



Vyšší odborná škola
a Střední umělecká škola Václava Hollar
Hollarovo nám. 2, Praha 3

hollarka

INTERAKTIVNÍ GRAFIKA



**Vyšší odborná škola a Střední umělecká škola Václava Hollara
130 00 Praha 3
Hollarovo náměstí 2**

Vzdělávací program

Interaktivní grafika

Praha 2012

IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název školy:	Vyšší odborná škola a Střední umělecká škola Václava Hollarova
Sídlo školy:	130 00 Praha 3, Hollarovo náměstí 2
Právní forma:	Příspěvková organizace
Zřizovatel školy:	Hlavní město Praha
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-N/11 Výtvarná a uměleckořemeslná tvorba
Název vzdělávacího programu:	Interaktivní grafika
Podmínky zdravotní způsobilosti uchazeče ke vzdělávání:	Vzdělávací program nevyžaduje stanovení zvláštních zdravotních požadavků
Délka vzdělávacího programu:	3 ročníky (6 období)
Forma vzdělávání:	Denní
Vyučovací jazyk:	Český jazyk
Způsob certifikace:	absolutorium, vysvědčení o absolutoriu
Označení absolventa:	diplomovaný specialista – DIS

Obsah vzdělávacího programu

	strana
1. Identifikační údaje	2
2. Obsah	3
3. Profil absolventa	4
Výsledky vzdělávání	4
Možnosti uplatnění absolventa	5
4. Charakteristika vzdělávacího programu	6
Pojetí a cíle vzdělávacího programu	6
Podmínky bezpečnosti a ochrany zdraví	6
Obsah vzdělávacího programu	7
5. Charakteristika vyučovacích předmětů	8
Organizace výuky	9
Metodické postupy	9
Vstupní předpoklady žáků	9
6. Učební plán	10
Poznámky k učebnímu plánu	11
7. Učební osnovy	12
Cizí jazyk	12
Dějiny umění	14
Figurální kreslení	17
Interaktivní grafika	19
Ovládání interaktivity	21
Invenční přípravné kreslení	23
Počítačová grafika	24
Multimediální ateliér	26
Písmo a Typografie	29
8. Odborná praxe	29
9. Materiální a organizační zabezpečení	31
Záměr rozvoje a odůvodnění vzdělávacího programu, podmínek pro hodnocení a zabezpečení kvality vzdělávacího programu	32
Údaje o spolupráci s odbornou praxí VŠ a VOŠ	32
10. Počet studentů	32
11. Spolupráce mezi školami u nás a v zahraničí	35
12. Personální zabezpečení	36
13. Odůvodnění společenské potřeby vzdělávacího programu včetně vyjádření sdružení podniků a právnických osob	40

PROFIL ABSOLVENTA vzdělávacího programu VOŠ Interaktivní grafika

Absolvent vyššího odborného vzdělávání programu Interaktivní grafika je vybaven všeobecnými i odbornými vědomostmi a specifickými dovednostmi pro vykonávání širokého spektra činností v oblasti grafického designu se zvláštním zřetelem na sféru multimediální tvorby, jakož i pro tvorbu v oblasti volného umění s využitím nových digitálních technologií. Absolvent má široký kulturní rozhled, bezpečně ovládá výtvarný jazyk a výtvarné vyjadřování, je schopen zaujmout vlastní výtvarný názor a prostřednictvím kultivovaného výtvarného projevu jej tlumočit při invenčním řešení zadaných úkolů. Je připraven technicky realizovat přijaté výtvarné řešení až po finální podobu příslušného produktu při využití běžných i nejnovějších technologií a médií. Absolvent je schopen pracovat samostatně i v týmech, a to jak oborových, tak i mezioborových. Je jazykově vybaven tak, aby se mohl podílet i na řešení mezinárodních projektů. Absolvent má rozvinuté kreativní myšlení a je schopen pohotově reagovat na nové trendy jak v oblasti výtvarně-komerční, tak volného umění.

Výsledky vzdělávání

Absolvent vzdělávacího programu:

