

## MATERIÁLNE VYBAVENIE ŠKOLY

- 11 učební výpočtovej techniky, 2 fotoateliéry s počítačmi, 2 fotokomory, zvukové štúdio, 8 interaktívnych tabúl, grafická dielňa, drevárska dielňa, 3 dizajnérske ateliéry, 2 učebne dejín výtvarnej kultúry, 4 ateliéry figurálnej kresby, kresliareň, učebňa výtvarnej prípravy, animačná dielňa, sádrovňa, modelovňa, šijacie dielne, telocvičňa, knižnica, konferenčná miestnosť, spoločenská miestnosť

## POČÍTAČOVÁ GRAMOTNOSŤ

Žiak sa naučí používať:

- operačný systém Windows 10, balík Microsoft Office 2016,
- program Caledo, Modaris a Diamino v rámci LECTRA SYSTÉMES – špeciálny konštrukčný, polohovací a modelovací program pre konštrukciu odevov,
- na odborných predmetoch sa naučí používať grafické programy: Adobe: Illustrator, Photoshop, InDesign, Premiere Pro, After Effects, Dreamweaver, 3D Studio MAX, Cinema 4D, Animate, Unreal Engine 4
- na technickom kreslení sa používa program Auto Cad,
- vizualizácie na dizajne interiéru sa realizujú v programe RHINOCEROS,
- žiaci majú možnosť využívať vo svojom voľnom čase školský INTERNET zdarma.

## MIMOŠKOLSKÁ ČINNOSŤ

- v rámci mimoškolskej činnosti sa žiaci zúčastňujú rôznych súťaží ako Mladý módny tvorca, Módna línia mladých, SOČ, Mladý obal, Kreativita mladých grafikov, HoryZonty, Kruhy na vode a ďalšie domáce a zahraničné súťaže podľa ponuky,
- žiaci majú možnosť pracovať v rôznych záujmových krúžkoch, a zúčastňovať sa na športových aktivitách, navštevovať plaváreň,
- žiaci majú možnosť sa zúčastniť rôznych výstav, aj zájazdov na spoznávanie dejín výtvarnej kultúry (Praha, Rím, Florencia, Viedeň, Paríž, Londýn) a krajinárskych kurzov.

## UBYTOVANIE A STRAVOVANIE

V blízkosti školy je Školský internát, Staničná ulica 6, 911 05 Trenčín, stanovené poplatky: ubytovanie 27,- € mesačne, stravná jednotka na deň 3,95 €.

## DOPLŇUJÚCE INFORMÁCIE:

**Deň otvorených dverí 13. 01. 2021 o 13:00 hod.**

**Prípravný výtvarný kurz** pre žiakov ZŠ na talentové skúšky v počte 48 hodín bude prebiehať od **22. januára 2021**.

**Talentová skúška 18.03.2021 a 19.03.2021**

## KONTAKTNÉ ÚDAJE

✉ ŠUP  
Staničná 8  
911 05 Trenčín

☎ 032 65057 11  
032 65057 22  
0917 108 574  
fax 032 65057 26

@ [suptn@suptn.sk](mailto:suptn@suptn.sk)

web: [www.suptn.sk](http://www.suptn.sk)

kód školy: 632501  
(podľa číselníka škôl -  
- na prihlášku na strednú školu)



Študijné odbory: **školský rok 2021/2022**

- ODEVNÝ DIZAJN
- SCÉNICKÉ VÝTVARNÍCTVO - KOSTÝMOVÁ TVORBA
- REKLAMNÁ TVORBA
- PROPAGAČNÉ VÝTVARNÍCTVO
- GRAFICKÝ DIZAJN
- FOTOGRAFICKÝ DIZAJN
- ANIMOVANÁ TVORBA
- PRIEMYSELNÝ DIZAJN
- DIZAJN INTERIÉRU
- DIZAJN EXTERIÉRU
- DIGITÁLNA MAĽBA – KONCEPT ART
- DIZAJN DIGITÁLNYCH APLIKÁCIÍ

Všetky študijné odbory sú denné štvorročné ukončené maturitnou skúškou.



