

Poznámky k povinným předmětům

- Pro první semestr vytváří fakulta tzv. pevný rozvrh, ve kterém studentům předepíše povinné kurzy s tím, že polovině studentů zapíše kurz **4ME111** a druhé polovině kurz **4ME121**. Ve druhém semestru si rozvrh vytvářejí již studenti sami a zapíší si ten z obou kurzů, který neměli zapsán v předchozím semestru.
- Oborově povinné kurzy jejichž ident začíná 4ME (neplatí pro **4ME101**) a dále kurz **3MG321** absolvuje polovina studentů v zimním a druhá polovina v letním semestru.

Výuka jazyků

- Pro obor je první jazyk pouze angličtina. Před začátkem prvního semestru student absolvuje rozřazovací test, na základě jeho výsledků si potom zapisuje kurzy. Bližší informace viz kaj.vse.cz/pro-studenty/anglictina-od-akad-roku-201213/.
- Druhý jazyk je jakýkoli ze skupiny předmětů oJ2. Studium druhého jazyka lze nahradit studiem odborného předmětu v cizím jazyce (například **4IT219**, **4SA220** a další).

Tělesná výchova

Student má povinnost získat v průběhu bakalářského studia 2 zápočty z tělesné výchovy. Zápočet lze získat za účast v tělesné výchově po dobu jednoho semestru nebo za účast na letním, případně zimním výcvikovém kurzu.

Studijní předpisy a harmonogramy

Studijní a zkušební řád, stipendijní řád a disciplinární řád lze nalézt na www.vse.cz/predpisy. Harmonogram semestru a harmonogram pro registraci a zápisy naleznete na www.vse.cz v odkazech pro studenty.



Oborově volitelné předměty	Ident	Počet kreditů
Databáze	4IT218	6
Design komunikací	4ME281	5
Ekonomie a historie ve filmu a krásné literatuře	5HD327	4
Filozofie a kultura v evropských dějinách	5FI108	3
Finanční teorie, politika a instituce	11F201	5
Hospodářské dějiny	3MI111	4
Komunikace a public relations	3PS391	3
Kreativní kultura v socioekonomickém rozvoji	3AM397	6
Lokální a regionální sociologie	2PL304	6
Marketing malých a středních podniků	3MG322	6
Mezinárodní ekonomie	2SE201	3
Podnikání a obchodování na Internetu	4IT326	6
Programování v Javě	4IT101	7
Rozvoj profesní kariéry	3PS325	6
Soudobá rétorika	1DP022	3
Teorie a praxe řešení konfliktů	2PL301	6
Trendy v multimediích	4ME290	4
Trendy v multimediích 2	4ME292	4
Trendy v multimediích 3	4ME293	4
Trh umění, ekonomika a management galerií a výstavních síní	3AM392	3
Účetnictví II. – specifika pro organizace z oblasti arts	1FU233	6
Web 2.0 a sociální sítě	4SA220	4
Základy demografie	4DM201	6

Poznámky k oborově volitelným předmětům

- U oborově volitelných kurzů je při jejich výběru nutné dbát na návaznosti na povinné kurzy nebo požadované vstupní znalosti. Například kurz **1FU233** je možné studovat až po zvládnutí kurzu **1FU201**.
- Kurz **4IT326** je z důvodu velké náročnosti doporučován až ve třetím ročníku.



Garant: doc. Ing. Stanislav Horný, CSc.

Garantující pracoviště: Centrum profesního vzdělávání

CHARAKTERISTIKA STUDIJNÍHO OBORU

Studijní obor Multimédia v ekonomické praxi vychází vstříc rostoucí poptávce po profesi multimediálního specialisty s důkladnou znalostí fungování firemní sféry a zároveň reaguje na stále vyšší využívání multimédií v propagaci firem a v komunikaci se zákazníky. Multimédia se stávají běžnou součástí firemní praxe a obvyklý model využití specializované agentury pro tvorbu multimediálních výstupů přestává stačit. Zároveň jsou multimédia stále častěji využívána i v malých a středních firmách, které budou primárními zaměstnavateli absolventů tohoto oboru. V rámci studijního oboru jde o užitou sféru tvorby multimédií orientovanou na účelové praktické využití těchto prostředků. Kromě malých a středních podniků jsou možnými zaměstnavateli absolventů PR oddělení firem, případně reklamní agentury. Nezanedbatelnou oblastí uplatnění je též státní správa a samospráva, kde nároky a požadavky na multimediální výstupy též vzrůstají. Kombinace multimediálních znalostí a dovedností s důkladným ekonomickým rozhledem vytváří komunikační můstek mezi sférou ekonomických odborníků a sférou profesionálních umělců, kteří pracují pro účely podnikové sféry.

Aplikovaná informatika nabírá v posledních letech enormním způsobem na významu. Společně s tímto růstem se také rozšiřuje záběr informatiky i stupně detailnosti jejích součástí. Multimédia jsou aplikovanou formou komunikace informací, které jsou kódovány v podobě obrazu a zvuku. Toto kódování probíhá prostřednictvím informačních a komunikačních technologií a výpočetních kapacit. Proces digitalizace tento trend ještě umocnil a vytvořil dominanci informatických nástrojů v procesu tvorby multimediálních produktů, které jsou formou aplikace informatiky.

