

Predkladateľ projektu

Informácie o predkladateľovi

Názov žiadateľa:	Vysoká škola múzických umení
Právna forma žiadateľa:	škola
Registrácia:	Obchodný register Okresného súdu Bratislava I. Oddiel: Sro vložka č.31979/B.
IČO:	00397431
Číslo účtu vo formáte IBAN (bez medzier):	SK23 8180 0000 0070 0007
Webová adresa:	https://www.vsmu.sk/

Registračná a poštová adresa predkladateľa

Adresa, na ktorej je predkladateľ registrovaný:	Ventúrska 3
Mesto / obec:	Bratislava
PSC:	81301
Kraj:	Bratislavský
Poštová adresa:	

Štatutárny zástupca

Meno a priezvisko:	prof. Martin Šmatlák
Číslo mobilného telefónu:	02 2100 6200, KL. 200
E-mailová adresa:	REKTOR@VSMU.SK

Osoba zodpovedná za realizáciu projektu

Meno a priezvisko:	Marek Hlavatý
Funkcia:	Pedagóg
Číslo mobilného telefónu:	0903923376
E-mailová adresa:	marek.hlavaty76@gmail.com

Výška požadovaného grantu

Celková výška požadovaného	21 851,50 €
----------------------------	--------------------

grantu:

Opis projektu

Názov projektu:	AHD Gamejam
Oblasť zamerania projektu:	Zvýšenie povedomia o digitálnych technológiách
Stručne popíšte kvantitatívne a kvalitatívne ciele projektu a jeho prínos. Čo chcete projektom dosiahnuť? Aké výsledky predpokladáte po zrealizovaní projektu?	<p>Hlavným cieľom projektu je vytvorenie 5-10 menších hier, ktoré budú využívať AI nástroje na rôzne aspekty herného dizajnu a mechaník a budú na nadštandardnej vizuálnej úrovni.</p> <p>Cieľom je taktiež vytvorenie a posilnenie kontaktov medzi školami a inštitúciami, ktoré podporujú vývoj hier. Naša škola má už nadviazané vzťahy s niektorými strednými umeleckými školami ako aj s vysokými školami zameranými na informatiku ako FEI, FIT a MatFyz UK.</p> <p>Ďalšie ciele projektu zahŕňajú aj zlepšenie technických a kreatívnych zručností účastníkov, podporu spolupráce a tímovej práce medzi študentmi a profesionálmi s dôrazom na nové technológie. Projekt si kladie za cieľ vytvoriť prostredie, kde účastníci môžu experimentovať s AI nástrojmi, zdieľať svoje vedomosti a skúsenosti, a vytvárať dlhodobé profesionálne kontakty.</p> <p>Predpokladáme, že aspoň niekoľko študentských tímov bude pokračovať vo vývoji svojich projektov aj po skončení gamejamu, čím vzniknú základy pre budúce spolupráce a inovatívne projekty.</p>
Jednotlivé aktivity, ich realizácia a výstupy:	<p>Projektové plánovanie. Projekt začne projektovým plánovaním, kde stanovíme konkrétne termíny a úlohy. Vypracujeme harmonogram pre všetky aktivity, aby sme zabezpečili efektívne riadenie a koordináciu celého projektu.</p> <p>Technicko-materiálne zabezpečenie. Následne zabezpečíme potrebné technické a materiálne vybavenie. To zahŕňa počítače, softvérové licencie na AI nástroje, a ďalšie nevyhnutné vybavenie pre účastníkov.</p> <p>Príprava propagačnej kampane a webovej stránky. Pripravíme propagačnú kampaň, ktorá bude zameraná na prilákanie študentov a herných vývojárov. V rámci tejto kampane bude vytvorená webová stránka akcie na platforme AHD VŠMU (viz priložené fotografie).</p> <p>Príprava vhodných priestorov. Zabezpečíme vhodné priestory na realizáciu gamejamu, vrátane technického vybavenia, internetového pripojenia a pracovného prostredia pre účastníkov. Predbežne počítame s využitím priestorov VŠMU.</p> <p>Realizácia gamejamu. Hlavnou aktivitou projektu je samotný gamejam, kde študenti a herní vývojári budú v tímoch pracovať na vytváraní hier s použitím AI nástrojov.</p> <p>Evaluačné stretnutie. Po skončení gamejamu sa uskutoční evaluačné stretnutie, kde budeme hodnotiť priebeh projektu, výsledky a feedback od účastníkov. Toto stretnutie nám umožní identifikovať silné a slabé stránky projektu a získané poznatky využiť pre jeho pokračovanie.</p> <p>Umiestnenie hier na web a Itch.io. Vytvorené hry budú umiestnené na webovej stránke akcie a na platforme</p>