- umí komunikovat v cizím jazyce v obecných i profesních situacích, podílet se na mezinárodních projektech a bez problémů spolupracovat v mezinárodních mezioborových týmech
- orientuje se v současném kulturním světě, má utvořen samostatný názor na výtvarnou problematiku, který se opírá o důkladné znalosti historie umění.
- ovládá odbornou terminologii, umí přesně formulovat problém v komunikaci s obchodními partnery (reklamní agentura, tiskárna, fotograf apod.) a klienty, pracuje s odbornou literaturou českou i cizojazyčnou
- ovládá všechny technologie v oblasti grafického designu se zvláštním zřetelem k digitální technologii a médiím, sleduje jejich vývoj, je schopen přijímat nejnovější poznatky v multimediální tvorbě a umí je aplikovat ve své práci
- umí pružně reagovat na měnící se požadavky společenské praxe, na reklamu a užitou grafiku (firemní prezentace, výukové programy apod.) a na mediální oblast
- umí integrovat jednotlivé části řešeného úkolu s vytvářenými multimediálními prvky
- je schopen samostatně řešit odborné problémy po stránce invenční a technické, přijaté řešení obhájit a nést zodpovědnost za svá rozhodnutí
- je schopen invenčně i technicky spolupracovat v týmech na složitějších projektech
- umí řešit po stránce výtvarné i technické komplexní zakázky v oblasti prezentace firem včetně tvorby webových stránek a dalších forem digitální prezentace
- je schopen řešit samostatně nebo ve spolupráci v mezioborových týmech výtvarnou stránku výukových programů pro distanční vzdělávání, šířených prostřednictvím výpočetní techniky nebo internetu
- umí tvůrčím způsobem zpracovávat interaktivní prezentační i vzdělávací programy muzeí a knihoven a interaktivní trojrozměrnou grafiku pro zábavní průmysl
- je připraven spolupracovat na tvorbě reklamních spotů a televizních upoutávek
- umí zpracovávat výtvarné úkoly v programech FLASH a CINEMA
- volí výhodné možnosti digitálního zpracování výtvarných úkolů
- orientuje se v časové ose a umí zpracovat výtvarné zadání, vyžadující tuto schopnost

- ve spolupráci s předmětem Ovládání interaktivity je schopen zpracovat složitější výtvarné interaktivní úkoly včetně naprogramování
- samostatně zpracovává svůj projekt (komerční nebo umělecký) výtvarně, invenčně, technologicky
- je schopen ústně obhájit svou práci

Možnosti uplatnění absolventa

Absolvent vzdělávacího programu Interaktivní grafika se zejména uplatní:

- jako samostatný designér nebo člen designérského týmu a realizátor 2D a 3D statických a animovaných produktů v grafickém studiu nebo v reklamní agentuře
- jako člen mezioborového týmu při tvorbě vzdělávacích programů pro distanční vzdělávání v 2D a 3D statické a animované podobě a interaktivních prezentačních a vzdělávacích programů muzeí, knihoven, škol atd.
- při tvorbě 2D a 3D grafiky pro zábavní průmysl (počítačové hry aj.), architektonické prezentace apod.
- jako člen tvůrčího týmu v oblasti mediálního zpracování obrazu (video, film, digitální TV)
- jako samostatný podnikatel – designér a realizátor v celé šíři užité grafiky a multimediální tvorby
- jako tvůrce v oblasti volného umění
- absolvent vzdělávacího programu se může rovněž ucházet o studium na vysokých školách, a to zejména příbuzného zaměření

CHARAKTERISTIKA VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU

Interaktivní grafika

Pojetí a cíle vzdělávacího programu

Koncepce vzdělávacího programu zaměřeného na přípravu k činnostem v široké sféře užité grafiky 2D a 3D, se zvláštním zřetelem na její digitální formu, sleduje rozvoj schopností studentů pochopit obsah pojmů plocha, prostor, linie, tvar, proporce, objem, hmota, struktura, světlo, stín, perspektiva, kompozice, barva, pohyb a tuto výtvarnou připravenost akceptovat a využít v nových technologiích, v užitém a volném umění.

Základem osvojovaných odborných dovedností a schopností je samozřejmě zvládnutí kresby a písma, s tím související principy kompozice, perspektivy a modelace za pomoci tónových hodnot světla a stínu, využití paměťové kresby, imaginace a inspirace z jiných výtvarných oblastí ve vztahu ke grafickému designu. Všechny tyto výtvarné postupy jsou důsledně uplatňovány jak ve formě statické, tak i ve formě animační a interaktivní grafiky. Po dobu vzdělávání je kladen důraz na rozvoj uměleckého cítění, tvarové zkušenosti, ovládnutí nových technologií s vysokými nároky na invenci. Rozvíjí se přehled studentů v kulturní sféře a jsou prakticky seznámeni s realizačními fázemi jednotlivých projektů.

Cílem vzdělávacího programu je připravit vysoce kvalifikované, umělecky a technicky vzdělané odborníky v oblasti grafického designu, zejména pak v jeho interaktivní a mediální složce, schopné vytvářet samostatně profesně náročné projekty i spolupracovat v oborových a mezipředmětových týmech, adaptovat se na veškeré změny v používání digitálních technologií, sledovat jejich vývoj a průběžně se dále vzdělávat.

