

FORMULÁŘ B**1. Profil absolventa vzdělávacího programu****Charakteristika profilu absolventa:**

V dnešní době, kdy se počítač a s ním spojené technologie stávají alfou a omegou mnohé výtvarné práce, dochází k tomu, že je sice dostatek zdatných operátorů, ale ubývá lidí, kteří umí hledat nová řešení, mají svůj vyhraněný názor, jsou schopni nového pohledu na věc a svou myšlenku umí vyjádřit vyhraněnou kresbou. Dá se říci, že o schopnostech umělce vypovídá nejvíce právě jeho kresba. Kresba totiž vypovídá o myšlení umělce. Proto klademe při výuce tohoto vyučovacího programu takový důraz na kresbu a kreslení. Jde o to, aby se absolvent uměl především vyjádřit kresbou, aby se kresba stala základním výrazovým prostředkem a absolvent teprve pak přešel ke zpracování úkolu v dalších médiích. Takový absolvent je pak při využití počítačové technologie daleko blíže k vytvoření práce s nezaměnitelným rukopisem, ať myšlenkovým, či kresebným. Absolvent vyššího odborného studia programu Kresba a ilustrace v médiích má všeobecné a odborné vědomosti, odpovídající znalostem eventuálního adepta vysokoškolského studia. Navíc je vybaven specifickými dovednostmi a připraven pro působení v oblasti volného umění, i užité grafiky. Absolvent ovládá nejen výtvarný jazyk a výtvarné vyjadřování, ale je schopen díky vlastnímu názoru a zároveň osobitému výtvarnému projevu zpracovat zadaný úkol, usilovat o nekonvenční řešení a umět ho obhájit v odborné diskusi i před laickou veřejností. Je připraven teoreticky, ale i technicky zpracovat výtvarné nápady při využití běžných, i nejnovějších technologií, ale také provést vlastní realizaci svého díla až po finální podobu. Absolvent je schopen pracovat samostatně, ale i v týmech, a to jak oborových, tak mezioborových. Je vybaven jazykově tak, aby se mohl zúčastnit i mezinárodních projektů. Od absolventa tohoto studijního programu je především požadován individuální přístup, je od něho očekáváno kreativní myšlení, netradiční řešení. Není to jen pohotová reakce na nové trendy ve volném umění nebo v oblasti výtvarně-komerční, je to spíš srovnávání vlastního pojetí se současnými trendy.

Vymezení získaných klíčových kompetencí (nepovinné):

Ing. Mgr. Digitálně podepsal
Lenka Ing. Mgr. Lenka
Návratová Návratová
Datum: 2023.11.08
16:41:30 +01'00'

1. Profil absolventa vzdělávacího programu

Vymezení výstupních znalostí, schopností a dovedností absolventa:

- umí komunikovat v cizím jazyce v obecných i profesních situacích, může se podílet na mezinárodních projektech a spolupracovat v mezinárodních mezioborových týmech
- orientuje se v současném kulturním světě, má svůj vyhraněný výtvarný názor, což je nezbytný předpoklad pro budoucí originální řešení vlastních nebo zadaných úkolů
- je schopen samostatně řešit zadané úkoly po stránce invenční a technické
- usiluje vždy o výtvarnou originalitu volné kresby a kresby ilustrační pro různé druhy použití
- ovládá odbornou terminologii, umí přesně formulovat problém v komunikaci s obchodními partnery a klienty, pracuje s odbornou literaturou českou i cizojazyčnou
- pružně reaguje na měnící se požadavky společenské praxe v oblasti reklamy a užité grafiky, přesto pokud navrhne neobvyklé řešení, umí ho též obhájit a nést odpovědnost za své rozhodnutí
- kreativně zvládá návrhy na projekty v oblasti grafického designu nebo vizuálních médií
- je připraven výtvarně spolupracovat na animovaném filmu, při výrobě reklamního spotu při tvorbě televizních upoutávek a počítačových her

2. Uplatnění absolventa

Charakteristika možností uplatnění absolventa:

Absolvent studijního programu Kresba a ilustrace v médiích se zejména uplatní:

- jako samostatný umělec se svou vlastní osobitou tvorbou
- jako grafik při zadání úkolu v programu užité grafiky (ilustrátor, knižní grafik, kreslíř komiks, grafický designer, výtvarník animovaného filmu)
- jako malíř ve spolupráci s architektem, ať už při výzdobě svými výtvarnými díly nebo jako spoluautor výtvarného řešení jednotlivých prostor stavby
- jako spolupracovník v týmu při vytváření koncepčních řešení, jako poradce, oponent předloženého návrhu v soutěži či konkurzu
- jako člen tvůrčího týmu v oblasti mediálního zpracování obrazu (video, film, TV, reklama)
- jako samostatný podnikatel v celé šíři užití výtvarného volného díla nebo užité grafiky či multimediální tvorby
- jako výtvarný redaktor (knižní nakladatelství, deníky, časopisy, reklamní agentura) - Vychází z Národní soustavy kvalifikací - Animátor charakterové kreslené animace
- Producent animovaného audiovizuálního díla
- Produkční kulturních projektů

2. Uplatnění absolventa

Výčet profesních činností

- Produkční kulturních projektů
- Animátor/ animátorka charakterové kreslené animace
- Storyboardista/storyboardistka
- Art grafik
- Počítačový 2D grafik
- Výstavář/výstavářka
- Produkční kulturních projektů

Výčet profesí:

- ilustrátor
- 2D grafik
- 2D animátor
- Výtvarný redaktor
- Kreativní grafik pro obalový design
- Art director
- Webový designér
- Produkční v umění a reklamě
- Učitel v daném oboru
- Kreativec

3. Vzdělávací program

Charakteristika vzdělávacího programu:

Program klade zásadní důraz na kresbu jako základní stavební prvek každého výtvarného počínu. Vychází z nezastupitelnosti kresby při záznamu výtvarné myšlenky v počátku tvůrčího procesu. Na druhé straně pak směřuje ke kresbě jako svébytnému konečnému uměleckému produktu. Vytvořit si osobitý kultivovaný grafický projev předpokládá dlouhodobé studium, trénink vizuální paměti, třibení formy, ale i rozvíjení imaginace a svým způsobem i určitého filozofického postoje.

Pojetí vzdělávacího programu:

Aby byl student schopen úspěšně interpretovat své myšlenky prostřednictvím vizuálního jazyka, musí nejprve porozumět jeho jednotlivým prvkům. Dílčí pojmy jako plocha, prostor, světlo, stín, tvar, hmota, objem, barva, struktura, linie, proporce, perspektiva, harmonie, kontrast, rytmus, statičnost, dynamika apod. se musí naučit vědomě používat při komponování výsledného tvaru ať již charakteru užitého, či volného umění. Jako v každé umělecké oblasti je výuka do určité míry individualizována podle typu vrozeného vyjadřovacího temperamentu studenta.

V programu Kresba a ilustrace v médiích je dáno více prostoru talentům, které tíhnou spíše k bezprostřednímu způsobu vyjadřování. To ale neznamená, že se jich netýkají současné technologické možnosti tvorby. Studenti se musejí seznamovat se všemi prostředky, které jím mohou sloužit k vyjádření. Proto, kromě těch tradičních, budou pracovat i pomocí nástrojů elektronických a se současnými médii.

Cíle vzdělávacího programu:

Aby byl student schopen úspěšně interpretovat své myšlenky prostřednictvím vizuálního jazyka, musí nejprve porozumět jeho jednotlivým prvkům. Dílčí pojmy jako plocha, prostor, světlo, stín, tvar, hmota, objem, barva, struktura, linie, proporce, perspektiva, harmonie, kontrast, rytmus, statičnost, dynamika apod. se musí naučit vědomě používat při komponování výsledného tvaru ať již charakteru užitého, či volného umění. Jako v každé umělecké oblasti je výuka do určité míry individualizována podle typu vrozeného vyjadřovacího temperamentu studenta. V programu Kresba a ilustrace v médiích je dáno více prostoru talentům, které tíhnou spíše k bezprostřednímu způsobu vyjadřování. To ale neznamená, že se jich netýkají současné technologické možnosti tvorby. Studenti se musejí seznamovat se všemi prostředky, které jím mohou sloužit k vyjádření. Proto, kromě těch tradičních, budou pracovat i pomocí nástrojů elektronických a se současnými médii.

3. Vzdělávací program

Podmínky bezpečnosti práce a ochrany zdraví:

1. Podmínky bezpečnosti a ochrany zdraví

Bezpečnost a ochrana zdraví v objektu školy je pravidelně kontrolována a řízena pracovníkem odborně způsobilým (OZO v prevenci rizik). Objekt školy je zajištěn proti vnuknutí nepovolaných osob a pravidelně kontrolován. 1x ročně jsou provedeny Roční prověrky BOZP a závady jsou odstraňovány v daných termínech. Z hlediska požární prevence jsou zajištěny evakuační cesty, pravidelně kontrolovány nebezpečné látky a prováděny revize všech vyhrazených technických zařízení. Jednou ročně je provedeno evakuační cvičení a nácvik invakuačního zabezpečení před vnějším ohrožením.

V oblasti prevence rizik a požární prevence jsou pravidelně školeni všichni zaměstnanci školy.

2. Bezpečnost a ochrana zdraví studentů obecně

Na základě analýzy prevence rizik jsou všichni studenti seznámeni s nebezpečími ohrožující jejich zdraví, s riziky vzniku úrazu a s pravidly, jak jim účinně předcházet. Tyto pravidla jsou zařazena do výuky jako jejich nedílná součást a jsou trvale vyžadována a kontrolována ze strany vyučujících. Studenti musí dodržovat obecně platné zásady chování a způsoby práce zvláště v odborných předmětech při používání speciálních postupů. Probíhá pravidelné seznamování se způsoby předcházení projevům diskriminace, nepřátelství nebo násilí. Studenti jsou povinni dodržovat školní řád, předpisy a pokyny školy pro eliminaci rizik vzniku úrazu s nimiž byli a jsou pravidelně seznamováni.

Zároveň jsou povinni nosit odpovídající obuv a oděv a užívat OOPP pro danou odbornou práci. Je zakázáno do školy nosit jakékoliv návykové látky a zbraně.

3. Bezpečnost a ochrana zdraví v odborných předmětech

Studenti jsou povinni se chovat tak aby nezpůsobili sobě nebo jiným úraz nebo zdravotní problémy. Při práci se speciálními stroji a ručními nástroji jsou povinni znát návod k použití a při práci se řídit pokyny vyučujícího. Při práci používají ochranné pomůcky vhodné pro daný typ činnosti. Při práci s elektrickými spotřebiči a výpočetní technikou nesmí porušovat návody k použití od výrobce a používat pouze spotřebiče schválená a zrevidovaná. Používání el. Spotřebičů rovněž povoluje a řídí pedagog. Vlastní datové nosiče, telefony, tablety apod. používají při výuce pouze se svolením vyučujícího.