Itch.io, čo umožní širokej verejnosti prístup k týmto hrám.

Prezentácia výstupov na konferencii Game Days v Košiciach.

Na záver projektu budú najlepšie hry a výstupy prezentované na konferencii Game Days v Košiciach.

Popíšte cieľovú skupinu, ktorú projekt zasiahne. Koľkých ľudí sa projekt dotkne?

Cieľová skupina projektu zahŕňa predovšetkým študentov vysokých a stredných škôl, ktorí majú záujem o videohry a umelú inteligenciu. Projekt im poskytne príležitosť naučiť sa nové postupy v oblasti vývoja videohier a aplikácie umelej inteligencie, čím podporí ich kreatívne a technické zručnosti. Očakávame, že projekt osloví približne 30 až 50 študentov, ktorí budú môcť priamo participovať na aktivitách a súťažiach organizovaných v rámci gamejamu.

Širšia komunita herných vývojárov predstavuje ďalšiu dôležitú cieľovú skupinu, ktorá bude projektom zasiahnutá. Herní vývojári, ktorí sa zaujímajú o integráciu umelej inteligencie do herného dizajnu a mechaník, budú mať možnosť zdieľať svoje skúsenosti, spolupracovať na inovatívnych projektoch a vytvárať nové kontakty v rámci komunitných podujatí. Odhadujeme, že projekt sa dotkne približne 10 až 30 členov tejto komunity.

Propagácia projektu:

Priame oslovovanie škôl.

Pre spoluprácu budeme oslovovať priamo školy, ktoré sa špecializujú na digitálne technológie, animáciu a videohry. Tieto školy dostanú podrobné informácie o projekte, vrátane pozvánky na gamejam a inštrukcií, ako sa ich študenti môžu zúčastniť. Cieľom je vybudovať partnerstvá s týmito vzdelávacími inštitúciami a zabezpečiť ich aktívnu účasť na podujatí.

Prezentácia projektu školám.

Pre školy, ktoré prejavia záujem, zorganizujeme osobné alebo videokonferenčné prezentácie projektu. Tieto stretnutia umožnia našim zástupcom priamo komunikovať so študentmi a pedagógmi, odpovedať na ich otázky a poskytnúť hlbší vhľad do toho, čo gamejam ponúka.

Propagácia po skončení akcie.

Po skončení gamejamu budeme pokračovať v propagácii výsledkov projektu v médiách a na sociálnych sieťach. Budeme zdieľať úspešné príbehy, fotografie a videá z podujatia, aby sme širokej verejnosti ukázali dosiahnuté výsledky a inovatívne projekty, ktoré vznikli.

Prezentácia na konferencii Game Days.

Výstupy projektu budú taktiež prezentované na konferencii Game Days v Košiciach. Táto prezentácia poskytne ďalšiu platformu na zviditeľnenie projektu a umožní nám osloviť odbornú verejnosť, získať spätnú väzbu a nadviazať nové kontakty v hernej a AI komunite.

Merateľné ukazovatele:

Kľúčovým kvantitatívnym ukazovateľom bude počet dokončených videohier vytvorených v rámci gamejamu, pričom naším cieľom je dosiahnuť minimálne 5 herných projektov.

Ďalšie metriky zahŕňajú počet zapojených študentov a herných vývojárov, počet zúčastnených škôl, ako aj mieru pokračovania v projektoch po skončení gamejamu. Kvalitatívne výsledky budeme hodnotiť prostredníctvom feedbacku od účastníkov a evaluačných stretnutí.

