

Učebné osnovy 2526 Multimédiá v2



Inovácie v odbore

Profil absolventa:

Tvorca novej éry digitálneho obsahu

- Ovláda 2D/3D grafiku, animáciu, kameru, zvuk, video aj web
- Vie navrhovať zážitky - extended reality XR - Virtuálna, Augmented a Mixed Reality, 360°.video
- Rozumie programovaniu, sieťam a modernému multimedialnému workflow
- Dokáže vytvoriť komplexný hybridný projekt od nápadu po prezentáciu

- Vie pracovať s AI a generatívnymi nástrojmi
- Ovláda tímovú komunikáciu, projektové riadenie a mediálny prejav
- Má reálne portfólio, pripravený do praxe

"Absolvent = vizuálny stratég + technológ + digitálny inovátor."

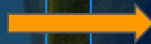
Porovnanie starého a nového sylabu



Tri pôvodné bloky predmetov:

- Elektronika
- Digitálna technika
- Multimédiá

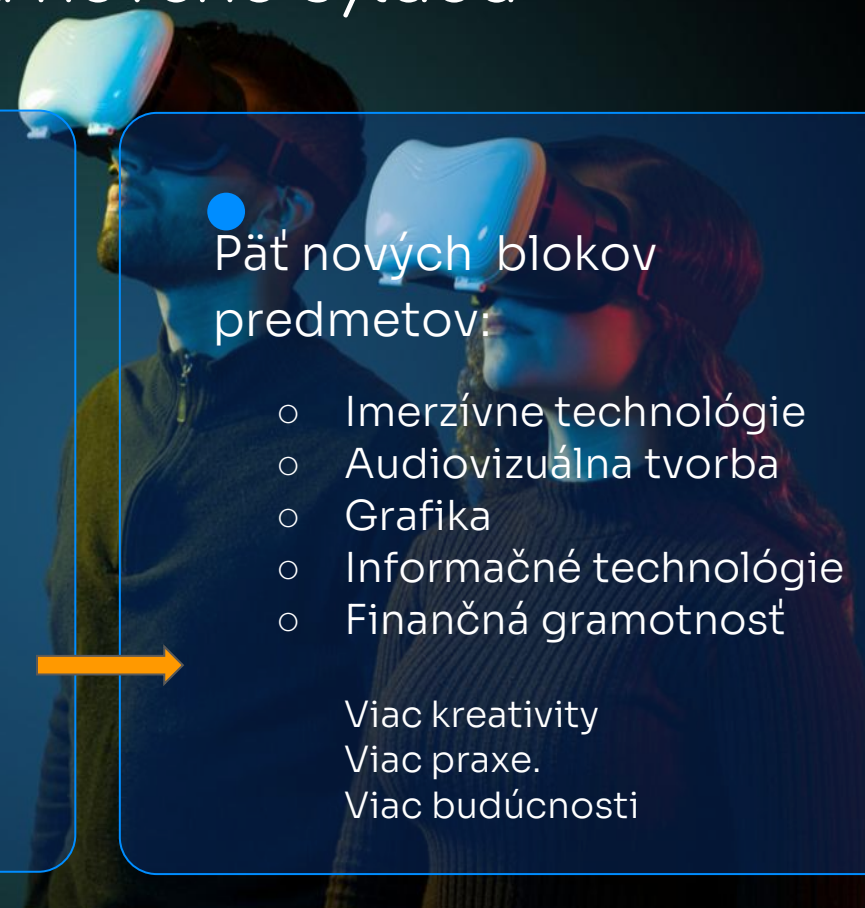
Z troch pilierov na päť.



