

# ČO SA V ŠKOLE DIZAJNU NAUČÍŠ?

## MATURITNÉ ŠTÚDIUM:

### 8294 M 03 Obrazová a zvuková tvorba - virtuálna grafika

- základné princípy filmovej reči, audiovizuálnej tvorby, 2D a 3D počítačovej grafiky
- poznať problematiku výroby audiovizuálneho diela od prípravných fáz až po obrazovú a zvukovú postprodukciu
- používať filmovú, televíznu, fotografickú a zvukovú techniku
- uplatniť metódy počítačovej grafiky v oblastiach umeleckej tvorby
- pracovať s programami ako Adobe Premiere Pro, Adobe Audition, Adobe After Effects, Celtx

- pracovať samostatne aj v tíme (štábe)
- orientovať sa v dejinách umenia, filmu a audiovizuálnych médií
- prezentovať (slovne aj graficky) svoje výtvarné myšlienky a koncepcie
- základné vedomosti z ekonomiky a marketingu

### 8259 M Animovaná tvorba

- vytvoriť krátky animovaný film
- nakrúcať a zvládnuť tradičné animačné techniky
- vymyslieť a urobiť kreslenú a počítačovú animáciu
- navrhnúť a zrealizovať kompletný reklamný spot či flash banner
- vymyslieť a vytvoriť vizuál pre televíznu grafiku – znelku a jingle
- výborne kresliť, modelovať, vyrábať si vlastné rekvizity
- používať programy Photoshop, After Effects, TV paint, 3D Max
- navrhnúť animované prvky v internetovom prostredí

- pracovať samostatne aj vo filmovom štábe
- ponúkať originálne príbehy a filmové scenáre
- sebavedomo si obhájiť svoju prácu a prezentovať svoje portfólio
- orientovať sa v dejinách výtvarného umenia, filmu a animovanej tvorby

### 8299 M Dizajn interiéru

- vymyslieť a navrhnúť dispozíciu bytového interiéru
- vymyslieť a navrhnúť jednoduché prvky interiéru
- zamerať jednoduchý interiérový priestor a vytvoriť výkres pôvodného stavu
- používať programy ako AutoCAD, SketchUp, Photoshop
- základné technické poznatky z architektúry a stavebníctva
- výborne kresliť podľa skutočnosti a zvládnuť tradičné kresliarske techniky
- kresbou vyjadriť návrh priestoru a jeho prvkov
- mať rozhľad medzi dizajnérskymi firmami
- vytvoriť reprezentatívny plagát, prezentáciu a portfólio svojej práce

- analyticky, technicky a kreatívne myslieť
- vytvárať premyslené a funkčné návrhy
- sebavedomo prezentovať výstupy svojej práce
- logicky si obhájiť svoj návrh
- mať prehľad v dianí na poli interiéru, architektúry a umenia

### 8221 M 05 Dizajn – Priemyselný dizajn

- navrhnúť, vytvoriť technickú dokumentáciu a vyrobiť jednoduchý produkt pre odvetvie transportu alebo športu (sánky, kolobežka, bicykel), nábytkárskeho priemyslu (svietidlo, stolička, vešiak, zrkadlo, stôl) spotrebného priemyslu (kuchynské náradie, príbor, nádoby, fľaše, doplnky, hodiny) a ďalších odvetví priemyselného dizajnu
- používať programy ako AutoCAD, SketchUp, Photoshop na výbornej úrovni
- uplatňovať vo svojej práci klasické i najnovšie výtvarné postupy a techniky
- kresliť a modelovať, pracovať s 2D a 3D počítačovými programami
- poznať a využívať v navrhovaní a realizácii produktov rozmanité povrchy, materiály, štruktúry, technologické a výrobné postupy či inovatívne myšlienky a poznatky zo svojho odboru

- kriticky, technicky a kreatívne myslieť
- vytvárať premyslené a funkčné návrhy
- multimediálne prezentovať výstupy svojej práce