3. Vzdělávací program

Organizace výuky:

Druh činnosti	Počet týdnů						
	1. ročník		2. ročník		3. ročník		*
	ZO	LO	ZO	LO	ZO	LO	ZO
školní výuka	16	10/6	10/6	16	16	16	
z toho praktické vyučování							
z toho odborná praxe na pracovištích FO a PO		6	6				
samostatné studium	3	3	3	3	3	2	
časová rezerva	1	1	1	1	1	1	
přesah do školních prázdnin							
Celkem	20	20	20	20	20	20	

Druh činnosti	Počet hodin						
	1. ročník		2. ročník		3. ročník		*
	ZO	LO	ZO	LO	ZO	LO	ZO
teoretická příprava	12	12	11	11	11	11	
praktická příprava	21	21	21	21	21	21	
z toho praktické vyučování	-	-	-	-	-	-	
z toho odborná praxe na pracovištích FO a PO	-			180	180	-	
samostatné studium	90	90	90	90	90	90	
přesah do školních prázdnin	-			30			
Celkem							

* Uvede se pouze tehdy, je-li vzdělávací program 3,5letý

3. Vzdělávací program

Podmínky uznání předchozího vzdělávání:

Vzhledem k vysokým nárokům na umělecké a estetické vnímání je podmínkou přijetí ke studiu úspěšné složení talentové zkoušky. Vzhledem k zaměření programu je výhodou kresebná erudice a schopnost přistupovat k řešení výtvarných úkolů s určitou originalitou a nápaditostí.

Podmínkou přijetí je úspěšné složení talentové zkoušky (kritéria viz. příloha), kde se prověří invence, manuálně technická zručnost a kulturní rozhled uchazeče. Studijní program nevyžaduje stanovení zvláštních zdravotních požadavků.

Podmínky přijímání do vyššího ročníku vzdělávání ve vyšší odborné škole:

Při přijímání do vyššího ročníku vyšší odborné školy je nutné, aby proběhlo přijímací řízení, v rámci kterého může ředitel školy po posouzení dokladů uchazeče o předchozím vzdělávání stanovit jako podmínku vykonání talentové zkoušky a určit její obsah, termín, formu a kritéria hodnocení, a to v souladu s akreditovaným vzdělávacím programem příslušného oboru vzdělání.

Podmínky změny oboru vzdělání:

Vykonání rozdílových zkoušek s předem danými kritérii hodnocení, odpovídající požadavkům daného studijního programu.

Podmínky přestupu z jiné vyšší odborné školy:

Studium podobného studijního programu a vykonání rozdílových zkoušek s předem danými kritérii hodnocení, odpovídající požadavkům daného studijního programu.

Podmínky přerušení vzdělávání:

Podaná žádost o přerušení náležitě zdůvodněná (zdravotní, rodinné aj. důvody).

Podmínky pro dělení a slučování studijních skupin:

Stejný studijní program.

Při přijetí 24 studentů, dělíme studenty na dvě skupiny nejen kvůli kapacitě odborné učebny, ale kvůli zachování kvality vzdělávání.

Pokud v obou skupinách klesne počet studentů pod 6 skupiny sloučíme.

3. Vzdělávací program

Další podmínky (vzdělávání studentů se speciálními vzdělávacími potřebami, konání talentových zkoušek aj.):

Možnost individuálního studijního plánu (důvody zdravotní, nebo studium na další VŠ, VOŠ)

Kritéria talentových zkoušek (viz. příloha)

Podmínky pro konání komisionální zkoušky:

Vzdělávání je organizováno dle studijního řádu VOŠ, hodnocení a klasifikaci upravuje klasifikační řád.

Podmínky pro postup do vyššího ročníku:

Podmínkou postupu do dalšího ročníku je splnění všech zkoušek s klasifikací, klasifikovaných zápočtů a zápočtů za dané období (získání 60 kreditů) a splněná odborná praxe (viz. učební plán). V 1. a 2. ročníku splnění Klausurní postupové zkoušky, což je prezentace a ústní obhajoba praktické práce za dané období v předmětu Kresba a ilustrace v médiích.

3. Vzdělávací program

Obsah vzdělávacího programu

Počátečním úkolem výuky je sjednocení úrovně studentů pocházející z různě zaměřených středních škol. Proto je výuka nejprve soustředěna zejména na všeobecnou studijní kresbu. Postupně se přibírají úkoly stylizační a tématické. Je zde otevřené pole působnosti pro součinnost např. dějin kulturního prostředí, ale i pro mimořádné externí přednášky na téma dramaturgie, scenáristika, práce s literaturou a redakční práce. Ilustrace, komiks, filmový či počítačový klip apod. potřebují vycházet z určitého zadání.

Praktické úkoly jsou řešeny ve vzájemné součinnosti jednotlivých vyučovacích předmětů.

Prvotní předmět Kresba a ilustrace v médiích doplňují dílčí předměty, z nichž některé mají charakter výtvarně řemeslného zázemí pro realizaci autorského záměru

3. Vzdělávací program

Vymezení forem další práce se studenty:

Studenti se účastní v 1. roč. adaptačního výjezdu s výtvarnými aktivitami.

I ve vyšších ročnících se studenti účastní výtvarných zájezdů a výsledky vystaví ve školní galerii.

Účast v soutěžích (Mladý obal), návštěvy výstav a exkurze v nakladatelstvích.

Studenti se účastní kulturně poznávacích zájezdů v zahraničí. (Benátky, Drážďany, Paříž aj.)

Po dobu studií na naší škole i jako absolventi mohou pořádat ve výstavním prostoru naší školy (galerie Junior) své autorské výstavy.

Škola pořádá přednášky a workshopy odborníků z praxe. Odborníci z praxe se účastní absolutoríí.

CHARAKTERISTIKA VYUČOVACÍCH PŘEDMĚTŮ

Cizí jazyk

Rozšiřuje a prohlubuje komunikativní dovednosti studentů pro účely osobního i pracovního života. Rozšiřuje znalost odborné terminologie a vytváří předpoklady pro aktivní samostatné jednání při spolupráci v mezioborových týmech.

Figurální kreslení

Prohlubuje kreslířskou pohotovost a tvarovou paměť, prohlubuje praktické znalosti z oblasti anatomie. Student si osvojuje a rozvíjí různé techniky kresby a využívá nabité zkušenosti k novému využití kresby v dalších oblastech tvorby.

Dějiny umění

Předmět Dějiny umění poskytuje studentům širokou uměleckohistorickou orientaci v oblastech evropského a českého výtvarného umění. Studenti se seznamují s historickým prostředím a na základě těchto znalostí dovedou chápat souvislosti s tendencemi projevujícími se ve výtvarném umění. Důraz je kladen na získání přehledu ve vývoji a v charakteristických znacích jednotlivých slohů a směrů, na jejich formativní vliv na dalších obdobích, především na současnost.

Dějiny ilustrace

Předmět dějiny ilustrace navazuje svým specificky probíraným učivem na vyučovací látku hlavního předmětu Kresba – ilustrace.

Studenti se v předmětu seznámí s kulturním prostředím a vývojem výtvarného umění prostřednictvím dějin knižní kultury, plakátu a grafického designu, fotografie a filmu se specializací na animovaný film a to vše jak ve světových souvislostech, tak v kontextu českých dějin. Seznámí se nejen s historickými fakty, ale i s posledními poznatky, kdy do umělecké tvorby zasahují nové technologie a studenti se tak dovedou orientovat v nových tendencích současného umění.

Kresba – ilustrace

Hlavní vyučovací předmět, ve kterém se studenti naučí používat kresbu v různých oblastech tvorby. Naučí se kresbu nejen technicky zvládat, ale hlavně ji umět tvořivě začlenit do zpracování zadaného úkolu. Kresba (ilustrace) se totiž stává nositelkou osobního přístupu a originálního myšlení studenta.

Počítačová grafika

Pomůže studentům osvojit si základní technické a technologické vědomosti a dovednosti v ovládání a využívání těch počítačových systémů, které přímo souvisí s grafickou úpravou knihy a s ilustrací. Naučí se pomocí počítače zpracovat celý návrh knihy až po uložení na digitální nosič, který je základním médiem pro vlastní tisk.

3. Vzdělávací program

Písmo – typografie

Seznamuje studenty s historií, vývojem a funkcí písma. Student se naučí vybrat vhodné písmo podle zadaného úkolu nebo podle typu textu. Seznámí se s principy a pravidly při tvorbě písma, což mu umožní v konečném výsledku zkusit vytvořit si vlastní písmovou abecedu nebo dosáhnout originálního autorského písma.

Typografie Seznamuje studenty s historií tisku a s vývojem tiskových technik. Naučí je ovládat typografické principy a systémy a tyto znalosti prakticky využívat při tvorbě nejrůznějších typů publikací.

Grafický design

Předmět navazuje opět na hlavní vyučovací předmět Kresba – ilustrace, ale zároveň spojuje učivo z dalších odborných předmětů. Studenti se učí koncepčně řešit a výtvarně zpracovat úkoly z různých oblastí užité grafiky. U všech těchto úkolů je dáván především důraz na zapojení kresby do dané koncepce, na výtvarné spojení kresby s písmem a obrazu s textem.

Klasické grafické techniky

Předmět především seznamuje s oborem originální umělecké grafiky, ať už s jejím historickým vývojem nebo s vlastním pracovním postupem jednotlivých grafických technik. V tomto předmětu mohou studenti realizovat vlastní kresebné záměry v některé ze zvolených technik. Výsledná grafika se může stát součástí knižního tvaru nebo autorskou originální výpovědí.

Tvarování propagačních materiálů

Odborný vyučovací předmět Tvarování propagačních materiálů je zaměřen především na praktické činnosti, poznávání nových pracovních postupů a podmínek jednotlivých prací, rozvíjení výtvarně řemeslných dovedností. Žáci získávají základní vědomosti a dovednosti v práci s papírem, kartony a lepenkami.

Osvojí si tyto dovednosti tak, aby byli schopni je samostatně tvůrčím způsobem využívat.

Fotografie

V tomto vyučovacím předmětu se studenti učí základním dovednostem a vědomostem fotografické práce. Student musí umět zvládnout základní technické dovednosti a umět použít fotografii např. k dokumentaci tvůrčího procesu. Dále se seznámí s tvůrčími metodami fotografické práce, kdy se fotografie stává originální uměleckou disciplínou nebo je součástí určitého výtvarného záměru autora.

Malířské techniky

Tento vyučovací předmět seznamuje studenty s malířskými technikami v návaznosti na historický vývoj a umělecké styly. Student musí znát technologické složení barev, podkladových materiálů a tyto znalosti umět použít ve své tvorbě.

Odborná praxe

Poskytuje studentům zkušenosti z reálného provozního prostředí, kdy si student může zkusit aplikovat získané vědomosti a dovednosti při samostatné činnosti v rámci určitého pracovního procesu. Student tak získává aspoň částečný přehled o pracovním prostředí, učí se v něm pohybovat a sám se rozhodovat, což vede k následné odpovědnosti za učiněná rozhodnutí, i za výsledek provedené práce. Tato praktická zkušenost mu umožní rozšířit si schopnosti k jednání s lidmi a k získání určité sociální zkušenosti při vytváření kontaktů na pracovišti.

