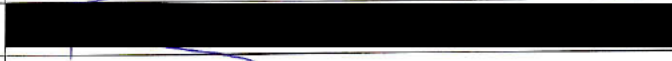

**Štvrtročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre
štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba
učiteľa/učiteľov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených
vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)**

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	1.09.2021 – 30.9.2021
Správa o činnosti: Názov predmetu: Rastrová grafika Odbor : Dizajn exteriéru 8613M00 Počet odučených hodín v tomto období: 2 hodiny	
SEPTEMBER: 07.09. Na hodine sme si ukázali práce spracované v software-i zameranom na vytváranie Rastrovej grafiky. Predviedli sme símožnosti „digitálnej maľby a kresby“. Na ukázkach sme porovnali výhody a nevýhody rastrovej grafiky a vektorovej grafiky. 21.09. Na druhej hodine sme sa podrobnejšie venovali téme rozlíšenia – DPI - Dot per Inch v rastrovej grafike a prebrali sme najčastejšie problémy s vysokým alebo nízkym rozlíšením. Prebrali sme typické tlačové a webové formáty a problematiku tlačových farebných výstupov a webových farebných výstupov v dvoch škálach – CMYK a RGB.	

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Julian Tupta
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	
Podpis	



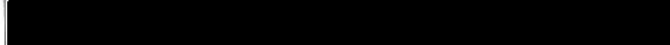
**Štvrt'ročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre
štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba
učiteľ/a/učiteľ'ov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených
vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)**

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	Julian Tupta
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.09.2021 – 30.9.2021
Správa o činnosti: Názov predmetu: Rastrová grafika Odbor : Dizajn exteriéru 8613M00 Počet odučených hodín v tomto období: 2 hodiny	
SEPTEMBER: 07.09. Na hodine sme si ukázali práce spracované v software-i zameranom na vytváranie Rastrovej grafiky. Predviedli sme simoznosti „digitálnej maľby a kresby“. Na ukážkach sme porovnali výhody a nevýhody rastrovej grafiky a vektorovej grafiky. 21.09. Na druhej hodine sme sa podrobnejšie venovali téme rozlíšenia – DPI - Dot per Inch v rastrovej grafike a prebrali sme najčastejšie problémy s vysokým alebo nízkym rozlíšením. Prebrali sme typické tlačové a webové formáty a problematiku tlačových farebných výstupov a webových farebných výstupov v dvoch škálach – CMYK a RGB.	

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Julian Tupta
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	<i>S. 10/2021</i>
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	Julian Tupta
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.09.2021 – 30.9.2021
Správa o činnosti: Názov predmetu: Počítačová grafika Odbor : Scénická tvorba a reprodukčná maľba 8642M02 Počet odučených hodín v tomto období: 2 hodiny	
SEPTEMBER: 20.09. Na hodine sme si ukázali výhody a nevýhody rastrovej grafiky. Možnosti „digitálnej maľby a kresby“. Porovnali sme výstupy rastrovej grafiky a vektorovej grafiky. 27.09. Podrobne sme rozoberali problematiku rozlíšenia – Dot per Inch v rastrovej grafike a prebrali sme najčastejšie problémy s vysokým alebo nízkym rozlíšením. Prebrali sme typické tlačové a webové formáty a problematiku tlačových farebných výstupov a webových farebných výstupov v dvoch škálach – CMYK a RGB.	

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Julian Tupta
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	
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	Julian Tupta
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.09.2021 – 30.9.2021
Správa o činnosti: Názov predmetu: Počítačová grafika Odbor : Scénická tvorba a reprodukčná maľba 8642M02 Počet odučených hodín v tomto období: 2 hodiny	
SEPTEMBER: 20.09. Na hodine sme si ukázali výhody a nevýhody rastrovej grafiky. Možnosti „digitálnej maľby a kresby“. Porovnali sme výstupy rastrovej grafiky a vektorovej grafiky. 27.09. Podrobne sme rozoberali problematiku rozlíšenia – Dot per Inch v rastrovej grafike a prebrali sme najčastejšie problémy s vysokým alebo nízkym rozlíšením. Prebrali sme typické tlačové a webové formáty a problematiku tlačových farebných výstupov a webových farebných výstupov v dvoch škálach – CMYK a RGB.	

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Julian Tupta
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	<i>1.10.2021</i>
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	Ing. arch. Stanislava Kočišová
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.09.2021 – 30.9.2021
<p>Správa o činnosti:</p> <p><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></p> <p>Názov predmetu: 3D Modelovanie Odbor: KRM Počet odučených hodín v tomto období: 5</p>	
<p>SEPTEMBER:</p> <p>10.9.2021 – Poučenie o práci s PC. Oboznámenie o softvérových požiadavkách na PC a vysvetlenie porovnania medzi softvérovým programom „Sketchup“ a webovou aplikáciou – ktorá je voľne dostupná a postačujúca pre odbor KRM. Ukážky a porovnanie výstupov z rôznych druhov 3D programov. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca.</p> <p>17.9.2021 – Zoznámenie s pracovným prostredím, vytvorenie nového súboru a systém ukladania v online priestore. Vytvorenie prvých priestorových tvarov a vysvetlenie pohybu a zobrazovanie v priestore 3D. Praktická ukážka, výklad.</p> <p>24.9.2021 – Zoznámenie s ďalšími funkciami v programe – kreslenie, štýly, entity info. Modelovanie podľa presných rozmerov, oboznámenie s mierkami. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca.</p>	