Podmínky bezpečnosti a ochrany zdraví

Bezpečnost a ochrana zdraví studentů při vzdělávání a s ním přímo souvisejících činnostech a při poskytování školských služeb zajišťuje škola tak, jak je uvedeno v § 29 školského zákona. Dále se řídí Metodickým pokynem č. j. 37014/2005-25 k zajištění bezpečnosti a ochrany zdraví dětí, žáků a studentů ve školách a školských zařízeních zřizovaných Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy a v neposlední řadě i školním řádem školy.

Studenti i pedagogové jsou poučováni teoreticky i prakticky o chování člověka za mimořádných situací, o bezpečnosti práce v odborných dílnách a pracovištích školy. Informace jsou obsaženy ve školním řádu, se kterým jsou všichni na začátku školního roku seznámeni.

Bezpečnost a ochrana zdraví studentů obecně

Každý student je na začátku školního roku seznámen s nebezpečími ohrožujícími jejich zdraví a s pravidly jak jim účelně předcházet. Studenti musí dodržovat obecně platné zásady chování aby se předešlo projevům diskriminace, nepřátelství nebo násilí. Studenti jsou povinni dodržovat školní řád a předpisy a pokyny školy k ochraně zdraví a bezpečnosti, s nimiž byli seznámeni.

Jsou povinni nosit odpovídající obuv a oděv. Je zakázáno nosit do školy jakékoli návykové látky a zbraně.

Bezpečnost a ochrana zdraví v odborných učebnách

Studenti jsou povinni se chovat tak, aby nezpůsobili sobě nebo jiným úraz nebo zdravotní problémy. Při práci se speciálními stroji jsou povinni dodržovat přesně pokyny vyučujícího. Při práci s počítači nesmí k pracovnímu místu nosit nápoje a jídlo a konzumovat je. Je za-

kázáno jakkoli manipulovat se zařízením bez povolení vyučujícího (má se na mysli přepojování, přemísťování apod.). Studenti nesmí používat svoje datové nosiče a jiná elektronická zařízení aniž by je zkontroloval vyučující.

Pravidelně jsou studenti informováni o možnostech vzniku mimořádné události v areálu školy a o způsobech řešení. Jednou ročně je prováděna zkouška cvičné evakuace.

Obsah vzdělávacího programu

Na začátku vzdělávání je výuka zaměřena na rozvíjení výtvarně řemeslných schopností a dovedností v oblastech kresby, malby a písma a jejich propojení s novými technickými možnostmi počítačové grafiky, s těžištěm ve sjednocení úrovně studentů přicházejících z různě zaměřených středních škol. V průběhu vzdělávání postupně přibývá praktických úkolů různorodě tematicky orientovaných jak na užitou, tak i volnou tvorbu studentů. Tyto úkoly jsou řešeny ve vzájemné součinnosti jednotlivých odborných předmětů. Důraz je kladen zejména na využívání nových trendů v počítačové grafice (2D, 3D) ve spojení s odpovídajícími mediálními obory. Vzhledem k náročnosti vzdělávacího programu jsou všechny předměty povinné.

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.

Dějiny umění

Předmět Dějiny umění poskytuje studentům širokou umělecko historickou 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.

Figurální kreslení

Rozvíjí schopnost tvarového vnímání, paměťové kresby, dovednost zachycení pohybu figury a poskytuje soubor vědomostí z oblasti anatomie. Vedle klasických technik kresby a malby využívá nové technické možnosti kresby, které poskytuje výpočetní technika (kresby vytvořené prostřednictvím tabletu).

Počítačová grafika

Poskytuje studentům široký soubor technických a technologických vědomostí a dovedností v ovládání a využívání všech možností profesionálních grafických programů, jejich vzájemného propojování včetně propojení s animačními programy a seznamuje s novými trendy v této oblasti. Studenti si osvojí i principy práce se softwarem vyvinutým pro multimediální tvorbu, ovládnou zpracování digitální fotografie a problematiku šíření multimediálních produktů pomocí internetu.

Písmo a typografie

Seznamuje studenty s historií, vývojem a funkcí písma. Poskytuje potřebné vědomosti a dovednosti ve výtvarném zacházení s druhy písem a jejich výtvarně citlivém užití v grafickém designu a v multimediálních projektech.

Dále také rozvíjí schopnosti v oblasti tvorby vlastní písmové abecedy. Seznamuje studenty s historií tisku a s vývojem tiskových technik. Poskytuje dovednosti v ovládání typografických systémů a v tvorbě vícestránkových publikací (tištěná a digitální podoba knihy, časopisu, katalogu, výroční zprávy, firemních novin apod.) a webdesignu.