3. Vzdělávací program

Organizace výuky

Studium je organizováno podle platných právních předpisů. Výuka se uskutečňuje prostřednictvím přednášek, odborných seminářů a praktického cvičení.

Metodické postupy

Při výuce se upřednostňují aktivizující metody pedagogické práce. V odborných seminářích se používá zejména demonstrace pracovních postupů i znalosti vyučujícího, ale využívá se také zkušeností a dlouholeté praxe pozvaného externího přednášejícího. Jeho přednáška může přiblížit praktickou zkušenost, může pomoci v selekci zbytečných úkonů, nastíní eventuální možnosti dalšího pracovního postupu či osvětlí existující problémy. V oblasti praktických cvičení se využívají zejména různé tvůrčí metody (i experiment) a to jak při samostatné práci studentů, tak i v týmové práci. Vysoká míra praktického vyučování je pro tento vzdělávací program důležitá, student se musí naučit pohotově řešit zadané úkoly, musí si vyzkoušet různé možnosti řešení a musí se umět rozhodnout pro to nejoriginálnější, to ovšem předpokládá individuální přístup učitele ke studentům v závislosti na jejich talentových předpokladech, úrovni invenčního myšlení a tvůrčích schopnostech.

Učební plán studijního programu Kresba a ilustrace v médiích																				
Typ	Název předmětu	1. ročník						2. ročník						3. ročník						Celkem hodin
		ZO	Hodnocení	ECTS*	LO	Hodnocení	ECTS*	ZO	Hodnocení	ECTS*	LO	Hodnocení	ECTS*	ZO	Hodnocení	ECTS*	LO	Hodnocení	ECTS*	
	Cizí jazyk (A)	1/1	ZK	2	1/1	ZK	2	1/2	ZK	2	1/2	ZK	2	1/2	ZK	2	1/2	ZK	2	8
povinné předměty	Dějiny umění (A)	2/	ZK	2	2/	ZK	2	3/	ZK	3	3/	ZK	3	3/	ZK	3	3/	KZ	3	8
	Dějiny ilustrace	2/	ZK	2	2/	ZK	2													2
	Figurální kreslení	/3	KZ	2	/3	KZ	2	/3	KZ	2	/3	KZ	2	/4	KZ	3	/4	KZ	3	10
	Počítačová grafika (A)	1/2	ZK	3	1/2	ZK	3	1/2	ZK	3	1/2	ZK	3	1/2	ZK	3	1/2	KZ	3	9
	Písmo-typografie	1/1	ZK	2	1/1	ZK	2	1/1	ZK	2	1/1	ZK	2	1/1	ZK	2	1/1	ZK	2	6
	Kresba a ilustrace (A)	1/7	KZ/KPZ	7	1/7	KZ/KPZ	7	1/7	KZ/KPZ	8	1/7	KZ/KPZ	8	1/6	ZK	7	1/7	KZ	7	9
	Grafické techniky (A)	1/2	KZ	2	1/2	KZ	2	1/2	KZ	2	1/2	KZ	2	1/2	KZ	2	1/2	KZ	2	9
	Grafický design	1/3	KZ	4	1/3	KZ	4	1/2	KZ	3	1/2	KZ	3	1/2	KZ	3	1/2	KZ	3	9
	Fotografie	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	1/1	ZK	2	1/1	ZK	2	6
	Odborná praxe								Z	2	6 týdn	Z	2	6 týdn	Z	2				12 týdnů
povinně volitelné	Malířské techniky	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	6
	Tvarování propag. materiálů	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	6
volitelné	Další cizí jazyk	1/1	KZ	0	1/1	KZ	0	1/1	KZ	0	1/1	KZ	0	1/1	KZ	0	1/1	KZ	0	2
	Celkem	32	X	29	32	X	31	32	X	31	32	X	29	32	X	30	32	X	30	96

Vysvětlivky:

/číslo před lomítkem-počet přednášek, za lomítkem-počet hodin praktického cvičení

KPZ - klauzurní postupová zkouška

ZO – zimní období

LO – letní období

Z – zápočet

KZ – klasifikovaný zápočet

ZK – zkouška

A – předmět absolutoria

3. Vzdělávací program

Poznámky k učebnímu plánu (nepovinné):

- 1) Učitelé přizpůsobí rámcově stanovené učivo časovým možnostem a dotacím hodin. Týdenní časové dotace se mohou změnit nebo kumulovat podle zařazení tematických přednášek externích učitelů a odborníků z praxe, celkový počet hodin zůstane zachován.
- 2) V rámci předmětu Kresba – ilustrace, Počítačová grafika, Grafický design lze s přihlédnutím k charakteru řešených úkolů zařazovat stáže žáků na příslušně zaměřených a technicky vybavených odborných pracovištích veřejných i soukromých institucí, organizací a firem.
- 3) Studium je organizováno dle studijního řádu VOŠ, hodnocení a klasifikaci upravuje klasifikační řád

Karta předmětu
Název předmětu: Cizí jazyk
Anotace předmětu: Vzdělávání probíhá v komunikativním pojetí, ve kterém se vyváženě kombinuje komunikační a situačně tematický přístup s přístupem jazykově systémovým. Vzdelávání probíhá formou cvičení verbálního i písemného vyjádření. Během vzdělávání jsou aplikovány formy práce frontální, skupinové i individualizované. V souladu s pedagogickým konstruktivismem je hlavní důraz kladen na individuální, a především skupinovou práci studentů. Ve výuce se běžně pracuje s audio orálními a audio vizuálními pomůckami. Studenti jsou soustavně vedeni k orientaci v textu, k rozvíjení jazykově systémových znalostí a konverzačním dovednostem. Při zpracovávání jednotlivých témat jsou aplikovány kognitivní mapy, kdy učitel vystupuje v roli facilitátora a vlastní pojetí zadaného tématu si tak student volí samostatně. Při vzdělávání se předpokládá pravidelná individuální příprava studenta.
Cíl předmětu: Vzdělávání je zaměřeno k tomu, aby se student: - porozuměl v běžném osobním, společenském a pracovním styku s rodilým mluvčím - dokázal formulovat své názory a myšlenky srozumitelně, gramaticky správně, spontánně a plynule - dokázal s porozuměním přijímat a srozumitelně i gramaticky správně předávat obsahově složitější informace - uměl číst s porozuměním témata vztahující se především ke studovanému programu - osvojil si odbornou terminologii a dovedl ji používat - uměl napsat strukturovaný životopis - uměl představit sebe a pohovořit o svém studiu a problematice programu, prezentovat se v cíleném pohovoru v dokázal hovořit s určitou kontrolou gramatické správnosti a schopnosti autokorekce - dokázal využívat informační a komunikační technologie ke studiu jazyka
Rámcový rozpis učiva: Řečové dovednosti - Receptivní řečové dovednosti: - Poslech ▪ rozvoj schopnosti získat z poslechu specifické informace, zachytit téma a sledovat určitou myšlenku v mluveném projevu, odhadnout smysl i přes neznalost několika slov ▪ rozvoj porozumění hlavním myšlenkám autentických rozhovorů na různorodá témata - čtení ▪ osvojení si různých technik čtení jako je orientační a selektivní čtecí technika ▪ rozvoj porozumění názorům a postojům vyjádřených v textu - Produktivní řečové dovednosti: - ústní projev

- rozvoj schopnosti srozumitelně a souvisle hovořit o tématech vztahujících se ke každodennímu životu, popsat problém a využít komunikativních dovedností k jeho řešení, prezentovat, analyzovat a hodnotit svoji práci a zdůvodnit svůj názor; kultivovaně se vyjadřovat k práci ostatních
 - rozvoj schopnosti srozumitelně reprodukovat získanou informaci pomocí relevantní slovní zásoby a odpovídajících jazykových struktur
- písemný projev
- napsat formální dopis se všemi nezbytnými náležitostmi (žádost o práci, reklamaci, stížnost) i neformální dopis (dopis příteli, vzkaz kolegovi aj.)
 - zpracování relevantního odborného textu

Jazykové prostředky

- fonetika – správná výslovnost s důrazem na nově osvojenou slovní zásobu, zvuková výstavba slov a vět, rytmus a melodie, vybrané fonetické rysy
- slovní zásoba – obecná i odborná v rozsahu 2500 (aktivně) až 4000 (pasívně) lexikálních jednotek včetně základní frazeologie běžného společenského styku
- gramatika – správná stylizace formálního i neformálního písemného styku, osvojení si gramatických struktur často se vyskytujících ve standardních i odborných textech, gramatické struktury nezbytné pro správný písemný i verbální projev, důraz na vybrané ustálené kolokace, větná spojení a frázová slovesa

Student:

- disponuje vyjadřovacími prostředky nezbytnými pro podání jasného popisu a vyjádření svých postojů, argumentů a názorů bez většího hledání slov
- rozvinul jazykové znalosti nabyté během vzdělávání do té míry, že je schopen komunikace ve všech běžných situacích každodenního života
- dokáže se jasně vyjadřovat, aniž by jazykově redukoval to, co chce sdělit
- rozumí delším promluvám a přednáškám a dokáže sledovat i složitou výměnu názorů
- orientuje se v textech na odborná témata v rámci jeho studovaného programu
- dokáže se zúčastnit rozhovoru natolik plynule a spontánně, že může vést běžný rozhovor s rodilými mluvčími
- umí napsat srozumitelný podrobný text na širokou škálu témat souvisejících s jeho zájmy
- dokáže přeložit odborný text z mateřského jazyka do anglického jazyka a z anglického jazyka do jazyka mateřského
- zvládá prezentaci, obhajobu i věcnou argumentaci své práce
- pro své vzdělávání i pozdější profesionální aktivity zvládá využití informačních technologií, prostřednictvím znalosti anglického jazyka se orientuje se na trhu práce v zahraničí a je schopen se o ni ucházet

Popis hodnocení ukončení předmětu:

Semestr je ukončen zkouškou, jen 6. semestr je ukončen klasifikovaným zápočtem

Cizí jazyk je jedním z předmětů u absolutorii.

Další cizí jazyk je volitelný a je hodnocený klasifikovaným zápočtem

Seznam studijní literatury:

Anglický jazyk

- Ken Wilson: Ideas and Issues. Upper-intermediate. Stuttgart: Chancereel International Publishers Ltd., 2003.
- Martin H.: Ideas And Issues: Advanced. Stuttgart. Chancereel International Publishers Ltd, 2000.

- Clive Oxenden, Christina Latham-Koenig: New English File Upper-Intermediate Student's Book. Oxford. Oxford University Press, 2008.
- Gairns, R.; Redman, S.: Oxford Word Skills Advanced. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- Ceri Jones, Tania Bastow, Jon Hird: Inside Out Advanced. London. Macmillan Education, 2001.
- Richard MacAndrew: Instant Discussions Photocopiable Lessons on Common Topics. U.S.. Heinle & Heinle Publishers, 2003.
- Clive Oxenden, Christina Latham-Koenig, and Paul Seligson: English File third edition Upper-intermediate Student's Book. Oxford. Oxford University Press, 2014.
- Mann, M. Destination C1 & C2: Student's Book With Key.