Multimédia jsou aktuálně nejvíce používaným prostředkem komunikace informací využívajícím současného působení více prvků (fotografie, grafika, animace, video, text, zvuk). Pro prezentaci informací multimédia pracují s audiovizuálními, informačními a komunikačními technologiemi. Významným prvkem multimédií je možnost interakce s příjemcem informace. Multimediální produkty se dnes vyskytují prakticky ve všech sférách lidské činnosti a je nutno podporovat jak kvalifikovanou tvorbu těchto produktů, tak jejich správné chápání a přijímání, neboli vizuální gramotnost. Vizuální gramotností rozumíme znalost výrazových prostředků a pravidel pro jejich užití a smysluplnou interpretaci vjemů.

Velká rozšířenost multimediálních technologií a relativně snadná dostupnost jejich nástrojů umožňuje firmám vytvářet vlastními prostředky jednodušší multimediální produkty, které dříve bylo

nutné zadávat specializovaným firmám. Multimediální technologie rozvíjejí možnosti prezentace nejrůznějších subjektů a především na Internetu umožňují své plné nasazení. Lze tak tvořit komplexní obsah na pokročilejší úrovni (multimediální e-learning, 3D prezentace, sociální sítě). Vzniká tak potřeba nového typu odborníků se širokými znalostmi a dovednostmi z oblasti multimédií, informačních a komunikačních technologií, ale také současně z oblasti ekonomie a managementu. Takoví odborníci jsou schopni multimediální produkty vytvářet i publikovat, nebo je využít pro vnitřní potřeby organizace. Pro komplexnější produkty dokážou fungovat jako kvalifikovaní zadavatelé nebo hodnotitelé. Vizuální a informační gramotnost jsou témata, která zasahují i ve veřejný sektor a navazují na mnoho dalších ekonomických disciplín. Oblast marketingu a PR stále hledá nové výrazové prostředky jak v podobě klasických médií, tak v podobě nových médií prostřednictvím internetu a telekomunikačních nástrojů.

Studium lze rozdělit do čtyř celků, které se navzájem doplňují a časově prolínají. (1) ekonomický a podnikatelský přehled, (2) úvod do studia multimédií a kultury v ekonomické sféře, (3) zpracování multimediálních produktů prostřednictvím informačních a komunikačních technologií a (4) uvedení multimediálních produktů na trh. Volitelné předměty umožňují doplnění kvalifikace ve směru, který si student sám zvolí a to zejména v oblastech ekonomie, informatiky, managementu, uplatnění multimédií na trhu nebo komunikačních principů.

Studium se uzavírá projektem vypracovaným v rámci projektového semináře, bakalářskou zkouškou a obhajobou bakalářské práce. Bakalářské práce jsou orientovány na témata spojená s realizovaným projektem. Bakalářský obor Multimédia v ekonomické praxi je profesně orientovaný. Absolventi jsou připraveni a kvalifikováni na okamžitý vstup do praxe.

Další informace k oboru získáte na stránkách fakulty fis.vse.cz a na stránkách garantujícího pracoviště gml.vse.cz.

SEZNAM STUDIJNÍCH POVINNOSTÍ OBORU

Skupina předmětů	Počet kreditů	Doporučené rozvržení kreditů do semestrů					
		1.	2.	3.	4.	5.	6.
oborově povinné předměty	164	30	30	33	31	21	13
oborově volitelné předměty	16					8	8
státní zkouška a obhajoba bakalářské práce	6						6
Celkem	180	30	30	33	31	29	27

Povinné předměty	Ident	Počet kreditů	Doporučený semestr						
			1.	2.	3.	4.	5.	6.	
Finance podniku	1FP201	3			●				
Účetnictví I.	1FU201	6					●		
Právo	2PR101	5		●					
Management	3MA101	4		●					
Marketing I	3MG212	3			●				
Ekonomie I	3MI191	6			●				
Matematika pro ekonomy	4MM101	6	●						
Statistika	4ST201	6						●	
Veřejný sektor a financování v oblasti multimédií	1VF201	3						●	
Úvod do multimédií	4ME101	5	●						
Dějiny umění a způsoby estetického prožívání	5FI220	6	●						
Kulturní politika, místní a regionální kultura	3AM191	3	●						
Principy a aplikace vektorové grafiky	4ME111	4	●	●					
Počítačová typografie a sazba	4ME112	5		●	●				
Principy a aplikace 3D grafiky	4ME213	5			●	●			
Základy digitální fotografie a editace bitmap	4ME121	4	●	●					
Digitální fotografie a editace bitmap	4ME122	5		●	●				
Zvuk a multimédia	4ME240	5			●	●			
Základy audiovizuální komunikace	4ME231	8			●	●			
Scénaristika a dramaturgie audiovizuálního díla	4ME230	5		●	●				
Audiovizuální komunikace	4ME232	4					●	●	
Audiovizuální post-produkce	4ME333	3						●	●
Web design a uživatelská rozhraní	4ME280	8				●	●		
Reklamní agentura	4ME255	3						●	●
Prezentační dovednosti	4ME371	3						●	●
Řízení multimediálních projektů	4ME250	5			●	●			
Autorské právo a průmyslové vlastnictví	2PR323	3							●
Marketingová komunikace	3MG321	6			●	●			
Multimediální projektový seminář	4ME399	5							●
Sémiotika multimédií	4ME301	3						●	●
1. jazyk – anglický jazyk		12	●	●	●	●			
2. jazyk		6	●	●					