Päť nových blokov predmetov:

- Imerzívne technológie
- Audiovizuálna tvorba
- Grafika
- Informačné technológie
- Finančná gramotnosť

Viac kreativity
Viac praxe.
Viac budúcnosti



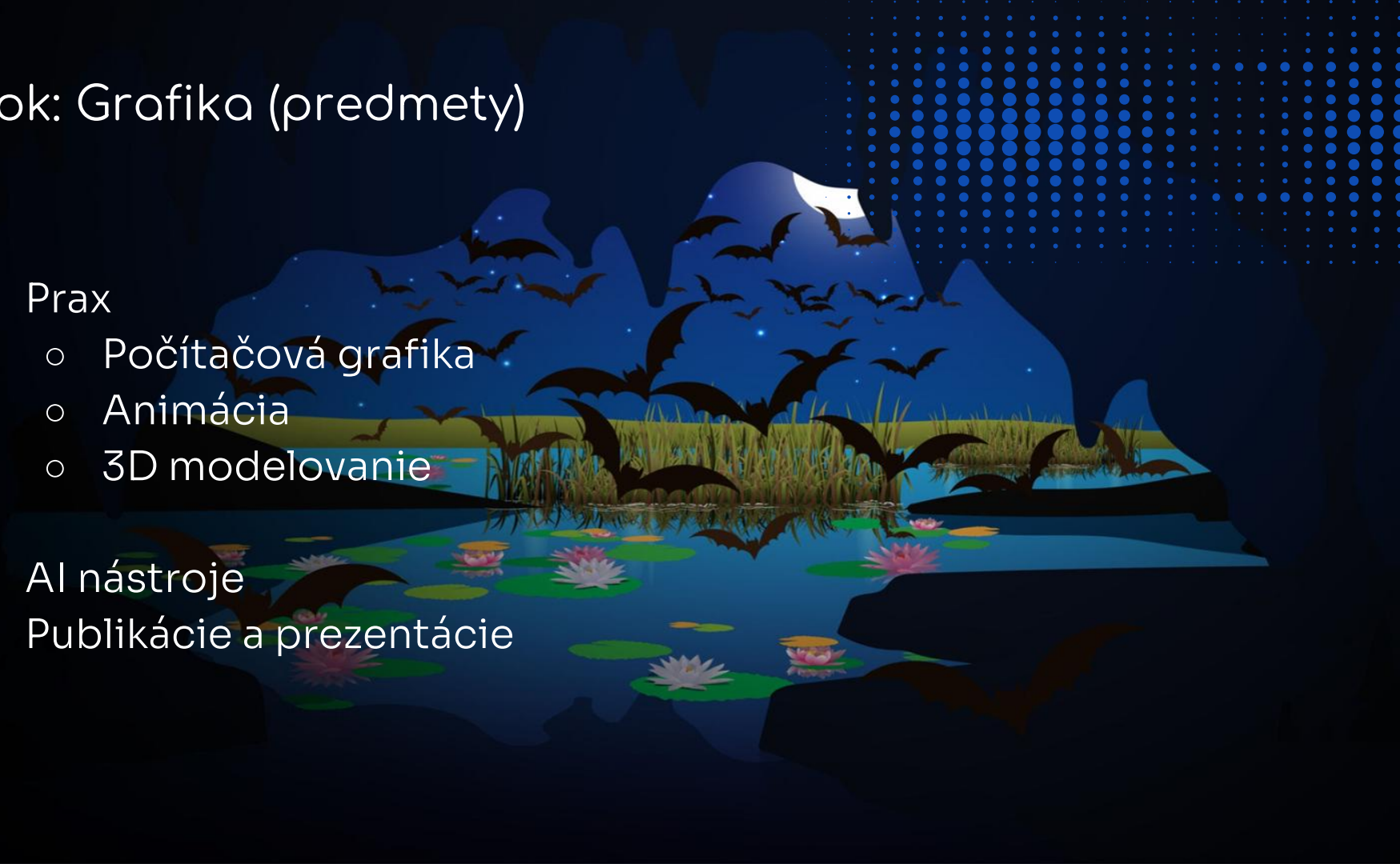
5 blokov predmetov:

- Imerzívne technológie
- Audiovizuálna tvorba
- Grafika
- Informačné technológie
- Finančná gramotnosť

"Odbor rozdelený tak, ako funguje dnešná digitálna práca."