Německý jazyk

Dusilová a kol.: Sprechen Sie Deutsch? -učebnice němčiny pro střední a jazykové školy, pro začátečníky díl 1, nakl. Polyglot, 2000

Dusilová a kol.: Sprechen Sie Deutsch? -učebnice němčiny pro střední a jazykové školy, pro pokročilé díl 2, nakl. Polyglot, 2001

Voltrová, M.: Přehledná německá gramatika s nadhledem, Fraus, 2019

Michňová, I.: Německá gramatika jednoduše a prakticky, Grada, 2021

Michňová, I.: Německá konverzace, Grada 2016

Vratišovský, K.: Maturita němčina, Fragment, 2007

Justová, H.: Wir wiederholen fuers Abitur, Fragment, 1994

překladové či výkladové slovníky

např. Vidimský, F.: Německo-český, Česko-německý slovník, SPN, 1982

-

Využití moderních informačních technologií:

Ve výuce se běžně pracuje s audioorálními a audiovizuálními pomůckami.

Při distanční výuce byly využívány moderní informační technologie.

Jsou využívány interaktivní formy výuky, (některé interaktivní pomůcky a aplikace vytvořené studenty se využijí při výuce)

Karta předmětu
Název předmětu: Dějiny umění
Anotace předmětu: Předmět Dějiny umění poskytuje studentům širokou umělecko-historickou orientaci v oblastech evropského a českého výtvarného umění. Ve starověku je látka rozšířena o souvislosti s uměním Egypta a Asie, ve dvacátém století je historie umění podána v globálních souvislostech. Studenti se seznamují s historickým prostředím a na základě těchto znalostí dovedou chápat souvislosti s tendencemi projevujícími se ve výtvarném umění. Důraz je kladen na získání přehledu ve vývoji a v charakteristických znacích jednotlivých slohů a směrů, na jejich formativní vliv na další období, především na současnost. Vzhledem k charakteru vzdělávacího programu je věnována pozornost grafice, novým technologiím a jejich vlivu na život člověka.
Cíl předmětu: osvojení vědomostí umožňujících všeobecnou orientaci v oblastech výtvarného umění - získání orientace v základních teoretických výrazech a formulacích dějin, získání návyku samostatně si vyhledávat informace, obrazovou dokumentaci z otevřených zdrojů, pracovat s informacemi - schopnost časové orientace v historicko-kulturním dění, pochopení vzájemných souvislostí - schopnost vyhodnotit podněty z vývoje umění vzhledem k praktickému uplatnění v budoucím pracovním oboru - pochopení spojitosti s dějinným vývojem, souvislosti mezi jednotlivými druhy umění a mezioborové vztahy
Rámcový rozpis učiva: úvod do dějin umění, periodizace, pojem umění, vliv umění na člověka, jeho vznik a první projevy - starověké umění Mezopotámie, Egypta, Indie a Číny - antické středomoří: Kréta, Řecko, Etruskové a Řím - vznik křesťanství a jeho rané umělecké projevy, byzantské umění - umění Keltů, Germánů, Karolínská a Otonska renesance - předrománské umění v Čechách a na Moravě - románské umění v Evropě, románské školy, sochařství a malířství románské umění v našich zemích - gotika v Evropě, architektura, sochařství a malířství a pozdní gotika v Českých zemích

- vznik renesance v Itálii, znaky, projevy a osobnosti, vrcholná renesance, pozdní renesance, manýrismus, benátská architektura a umění
- renesance a manýrismus v Českých zemích
- zrození baroka v Itálii, barokní umění v západní Evropě, barokní umění v Českých zemích
- rokoko a klasicismus
- romantismus a realismus
- architektura a umění v první polovině 19. století
- impresionismus a postimpresionismus
- architektura a umění v druhé polovině 19. století
- symbolismus a secese, i v našich zemích
- architektura do 1. světové války ve světě i v našich zemích
- fauvismus, expresionismus, kubismus, futurismus, konstruktivismus a vznik abstrakce
- meziválečná architektura a umění ve světě ovlivněném evropskou kulturou
- česká meziválečná architektura a umění
- přesun uměleckých center po 2. světové válce, abstraktní expresionismus v USA, Mexiko
- Informel v Evropě, figurální tendence, architektura, poválečný umělecký vývoj v českých zemích a šedesátá léta
- Pop art a další modernistické směry, umění akční a věcné, konceptuální, nová média
- postmoderní architektura a umění
- vývoj umění v našich zemích, normalizace a underground, umění po roce 1989
- současné tendence v architektuře a v umění ve světě i v našich zemích v globálních souvislostech

Popis hodnocení ukončení předmětu:

Ústní zkoušení, kdy se klade důraz na pochopení spojitosti s dějinným vývojem, souvislosti mezi jednotlivými druhy umění a mezioborové vztahy.

Semestr je ukončen zkouškou, jen 6. semestr je ukončen klasifikovaným zápočtem.

Dějiny umění jsou jedním z odborných předmětů u absolutorii.

Seznam studijní literatury:

Povinná literatura:

Světové umění:

- Adkins, Lesley; Adkins, Roy A.: Starověké Řecko. Encyklopedická příručka. Praha: 2011
- Adkins, Lesley; Adkins, Roy A.: Antický Řím. Encyklopedická příručka. Praha: 2012
- Dempseyová, Amy: Umělecké styly, školy a hnutí. 2. vydání. Praha: Slovart, 2005
- Foster, Hall; Kraussová, Rosalind; Bois, Yves-Alain; Buchloch, Benjamin H.D.: Umění po roce 1900. 1. vydání. Praha: Slovart, 2007
- Gössel, Peter, Leuthauserová, Gabriele: Architektura 20. století. 2. vydání. Praha: Slovart, 2006
- Gombrich, Ernst, Hans: Příběh umění, Praha: Mladá fronta 2001
- Hollingsworth, Mary: Architektura 20. století. Columbus, 1993
- Od Rodina po Moora. 1. vydání. Bratislava: Tatran, 1973
- Pijoan, José: Dějiny umění. Díl 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 1. vydání. Praha: Odeon, 1984
- Slovník světového malířství. 1. vydání. Praha: Odeon, Artia, 1991
- Smith, Edward Lucie: Artoday: současné světové umění; 1. vydání, Praha: Slovart, 1996
- Syrový, Bohuslav: Architektura – svědectví dob, Přehled vývoje stavitelství a architektury, 3. doplněné vydání, Praha: SNTL 1987
- Toman, Rolf, red.: Umění italské renesance: Architektura, sochařství, malířství, kresba, 2. české vyd., Praha: Slovart, 2000
- Toman, Rolf, red.: Baroko: architektura, sochařství, malířství, 2., upr. vyd., Praha: Slovart, 2007
- Walter, Ingo, F.K. Rahrberg, M.Schneckenburger, Ch. Fricke, K. Honnef: Umění 20. století, Taschen, 1. vydání. Praha: Slovart 2004

Dějiny českého výtvarného umění:

- Chadraba, Rudolf: red. Dějiny českého výtvarného umění I/1,2 Od počátku do konce středověku, 1. vydání, Praha: Academia 1984
- Dvorský, Jiří: red., d II/1,2, Od počátků renesance do závěru baroka, Praha: Academia 1989
- Petrasová, Taťána: Lorenzová, Helena, ed.: III/1,2, 1780/1890, 1. vydání, Praha: Academia 2001
- Lahoda, Vojtěch; Nešlehová, Mahulena, ed.: IV/1,2, 1890/1938, 1. vydání, Praha: Academia 1998
- Ševčík J.; Morganová, P.; Dušková, D.: České umění 1938-1989, programy, kritické texty, dokumenty. Praha: 2001
- Švácha, Rostilav: Platovská Marie: ed. V, 1939/1958 1. vydání, Praha: Academia 2006
- Švácha, Rostilav; Platovská Marie: ed. VI/1,2, 1958/2000, 1. vydání, Praha: Academia 2007
- Horová, Anděla: ed., Nová encyklopedie českého výtvarného umění, 1. vydání, Praha: Academia 1995
- Wittlich, Petr: České sochařství ve 20. Století. 1. vydání. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1978

Doporučená literatura:

Umění světa:

- Lommel, Andreas: Pravěk a umění přírodních národů, Praha: Artia 1972
- Garbini, Giovanni: Starověké kultury předního východu, Praha: Artia 1971
- Strong, Donald: Antické umění, Praha: Artia 1970
- Lassus, Jean: Raně křesťanské a byzantské umění, Praha: Artia 1971
- Kidson, Paul: Románské a gotické umění, Praha: Artia 1973

Martingale, Andrew: Člověk a renesance, Praha: Artia, 1972

Kitson, Michael: Barok a rokoko, Praha: Artia 1972

Lynton, Norbert: Umění 19. a 20. století, Praha: Artia 1981

Encyklopedie Larousse, Umění a lidstvo

Huyghe, René: Umění pravěku a starověku, 1. vydání, Praha: Odeon 1967

Panofsky, Erwin: Význam ve výtvarném umění. Praha: Odeon 1981

Gombrich, E. H.: tajemství obrazu a jazyk umění. Pozvání k dějinám a teorii umění. Brno:

Barrister & Principal 2014

Využití moderních informačních technologií:

Ve výuce se běžně pracuje s audiovizuálními pomůckami.

Při distanční výuce byly využívány moderní informační technologie.