- mať rozhľad a cit na poli priemyselného dizajnu a umenia

### 8296 M Grafický dizajn

- používať programy ako Photoshop, InDesign, Ilustrator, AfterEffects, Dreamweaver HTML, CSS, PHP na pokročilej úrovni
- zvládnuť základné postupy pri práci: idea/skica/selekcia/finálny návrh/realizácia/dokumentácia
- princípy figurálnej kresby a zvládnuť tradičné grafické techniky: tlač – hĺbka a plocha
- navrhnúť a pripraviť grafické dáta pre plagát, leták, časopis, knihu, katalóg, billboard
- navrhnúť a zrealizovať kompletnú vizuálnu identitu firmy, logo, vizitku, reklamné predmety
- realizovať samostatne zákazku pre zadávateľa
- navrhnúť webstránku a animované prvky v internetovom prostredí
- technické zručnosti ovládania termolisu, tlačiarne, skenera, plotru, cnc fréz, 3D tlačiarne

- pracovať samostatne aj v tíme
- pohotovo riešiť neočakávané situácie
- ponúkať originálne riešenia
- byť primerane (seba)kritický
- sebavedomo si obhájiť svoju prácu
- navrhovať kreatívne technické a materiálové riešenia

### 8221 M 11 Dizajn – Grafický a priestorový dizajn

- používať programy Photoshop, InDesign, Ilustrator, AdobePremiere, Sketchup, Blender na pokročilej úrovni
- zvládnuť základné postupy pri práci: idea/skica/selekcia/finálny návrh/realizácia/dokumentácia
- princípy figurálnej kresby a zvládnuť tradičné grafické techniky: tlač – hĺbka a plocha
- navrhnúť a pripraviť grafické dáta pre plagát, leták, časopis, knihu, katalóg, billboard
- navrhnúť a zrealizovať kompletnú vizuálnu identitu firmy, logo, vizitku, reklamné predmety
- vymyslieť a vytvoriť vizuál pre komerčnú sféru od obalu keksov po potlač autobusu
- navrhnúť výstavný stánok, showroom alebo výklad obchodu
- navrhovať dizajnové výtvarné riešenia v exteriéri

- pracovať samostatne aj v tíme
- pohotovo riešiť neočakávané situácie
- originálne riešiť zadania klientov
- byť primerane (seba)kritický a iniciatívny
- sebavedomo si obhájiť svoju prácu

### 8298 M Odevný dizajn

- navrhnúť a zhotoviť odev a odevnú kolekciu
- zhotoviť strih odevu v mierke individuálnych veľkostí človeka a v mierke 1:5
- zrealizovať základné časti odevov ako je sukňa, blúzka, nohavice, sako a ďalšie
- aplikovať historický odev alebo jeho detaily v súčasnom odevnom dizajne
- aplikovať etnický odev alebo jeho detaily v súčasnom odevnom dizajne
- vybrať alebo zhotoviť si vhodný materiál
- aplikovať tradičné i nové techniky ako je výšivka, čipka, sieťotlač, malba na textil a pod.
- ovládať grafické programy

- použiť trendy stylingu v tvorbe a prezentácii odevov
- kreatívne zhodnotiť vo svojej tvorbe aktuálne trendy v odevnom dizajne
- spracovať fotodokumentáciu, vytvoriť plagát, prezentáciu a portfólio svojej práce
- prezentovať vlastné modely na výstave a módnjej prehliadke
- mať prehľad v dejinách odievania a dejinách umenia

### 8297 M Fotografický dizajn

- poznať technologické postupy klasickej fotografie a technológiu digitálnej fotografie
- vedieť uplatniť variabilné technologické postupy v tvorivom procese a realizácii zákaziek
- pružne vytvoriť výtvarný návrh a jeho realizáciu v danom časovom limite
- používať tradičné i moderné výrazové prostriedky
- poznať jednotlivé druhy fotografie a ich špecifiká (od reklamnej, cez dokumentárnu až po voľnú výtvarnú fotografiu) a vedieť ich aplikovať vo svojej práci
- rutinne ovládať programy ako Adobe Photoshop, Ado-

- be Illustrator, Adobe InDesign
- zvládnuť technickú prípravu zákazky pre finálnu výrobu – tlač
- mať prehľad o možnostiach, uplatnení a využití písma v grafickom a fotografickom dizajne
- technológiu a kreatívne princípy videotvorby, prácu s videotechnikou, spracovanie záznamu s využitím dostupných počítačových technológií
- pracovať kvalitne, originálne, komplexne a rýchlo
- mať prehľad v dejinách umenia a histórii fotografie
- analyzovať a vo vlastnej práci aplikovať súčasné trendy vizuálnej komunikácie
- kultivovane a rozmanitými spôsobmi prezentovať svoju prácu