Blok: Grafika (predmety)

- Prax
 - Počítačová grafika
 - Animácia
 - 3D modelovanie
- AI nástroje
- Publikácie a prezentácie

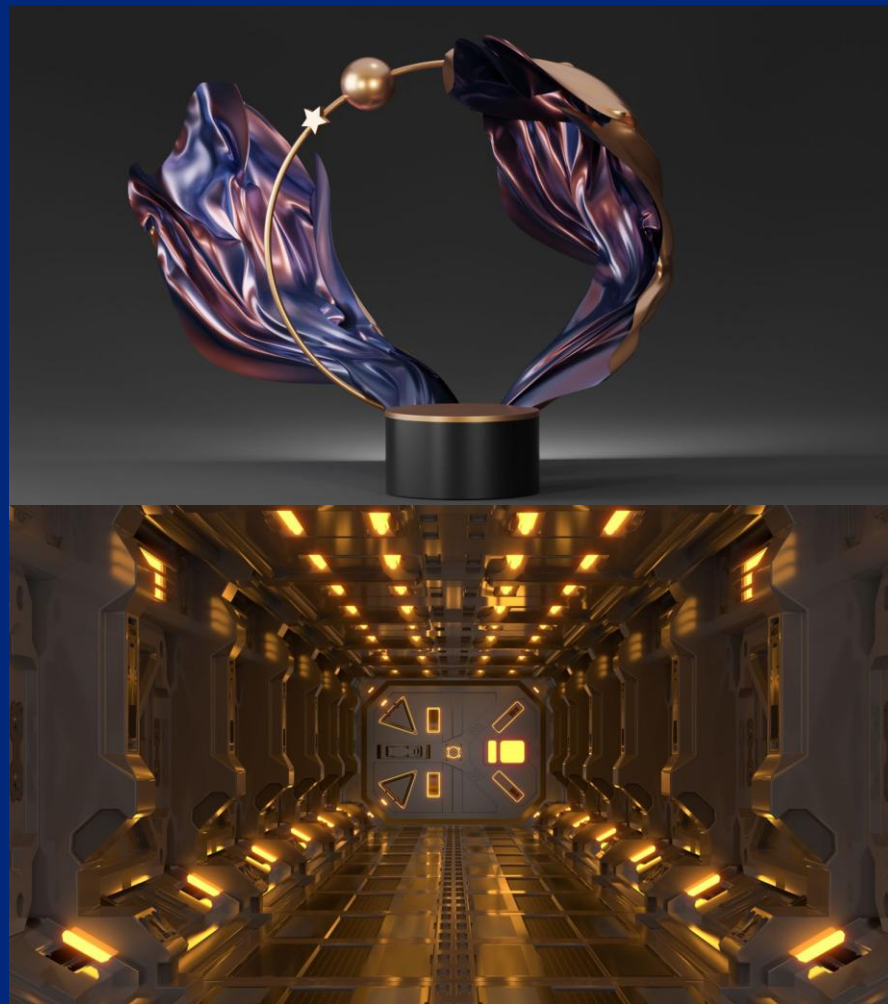


Blok: Grafika (kompetencie)

- Tvorba 2D a 3D vizuálov
- Práca s grafickými softvérmi
Adobe, Blender, Figma

- Tvorba animácií
- Dizajn vizuálnej identity

"Grafika: od skice
po profesionálny vizuál."



Blok: Audiovizuálna tvorba (predmety)