Jsou využívány interaktivní formy výuky

Karta předmětu
Název předmětu: Dějiny ilustrace
Anotace předmětu: Předmět Dějiny ilustrace poskytuje studentům širokou umělecko-historickou orientaci v oblastech světové a české kresby a ilustrace. V rámci tohoto předmětu se studenti seznamují s výtvarnými tendencemi významných umělců, kteří se vedle malby věnovali i kresbě a ilustraci. Dále se seznamují s tvorbou ilustrátorů. Studenti pak zakončí tento předmět se znalostí nových tendencí současné kresby a ilustrace. Vzdělávání probíhá formou přednášek a především seminářů. Zahrnuje rovněž eseje a prezentace žáků, exkurze, návštěvy ateliérů, poznávací zájezdy apod.
Cíl předmětu: - osvojení vědomostí umožňujících všeobecnou orientaci v oblastech kresby a ilustrace - získání orientace v základních teoretických výrazech a formulacích dějin umění, kresby a ilustrace - získávání návyku samostatně si vyhledávat informace, obrazovou dokumentaci - nejen z otevřených zdrojů a pracovat s nimi - schopnost časové orientace v historicko-kulturním dění, pochopení vzájemných souvislostí - schopnost vyhodnotit podněty z vývoje umění, kresby a ilustrace vzhledem k praktickému uplatnění v budoucím pracovním programu
Rámcový rozpis učiva: - úvod do dějin umění, kresby a ilustrace, periodizace, přehled stylů a forem - rané projevy ve starověku počínající v Egyptě, přehled vývoje ve středověku - italská a zaalpská renesanční kresba a ilustrace, znaky, projevy a osobnosti, - vrcholná renesance, pozdní renesance - kresba a ilustrace v době manýrismu - barokní kresba a ilustrace v Itálii, západní Evropě, a v Českých zemích - kresba a ilustrace v době rokoka, klasicismu, romantismu a realismu - viktoriánská kresba a ilustrace - Arts and Crafts, Art Nouveau, Secesse a plakátová tvorba ve Fin-de-Siècle a po 1. sv. válce Art Deco - expresionistická kresba a ilustrace - romantická kresba a ilustrace - surrealistická a reprezentativní kresba a ilustrace - realistická kresba a ilustrace - fantasy, gotická a psychedelická kresba a ilustrace - 60. a 70. léta 20. stol. v ilustraci

- punková, postmoderní a Neo-Deco kresba a ilustrace
- kresba a ilustrace ve věku digitálních technologií
- individuální formy: např. karikatura, politická ilustrace, reportáž, parodie, satira atd.
- dětská ilustrace
- komiksová tvorba

Popis hodnocení ukončení předmětu:

Předmět je hodnocen zkouškou s klasifikací

Seznam studijní literatury:

Světové umění:

Cámara, Eva Minguet: This is Illustration American Illustrators. Barcelona: Monsa, 2011 (obr. část)

Cámara, Eva Minguet: This is Illustration1 European Illustrators. Barcelona: Monsa, 2011 (obr. část)

Kunzle, David: The Early Comic Strip. Berkeley: University of California Press, 1973

Pini, Margherita. Masters of Drawing. Florence: Scala Group S. p. A., 2010 (obrazová část)

Volrábová, Alena: Německá kresba 1540-1650. Umění kresby v německy mluvících zemích mezi renesancí a barokem. Praha: Národní galerie, 2007

Will, Eisner: Comics and Sequential Art. Princeton, Wi: Kitchen Sink Press, Inc., 1992

České umění

Chobot, Karel.: Dějiny hmyzu v obrazech. Praha: Pavel Mervard, 2010

Kneidl, Pravoslav: Z historie evropské knihy. Praha: Svoboda, 1989

Bohatcová, Miriam: Česká kniha v proměnách staletí. Praha: Panorama, 1990

Fučíková, Eliška: Rudolfínská kresba. Praha, Národní galerie, 1986

Horák, František: Česká kniha v minulosti a její výzdoba. Praha: F. Novák, 1948

Holešovský, František: Čeští ilustrátoři v současné knize pro děti a mládež. Praha: Albatros, 1989

International Board on Books for Young People. Československá sekce. Čeští a slovenští ilustrátoři knih pro malé děti. Praha: Albatros, 1980

Khút, Leo: Kapitoly z výtvarných dějin knihy. Bratislava: Vydavateľstvo slovenskej akademie věd, 1970

Stehlíková, Blanka: Cesty české ilustrace v knize pro děti a mládež. Praha: Albatros, 1984

Stehlíková, Blanka: Čeští ilustrátoři pohádek. Praha: Obelisk.1970

Stehlíková, Blanka: Ilustrace. Praha: Odeon, 1984

Doporučená literatura:

Hýbl, František: Cestička do školy. Nejkrásnější české a zahraniční slabikáře 16.-21.st. Přerov: Muzeum Komenského v Přerově, 2004

Pennington, Richard: A Descriptive Catalogue of the Etched Work of Wenceslaus Hollar 1607-1677. Cambridge: 1982

Voit, Petr: Encyklopedie knihy. Starší knihtisk a příbuzné obory mezi polovinou 15. a 19. století a II. díl. Praha: Libri, 2008

Becker, Stephen: Comic Art in America. New York: Simon and Schuster, Inc., 1959

Bland, D. A.: History of Book Illustration. London&Berkeley, 1969

Blumenthal, J.: Art of the Printed Book 1455-1955. Boston&London, 1973

Využití moderních informačních technologií:

Ukázková videa, distanční a kombinované vzdělávání

Karta předmětu	
Název předmětu:	Figurální kreslení
Anotace předmětu:	Předmět Figurální kreslení navazuje na předpokládanou zkušenost studentů z předchozího středoškolského studia. Podle individuální potřeby si studenti osvojují a doplňují poznatky kompoziční anatomické i vlastní techniky různých způsobů kresby. Studium lidské postavy v klidu nebo v simulovaném pohybu získávají podklady pro další tvůrčí práci s figurálním motivem. Kresebný projev takto školeného jedince se pak obvykle výrazně odlišuje od naivního zobrazování neškoleného – tedy neprofesionálního umělce.

Cíl předmětu:

- rozvoj kreslířské pohotovosti a tvarové paměti
- prohlubování praktické znalosti plastické anatomie
- osvojování a rozvíjení různých technik kresby
- vytváření základny pro kreativní práci s figurou

Rámcový rozpis učiva:

- kresba aktu z paměti jako vstupní test schopnosti a úrovně studentů
- kresba hlavy s projekcí lebky – portrét
- schematické zobrazování figury v klidu a pohybu
- studie statické pózy aktu muže i ženy v konfrontaci s anatomii skeletu
- dynamické pózy modelu zachycované v letmých studiích malého formátu
- studie detailů
- kresba případně i malba na velký formát
- rozvíjení různých technik definitivní kresby, ale i práce s pastelem, kvašem a temperou
- stylizace figury jako příprava k ilustrátorské práci různého zaměření

Popis hodnocení ukončení předmětu:

Studium Figurálního kreslení je zakončeno klasifikovaným zápočtem.

Seznam studijní literatury:

Teissig, K.; Hrdina, I.: O kresbě. Základy kreslířských technik. Praha: Mladá fronta, 1982
Prof. MUDr. Zrzavý, Josef: Anatomie pro výtvarníky. Praha: Avicenum, 1977
Fehér, György; Szunygli, András: Anatomie pro výtvarníky. Člověk, zvířata, srovnávací studie. Praha: Slovart, 1999
Constarevová, Diana: Jak kreslit lidské tělo. Praha: Grafika & Co., 2002
Klouza, Radomil: Pohled do obrazu. Praha: Albert 2014
Loriš, Jan: Mánesovy podobizny. SNKLHU 1954
Neumann, Jaromír; Aleš, Mikoláš: Cykly. SNKLHU 1957

Využití moderních informačních technologií:

Distanční vzdělávání výjimečně, ukázková videa, interaktivní výukové materiály

Karta předmětu
Název předmětu: Počítačová grafika
Anotace předmětu: Využití počítače ve vyučovacím předmětu Počítačová grafika studijního programu VOŠ Kresba a ilustrace v médiích je jeho přirozeným pokračováním pro prohloubení již dříve nabytých základních znalostí. Tentokrát je ale výuka specifikována pro využití počítačové technologie pro potřeby vyučovacího předmětu Kresba – ilustrace. Jde především o to, aby student byl schopen svou kresbu (ilustraci) přenést a uložit s použitím digitálních technologií do počítače a dále s ní umět v počítači pracovat tak, aby konečný výsledek odpovídal představám studenta o finální podobě obrazu nebo zadaného úkolu. Stejně tak bude umět zpracovávat eventuální text, ať už samotný nebo ve spojení právě s obrazem (ilustrací) při úkolech z programu užité nebo knižní grafiky. To předpokládá zvládnutí počítačových programů, které pracují s písmem, i programů, které text zpracovávají při sazbě, zlomu a grafické úpravě. Student bude schopen celý svůj projekt (kniha s ilustracemi, plakát, reklamní text, katalogy, propagační materiály) převést do digitální podoby a připravit ho pro vlastní tisk, pro potřeby tiskárny
Cíl předmětu: - umět přenést a uložit kresbu, která byla vytvořena rozličnými výtvarnými technikami a materiály (tužka, uhlí, pero, štětec atd.), s použitím digitálních technologií (scannery, digitální fotoaparáty) do počítače - umět lokálně upravit a převést pomocí podpůrného programu Adobe Streamline uložený typ kresby do bitmapy nebo vektorů - následujícím použitím již stávajících profesionálních programů (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop a možnostmi využití jejich efektů dát kresbě novou dynamičnost a originalitu - umět vytvořit vektorovou nebo bitmapovou kresbu přímo v programech, které tuto možnost nabízejí (Adobe Creative cloud) - osvojení si způsobů a možností uplatnění autorské kresby při úpravě různých propagačních materiálů (katalog, pozvánka, plakát, kniha)
Rámcový rozpis učiva: - operační systémy - hardware, software - kódování obrazu – bitová a vektorová grafika - vstupní a periferní zařízení - typy scannerů, nastavení základních parametrů – kalibrace, rozlišení - formáty pro archivaci a internet - informace o nových technologiích - exkurze, přednášky, odborná praxe - orientace v nových zdrojích informací

Popis hodnocení ukončení předmětu:

Test, ústní zkoušení, praktické ukázky znalostí programů Adobe, hodnocené zkouškou, v 6. semestru klasifikovaným zápočtem-předmět je součástí absolutoria

Seznam studijní literatury:

Adobe Illustrator CC, manuál poslední verze programu
Adobe Photoshop CC, manuál poslední verze programu
Adobe In Design CC, manuál poslední verze programu
Kolektiv autorů: Velká kniha - Skenování, úprava obrázků a tisk. 1. vyd. Brno: Unis, 2000
Steuer, S.: Mistrovství v Adobe Illustrator. 1. vyd. Praha: Computer Press, 2007
Willmore, B.: Velká kniha k Adobe Photoshop CS2. 1. vyd. Praha: Computer Press, 2007
Ambrose, G.; Harris, P.: Grafický design, tisk a dokončovací práce. 1. vyd. Praha: Computer Press, 2011
Dannhoferová, J.: Elektronická kniha: Velká kniha barev. Kompletní průvodce pro grafiky, fotografy a designéry. 1. vyd. Praha, Computer Press, 2012
Tolley, S.: The New Simplicity in Graphic Design, 2016
Lea, D.: Kreativní Photoshop. 1. vyd. Praha, Computer Press, 2011
Kafka, O., Kotyza, M.: Logo & Corporate Identity. 2. vyd. Praha, Kafka design, 2014
Časopis "FONT": vydává Kafka design,
www.kafkadesign
a další doporučené aktuální internetové adresy, tutoriály aj. e-learningové pomůcky

Využití moderních informačních technologií:

Distanční i kombinovaná možnost vzdělávání, výuková videa, interaktivní výukové materiály

