Vážený pan

prof. Ing. Vladimír Sedlařík, Ph.D.

rektor Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně

předseda RVH UTB

Zlín, 14. 2. 2020

Vážený pane rektore, předsedo RVH UTB,

zasíláme Vám komentář, který připojujeme k vypořádání vybraných usnesení, která byla přijata na 13. korespondenčním hlasování Rady pro vnitřní hodnocení Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně pro Fakultu multimediálních komunikací.

**Návrh usnesení č. 1/kh13:**

RVH UTB dle článku 24, odstavce 2 Řádu pro tvorbu, schvalování, uskutečňování a změny studijních programů UTB ve Zlíně ze dne 25. července 2019, přerušila projednávání návrhu na udělení oprávnění uskutečňovat bakalářský studijní program „**Teorie a praxe animované tvorby**“ v rámci institucionální akreditace a žádá předkladatele o vypořádání následujících připomínek:

|  |
| --- |
| Okomentovat v sebehodnotící zprávě potřebu rozšíření poměrně úzkého personálního zabezpečení SP o dalšího akademického pracovníka se zkušeností z renomovaného pracoviště z praxe. |
| DOPLNĚNO do části o Personálním zabezpečení předmětů profilujícího základu a Strategie rozvoje personálního zabezpečení.  Mimo interní pedagogy ateliéru vstupuje do výuky řada externích vyučujících, odborníků z praxe, kteří mají buďto přímo svůj vlastní předmět (např. Gestika a pohyb, Základy zvukové skladby), nebo se spolupodílejí na výuce hlavního předmětu Ateliér animace, a to formou kurzů/workshopů zaměřených na dílčí aspekty tvorby animovaného filmu a na jednotlivé nástroje. Jde z velké části o hosty renomovaných studií, mnohdy i zahraničních (vč. studia Pixar). Tito externisté rozšiřují nejen portfolio nabízených znalostí a dovedností, ale také de facto obohacují ustálený pedagogický tým ateliéru. Přesto je v plánu v nejbližším časovém horizontu jednoho, max. dvou let, rozšíření pedagogického sboru o dalšího interního zaměstnance, animátora s bohatou praxí. |
| Okomentovat v sebehodnotící zprávě zajištění výuky hlavních předmětů teoretického základu pouze jedním akademickým pracovníkem, popřípadě rozprostřít výuku mezi více pracovníků. |
| DOPLNĚNO do části o Personálním zabezpečení předmětů profilujícího základu.  Vzhledem k profilaci Lukáše Gregora lze předpokládat i do budoucna jeho garanci a zapojení do výuky předmětů teoretického základu (čili řeč animovaného filmu a dějiny animovaného filmu), s výjimkou dějin hraného filmu ostatní teoretické předměty zajišťují jiní pedagogové. |
| Okomentovat v sebehodnotící zprávě vysoký počet předmětů garantovaných  a vyučovaných garantem studijního programu, který je na hranici nejvyššího počtu stanoveného SR 32/2019 „Standardy studijních programů“. |
| DOPLNĚNO do části o Personálním zabezpečení předmětů profilujícího základu.  Garantem základních oborových předmětů je Lukáš Gregor, s postupnou zvyšující se kvalifikací (doktorské řízení u interních pedagogů Elišky Chytkové a Martina Kotíka) a přijetím nového pedagoga se počet předmětů garantovaných L. Gregorem sníží. |