### **8610 M Odevný dizajn:**

Absolvent využíva výtvarné zručnosti pri navrhovaní modelov, pričom ťaží z poznania textilných materiálov a strihovo konštrukčného riešenia odevov. Pozná technickú a technologickú stránku zhotovovania odevov a má zručnosti na ich praktickú realizáciu.

Absolvent sa môže uplatniť v oblasti odevnej tvorby pri navrhovaní a realizácii autorských modelov vo výtvarno - aranžérskych dielňach, odevných firmách, módných a modelingových agentúrach.



### **8642 M 01 Scénické výtvarníctvo- kostýmová tvorba:**

Absolvent pozná históriu divadla, dejiny odievania a vie realizovať návrhy kostýmov s využitím strihových a materiálových riešení. Ovláda technologické postupy a má praktické zručnosti na zhotovenie scénického kostýmu. Je pripravený na navrhovanie a tvorivú realizáciu scénických kostýmov v divadelných a dekoračných dielňach. Môže sa uplatniť v umelecko-výtvarnej, divadelnej, filmovej a televíznej tvorbe.



### **8641 M Propagačné výtvarníctvo:**

Absolvent získa zručnosti na spracovanie rôznych druhov materiálov a vo všeobecnej rovine si osvojí všetky dostupné výtvarné techniky. Svoju výtvarnú kreativitu využíva pri zhotovovaní tematicky rôznorodých zadaní. Ovláda počítačové programy na realizáciu propagačných materiálov a 3D programy na vizualizáciu svojich návrhov. Je pripravený pre činnosť výtvarnej propagácie a na vysokoškolské štúdium.



### **8633 M Reklamná tvorba:**

Absolvent pozná postupy navrhovania a spracovania rôznych foriem reklamy. Ovláda písanie reklamného textu, grafické počítačové programy a získa zručnosti v práci s digitálnou reklamnou fotografiou, videom a výrobou animovaných spotov.

Absolvent je pripravený pracovať a organizovať činnosť v inštitúciách, ktoré sa zaoberajú výrobou reklamy, ako sú grafické štúdiá, reklamné agentúry, propagačné firmy, inzertné oddelenia printových médií, informačné centrá, vydavateľstvá neperiodickej tlače a multimediálne štúdiá reklamy.

### **8614 M Dizajn interiéru:**

Absolvent ovláda problematiku výtvarného riešenia základných typov interiérov v nadväznosti na technickú stránku ich stavebného riešenia. Dokáže realizovať návrhy interiérov s vizualizáciou v 3D programoch. Pozná technologické postupy spracovania rôznych materiálov a dokáže zhotoviť makety rôznych zariadení prvkov interiéru. Môže sa uplatniť ako kreatívny dizajnér v interiérových centrách, kuchynských a kúpeľňových štúdiách, v architektonických ateliéroch a projekčných kanceláriách.



### **8606 M Fotografický dizajn:**

Absolvent pozná technológiu výroby klasickej čiernej fotografie, ovláda digitálnu fotografiu s využitím príslušného počítačového softvéru. V predmete videotvorba si osvojí základy tvorby krátkoformového filmu (strih, ozvučenie, titulky).

Absolvent je pripravený uplatniť sa v produkcii klasickej umeleckej fotografie a zároveň ovláda súčasnú modernú digitálnu fotografiu ako prostriedok reklamy a internetovej komunikácie. Môže pracovať vo fotografických a filmových štúdiách, reklamných agentúrach a mestských televíziách.



### **8630 M Animovaná tvorba:**

Absolvent má teoretické vedomosti a praktické zručnosti v oblasti tvorby animovaných filmov. Ovláda klasickú ručnú a digitálnu animáciu. Pri svojej práci využíva fotoaparát, kameru a počítačové programy potrebné na realizáciu svojej tvorby. Svoje vzdelanie môže uplatniť vo firmách a organizáciách zaoberajúcich sa reklamou, vo filmových ateliéroch, televíznych štúdiách, pri výrobe jednoduchých počítačových hier a pri vizualizačných efektoch webových stránok.