Karta předmětu
Název předmětu: Písmo-typografie
Anotace předmětu: Seznamuje studenty s historií, vývojem a funkcí písma. Student se učí vybrat vhodné písmo podle zadaného úkolu nebo podle typu textu, stejně tak posoudit jeho kresebné i funkční kvality. Seznámí se s principy a pravidly při tvorbě písma, což mu umožní v konečném výsledku umožní zkusit vytvořit si vlastní typografické písmo nebo autorskou abecedu. Typografie seznamuje studenty s využitím písma v praxi. Naučí je vybírat a správně aplikovat typografické principy v různých typech publikací, pracovat s makro i s mikro typografií. Současně s tím se učí přípravu layoutu tiskovin a pravidla hladké sazby.
Cíl předmětu: studenti se seznámí s historickým vývojem písma, s jeho funkcí i použitím - naučí se písmo výtvarně využít podle zadaného úkolu - porozumí kvalitativním prvkům typografického písma aplikuje tyto znalosti při jejich tvorbě a výběru - osvojí si vědomosti o konstrukci písma základních abeced - veškeré vědomosti a nabitě zkušenosti zhodnotí při tvorbě nových abeced - osvojí si písmo jako svébytný výtvarný prvek - naučí se chápat písmo jako součást výtvarného celku, spolu s kresbou či obrázkem - seznámení se s historií a vývojem tisku - získání orientace v tiskových technikách a pochopení jejich principů - osvojení si typografické měrné soustavy – typometrického systému - příprava rukopisu pro sazbu - vědomosti o hlavních částech knihy, modifikace knižních úprav podle literárního žánru - příprava layoutu tiskoviny v závislosti na formátu a vazbě, mikro a makro typografie - osvojí si dovednost vybrat písmo podle účelu jeho použití, cílové skupiny a celkového kontextu tiskoviny - bude znát písmové licenční modely a jejich použití v praxi
Rámcový rozpis učiva: - vznik a vývoj písma, historický přehled, klasifikace - písmo před vynálezem knihtisku - knižní a tiskové písmo - titulkové a propagační písmo - iniciála – spojení iniciály s kresbou, (kreslená iniciála) - písmo psané a kaligrafie - nejstarší způsoby tisku - objevy a vynálezy tiskových technik (Asie a Evropa) a jejich praktické využití - kvalitativní prvky typografického písma

- přehled typografických systémů
- příprava rukopisu a jeho grafická úprava, korekturní znaménka
- pravidla hladké sazby, zlom sazby
- hlavní části knihy, grafická úprava knihy podle žánru
- písmové licenční modely

Popis hodnocení ukončení předmětu:

Hodnotí se teoretické znalosti i praktické dovednosti.
Předmět je hodnocený ve všech semestrech zkouškou.

Seznam studijní literatury:

- Cooperová, J. C.: Ilustrovaná encyklopedie tradičních symbolů, Praha: Mladá fronta, 1999
- Hlavsa, Oldřich: Typografická písma latinková. Praha: SNKLHU, 1960
- Hlavsa, Oldřich; Šetlík, Jiří; Wick, Karel: Typografia 1., 2., 3. Praha: SNTL, 1976, 1981, 1986
- Kopřiva, Milan: Typoornamenty. Praha: Videopress MON, 1981
- Blažej, Bohuslav: Grafická úprava tiskovin. Praha: SPN, 1990
- Kolektiv autorů: Sazba I. : Praha: SPN, 1984
- Šalda, J.: Od rukopisu ke knize a časopisu. 3. vyd.
- MUZIKA, František. Krásné písmo ve vývoji latinky. Praha: Paseka, 2005. ISBN 80-7185-740-8.
- BLAŽEK, Filip. Typokniha: průvodce tvorbou tiskovin. 2. vydání. V Praze: UMPRUM, 2022. ISBN 978-80-88308-70-6.
- TOMAN TYLOVÁ, Barbora, ed. Jde o to, aby o něco šlo: typograf Oldřich Hlavsa. Praha: Akropolis, 2015. ISBN 978-80-7470-055-2.
- SUTNAR, Ladislav, JANÁKOVÁ, Iva, ed. Ladislav Sutnar- Praha- New York- design in action. Praha: Uměleckoprůmyslové museum, 2003. ISBN 80-7203-516-9.
- Coles, S. (2014). The anatomy of type. Harper Design.
- Cheng, K. (2006). Designing type. Yale University Press.
- Harmsen, L., Misiak, M., & Lisa, P. (2020). Support international type : the new culture of type specimens. Slanted Publishers.
- Lupton, E. (2010). Thinking with type: a critical guide for designers, writers, editors, & students. (2nd ed.). New York Princeton Architectural.
- Martina Flor. (2017). The golden secrets of lettering : letter design from first sketch to final artwork. Princeton Architectural Press.

Využití moderních informačních technologií:

Distanční i kombinovaná možnost vzdělávání, výuková videa, interaktivní výukové materiály

Karta předmětu
Název předmětu: Kresba-ilustrace
Anotace předmětu: Kresba – ilustrace je základním vyučovacím předmětem VOŠ programu Kresba a ilustrace v médiích. Studenti v tomto předmětu zkusí rozmanité možnosti ilustrace, získávají přehled o jejím uplatnění a také celkový pojem o umění u nás i v zahraničí a soudobých trendech. Rozvíjí se samostatnost studenta a prohlubuje se jeho výtvarná originalita, ať už v jeho volné kresbě, nebo užité ilustraci. Nedílnou součástí je také spolupráce s předmětem Klasické grafické techniky, se kterým jsou zadání často úzce spjatá. Skrze různorodá témata si student vytvoří větší rozhled o možnostech techniky, stylu a samotného přístupu k ilustraci a vytváří si tak vlastní styl. Dovede kresbu použít v oblasti knižní ilustrace různých žánrů, například ilustrace pro děti (leporela, básničky, edukativní knížky). Dále při návrhu pro projekty v oblasti grafického designu (plakát, katalog, propagační materiály) nebo vizuálních médií (reklama, televizní grafika). Také dovede zpracovat storyboard, komiks, výtvarně kresebné podklady pro animovaný film nebo počítačovou hru. Studenti jsou vedeni k tomu, aby předmět vnímali komplexně a uměli jej propojit s dalšími obory, které se k ilustraci vážou – tedy s grafickým designem, typografií, tiskem, knižní vazbou nebo zpracováním papíru.
Cíl předmětu: zdokonalení v kresebné dovednosti -- znalost materiálů a výtvarných prostředků při tvorbě ilustrací -- rozvoj kreativních schopností prostřednictvím kresby -- práce s kresbou jako se záznamem myšlení -- využívat kresbu jako korektor nápadů -- vést svou kresbu dle inspirací k vlastnímu myšlení -- práce s ilustrací podle užití a proměnlivosti literární předlohy -- hledání vlastní autorské kresby -- znalost tvorby ilustrace v digitální formě a její další využití v médiích -- znalost postprodukce a předtiskové přípravy -- znalost dalších možností úprav a práce s vazbou/finální úpravou -- praktická znalost jednotlivých technik uměleckého tisku (hlubotiskové techniky, litografie, sítotisk)

Rámcový rozpis učiva:

- Zdokonalení kresebné dovednosti:
- technické prostředky
- kombinace a využití nových materiálů
- alternativní použití kresby
- druhy kresby, její možnosti, výhody, limity
- 2) Ilustrativní kresba:
- koncepce, skica a použití ilustrace
- proměna kresby podle výtvarných prostředků
- modifikace kresby podle literární předlohy
- autorská kresba, stylizovaná kresba (jejich rozdíly, přednosti, nevýhody)
- realizace konkrétních projektů
- 3) Animovaná kresba:
- kresebný záznam příběhu
- pohybová kresba a kresba v pohybu
- výtvarný/technický scénář a jeho kresebné zpracování
- specifická (vyhraněnost) komiksové kresby
- storyboard
- reklamní kresba a její specifika
- příprava kresleného filmu, zpracování postav, prostředí a pozadí
- absolventská práce (písemná i praktická)

Popis hodnocení ukončení předmětu:

V tomto předmětu jsou hodnoceny praktické úkoly klasifikovaným zápočtem 4 semestry, v 5. semestru zkouškou s klasifikací a v 6. semestru opět klasifikovaným zápočtem.

Jsou zde mezipředmětové vztahy s předmětem Grafické techniky a grafický design.

Tento předmět je v prvních 4. semestrech ukončen klauzurní postupovou zkouškou.

Je součástí absolutoria, ve 3. ročníku zde studenti vytvářejí absolventskou práci a je zde prostor pro podporu a konzultaci písemné absolventské práce.

Hodnotí se systematická práce studenta na absolventské práci podle studentem vytvořeného časového harmonogramu, téma si může student zvolit sám. (autorská kniha, grafické listy, edukační knihy a materiály aj.)

Student si také vybírá oponenta

Téma schvaluje vedoucí práce.

Seznam studijní literatury:

- Rambousek, Jan: Akvarel. Praha: nakl. V. Poláčka, 1946
Teissig, Karel: Technika kresby. Praha: Artia, 1986
Teissig, K.; Hrdina, I.: O kresbě. Základy kreslířských technik. Praha: Mladá fronta, 1982
Prof. MUDr. Zrzavý, Josef: Anatomie pro výtvarníky. Praha: Avicenum, 1977
Fehér, György; Szunygliy, András: Anatomie pro výtvarníky. Člověk, zvířata, srovnávací studie. Praha: Slovart, 1999
Coleová, Alison: Perspektiva. Bratislava nakl. Perfekt, 1995
Hoffmeister, Adolf : Sto let české karikatury. Praha: SNKLHU, 1955
Švehla, Jaroslav: Česká karikatura v 19.stol. Praha: nakl. V. Žikeš, 1941

Šalamoun, M.: Ochrana názvů, postav a příběhů uměleckých děl.
 Monaco, James: Jak číst film, svět filmů, médií a multimédií. Praha: Albatros Plus, 2004
 Monaco, James: Nová vlna. Praha: AMU, 2002
 Sadoul, Georges: Dějiny světového filmu. Praha: Orbis, 1963
 Jiřík, Vlastimil: Kinematografický obraz. Praha: AMU, 2001
 Szczepanik, Petr: Nová filmová historie. nakl. Herrmann a synové, 2002
 Stehlíková, Blanka: Ilustrace v české a slovenské dětské knize. Praha: nakladatelství Společnosti přátel knihy pro mládež 1979
 Stehlíková, Blanka: Cesty české ilustrace v knize pro děti a mládež. Praha: Albatros 1984
 Born, Adolf: Ilustrace. Praha: Odeon 1988
 Dvořák, Jan; Hédervari, Robert: Kamil Lhoták a kniha. Nakladatel L.Štefek 2016
 Štefek, Libor; Lhoták, Kamil: Grafické dílo. 2015, Nakladatel L.Štefek 2015
 Hůla, J.; Špičáková, B.; Lehkoživová, I.: Zdenek Seydl a knihy. Nakl. Archiv výtvarného umění 2016
 Tomanová Tylová, Barbora: Jde o to, aby o něco - Typograf Oldřich Hlavsa. Akropolis 2016
 Monografie - Rostislav Vaněk. Nakladatelství Kant 2016
 Stehlíková, Blanka: Příběh české ilustrované dětské knihy 1900 - 2000.
 Písek - Sladovna 201421
 Craig Thompson: Pod dekou, 2005, BB art
 Scott McCloud: Jak rozumět komiksu, 2008, BB art
 ToyBox: Komiksová učebnice komiksu, 2019, Paseka
 Frederik Peeters: Načmáranec, 2020, Argo
 Jiří Šalamoun: Nic k zahzení, Kafka, knižní a výtvarná kultura s.r.o. 2021
 Vladimír Beran – Typografický manuál, nakl. Kafka design
 Typokniha- Filip Blažek, nakl. UMPRUM
 Francírek, F.: Absolventská práce, Ingenio et Arti s. r. o. 2012