|  |
| --- |
| Oblast uplatnění absolventů a typických pracovních pozic dále precizovat směrem k větší jednoznačnosti a atraktivnosti studia. Není vhodné stavět na 1. místo ve výčtu rámcového uplatnění absolventů reklamní agenturu a reklamní tvorbu, nýbrž animovanou tvorbu. |
| OPRAVENO |
| Zrevidovat a zpřehlednit způsob formulace cíle studia a zvážit příliš široké/obecné zaměření SP. Obsah SP by mohl být více zaměřen na zvládnutí alespoň jedné profese/technologie na téměř profesionální úrovni. Cíle studia by měly obsahovat výčet profesí a technologií, které je ve SP možné studovat, případně uvést propojení na navazující magisterský SP stejného názvu. |
| UPRAVENO |
| Doplnit do studijního plánu výuku základů podnikatelství, zaměřeného na oblast SP. |
| DOPLNĚNO  Předmět Základy podnikatelství v oblasti AV doplněn do výuky zimního semestru 4. ročníku. |
| Zvážit přesun předmětu „Marketing v audiovizi“ do vyššího ročníku studia a jeho propojení s předmětem „Základy podnikatelství“. |
| PONECHÁNO  Začlenění předmětu Marketing v audiovizi 1 a 2 reflektuje studijní plány Teorie a praxe audiovizuální tvorby, jde o společný předmět pro oba studijní programy, přičemž výklad i úkoly pedagog směřuje na studenty prvních ročníků. |
| Okomentovat posílení oblasti kreslení výukou anatomie, popř. modelováním v předmětech „Figurální kresba 1“ – „Figurální kresba 4“. |
| Předměty Figurální kresba 1-4 zcela přirozeně v sobě nesou výuku anatomie (vedoucí předmětu, dr. Petříček ostatně publikoval i odbornou práci Výtvarná anatomie, s níž studenti TPANT pracují). Anatomie má taktéž oporu v předmětech Živé kreslení 1-4. S modelováním se počítá ve specializovaných kurzech v rámci předmětů Ateliér animace, předmět lze však na FMK absolvovat jako volitelný. |
| Zvážit zařazení předmětů zaměřených na herní průmysl, který je v materiálu kromě jedné zmínky opomíjen. |
| Principy tvorby počítačových her (resp. zapojení profesí TPANT do výroby PC a mobilních her) jsou součástí základního oborového předmětu Ateliér animace, a to především skrze hostující odborníky z praxe (spolupráce např. se studiem 2K). Probíhala a bude probíhat také možnost odborných stáží ve studiích (např. 2K). Je třeba také dodat, že Fakulta multimediálních komunikací bude otevírat v rámci studijního programu samostatnou specializaci Game Design. |
| Doplnit v akreditačním materiálu karty B-III předmětů „Anglický jazyk 1“ – „Anglický jazyk 5“. |
| Na základě doporučení prorektora pro pedagogickou činnost byla vzhledem k množství úrovní výuky anglického jazyka doložena karta předmětu definující výslednou úroveň znalostí B2 dle CEFR. |