Udržateľnosť výsledkov projektu po jeho skončení:

Dlhodobým zámerom projektu je zabezpečiť pravidelnú organizáciu gamejamov v rámci Ateliéru Herného Dizajnu na VŠMU. Tento grant nám poskytne príležitosť naštartovať tento dlhodobý projekt, ktorého cieľom je pravidelne organizovať gamejamy a podporovať spoluprácu medzi študentmi, hernými vývojármi a odborníkmi na umelú inteligenciu.

Dlhodobým cieľom je teda etablovať náš gamejam ako rešpektované podujatie, ktoré bude pravidelne priťahovať talenty z celej krajiny. Zároveň ho časom chceme využiť ako jednu z platforiem pre zapájanie sa do siete európskych vysokých škôl s podobným zameraním.

Harmonogram

Začiatok realizácie:	1.11.2024
Dátum ukončenia projektu:	31.10.2025
Uvedte čo najkonkrétnejší časový harmonogram kľúčových aktivít projektu:	1.11.2024 - 7.1.2025 - Vypracovanie plánu. 8.1.2025 - 8.2.2025 - Kontaktná kampaň na oslovených školách. 7.2. - 13.2. - technická a materiálna príprava podujatia 14.2. - 16.2. 2025 - konanie samotného gamejamu. 28.2. 2025 - evaluácia výstupov podujatia. Marec 2025 - umiestnenie výstupov na web podujatia a na Itch.io. November 2025 - prezentácia na Game Days Košice.

Rozpočet projektu

Uvedte odhadovaný rozpočet projektu.

Rozdeľte celkovú požadovanú výšku grantu do nasledujúcich položiek alebo vložte odhadovaný rozpočet ako prílohu.

Položka	Požadovaná suma	Vlastné alebo iné zdroje	Celkové náklady na projekt		
Rozpočet celkovo:	21 851,50 €	0,00 €	21 851,50 €		
Položka:	Počet jednotiek:	Cena za jednotku:	Jednotky:	Spolu:	Z toho požadované:
Notebook	2	2 449,00 €	ks	4 898,00 €	4 898,00 €
Monitor	5	395,90 €	ks	1 979,50 €	1 979,50 €
Vedúci projektu	1	8 000,00 €	ks	8 000,00 €	8 000,00 €
Web dizajnér	1	2 000,00 €	ks	2 000,00 €	2 000,00 €
Technická podpora	1	800,00 €	ks	800,00 €	800,00 €
Midjourney Ai	1	1 150,00 €	ks	1 150,00 €	1 150,00 €
Magnific Ai	1	1 140,00 €	ks	1 140,00 €	1 140,00 €
ElevenLabs Ai	1	1 188,00 €	ks	1 188,00 €	1 188,00 €
Runway Ai	1	336,00 €	ks	336,00 €	336,00 €
Udio Ai	1	360,00 €	ks	360,00 €	360,00 €
Spolu	21 851,50 €	0,00 €		21 851,50 €	

Ak máte spracovaný rozpočet, vložte súbor vo formáte pdf:

Uvedte v percentách, aký podiel z rozpočtu tvorí nákup techniky (hardvér):	31,5
--	-------------

Prílohy

Vložte fotografie (maximálne 5 súborov):



názov

IMG_1159x.jpg

popis

Priestory pre konanie gamejamu



názov

IMG_1162x.jpg

popis

Priestory pre konanie gamejamu



názov

IMG_1167x.jpg

popis

Priestory pre konanie gamejamu



názov

IMG_1170x.jpg

popis

Priestory pre konanie gamejamu



názov

IMG_1171x.jpg

popis

Priestory pre konanie gamejamu

Vložte stanovy, zakladaciu listinu alebo nadačnú listinu:



názov

zriadenie VŠ.pdf

popis

Zákon o zriadení VŠMU

Vložte dekrét o menovaní štatutárneho zástupcu:



názov

dekanka Smrzova MD-14022024120120.pdf

popis

Menovací dekrét

Vložte prílohu:



názov

AHD Gamejam.pdf

popis

Stručná explikácia projektu