Využití moderních informačních technologií:

Distanční a kombinovaná forma vzdělávání, práce s videem

Karta předmětu	
Název předmětu:	Grafické techniky
Anotace předmětu:	Předmět seznamuje studenty s oborem originální umělecké grafiky. Kresba zde dostává další nové možnosti a prostřednictvím klasických technik tisku se stává definitivním uměleckým útvarem. Cílem předmětu je studenty zasvětit do kategorizace jednotlivých technik a seznámit je s jejich historickým vývojem. V součinnosti s úkoly v hlavním předmětu Kresba a ilustrace je studentům umožněno realizovat výtvarné záměry v některé ze zvolených technik. Výsledný grafický list kromě své primární funkce tištěného originálu může být užit přímo jako součást knižního tvaru, nebo může být jako autorský základ dále zpracováván pro současná média. Úlohou programu je také výchova k profesionální zodpovědnosti autora ve smyslu etického přístupu k problematice grafického originálu a reprodukční rozmnoženiny.
Cíl předmětu:	- získání všeobecného přehledu o jednotlivých grafických technikách a jejich historickém vývoji a užití - teoretická znalost principů jednotlivých grafických technik a jejich systematické členění podle způsobu tisku - pochopením principů jednotlivých grafických technik získat základnu k jejich použití pro konkrétní tvůrčí záměr - v praxi si osvojit technické dovednosti nutné pro manuální zpracování tiskové formy praktické zvládnutí jednotlivých technik uměleckého tisku
Rámcový rozpis učiva:	- teoretická příprava všeobecná - teoretická příprava s demonstracemi v jednotlivých specializovaných dílnách: - Tisk z výšky a tisk z hloubky, litografie, sítotisk - realizace konkrétních projektů; příprava a zpracování tiskové formy; příprava tisku a vlastní tisk; ošetření tisku
Popis hodnocení ukončení předmětu:	Hodnocení samostatných úkolů, spolupráce s předmětem Kresba - ilustrace Hodnoceno klasifikovaným zápočtem, předmět je součástí absolventské zkoušky.

Seznam studijní literatury:

Juna, Zdeněk: Lept a příbuzné techniky. Praha: SNKLHU, 1954
Martínek, O.: Sítotisk – serigrafie. Praha: 1971
Krejča, Aleš: Grafika: Výtvarné techniky. Praha: Aventinum 2010
Rambousek, Jan: Dřevořez, dřevoryt a příbuzné techniky. Praha: ČSVU, 1957
Rambousek, Jan: Slovník a receptář malíře – grafika. Praha: 1954
Michálek, Ondřej: Magie otisku. Grafické techniky a technologie tisku. Barrister & Principal, Brno, 2016
Vysoké učení technické v Brně – nakladatelství VUTIUM, 2016

Využití moderních informačních technologií:

Jen ukázková videa.
Možné distanční vzdělání

Karta předmětu	
Název předmětu:	Grafický design
Anotace předmětu:	Předmět navazuje a zároveň spojuje učivo z několika dalších předmětů v rámci speciálního odborného vzdělávání. Studenti zde prakticky využívají zkušenosti a nabyté vědomosti z odborných předmětů Písmo, Typografie, Počítačová grafika, zároveň zde zpracovávají kresebné předlohy ze zadaných úkolů v předmětu Kresba – ilustrace. V samostatném předmětu Grafický design se studenti učí koncepčně řešit a výtvarně zpracovávat úkoly z různých oblastí užité a propagační grafiky. Studenti se též naučí graficky zpracovávat knihu v jejích různých modifikacích s různou literární náplní. U všech těchto úkolů jde především o výtvarné spojení kresby s písmem, obrazem a textem
Cíl předmětu:	- student se naučí zpracovávat grafické návrhy, při kterých je vlastní tvorba důležitou složkou autorského vkladu - naučí se pracovat s knihou, ať už jde o výtvarnou koncepci, návrh, ilustraci, grafickou úpravu vlastního textu v rozličných literárních žánrech - student si při řešení zadaných úloh kultivuje svůj autorský přístup, své osobité vidění a dovede o nich diskutovat a obhájit si je - osvojí si základní grafické poznatky při tvorbě animovaného filmu - naučí se graficky připravit své návrhy do té podoby, aby mohly být zpracovány dalšími médii
Rámcový rozpis učiva:	od stylizace kresby a grafického symbolu až po logo - etiketa, vigneta, firemní značka (od skici ke konečnému tvaru) - spojení písma a kresby, textu a ilustrace (grafická úprava herbáře, didaktických tabulí, grafické zpracování knížky poezie) - grafické řešení leporela, omalovánky, vystřihovánky - dětská kniha a ilustrace pro děti - knihy naučné, vědecké, technické, encyklopedie (koncepte, výběr materiálu, ilustrace, použití písma, grafická úprava) - grafická úprava beletrie s ilustracemi (specifika grafické úpravy různých druhů literatury) - bibliofilie a autorská kniha – kaligrafie a použití ručně psaného textu - kramářská píseň, komiks, filmový scénář, storyboard – spojení textu a kresby - grafické a kresebné řešení titulků, grafické zpracování animovaného obrazu (autorský film, počítačová hra, reklamní spot, televizní upoutávka – hlavní části knihy, grafická úprava knihy podle žánru

Popis hodnocení ukončení předmětu:

Předmět je hodnocený ve všech semestrech klasifikovaným zápočtem, úzce provázaný s hlavním předmětem Kresba-ilustrace.

Seznam studijní literatury:

- BLAŽEK, Filip. Typokniha: průvodce tvorbou tiskovin. 2. vydání. V Praze: UMPRUM, 2022. ISBN 978-80-88308-70-6.
- Tolley, S.: The New Simplicity in Graphic Design, 2016
- Pecina, M.: Knihy a typografie, 2011
- Hashimoto, Alan: Velká kniha digitální grafiky a designu. Brno: Computer Press, 2008
- Airey, David: Logo, nápad, návrh, realizace. Brno: Computer Press, 2010
- Denemarková, R.: Český film. Plakát 20. století. Ex libris. Praha: 2005

Využití moderních informačních technologií:

Distanční a kombinovaná metoda výuky, videa, interaktivní výuka

Karta předmětu	
Název předmětu:	Fotografie
Anotace předmětu:	V předmětu Fotografie se studenti seznamují s technologií digitální i analogové fotografie. Během praktických cvičení v ateliéru poznávají fotografickou techniku a vybavení, které mohou využít v praxi. Poznávají jednotlivé fotografické žánry, nahlédnou do historie fotografie od jejího vzniku až po současné moderní trendy.
Cíl předmětu:	- orientace ve fotografických žánrech - ovládání digitální a analogové zrcadlovky - ovládání osvětlovacích technik - práce s ateliérovými blesky - postprodukce, digitální úprava fotografií - orientace v současných tendencích ve fotografii
Rámcový rozpis učiva:	- úvod do fotografie (fotografické žánry, využití fotografie v praxi) - digitální a analogová zrcadlovka, bez zrcadlovka (druhy fotografických přístrojů, porovnání, současný vývoj – projekce) - objektivy, ohnisková vzdálenost, clona, expoziční trojúhelník - úprava digitálních snímků, Adobe Photoshop, Camera RAW, příprava pro tisk - ateliér (osvětlovací techniky, stálá a záblesková světla, fotopříslušenství) - analogová fotografie (negativní a pozitivní proces) - technologie zpracování ČB fotografie – fotokomora - průběžná projekce současné fotografie - vznik a vývoj fotografie – projekce
Popis hodnocení ukončení předmětu:	Předmět je hodnocený klasifikovaným zápočtem.

Seznam studijní literatury:

Mrázková Daniela: Příběh fotografie. Praha: Mladá fronta 1986

Birgus Vladimír, Mlčoch Jan: Česká fotografie 20stol. Kant 2005

Birgus Vladimír, Scheufler Pavel: Česká fotografie v letech 1839 – 2019. Cosmopolis 2021

Pospěch Tomáš: Myslet fotografií: Česká fotografie 1938 – 2000. Positif 2014

Pihan Roman, Neff Ondřej: Mistrovství práce s DSLR. Praha Idif 2014

Využití moderních informačních technologií:

Distanční a kombinovaná metoda výuky, videa, interaktivní výuka

Karta předmětu	
Název předmětu:	Odborná praxe
Anotace předmětu:	V předmětu Odborná praxe se student naučí pracovat v multioborovém týmu na reálných komerčních i nekomerčních multimediálních interaktivních aplikacích. Na úlohách z reálné praxe se naučí komunikovat se zadavatelem a společně vytvořit návrh výsledné aplikace, rozplánovat postup řešení a stanovit kontrolní body, kdy bude průběžný pracovní výsledek konzultován se zadavatelem a korigován další postup. Naučí se uplatňovat teoretické vědomosti pro tvorbu interaktivních grafických komponent na reálných zakázkách z nekomerční (např. tvorba e-learningových aplikací pro Univerzitu Karlovu) i komerční praxe. Absolvent uplatní své znalosti využití programového prostředí firmy Adobe pro tvorbu interaktivní grafiky a v podmínkách reálné praxe využije svoji schopnost aktivně komunikovat s programátory a být tak plnohodnotným členem vývojových týmů vytvářejících multimediální webové prezentace, výukové programy, počítačové a mobilní hry aj. Výuka probíhá na pracovišti, kde je praxe prováděna.
Cíl předmětu:	- učí se komunikovat v multioborovém realizačním týmu pracoviště vytvářejícího multimediální interaktivní grafiku v komerční i nekomerční praxi - vytváření internetových stránek s multimediálními interaktivními komponenty na komerčních i nekomerčních multimediálních interaktivních aplikacích z praxe - zvládnutí práce s vývojovými nástroji pro vytváření složitých interaktivních aplikací firmy Adobe Creative Cloud na komerčních i nekomerčních multimediálních interaktivních aplikacích z praxe - získávání dovedností v programovém ovládnutí animací na komerčních i nekomerčních multimediálních interaktivních aplikacích z praxe. - získávání schopnosti zakomponovat video a 3D grafiku do interaktivních aplikací - získávání schopnosti prakticky zvládat návrh a realizaci událostmi řízené interaktivní aplikace na komerčních i nekomerčních multimediálních interaktivních aplikacích z praxe
Rámcový rozpis učiva:	- Vytváření interaktivních multimediálních grafických prvků a 3D modelů v prostředí Adobe Creative Cloud a Cinema 4D pro interaktivní simulátory a simulační hry - seznámení s požadovanými výkony nutnými k udělení zápočtu i s podmínkami odměn za odvedenou práci

- student dostane přesný popis multimediální komponenty, požadavek na její vizuální ztvárnění, průběh animace a interaktivitu dále programové rozhraní, sloužící k testování ovládání vytvářené komponenty (podklady jsou studentovi předávány v elektronické formě)
- konzultace, upřesnění a případné korekce
- zapracování připomínek a oprav
- zapracování multimediální komponenty do projektu
- návrh právnické nebo fyzické osoby u kterých se konají praxe. (Karlova Univerzita, VŠUP v Praze...)