|  |
| --- |
| Zvážit doplnění studijního plánu o předmět zaměřený na výuku oborových IT dovedností (ovládání grafických/animačních programů). |
| Výuka oborových IT dovedností je nedílnou součástí Ateliéru animace 6-7 (animace se vyučuje na softwarových nástrojích jako Adobe After Effects, TV Paint, Maya, DragonFrame, ale také Photoshop či Blender). V dalších oborových předmětech se studenti učí pracovat se specializovanými nástroji pro střih nebo zvukovou postprodukci. V rámci studia IT dovednosti studenti rozšiřují ještě o další nástroje – pro psaní scénářů, sdílení dat, vedení a komunikaci uvnitř týmu, postprodukci a export obrazových i audiovizuálních výstupů, ilustrace. |
| Okomentovat poměr mezi praktickými předměty (nyní výrazně převládajícími)  a základními teoretickými předměty, vzhledem k názvu studijního programu „Teorie  a praxe animované tvorby“. |
| Přestože by se mohlo z předkládaných studijních plánů zdát, že převažují praktické předměty, je třeba brát v úvahu úzké propojení audiovizuální teorie s realizací praktických cvičení. I předměty typu Ateliér animace či Vizuální komunikace v animované tvorbě, Základy střihové či zvukové skladby nebo Základy scenáristiky studenty připravují jak z ohledu praktický dovedností, tak teoretických znalostí. Vzhledem k výše uvedenému funkčnímu propojení teorie s audiovizuální praxí jsou naplněny klíčové aspekty programu Teorie a praxe animované tvorby. |
| Doplnit do sebehodnotící zprávy (standardy 3.1–3.4) podrobněji metody výuky a poměr přímé výuky/samostudia. |
| DOPLNĚNO do části Metody výuky a hodnocení výsledků studia, Standardy 3.1-3.4.  Vyučovací metody v případě teoretických předmětů kombinují přednášení s metodou dialogu (diskuze a brainstorming), především jde-li o analýzy uměleckých děl. Součástí bývají také individuální práce studentů. V rámci hodnotících metod pak kromě ústních zkoušek vyučující využívají hodnocení na základě odevzdaných písemných prací (rozbor díla, seminární práce) či prezentace studentů.  V případě praktických oborových předmětů se využívá vyučovacích metod jako je přednášení (při vysvětlování nové látky/principu) a rozborů existujících děl. Nezbytnou součástí je i v tomto případě společná diskuze, brainstorming. Při prezentacích odevzdaných či rozpracovaných úkolů probíhá ze strany pedagogů rozbor práce, přičemž se dává prostor společné diskuzi. V rámci hodnocení se zde především využívá zhodnocení odevzdaných praktických úkolů – což je spojeno i s osobní prezentací a obhajobou studenta – ale v řadě případů (např. výuka střihu, zvuku nebo scenáristiky) také hodnocení odevzdaných písemných prací, ústní a písemná zkouška z teoretických poznatků daných oblastí. |
| Zvážit přesun předmětu „Dějiny výtvarného umění“ do 1. ročníku studia (s ohledem na obsah předmětu). |
| Předmět Dějiny výtvarného umění začíná svou výuku v prvním ročníku (zimní semestr). Z posudku oponenta lze spíše vyrozumět, že „problém“ spočívá v tom, že se studenti prvního ročníku v rámci Dějin výtvarného umění setkávají se staršími dějinami, přičemž už probíhá výuka Filmová řeč animovaného filmu, která se přirozeně opírá o druh umění zrozený na přelomu 19. a 20. století. Tomuto vidění lze argumentovat, že sledování a rozbor audiovizuálních děl není podmíněn orientací v kompletních dějinách výtvarného umění, respektive předmět Filmová řeč musí probíhat zkraje studia, aby se studenti obeznámili s principy filmového jazyka, s nimi mohli dále pracovat nejen v praktických předmětech, ale i při rozborech a hodnoceních animovaných filmů v předmětu Dějiny animovaného filmu, jenž začíná ve druhém ročníku. |
| Jednoznačně odlišit cíle předmětů „Vizuální komunikace v animované tvorbě“  a „Výtvarné přípravy animovaného filmu“. |
| OPRAVENO |
| Rozšířit skladbu studijní literatury předmětu „Ateliér animace“ a „Vizuální komunikace v animované tvorbě“. |
| OPRAVENO |
| Okomentovat připomínku oponenta ohledně doplnění studijního plánu o předmět teoretického základu zaměřený na úvod do filozofie, estetiky a proměn interpretačního rámce vizuálního umění 20. století. |
| Samostatný předmět se do studijních plánů nezačlenil, neboť nezbytný vhled do filozofie, estetiky i proměn interpretačního rámci vizuálního umění je součástí předmětů Vizuální komunikace 1-2, Dějin výtvarného umění 1-5, Výtvarné přípravy animovaného filmu 1-2, ale také Filmové řeči animovaného filmu 1-2 a předmětů zaměřených na dějiny (animovaného) filmu. |
| Opravit tvrzení v sebehodnotící zprávě ohledně podmínek úspěšného ukončení studia (správně má být Studijní a zkušební řád UTB a vnitřní předpis FMK Pravidla studia). |
| OPRAVENO  Podmínky úspěšného ukončení studia jsou zveřejněny ve Studijním a zkušebním řádu UTB ve Zlíně a vnitřním předpisu FMK Pravidla průběhu studia ve studijních programech uskutečňovaných na FMK. |
| Bez jednoznačné definice ve Studijním a zkušebním řádu UTB neužívat neurčité pojmy „klauzura“, „klauzurní zadání“, klauzurní cvičení“. |
| OPRAVENO  Pojem, „klauzurní“ nahrazen pojmem „semestrální“. |
| Zpracovat sebehodnotící zprávu zvlášť pro bakalářský studijní program. |
| OPRAVENO |

**Návrh usnesení č. 2/kh13:**

RVH UTB dle článku 24, odstavce 2 Řádu pro tvorbu, schvalování, uskutečňování a změny studijních programů UTB ve Zlíně ze dne 25. července 2019, přerušila projednávání návrhu na udělení oprávnění uskutečňovat navazující magisterský studijní program „**Teorie a praxe animované tvorby**“ v rámci institucionální akreditace a žádá předkladatele o vypořádání následujících připomínek: 4

