

# ELEKTRONICKÝ ZÁPIS PREDMETOV PRE 1. ROČNÍK BAKALÁRSKEHO ŠTÚDIA NA AKAD. ROK 2024/2025 V IS MAIS

**Termín elektronického zápisu predmetov v IS MAIS: od 17.06.2024 od 9.00 h do 05.08.2024 do 9.00 h**

**Študent si zapisuje predmety iba pre 1. ročník a na celý akademický rok 2024/2025, na zimný aj na letný semester.**

**V čase elektronického zápisu si študent zapisuje tieto predmety:**

- 1. Povinné predmety**
- 2. Povinne voliteľné a výberové predmety**

Štandardná záťaž študenta **na celý akademický rok v zimnom semestri (ZS) a v letnom semestri (LS) je 60 kreditov, 30 kreditov za semester.**

Študent 1. roku štúdia môže pokračovať v štúdiu v letnom semestri, ak získal za zimný semester štúdia tohto študijného programu **minimálne 12 kreditov.**

Študent bakalárskeho štúdia môže pokračovať v štúdiu v ďalšom akademickom roku, ak získal za predchádzajúci rok **aspoň 36 kreditov.**

Odporúčaný študijný plán pre všetky študijné programy je nastavený tak, že pri zápise **všetkých povinných predmetov si zapíše študent za jeden semester 24 kreditov**, tzn. že by si mal k povinným predmetom ešte zapísať na každý semester minimálne **2 povinne voliteľné predmety za 3 kredity, spolu 6 kreditov** alebo kombináciu povinne voliteľného a výberového predmetu aby súčet bol minimálne 30 kreditov za semester **(24+3+3 alebo 24+3+3+2).**

**Získané kredity počas štúdia sa sčítavajú.**

**Odporúčaný zápis povinne voliteľných a výberových predmetov pre 1. ročník na ZS + LS:**

architektúra a urbanizmus

ZS: Materiály v architektúre I., Úvod do jazyka architektúry T. Počítačová podpora architektúry I.

LS: Kresba II. Arch., Materiály v architektúre II., Počítačová podpora architektúry II.

Dizajn

ZS: Anatómia I., Počítačová grafika pre dizajn I.

LS: Anatómia II., Počítačová grafika pre dizajn II., Technické kreslenie II.

Voľné výtvarné umenie

ZS: Modelovanie I., Výtvarná fotografia I.

ZS: Modelovanie II., Výtvarná fotografia II.

Pri predmetoch **Základný ateliér I. II. (grafika, maľba, nové médiá a socha)** a **Výtvarné techniky a technológie I. II. (grafika, maľba, nové médiá a socha)** si študent zapisuje predmet, ktorý prislúcha ateliéru do ktorého bol prijatý.

Tzn. študent prijatý do ateliéru grafiky a experimentálnej tvorby si zapisuje: Základný ateliér I. – Grafika a Výtvarné techniky a technológie I. - Grafika.

Elektronický zápis v IS MAIS konkrétneho športu z predmetov **Telesná výchova I. a II.** bude prebiehať týždeň pred začiatkom semestra a prvé dva týždne semestra.

Zápis predmetov je možný po prihlásení sa do rozhrania IS MAIS **Štúdium – Zápis – Zápis predmetov**.

Pri zapisovaní predmetov sa študent riadi **Odporúčaným študijným plánom** v IS MAIS **Štúdium – Zápis – Odporúčaný študijný plán** a rozvrhom hodín na akad. rok **2024/2025**, ktorý je zverejnený na webovej stránke FU, aby nedošlo k prekryvaniu predmetov: [bakalárske rozvrhy](#)

#### **Postup pre podanie požiadavky na zápis predmetu v IS MAIS:**

1. **Zápis**
2. v ľavom stĺpci **Zápis predmetov**
3. zvolíte **Zimný semester a Rok OŠP 1**. Zaškrtnite vpravo štvorčeky pre predmety, na ktoré chcete podať požiadavku, (neaktívny štvorček znamená, že sa predmet vyučovať nebude)
4. zobrazí sa **Potvrdenie** kde kliknutím na tlačidlo OK potvrdíte zápis, resp. kliknutím na tlačidlo **Zruš** sa požiadavka zruší
5. zapísanie predmetu si skontrolujete v ľavom stĺpci **Zvolené predmety**
6. zvolíte **Letný semester a Rok OŠP 1**.
7. **platí rovnaký postup ako pri zimnom semestri**

#### **Zrušenie požiadavky:**

1. **Zvolené predmety štúdia**
2. zvoliť semester
3. zaškrtnúť štvorčeky pri tých predmetoch, ktoré chcete zrušiť
4. kliknúť na tlačidlo „**Zruš požiadavky**“
5. zobrazí sa **Potvrdenie** kde kliknutím na tlačidlo OK potvrdíte zrušenie požiadavky

**Prípadné červené hlásenia**, ktorým nerozumiete, konzultujte so študijným oddelením.

Po ukončení elektronického zápisu (05.08.2024) sa akceptované požiadavky stávajú záväzným učebným plánom študenta v ďalšom akademickom roku štúdia daného študijného programu. Za zápis predmetov je zodpovedný študent!!!!