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Ing. arch. Stanislava Kočíšová, 4.10.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	4.10.2021
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	1.09.2021 – 30.9.2021
<p>Správa o činnosti:</p> <p><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></p> <p>Názov predmetu: 3D Modelovanie Odbor: KRM Počet odučených hodín v tomto období: 5</p>	
<p>SEPTEMBER:</p> <p>10.9.2021 – Poučenie o práci s PC. Oboznámenie o softvérových požiadavkách na PC a vysvetlenie porovnania medzi softvérovým programom „Sketchup“ a webovou aplikáciou – ktorá je voľne dostupná a postačujúca pre odbor KRM. Ukážky a porovnanie výstupov z rôznych druhov 3D programov. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca.</p> <p>17.9.2021 – Zoznámenie s pracovným prostredím, vytvorenie nového súboru a systém ukladania v online priestore. Vytvorenie prvých priestorových tvarov a vysvetlenie pohybu a zobrazovanie v priestore 3D. Praktická ukážka, výklad.</p> <p>24.9.2021 – Zoznámenie s ďalšími funkciami v programe – kreslenie, štýly, entity info. Modelovanie podľa presných rozmerov, oboznámenie s mierkami. Praktická ukážka, výklad, samostatná práca.</p>	

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Ing. arch. Stanislava Kočišová, 4.10.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	<i>S. Kočišová</i>
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	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	Ing. arch. Stanislava Kočišová
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.09.2021 – 30.9.2021
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: 3	
SEPTEMBER: 10.9.2021 – Oboznámenie žiakov s PC učebňou a zásadami pri práci s PC, so softvérom a systémovými požiadavkami na PC. Praktická ukážka, výklad 17.9.2021 – Žiaci sa oboznámili s pojmami počítačová grafika, a rozdielom medzi vektorovou a rastrovou grafikou. Praktická ukážka, výklad 24.9.2021 – Žiaci sa oboznámili s pracovným prostredím programu a s vytvorením nového súboru. Praktická ukážka, výklad	

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Ing. arch. Stanislava Kočišová, 4.10.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	<i>L. 10. 2021</i>
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	Ing. arch. Stanislava Kočišová
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.09.2021 – 30.9.2021
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: 3	
SEPTEMBER: 10.9.2021 – Oboznámenie žiakov s PC učebňou a zásadami pri práci s PC, so softvérom a systémovými požiadavkami na PC. Praktická ukážka, výklad 17.9.2021 – Žiaci sa oboznámili s pojmami počítačová grafika, a rozdielom medzi vektorovou a rastrovou grafikou. Praktická ukážka, výklad 24.9.2021 – Žiaci sa oboznámili s pracovným prostredím programu a s vytvorením nového súboru. Praktická ukážka, výklad	

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Ing. arch. Stanislava Kočišová, 4.10.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	<i>S. 10 2021</i>
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	Martin Kolčák
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1. štandardná stupnica jednotkových nákladov - typ II. - extra hodiny
Obdobie vykonávanej činnosti	1.9.2021 – 30.9.2021
<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: 3 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>SEPTEMBER</p> <p>13.09.2021 Ukážky prác. Žiakom bola predstavená základná funkcionálna a technologická pozadie rozhrania Grease pencil v programe Blender. Súčasne, formou premietania ukážok hotových realizácií, sme analyzovali jednotlivé možnosti technológie 3D kresby pre konkrétne prípady využitia v budúcej tvorbe. Prezentácia bola rozdelená na krátke bloky, medzi ktorými bol priestor na otázky a následnú diskusiu.</p> <p>20.9.2021 Základné ovládanie - ťahy. Krátke zopakovanie formou otázok a rýchlych odpovedí. Projekcia základných funkcionalít ovládania a súčasne prezentácia ťahov 3D kresby v priestore. Žiaci si priamo v programe skúšali prezentovanú tému, podľa premietaných inštrukcií.</p> <p>27.9.2021 Základné ovládanie – pohyb a objekty. Krátke zopakovanie formou rýchlej škie / nastavenia štetca. Prezentácia rozšíreného ovládania rozhrania grease pencil. Identifikácia kresby v priestore a jej aplikácia na konkrétnu hĺbkovú</p>	

úroveň. Prezentovaná téma bola žiakmi priamo skúšaná súčasne s projekciou, viackrát vznikol priestor na diskusiu.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Martin Kolčák, 30.9.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	Mgr. Art Zsolt Lukacs 8.10.2021
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	Martin Kolčák
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1. štandardná stupnica jednotkových nákladov - typ II. - extra hodiny
Obdobie vykonávanej činnosti	1.9.2021 – 30.9.2021
<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: 3 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>SEPTEMBER</p> <p>13.09.2021 Ukážky prác. Žiakom bola predstavená základná funkcionálna a technologická pozadie rozhrania Grease pencil v programe Blender. Súčasne, formou premietania ukážok hotových realizácií, sme analyzovali jednotlivé možnosti technológie 3D kresby pre konkrétne prípady využitia v budúcej tvorbe. Prezentácia bola rozdelená na krátke bloky, medzi ktorými bol priestor na otázky a následnú diskusiu.</p> <p>20.9.2021 Základné ovládanie - ťahy. Krátke zopakovanie formou otázok a rýchlych odpovedí. Projekcia základných funkcionalít ovládania a súčasne prezentácia ťahov 3D kresby v priestore. Žiaci si priamo v programe skúšali prezentovanú tému, podľa premietaných inštrukcií.</p> <p>27.9.2021 Základné ovládanie – pohyb a objekty. Krátke zopakovanie formou rýchlej škice / nastavenia štetca. Prezentácia rozšíreného ovládania rozhrania grease pencil. Identifikácia kresby v priestore a jej aplikácia na konkrétnu hĺbkovú</p>	

úroveň. Presentovaná téma bola žiakmi priamo skúšaná súčasne s projekciou, viackrát vznikol priestor na diskusiu.

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	Martin Kolčák, 30.9.2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	Mgr. Art. Šolt + Lukacs 8.10.2021
Podpis	