|  |
| --- |
| Okomentovat v sebehodnotící zprávě zajištění výuky hlavních předmětů teoretického základu pouze jedním akademickým pracovníkem, popřípadě rozprostřít výuku mezi více pracovníků. |
| DOPLNĚNO do části o Personálním zabezpečení předmětů profilujícího základu a Strategie rozvoje personálního zabezpečení.  V rámci studijních plánů jde o dva předměty (Současný animovaný film a Teorie oboru), které zajišťuje Lukáš Gregor. Vychází to z jeho odborné profilace a vzdělání. |
| Okomentovat v sebehodnotící zprávě vysoký počet předmětů garantovaných  a vyučovaných garantem předmětů teoretického základu, který je na hranici nejvyššího počtu stanoveného SR 32/2019 „Standardy studijních programů“. |
| DOPLNĚNO do části o Personálním zabezpečení předmětů profilujícího základu.  V prvním roce magisterského stupně studia garanci předmětu Ateliér animace přebírá Lukáš Gregor, dlouholetý externí spolupracovník České televize, mj. expertní člen Státního fondu kinematografie. Do jeho gesce spadají všechny předměty teoretického základu, dějiny a teorie oboru, neboť se profiluje jako odborník na problematiku filmové řeči a dějin animovaného filmu (několik výstupů v RIVu, pravidelné publikování recenzí, participace na dramaturgii filmových festivalů aj.). |
| Oblast uplatnění absolventů a typických pracovních pozic dále precizovat směrem k větší jednoznačnosti a atraktivnosti studia. Není vhodné stavět na 1. místo ve výčtu rámcového uplatnění absolventů reklamní agenturu a reklamní tvorbu, nýbrž animovanou tvorbu. |
| OPRAVENO |
| Do budoucna zvážit modernizaci profilace SP na vybrané, ideálně finančně méně náročné profese a specializaci na vybrané obory. |
| Se sledováním aktuálních trendů a potřeb animačního průmyslu, stejně tak vzdělávání v oblasti animované tvorby se pojí i pravidelná reflexe studijních plánů, resp. studijního programu. |
| Doplnit do studijního plánu výuku základů podnikatelství, zaměřeného na oblast SP. |
| Ve studijních plánech se vyskytuje předmět Pitching, produkce a distribuce animovaného díla 1-2, který oblast podnikatelství v osnovách zastupuje. Vede jej Martin Kotík, scenárista, režisér a producent s bohatou podnikatelskou praxí a mezinárodními zkušenostmi. |
| Zvážit zařazení předmětů zaměřených na herní průmysl. |
| Principy tvorby počítačových her (resp. zapojení profesí TPANT do výroby PC a mobilních her) jsou součástí základního oborového předmětu Ateliér animace, a to především skrze hostující odborníky z praxe (spolupráce např. se studiem 2K). Probíhala a bude probíhat také možnost odborných stáží ve studiích (např. 2K). Je třeba také dodat, že Fakulta multimediálních komunikací bude otevírat v rámci studijního programu Multimédia a design samostatnou specializaci Game Design. |