Ovládání interaktivity

Poskytuje studentům systém vědomostí a dovedností ve vytváření komplexních animací se začleněním interaktivity a zároveň v dynamickém ovládání grafiky, zvuku a textu při řešení složitých prezentačních projektů, výukových programů, her, internetových 2D a 3D prezentací apod.

Invenční přípravné kreslení

Seznamuje studenty s principy ideové přípravy řešení úkolů, rozvíjí jejich kreativitu a schopnost stylizace, podporuje samostatné myšlení při hledání námětů a vizí pro výtvarné ztvárnění daného tématu, utváří osobní výtvarný názor studentů a podporuje originalitu výrazu. Vede studenty k samostatnému tvůrčímu řešení zadaného úkolu od vyhledávání inspiračních zdrojů k přípravě námětu a k jeho vizuálnímu zpracování.

Multimediální ateliér

Seznamuje studenty s organizační a technologickou stránkou produkce multimediálních projektů a s možnostmi zajišťování zdrojů pro realizaci multimediálních uměleckých děl. Poskytuje soubor vědomostí a dovedností v oblasti využívání a vzájemného propojení fotografie, videa, grafiky 2D a 3D a ozvučení vytvořeného artefaktu.

Interaktivní grafika

Představuje stěžejní odborný předmět, který se zaměřuje na syntézu získaných výtvarných a technických vědomostí a dovedností při komplexní realizaci náročných úkolů v multimediální tvorbě. Rozvíjí schopnost spojení invenčního strukturálního myšlení při organizačním uspořádání pracovních postupů z hlediska časové efektivity a výsledné kvality finálního produktu.

Odborná praxe

Poskytuje studentům zkušenosti v řešení úkolů v reálném provozním prostředí, v aplikaci získaných vědomostí a dovedností při samostatné činnosti v rámci příslušné organizace, rozvíjí schopnost vlastního rozhodování včetně odpovědnosti za učiněná rozhodnutí a za výsledek provedené práce. Přispívá k rozvoji schopnosti jednání s lidmi a k získání sociální zkušenosti v průběhu vytváření sociálních kontaktů na pracovišti.

Organizace výuky

Vzdělávání je organizováno podle platných právních předpisů. Výuka se uskutečňuje prostřednictvím přednášek, odborných seminářů a praktických cvičení. Probíhá v budově školy v odborných učebnách, jazykových učebnách a ateliérech. Praxe probíhá na 1.LF Univerzity Karlovy na pracovišti počítačové podpory UK a v prostorách Televize Z1. Studijní výsledky jsou prezentovány na webových stránkách, formou ucelené přehlídky krátkých animovaných filmů (v kině AERO), výstav a veřejných obhajob práce za jednotlivá období.

Metodické postupy

Při výuce se upřednostňují aktivizující metody pedagogické práce. V odborných seminářích se používá zejména demonstrace postupů práce s profesionálními programy a příslušnými médii, na niž bezprostředně navazuje jejich samostatná aplikace studenty v odborných učebnách. V oblasti praktických cvičení se využívají zejména problémové metody a experiment, a to jak při samostatné práci studentů, tak i v práci týmové. Vysoká míra praktického vyučování, která je pro tento studijní program charakteristická, včetně povahy řešených úkolů, předpokládá individuální přístup pedagoga ke studentům v závislosti na jejich talentových předpokladech, úrovni invenčního myšlení a tvůrčích schopnostech.

Vstupní předpoklady uchazečů

Ke vzdělání se přijímají uchazeči, kteří získali střední vzdělání s maturitní zkouškou. Vzhledem k vysokým nárokům na umělecké a estetické vnímání je podmínkou pro přijetí ke studiu úspěšné složení talentové zkoušky. Vzhledem k zaměření programu je výhodou zájem o výpočetní techniku a digitální technologie a mírná orientace v práci s profesionálními grafickými programy. Podmínkou přijetí je úspěšné složení talentové zkoušky, kde se prověřívá invence, manuálně technická zručnost a kulturní rozhled uchazeče.