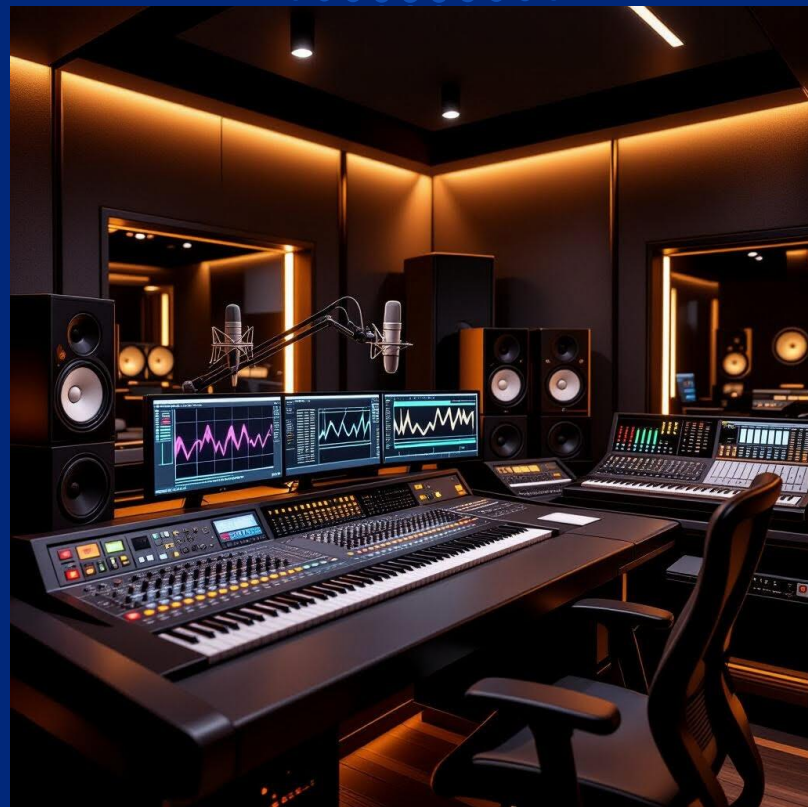
- Video
- Audio
- AV tvorba
- Kompozície
- Multimédiá



Blok: Audiovizuálna tvorba (kompetencie)

- Kamera, svetlo, zvuk
- Fotografia
- Mix, mastering zvuku
- Komponovanie hudby
- Filmové a vizuálne efekty
- Kompletná AV produkcia

"Video, ktoré nielen vidíš.
Video, ktoré cítiš."





Blok:

Imerzívne technológie (predmety)

- Imerzívne technológie XR (VR/AR/MR/360)
1. až 4. ročník
- Projekcie

Blok: Imerzívne technológie (kompetencie)

- Tvorba VR/AR/MR aplikácií
- Práca s XR hardvérom a senzormi
- Interakcia: gestá, hlas, pohľad
- 360° video
- Unity / Unreal Engine
- Interaktívne XR systémy
- Hybridné eventy
- Dronové show
- Multiuser prostredia a 3D UX
- Veľkoformátové projekcie
- Hologram



Blok: Informačné technológie (predmety)

- Programovanie
- Sieťové technológie
- Serverové technológie
- Aplikovaná informatika
- Web
- Mobilné aplikácie



Blok: Informačné technológie (kompetencie)

- Procedurálne a objektové programovanie a algoritmy
- Porozumenie IT infraštruktúre, architektúre PC a sietí
- Tvorba webu a interaktívnych riešení, vizualizácia dát
- Plánovanie a riadenie projektov

"IT: technické srdce multimedialnej tvorby."

Blok: Finančná gramotnosť (predmety)

- Finančná gramotnosť
- Komunikácia a právo
- Technická angličtina

Blok: Finančná gramotnosť (kompetencie)

- Rozumie peniazom a budgetom
- Vie naceniť projekt a prácu
- Vie prezentovať a komunikovať
- Pripravený na freelancing aj podnikanie
- Mediálna komunikácia
- Prezentačné zručnosti
- Osobný a projektový rozpočet
- Zákony, dane

"Zručnosti, ktoré rozhodujú o úspechu v praxi."



Kde sa absolvent uplatní?

- Grafické a reklamné štúdiá
- Filmová a zvuková produkcia
- VR/AR/MR firmy
- Herný priemysel
- Web a digitálne agentúry
- Eventové a projekčné štúdiá
- 3D vizualizácie, animácie
- Marketing, sociálne siete, obsahová tvorba
- Freelancing a vlastné projekty



"Tvorca, ktorý sa nestratí. Odbor, ktorý má budúcnosť."

Uplatnenie absolventa v praxi

„Staň sa tvorcom sveta, ktorý ešte len vzniká“

- XR vývojár / dizajnér
- Špecialista projekčného a dronového mappingu
- Dizajnér interaktívnych inštalácií a event technológií
- Virtuálny architekt a 3D vizualizátor
- Multimediálny stratég značky
- Unity/Unreal vývojár
- Tvorca 360° videa a projekcií
- AI obsahový kurátor
- Technológ pre syntézu reči a obrazu