### **8613 M Dizajn exteriéru:**

Absolvent vie riešiť vizuálnu stránku exteriéru v súvislosti s poznaním technickej dokumentácie realizácie verejných priestranstiev a zelene. Ovláda základy botaniky, pedológie, funkcie drevin, typy a schémy výsadby kvetín v nadväznosti na vizualizáciu v 3D programoch. V predmete dizajnérská prax realizuje v rôznych materiáloch (drevo, hlina, kov) výtvarné objekty, inštalované do exteriérov. Navrhuje aj prvky záhradnej architektúry a úpravy vonkajšej fasády budov.

Absolvent ako exteriérový dizajnér môže organizovať činnosť v organizáciách verejnej správy, pracovať v architektonických štúdiách, záhradníckych a sadovníckych firmách, projekčných kanceláriách i samostatne podnikateľsky.



### **8602 M Priemyselny dizajn:**

Absolvent ako stredoškolsky vzdelaný dizajnér nájde uplatnenie v oblasti produktového a priestorového dizajnu. Ovláda navrhovanie, modelovanie a realizáciu prototypov výrobkov, v aktuálnych počítačových 3D programoch. Pozná materiály využívané v dizajnérskej praxi a má zručnosti na manuálne zhotovenie modelu. Zamestná sa vo vývojových pracoviskách, v dizajnérskych štúdiách firiem v oblasti spotrebného a automobilového priemyslu, prípadne v samostatnej podnikateľskej činnosti.



### **8604 M Grafický dizajn:**

Absolvent ovláda remeselnú-výtvarnú nástroje klasickej grafických techník a najnovšie prostriedky vizuálnej komunikácie. Schopnosti a zručnosti v oblasti počítačovej grafiky mu umožnia pracovať v prezentačných oddeleniach firiem, ktoré zabezpečujú jej vizualizáciu cez súčasné multimédiá. Uplatniť sa aj v grafických štúdiách a reklamných agentúrach.



### **8671 M Digitálna maľba – koncept art:**

Absolvent je pripravený uplatniť sa ilustrátor v oblasti tvorby prostredia a charakterov pre počítačové hry (character design a concept art), digitálnych (2D, 3D) a komerčných ilustrácií pre tlač a médiá. Môže sa zamestnať v štúdiách pre realizáciu herných softvérov a v ďalších oblastiach komerčnej sféry vo funkcii kresliara a storyboardistu. Svoje špecifické výtvarné zručnosti môže využiť v spoločnostiach zábavného a filmového priemyslu, vo vydavateľstvách printových digitálnych médií na Slovensku i v zahraničí.



### **8672 M Dizajn digitálnych aplikácií:**

Absolvent využije nadobudnuté poznatky pri tvorbe digitálnych aplikácií, pri navrhovaní ich optimálneho technologického rozhrania a najmä ich kreatívneho dizajnu. Pri svojej práci využije súčasné stratégie a marketing digitálnych produktov, vytvára prehľadné užívateľské prostredie a zaoberá sa vizuálnou stránkou i rozložením prvkov danej aplikácie. Uplatnenie absolventa je v oblasti vyžadujúcej UX dizajnér a UI dizajnér, v štúdiách a agentúrach venujúcich sa vývoju webových stránok, tvorbe mobilných aplikácií a ďalších digitálnych produktov.

Všetci absolventi sú spôsobilí svoju tvorbu multimediálne prezentovať s využitím súčasných technických prostriedkov. Teoretické znalosti a praktické zručnosti im umožnia pracovať vo vlastných návrhárskych a realizačných firmách.

## **PRIJÍMACIA SKÚŠKA Z OVERENIA ŠPECIÁLNYCH SCHOPNOSTÍ, ZRUČNOSTI ALEBO NADANIA.**

Rozhodujúcou podmienkou na prijatie je overenie výtvarného nadania. Skúška pozostáva z dvoch úloh, prvá je realistická štúdia zátišia a druhá je tvorivá. Vplyv na prijatie majú aj študijné výsledky zo základnej školy z predmetov slovenský jazyk a literatúra a cudzí jazyk, a overenie psychologických predpokladov uchádzača testom.