Student během praxe vytvoří několik komponent (počet multimediálních komponent, vytvářených během praxe jedním studentem je různý podle složitosti a pracnosti).

Vytváření interaktivních komponent v prostředí Adobe Animate CC jako rozhraní pro interaktivní simulátory a simulační hry. Vytvářené komponenty jsou využity jako součásti uživatelského rozhraní výukových aplikací, např. lékařských simulátorů pro e-learningovou výuku 1. lékařské fakulty Univerzity Karlovy v Praze.

- seznámení s ovládáním posledních verzí Adobe Animate CC s využitím speciálně vytvořených softwarových přípravků, usnadňujících vytváření multimediálních animovaných komponent.
- student obdrží přesný popis multimediální komponenty, která bude součástí vytvářené aplikace, obdrží přesně specifikovaný požadavek na její vizuální ztvárnění, způsob a průběh animací a interaktivní chování
- tvorba vlastního výtvarného návrhu
- podle složitosti komponenty jsou stanoveny kontrolní body, po jejichž dosažení je komponenta průběžně předkládána odborným učitelům ke kontrole
- po upřesnění a případných korekcích student pokračuje v dotváření interaktivní komponenty
- vytvořená multimediální komponenta je po jejím dokončení prakticky využita v e-learningu.

Popis hodnocení ukončení předmětu:

Po splnění zadaných úkolů je student hodnocen zápočtem, Student je také hodnocen zpětnou vazbou od zadavatelů práce. (viz. příloha Plán praxe a hodnocení praxe)

Seznam studijní literatury:

<http://www.physiome.cz/cs/>

Využití moderních informačních technologií:

Distanční a kombinovaná forma výuky, praxe probíhá také v biokybernetické laboratoři Karlovy univerzity

Karta odborné praxe
Anotace předmětu: V předmětu Odborná praxe se student naučí pracovat v multioborovém týmu na reálných komerčních i nekomerčních multimediálních interaktivních aplikacích. Na úlohách z reálné praxe se naučí komunikovat se zadavatelem a společně vytvořit návrh výsledné aplikace, rozplánovat postup řešení a stanovit kontrolní body, kdy bude průběžný pracovní výsledek konzultován se zadavatelem a korigován další postup. Naučí se uplatňovat teoretické vědomosti pro tvorbu interaktivních grafických komponent na reálných zakázkách z nekomerční (např. tvorba e-learningových aplikací pro Univerzitu Karlovu) i komerční praxe.
Cíle předmětu: - učí se komunikovat v multioborovém realizačním týmu pracoviště vytvářejícího multimediální interaktivní grafiku v komerční i nekomerční praxi - vytváření internetových stránek s multimediálními interaktivními komponenty na komerčních i nekomerčních multimediálních interaktivních aplikacích z praxe - zvládnutí práce s vývojovými nástroji pro vytváření složitých interaktivních aplikací firmy Adobe Creative Cloud na komerčních i nekomerčních multimediálních interaktivních aplikacích z praxe - získávání dovedností v programovém ovládání animací na komerčních i nekomerčních multimediálních interaktivních aplikacích z praxe. - získávání schopnosti zakomponovat video a 3D grafiku do interaktivních aplikací - získávání schopnosti prakticky zvládat návrh a realizaci událostmi řízené interaktivní aplikace na komerčních i nekomerčních multimediálních interaktivních aplikacích z praxe
Rámcový rozpis učiva: - Vytváření interaktivních multimediálních grafických prvků a 3D modelů v prostředí Adobe Creative Cloud a Cinema 4D pro interaktivní simulátory a simulační hry - seznámení s požadovanými výkony nutnými k udělení zápočtu i s podmínkami odměn za odvedenou práci - student dostane přesný popis multimediální komponenty, požadavek na její vizuální ztvárnění, průběh animace a interaktivitu dále programové rozhraní, sloužící k testování ovládání vytvářené komponenty (podklady jsou studentovi předávány v elektronické formě) - konzultace, upřesnění a případné korekce - zapracování připomínek a oprav - zapracování multimediální komponenty do projektu - návrh právnické nebo fyzické osoby u kterých se konají praxe. (Karlova Univerzita) Student během praxe vytvoří několik komponent (počet multimediálních komponent, vytvářených během praxe jedním studentem je různý podle složitosti a pracnosti). Vytváření interaktivních komponent v prostředí Adobe Animate CC jako rozhraní pro interaktivní simulátory a simulační hry. Vytvářené komponenty jsou využity jako součásti uživatelského rozhraní výukových aplikací, např. lékařských simulátorů pro e-learningovou výuku 1. lékařské fakulty Univerzity Karlovy v Praze. - seznámení s ovládáním posledních verzí Adobe Animate CC s využitím speciálně vytvořených softwarových přípravků, usnadňujících vytváření multimediálních animovaných komponent. - student obdrží přesný popis multimediální komponenty, která bude součástí vytvářené aplikace, obdrží přesně specifikovaný požadavek na její vizuální ztvárnění, způsob a průběh animací a interaktivní chování - tvorba vlastního výtvarného návrhu

- podle složitosti komponenty jsou stanoveny kontrolní body, po jejichž dosažení je komponenta průběžně předkládána odborným učitelům ke kontrole
- po upřesnění a případných korekcích student pokračuje v dotváření interaktivní komponenty
- vytvořená multimediální komponenta je po jejím dokončení prakticky využita v e-learningu.

Popis způsobu ukončení odborné praxe:

Po splnění zadaných úkolů je student hodnocen zápočtem,

Student je především hodnocen zpětnou vazbou od zadavatelů práce.

Student najde také hodnocení a výsledky své práce na <http://www.physiome.cz/cs/>

Návrh fyzických a právnických osob pro odborné praxe:

Vedoucí praxe MUDr. Jiří Kofránek, CSc.

Firma Creative Connections s.r.o. (<https://creativeconnections.cz/>)

Karta předmětu
Název předmětu: Malířské techniky
Anotace předmětu: Předmět seznamuje s malbou, jako samostatným výtvarným oborem. Malba je vyučována nejen formou praktickou. Student se nejprve teoreticky seznámí s řadou malířských technik a jejich historickým vývojem. V tomto předmětu je studentovi umožněno plně rozvinout malířský talent a na základě teoretických znalostí programu jej dále rozšiřovat. Student je seznámen s malířskými technikami tak, aby mohl dále pracovat naprosto samostatně
Cíl předmětu: získání všeobecného přehledu o jednotlivých malířských technikách, jejich historickém vývoji a užití - teoretická znalost principů jednotlivých malířských technik a) seznámení studentů s podklady malby jednotlivých technologických postupů s ohledem na historický vývoj b) seznámení studentů s malířskými technikami na základě technologických postupů s ohledem na historický vývoj - využití technologických znalostí v praxi a) samostatně zvládnout přípravu podkladových materiálů pro malbu. b) ovládat malbu jednotlivými technikami c) zvládnutí nejzákladnější disciplíny v malbě s ohledem na individuální přístup studenta adjustace obrazu-lakování, rámování
Rámcový rozpis učiva: všeobecná teoretická příprava - teoretická příprava s demonstracemi jednotlivých technologických postupů a) příprava podkladů-papír, plátno aj. b) jednotlivé malířské techniky dle historického vývoje c) adjustace obrazu, závěrečná úprava - realizace jednotlivých projektů-příprava podkladu, zpracování vlastního díla na dané téma adjustace, závěrečná úprava
Popis hodnocení ukončení předmětu: Předmět je ukončen klasifikovaným zápočtem

Seznam studijní literatury:

Lukáčová, Markéta: Enkaustika, Praha: Portál, 2010

Baleka, Jan: Modř, barva mezi barvami, Praha: Academia, 1999

Kubička, Roman; Zelinger, Jiří: Výkladový slovník, malířství, grafika, restaurátorství. Praha: Grada, 2004

Slánský, Bohuslav:

Technika v malířské tvorbě. Praha: SNTL 1976

Využití moderních informačních technologií:

Distanční výuka výjimečně

Karta předmětu	
Název předmětu:	Tvarování propagačních materiálů
Anotace předmětu:	Předmět Tvarování propagačních materiálů se zabývá výukou a rozvojem základních prostorových dovedností a vede studenta k manuální zručnosti, pečlivosti a preciznosti. Jedná se o předmět, který hlavní program Kresba – ilustrace doplňuje o schopnost prostorového vnímání, které může student uplatnit při různých zadáních i ve vlastní výtvarné tvorbě. Cílem předmětu je naučit studenty pracovat s papírem, kartony, lepenkou a dalšími materiály. Znat jejich vlastnosti, naučit se různé postupy a především si osvojit základní dovednosti knižní vazby.
Cíl předmětu:	- rozvoj prostorového výtvarného myšlení včetně kreativity a invence - osvojení si základních řemeslných dovedností souvisejících s materiálem a prostorem - studenti získají základní znalosti o materiálech, výrobních procesech a nástrojích - odbornou znalost knižní vazby a obalové techniky - schopnost pracovat individuálně s důrazem na finalizaci jednotlivých úkolů
Rámcový rozpis učiva:	základní cvičení v rámci jednoduchých plastických témat - realizace prostorových úkolů a cvičení na zadaná témata - realizace alternativních autorských úkolů - zpracování kartonů, papírů a lepenek - výrobní postupy - zpracování knižních vazeb - realizace samostatného projektu, např. vzdělávací projekt, autorská kniha apod.
Popis hodnocení ukončení předmětu:	Předmět je hodnocen klasifikovaným zápočtem.

Seznam studijní literatury:

Šplíchal, Václav; Vítek, Miloslav: Papír a ruční papírny, Pelhřimov: 2011
Kocman, Jiří H.: Médium papír. Brno: Vysoké učení technické, 2004
Brodeková, Ayako; Brownová, Claire Waite: Papír. Umělecká tvorba ozdobných předmětů a dekorací. Praha: Metafora, 2011
Král, Jiří: Moderní knihařství. Surssum 1999
Hybner, Jan: Elementy knižní vazby. UMPRUM 2017
Franziska Kühne: Svažte si sami knížku. 2018, Grada
Lucie Beranová: Ruční knižní vazby. 2020, Grada

Využití moderních informačních technologií:

Práce je především řemeslného charakteru, chystáme se využít 3D technologii (3D tisk)