## VYŠŠIE ODBORNÉ ŠTÚDIUM:

### 8291 Q Odevný a textilný dizajn

- samostatne navrhnúť a zhotoviť odev a odevnú kolekciu
- samostatne vytvoriť strihy a nákresy odevov a ich modelovú úpravu podľa vopred zvoleného materiálu a nákresu, vhodne kombinovať a kreatívne využívať rôzne textilné i alternatívne materiály pri tvorbe odevu
- samostatne vytvoriť výtvarný návrh, potrebnú dokumentáciu a jej realizáciu v časovom limite
- zvládnuť základné textilné ručné techniky
- ovládať rôzne druhy šijacích strojov a obsluhovať špeciálne stroje a žehliacu techniku
- uplatniť technologické poznatky v tvorivom procese a realizácii zákaziek s ohľadom na použité materiály, technické, estetické a ekonomické požiadavky
- tvoriť tak, aby ste neškodili životnému prostrediu
- ovládať grafické programy

- analyzovať a hodnotiť produkty odevného a textilného dizajnu z technologického, funkčného, estetického a ekologického hľadiska
- vyhľadávať a aplikovať nové poznatky z odboru vo vlastnej práci
- multimediálne zaznamenávať, spracovávať a kultivovane prezentovať vlastnú tvorbu formou portfólia, výstavy alebo módnjej prehliadky
- mať prehľad v dejinách odievania a dejinách umenia
- základné vedomosti z ekonomiky a marketingu, aby ste si mohli založiť vlastnú značku

### 8275 Q Interiérový dizajn

- používať programy ako AutoCAD, SketchUp, Photoshop na pokročilej úrovni
- využívať technické poznatky z architektúry a stavebníctva
- výborne kresliť podľa skutočnosti a kresbou vyjadriť návrh priestoru v celku aj v detaile
- zamerať zložitejší interiérový priestor a vytvoriť výkres pôvodného stavu
- vymyslieť a navrhnúť dispozíciu bytového aj verejného interiéru
- vymyslieť a navrhnúť kompletnú štúdiu interiéru
- vymyslieť a navrhnúť dekoráciu a scénografiu rozmanitých podujatí
- orientovať sa medzi firmami spolupracujúcimi s interiérovými dizajnérmi
- vytvoriť reprezentatívny plagát, prezentáciu a portfólio svojej práce

- kriticky, technicky a kreatívne myslieť
- výborne analyzovať zadania
- vytvárať premyslené a funkčné návrhy
- viest s klientom dialóg k spokojnosti všetkých zúčastnených
- sebavedomo prezentovať výstupy svojej práce
- mať rozhľad a cit na poli interiéru, architektúry a umenia

### 8259 Q Animovaná tvorba

- vytvoriť animovaný alebo hraný film
- nakrúcať a zvládnuť tradičné animačné techniky
- vymyslieť a urobiť kreslenú a počítačovú 2D a 3D animáciu
- navrhnúť a zrealizovať flash banner, prvky virtuálnej grafiky, znelky, jingle, hudobné videoklipy, reklamy, upútavky
- aplikovať v praxi princípy scenáristickej tvorby, dramaturgie, réžie, strihu, zvuku, produkcie a distribúcie audiovizuálneho diela
- výborne kresliť, modelovať, vyrábať si vlastné rekvizity
- používať programy Photoshop, After Effects, TV paint, 3D Max
- navrhnúť animované prvky v internetovom prostredí

- základné právne normy a terminológiu z odborov audiovizia a animácia
- pracovať samostatne aj vo filmovom štábe

- ponúkať originálne príbehy a filmové scenáre
- sebavedomo si obhájiť svoju prácu a prezentovať svoje portfólio
- mať prehľad v dejinách výtvarného umenia, filmu a animovanej tvorby