|  |
| --- |
| Doplnit do sebehodnotící zprávy (standardy 3.1–3.4) podrobněji metody výuky a poměr přímé výuky / samostudia. |
| DOPLNĚNO do části Metody výuky a hodnocení výsledků studia, Standardy 3.1-3.4.  Vyučovací metody v případě teoretických předmětů kombinují přednášení s metodou dialogu (diskuze a brainstorming), především jde-li o analýzy uměleckých děl. Součástí bývají také individuální práce studentů. V rámci hodnotících metod pak kromě ústních zkoušek vyučující využívají hodnocení na základě odevzdaných písemných prací (rozbor díla, seminární práce) či prezentace studentů.  V případě praktických oborových předmětů se využívá vyučovacích metod jako je přednášení (při vysvětlování nové látky/principu) a rozborů existujících děl. Nezbytnou součástí je i v tomto případě společná diskuze, brainstorming. Při prezentacích odevzdaných či rozpracovaných úkolů probíhá ze strany pedagogů rozbor práce, přičemž se dává prostor společné diskuzi. V rámci hodnocení se zde především využívá zhodnocení odevzdaných praktických úkolů – což je spojeno i s osobní prezentací a obhajobou studenta – ale v řadě případů (např. výuka střihu, zvuku nebo scenáristiky) také hodnocení odevzdaných písemných prací, ústní a písemná zkouška z teoretických poznatků daných oblastí. |
| Zvážit zvýšení podílu výuky v anglickém jazyce, popřípadě do budoucna akreditaci souvisejícího SP plně v anglickém jazyce. |
| Kromě samostatných předmětů English Club 1-2 se výuka v anglickém jazyce objevuje i v základním předmětu Ateliér animace 6-7, Diplomový projekt 1-2, neboť součástí výuky jsou také vstupy zahraničních odborníků, hostů, kdy workshopy či přednášky probíhají v anglickém jazyce (např. v ZS 2020/21 se odehraje dvoutýdenní workshop zaměřený na storyboarding, vedený odborníkem z Dánska).  Výhledově lze o akreditaci SP plně v anglickém jazyce počítat. |
| Okomentovat poměr mezi praktickými předměty (nyní výrazně převládajícími)  a základními teoretickými předměty, vzhledem k názvu studijního programu „Teorie a praxe animované tvorby“. |
| Přestože by se mohlo z předkládaných studijních plánů zdát, že převažují praktické předměty, je třeba brát v úvahu úzké propojení audiovizuální teorie s realizací praktických cvičení. I předměty typu Ateliér animace či Obrazové vyjadřování nebo Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla studenty připravují jak z ohledu praktický dovedností, tak teoretických znalostí. Vzhledem k výše uvedenému funkčnímu propojení teorie s audiovizuální praxí jsou naplněny klíčové aspekty programu Teorie a praxe animované tvorby. |
| Okomentovat způsob získání znalostí z oblasti počítačových her a komiksu, který je deklarován jako součást profilu absolventa. Oborový předmět „Základy komiksu“, zmiňovaný na str. 75 akreditačního materiálu, není zařazen ve studijním plánu tohoto SP. |
| OPRAVENO  Oborový předmět Základy komiksu se v plánech nevyskytuje, v akreditačním spisu je zmínka o něm odstraněna. Principy komiksového vyprávění se objevují v rámci oborových předmětů Obrazové vyjadřování i Ateliér animace 7-8, resp. Diplomový projekt 1-2, neboť se poukazuje na styčné body mezi řečí komiksu a animovaného filmu – a v rámci preprodukce animovaného díla se tvoří obrázkový scénář, který s řadou těchto principů pracuje. Do výuky se také zapojují hosté – a objevují se také speciální přednášky či workshopy přímo zaměřené na tvorbu komiksů.  Co se týče oblasti počítačových her, platí komentář: Výhledově se přímo se specializovanými předměty počítá, aktuálně se však principy tvorby počítačových her (resp. zapojení profesí TPANT do výroby PC a mobilních her) zakomponovávají do základního oborového předmětu Ateliér animace, a to především skrze hostující odborníky z praxe (spolupráce např. se studiem 2K). Probíhala a bude probíhat také možnost odborných stáží ve studiích (např. 2K). |
| Zvážit přesun klíčového teoretického předmětu „Teorie oboru“ do prvního ročníku studia. |
| PONECHÁNO  Zařazení bere v potaz probíhající ostatní teoretické předměty, ale také načasování oborové stáže. |
| Upravit povinnou a doporučenou literaturu, popř. ji doplnit o širší výběr náročnějších teoretických textů tak, aby nevykazovala shodu s bakalářským SP stejného jména (např. u předmětu „Ateliér animace 7“ či „Současný animovaný film“). |
| OPRAVENO |
| V doporučené literatuře ke studiu schází odkazy na relevantní zdroje z oboru herních studií a teorie komiksu. |
| OPRAVENO |
| Opravit tvrzení na str. 77 ohledně podmínek úspěšného ukončení studia (správně má být Studijní a zkušební řád UTB a vnitřní předpis FMK Pravidla studia). |
| OPRAVENO  Podmínky úspěšného ukončení studia jsou zveřejněny ve Studijním a zkušebním řádu UTB ve Zlíně a vnitřním předpisu FMK Pravidla průběhu studia ve studijních programech uskutečňovaných na FMK. |
| Bez jednoznačné definice ve Studijním a zkušebním řádu UTB neužívat neurčité pojmy „klauzura“, „klauzurní zadání“, klauzurní cvičení“. |
| OPRAVENO  Pojem, „klauzurní“ nahrazen pojmem „semestrální“. |
| Zpracovat sebehodnotící zprávu zvlášť pro magisterský studijní program a zdůraznit vyšší kompetence absolventů magisterského SP oproti bakalářskému SP. |
| OPRAVENO |
| Upravit v kartě předmětu „Estetika 2“ typ předmětu na povinně volitelný. |
| OPRAVENO |
| Okomentovat v sebehodnotící zprávě podíl garanta SP na garanci předmětů „Seminář k diplomové práci 1“ a „Seminář k diplomové práci 2“ (podmínka SR 32/2019 Standardy studijních programů). |
| UPRAVENO v sebehodnotící zprávě, v kartách předmětů i kartách personálního zabezpečení, dle podmínek SR 32/2019.  Garantem předmětu Seminář k diplomové práci je garant studijního programu. Na semináři se podílí další pedagogové, kteří vedou teoretickou část práce. Garantem předmětu Diplomový projekt je garant studijního programu. Na předmětu se podílí další pedagogové, kteří vedou praktickou část práce. |