UČEBNÍ PLÁN

Název vzdělávacího programu: INTERAKTIVNÍ GRAFIKA
Kód a název oboru vzdělání: 82-41- N/11
 Výtvarná a uměleckořemeslná tvorba
Forma vzdělání: denní

Kategorie a názvy vyučovacích předmětů		Počet vyučovacích hodin											
A. Povinné předměty	1. ročník				2. ročník				3. ročník				celkem
	zimní obd.		letní obd.		zimní obd.		letní obd.		zimní obd.		letní obd.		
	hod.	kre- dity	hod.	kre- dity	hod.	kre- dity	hod.	kre- dity	hod.	kre- dity	hod.	kre- dity	
	32		32		32		32		32		32		
Cizí jazyk*	1/1 ZK	2	1/1 ZK	2	1/2 ZK	2	1/2 ZK	2	1/2 ZK	2	1/2 KZ	2	8
Dějiny umění*	2/ ZK	2	2/ ZK	2	3/ ZK**	3	3/ ZK**	3	3/ ZK**	3	3/ KZ	3	8
Figurální kreslení	/3 KZ	2	/3 KZ	2	/3 KZ	2	/3 KZ	2	/4 KZ	3	/4 KZ	3	10
Počítačová grafika*	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
Ovládání inter- aktivní*	1/ 2 KZ	2	1/ 2 KZ	2	1/ 2 KZ	2	1/ 2 KZ	2	1/ 2 ZK	2	1/ 2 KZ	2	9
Invenční přípravné kreslení	1/ 3 KZ	2	1/ 3 KZ	2	1/ 2 KZ	2	1/ 2 KZ	2	1/ 1 KZ	2	1/ 1 KZ	2	9
Multimediální ateliér	1/ 2 KZ	3	1/ 2 KZ	3	1/ 2 KZ	3	1/ 2 KZ	3	1/ 2 KZ	3	1/ 2 KZ	3	9
Interaktivní grafika*	2/ 8 KZ/ KPZ	11	2/ 8 KZ/ KPZ	11	2/ 7 KZ/ KPZ	10	2/ 7 KZ/ KPZ	10	2/ 7 ZK	10	2/ 7 ZK	10	28
Odborná praxe			6 týd- nů Z	2	6 týd- nů Z	2							12 týd- nů
Povinné předměty	32	29	32	31	32	31	32	29	32	30	32	30	96

Poznámka: * - předměty pro vykonání absolutoria

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

Praxe: studenti vykonávají odbornou praxi v 1. a 2. ročníku

ZK - zkouška s klasifikací

KZ - klasifikovaný zápočet

Z - zápočet

KPZ - klauzurní postupová zkouška

Stupnice známek: výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl(a)

Absolutorium:

1. Zkouška z cizího jazyka
2. Teoretická zkouška z odborných předmětů: Dějiny umění
Počítačová grafika
Ovládání interaktivity
3. Absolventská práce a její obhajoba, její součástí je ověření praktických dovedností z 2D a 3D Interaktivní grafiky a invenčně kreativní výtvarné činnosti.

Podmínky postupu do dalšího ročníku

Podmínkou postupu do dalšího ročníku je splnění všech zkoušek s klasifikací, klasifikovaných zápočtů a zápočtů za dané období a splněná odborná praxe (viz. učební plán).

V 1. a 2. ročníku splnění **Klauzurní postupové zkoušky**, což je prezentace a ústní obhajoba praktické práce za dané období v předmětu **Interaktivní grafika**.

Využití týdnů ve školním roce

Činnost	Počet týdnů v ročníku		
	1.	2.	3.
Ročník	1.	2.	3.
Období	zimní – letní	zimní – letní	zimní – letní
Výuka podle učebního plánu	16 – 16	16 – 16	16 – 16
Samostudium	3 – 3	3 – 3	3 – 2
Absolutorium	–	–	1
Časová rezerva	1 – 1	1 – 1	1 – 1
Celkem	40	40	40

Poznámky k učebnímu plánu

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

učební osnova vyučovacího předmětu CIZÍ JAZYK

Pojetí a cíle vyučovacího 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. Pracuje se s audioorálními a audiovizuálními pomůckami. Studenti jsou soustavně vedeni k orientaci v textu a k rozvíjení jazykově systémových znalostí. Při zpracovávání jednotlivých témat jsou aplikovány kognitivní mapy, kdy učitel vystupuje v roli konzultanta a vlastní pojetí zadaného tématu si tak student volí samostatně. Při vzdělávání se předpokládá pravidelná individuální příprava studenta.

Výchovně vzdělávací cíle

Vzdělávání je zaměřeno k tomu, aby se student:

- dorozuměl v běžném osobním a společenském styku s rodilým mluvčím
- uměl číst s porozuměním tématu vztahující se 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
- 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
 - čtení – osvojení si různých technik čtení jako je orientační a selektivní čtecí technika, porozumění názorům a postojům vyjádřených v textu
- Produktivní řečové dovednosti:
 - ústní projev – 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
 - písemný projev – napsat formální dopis se všemi nezbytnými náležitostmi (žádost o práci, reklamaci, stížnost) i neformální dopis (dopis příteli, vzkaz kolegovi aj.), zpracování odborného textu

Jazykové prostředky

- výslovnost – správná výslovnost s důrazem na nově osvojenou slovní zásobu, větný přízvuk, rytmus a melodie