### 8263 Q Fotografia - žurnalistická fotografia

- profesionálne fotografovať
- uplatňovať vedomosti a praktické zručnosti v oblasti žánrov a zákonitosti žurnalistickej fotografie, vytvárať kvalitný fotografický, textový a video obsah, ktorým dokážete komplexne reagovať na požiadavky mediálneho trhu
- poznať jednotlivé druhy fotografie a ich špecifiká (od reklamnej, cez dokumentárnu a žurnalistickú až po voľnú výtvarnú fotografiu) a vedieť ich aplikovať vo svojej práci
- poznať technologické postupy klasickej fotografie a technológiu digitálnej fotografie
- samostatne vytvoriť výtvarný návrh, potrebnú dokumentáciu a jej realizáciu v danom časovom limite
- navrhovať grafické riešenia a realizovať jednotlivé formy grafického dizajnu s využitím fotografie
- vytvárať a digitalizovať obraz, video, zvuk, animácie a spracovávať ich v príslušných počítačových programoch (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere)
- ovládať princípy tvorby videa, poznať technológiu videotvorby, prácu s videotechnikou, a spracovaním záznamu s využitím dostupných technológií

- pracovať kvalitne, originálne, komplexne a rýchlo
- mať prehľad v dejinách umenia, histórii a súčasnosti fotografie
- analyzovať a vo vlastnej práci aplikovať súčasné trendy vizuálnej komunikácie
- kultivovane a rozmanitými spôsobmi prezentovať svoju tvorbu
- využívať právne normy v podnikaní vo svojom odbore, posudzovať podnikateľské príležitosti a konfrontovať ich so svojimi možnosťami

### 8258 Q Filmová a mediálna tvorba

- používať na profesionálnej úrovni filmovú reč, odbornú terminológiu a techniky
- pracovať s výrazovými prostriedkami filmu a pohyblivého obrazu
- orientovať sa v problematike výroby audiovizuálnych a iných multimediálnych diel (od preprodukcie po postprodukciu)
- pravidlá strihovej a zvukovej skladby, metódy kameramskej tvorby
- používať filmovú, televíznu, fotografickú a zvukovú techniku
- pracovať s programami ako Adobe Premiere Pro, Adobe Audition, Adobe After Effects, Celtx

- pracovať samostatne aj v tíme, vo filmovom i televíznom štábe
- orientovať sa v dejinách umenia, filmu a audiovizuálnych médií
- projektovať svoje myšlienky do scenárov, storyboardov
- osvojiť si základné vedomosti z reklamnej tvorby a marketingu

### 8293 Q Grafiká vizuálnych komunikácií

- používať programy ako Photoshop, InDesign, Ilustrator, AfterEffects, HTML, CSS na pokročilej úrovni
- zvládnuť základné postupy pri práci: idea/skica/selekcia/finálny návrh/realizácia/dokumentácia
- princípy figurálnej kresby a zvládnuť tradičné grafické techniky: tlač – hĺbka a plocha
- navrhnúť a pripraviť grafické dáta pre plagát, leták, časopis, knihu, katalóg, billboard
- navrhnúť a zrealizovať kompletnú vizuálnu identitu firmy, logo, vizitku, reklamné predmety
- realizovať samostatne zákazku pre zadávateľa
- navrhnúť webstránku a animované prvky v internetovom prostredí
- vymyslieť a vytvoriť vizuál pre komerčnú sféru od obalu keksov po potlač autobusu
- navrhnúť výstavný stánok, showroom alebo výklad obchodu
- navrhovať dizajnové výtvarné riešenia v exteriéri
- technické zručnosti ovládania termolisu, tlačiarne, skenera, plotru, cnc fréz

- pracovať samostatne a v tíme
- pohotovo riešiť neočakávané situácie
- ponúkať originálne riešenia
- byť primerane (seba)kritický
- sebavedomo si obhájiť svoju prácu
- navrhovať kreatívne technické a materiálové riešenia

PRIHLÁŠKU NA ŠTÚDIUM, TERMÍNY  
PRIJÍMACÍCH SKÚŠOK A ĎALŠIE  
INFORMÁCIE NÁJDETE NA STRÁNKE  
[WWW.SKOLADESIGNU.SK](http://WWW.SKOLADESIGNU.SK)

Kontakt:  
Súkromná stredná  
umelecká škola dizajnu  
Ivanská cesta 21  
821 04 Bratislava

[www.skoladesignu.sk](http://www.skoladesignu.sk)  
+421 (2) 434 108 02  
[ssus@ssus.sk](mailto:ssus@ssus.sk)



# SKOLADESIGNU.SK

# INFORM