- slovní zásoba - obecná i odborná v rozsahu 1000 až 1500 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

Profil absolventa:

- absolvent vyššího odborného vzdělávání rozvinul jazykové znalosti nabyté během vzdělávání do té míry, že je schopen komunikace ve všech běžných situacích každodenního života
- rozumí mluvenému i písemnému projevu
- orientuje se v textech na odborná témata v rámci jeho studovaného programu
- 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

Seznam literatury a studijních materiálů

Robert O'Neil, Michael Duckworth, Kathy Gude: New Success at First Certificate. Oxford: Oxford University Press, 2001

Liz and John Soars: Headway - Intermediate - Student's Book. Workbook. Oxford: Oxford University Press, 2004

Olivia Johnston, Mark Farrell: Ideas and Issues - Intermediate - Student's Book. Stuttgart: Chancereel International Publishers Ltd., 2003

Raymond Murphy: English Grammar in Use - Third Edition. Cambridge: Cambridge University Press, 2006

učební osnova vyučovacího předmětu DĚJINY UMĚNÍ

Pojetí a cíle vyučovacího 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. Vzdělávání probíhá formou přednášek, seminářů, (zejména rozborových zabývajících se ikonografií a kompozicí). Zahrnuje rovněž eseje žáků, exkurze, návštěvy ateliérů, poznávací zájezdy apod.

Výchovně vzdělávací cíle

- 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 Otonská 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

Povinná literatura:

Světové umění:

- 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
- Haas, Felix: Architektura 20. století. 3. vydání. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1983
- Hollingsworth, Mary: Architektura 20. století. Columbus, 1993
- Od Rodina po Moora. 1. vydání. Bratislava: Tatran, 1973
- Pi Joan, 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
- Zhoř, Igor: Proměny soudobého výtvarného umění. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1992

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
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, Odeon, Praha 1967

učební osnova vyučovacího předmětu FIGURÁLNÍ KRESLENÍ

Pojetí a cíle vyučovacího předmětu

Pojetí předmětu vychází z potřeby rozvíjení pozorovací schopnosti a tréninku tvarové paměti podpořené studiem základních anatomických souvislostí. Schopnost vizualizovat tyto poznatky prostřednictvím kresby ovšem předpokládá trpělivé tříbení formy, které závisí na zvládnutí kreslířských technik.

Vzdělávání spočívá jednak ve všeobecném výkladu, ale hlavně v individuálním korigování studentských kreseb. Studenti jsou vedeni k překonávání váhavosti a nerozhodnosti ve vedení linie a k získávání sebedůvěry.

Rozvíjí kreslířskou citlivost a pohotovost, cvičí obrazovou paměť, učí kompozici a kresebnou konstrukci, dává základy plastické anatomie, dodává povědomí o historické tradici zobrazování lidské figury, seznamuje v praktickém užití se všemi technickými postupy kresby, umožňuje získávat podklady pro další práci s lidskou postavou v nejrůznějších oblastech výtvarné práce.

Zvládnutím kresby lidské postavy v klidu, nebo v simulovaném pohybu, student získává podklady pro další profesionální tvůrčí práci s figurálními motivy.

Výchovně vzdělávací cíle

- chápání kresby jako nezbytného vyjadřovacího způsobu výtvarníka
- získávání pracovního návyku kresby pro neustálé udržování pohotovosti reagovat vizuálním záznamem na okolní skutečnost a zaznamenávat výtvarné nápady
- získat přehled o proporcích, o základních poznacích plastické anatomie, o historické tradici figurálního zobrazování a její souvislost s estetickým vnímáním v současnosti
- ovládnout kresebné výrazové prostředky – technické předpoklady
- na základě získaných poznatků umět pracovat s figurou ve smyslu stylizace pro užití v nejrůznějších výtvarných oborech (volná tvorba, ilustrace, animovaný film, počítačové hry, komiks...)
- tříbit rozlišovací schopnosti pro vytváření vlastního vkusového estetického názoru

Rámcový rozpis učiva

- vstupní test ke zjištění úrovně a schopností jednotlivých studentů
- poučení o využití formátu a kompozici
- lekce základů plastické anatomie
- konstrukce kresby
- schématické zobrazování figury v klidu i v pohybu
- kresba hlavy ve smyslu detailu figury
- studie v malém formátu
- studie statické pózy aktu muže a ženy – rozdílné utváření jednotlivých partií
- studie tvarových rozdílů u těla mladého modelu a starého modelu
- dynamické pózy zachycené v letmých studiích

- postižení psychiky, gesto, exprese výrazu
- fantazijní úkol – hybridní tvor typu kentaur, sfinxa, siréna, ptačí muž apod. - poučení srovnávací anatomie
- reportážní kresba v terénu
- rozvíjení všech dostupných technik a nástrojů kresby v rozmanitých formátech až na pokraj malby
- kresba jako definitivní tvar

Doporučená literatura

Teissig Karel: Technika kresby. Praha: Artia, 1987

Staněk J. Linc R.: Technika figurální kresby. Praha: Idea servis, 2002

MUDr. Zrzavý Josef: Plastická anatomie člověka. Praha: Výtvarný odbor Umělecké besedy, 1947

MUDr. Zrzavý Josef: Anatomie pro výtvarníky. Praha: Avicenum, 1977

Parker Steve: Skeleton (srovnávací anatomie). New York: Alfred a Knopf, 1988

Rubins D.: Anatomie für Künstler. Ravensburg: Otto M. Verlag, 1987

Hale R. B.: Drawing lessons from the great Masters.

New York: Watson – Guptill Publications, 1989

učební osnova vyučovacího předmětu INTERAKTIVNÍ GRAFIKA

Pojetí a cíle vyučovacího předmětu

Předmět Interaktivní grafika ukáže studentům jak spojit technologické zručnosti s výtvarným záměrem.

Technologickou, výtvarnou a kreativní výbavu z tohoto předmětu doplňují zkušenostmi z dalších předmětů, aby byli studenti schopni produkovat samostatně ucelené interaktivní projekty.

Předmět je také koncipován jako elementární, ale zásadní seznámení s problematikou 3D počítačové grafiky a má posluchače seznámit se všemi majoritními technologiemi a technikami používanými v tomto progresivním programu.

Praktickým výsledkem vzdělávání je schopnost posluchačů vizualizovat v zásadě jakýkoliv prvek ve smyslu konstrukce objektu, přípravy objektu k texturování, texturování, tvorbě materiálů, osvětlení a renderingu – výpočtu.

Vzdělávání probíhá formou seminářů a cvičení.

Výchovně vzdělávací cíle

- získání přehledu možností využití 2D, 3D programů
- rozvoj schopností ve vytváření internetových stránek a v jejich organizaci
- osvětlení koncepce polygonové 3D grafiky, základních elementů 3D modelu, elementárních principů a podobně
- seznámení s prací v konkrétním komplexním 3D řešení, CINEMA 4D, s pracovním tokem a návazností na další aplikace
- osvětlení základních vizualizačních technologií, Ambient Occlusion, Global Illumination, post efektů a podobně
- získání schopnosti produkce výtvarných projektů v mezioborových týmech
- tříbení vlastního výtvarného – uměleckého vyjadřování
- získání schopnosti samostatně zpracovávat svůj projekt (komerční nebo umělecký) výtvarně, invenčně, technologicky

Rámcový rozpis učiva

- vstupní test ke zjištění schopnosti ovládnání počítače jednotlivých studentů
- výukové lekce, program FLASH – nástroje pro tvorbu statické grafiky
- výukové lekce, program FLASH – způsoby animace statické grafiky
- zpracování krátkého animovaného filmu na dané téma
- spolupráce s předmětem Ovládnání interaktivity
- zpracování interaktivního úkolu (internetové stránky, prezentační CD hra...)
- základní elementy 3D grafiky (program CINEMA 4D)
- generátory
- polygonové modely, křivky
- deformátory a systémové generátory – symetrické efekty, pole a podobně

- objekty scény, světla, kamery, klapka apod.
- materiály, povrchy, shadery, efekty
- renderovací technologie, GI systém, AO systém apod.
- vizuální programování
- základní PSR animování, animace parametrů a deformátorů
- úvod do CA konstrukce a animací
- kolizní animace, simulace látek, měkkých kolizí
- kolize částicových systémů, interní systémy, systém vizuálně programovatelný TP
- pyrotechnické efekty – Pyrocluster
- vizualizace jako kresba – Sketch and Toon, NPR systém
- instanční systémy a animace, moderní konstrukce TV znělek, MoGraph
- volumetrické systémy – modul vlasů – Hair
- samostatný interaktivní a multimediální projekt spojení 2D, 4D, zvuk, video, kresba.

Doporučená literatura

Adobe Creative Team: Adobe Flash CS3. Oficiální výukový kurz. 1. vydání.

Computer Press, 2008

Fotr, J.: Naprogramujte si vlastní hru v FLASHI. 2. rozšířené vydání. Praha:

Computer Press, 2005

Zoch, P.; Babb, P.; Barrett, R.; Goldsmith, J. a kol.: Cinema 4D Release 6. modelování - animace - rendrování. Praha: Computer Press, 2004

Arnoldt von Koenigsmarck: Cinema 4D R10. Praktický výukový kurz. Praha:

Computer Press, 2008

učební osnova vyučovacího předmětu OVLÁDÁNÍ INTERAKTIVITY

Pojetí a cíle vyučovacího předmětu

Předmět ovládání interaktivity poskytuje studentům vědomosti a dovednosti v oblasti vytváření komplexních animací, integrace propracovaných uživatelských rozhraní a navigačních schémat a v dynamickém ovládání grafiky včetně animací a videa, zvuků a textu.

Studenti se naučí vytvářet a ovládat jednotlivé grafické komponenty, definovat jejich chování (např. vytvářet složité rozbalovací nabídky, a propojovat je s interaktivními animovanými obrázky aj.) v prostředí Adobe Flash. Pro vytváření složitých interakcí se studenti naučí základy ovládacího jazyka Action Script, a pro vytváření složitých webových aplikací se naučí pracovat v programovacím prostředí Adobe Flex. Studenti se učí zakomponovat do svých interaktivních aplikací prvky 3D grafiky a interaktivního videa. Naučí se vytvářet interaktivní komponenty, definovat jejich chování, propojovat je do složitých multimediálních aplikací, tyto komponenty provazovat s externími daty, videem, zvukem a reakcemi uživatele.

Absolvent bude schopen aktivně komunikovat s programátory a může být tak plnohodnotným členem vývojových týmů vytvářejících multimediální webové prezentace, výukové programy, počítačové hry aj.

Vzdělávání probíhá formou seminářů a cvičení.

Výchovně vzdělávací cíle

- rozvoj schopností vytvářet internetové stránky s interaktivními multimediálními komponenty
- zvládnutí vývojových nástrojů pro vytváření složitých interaktivních aplikací (od firem Adobe a Microsoft)
- osvojení dovedností v programovém ovládání animací
- získávání vědomostí a dovedností v oblasti zakomponování videa a 3D grafiky do interaktivních aplikací
- porozumění a praktické zvládnutí programovacího jazyka Action Script (pro Flash a Flex) a skriptovacího jazyka MXML
- pochopení a praktické zvládnutí návrhu a realizace událostmi řízené interaktivní aplikace
- pochopení principů objektově orientovaného programování
- pochopení základní syntaxe skriptovacího jazyka XAML

Rámcový rozpis učiva

- web, webová aplikace, webový server, klientská aplikace a její komunikace s webovým serverem
- základy vytváření webových aplikací ve skriptovacím jazyce HTML
- kaskádové styly v HTML
- úvod do programového prostředí Flash a jazyka Action Script
- úvod do programového prostředí Flex a skriptování v MXML
- pojem proměnných a typů
- typy a přetypování, konstanty NULL a UNDEFINED

- podmínky, cykly a jejich využití
- tlačítko, události tlačítka, uživatelsky navržené tlačítko, využití neviditelných tlačítek
- pojem třídy a instancí na příkladě MovieClipu
- funkce (metody třídy) a její aplikace, práce s parametry funkce a návratovou hodnotou
- pole (Array), jeho deklarace a způsoby adresování jeho prvků
- seznamy a jejich využití v Action Scriptu
- jednoduché události, událostní metody, šíření a obsluha událostí
- třídy a dědičnost, konstruktory, statické třídy, dynamické třídy, modifikátory přístupu private a public
- hierarchie tříd v prostředí Adobe Flash a Adobe Flex
- třídy MovieClip, Sprite, DisplayObject, DisplayList, kontejnery a práce s nimi
- třída Loader, nahrávání multimediálního obsahu (obrázků, zvuku, videa)
- práce s videem ve Flashi a ve Flexu, ovládání interaktivity videa
- dynamika založená na čase (třída Timer) v prostředí Adobe Flash a Adobe Flex
- třída XML a její využití pro uchovávání a předávání dat
- pokročilé práce s událostmi, generování událostí, přidávání a ubírání posluchačů událostí

Seznam literatury

Adobe Creative Team: Adobe Flash CS3. Oficiální výukový kurz. Praha: Computer Press, 2008

Kayoun, Ch., Lott, J.: Programming Flex 3. O'Reilly, 2008

Moock Colin: Essential ActionScript 3.0 (Essential). O'Reilly, 2007

Lott Joey; Schall Darron; Peters Keith: ActionScript 3.0 Cookbook. Solutions for Flash Platform and Flex Application Developers. O'Reilly, 2007

Sells Chris; Griffiths Ian: Programming WPF. O'Reilly, 2007

Brennon Williams: Microsoft Expression Blend Unleashed. Pearson Education, 2008

České internetové zdroje – tutoriály: <http://www.flash.cz/portal/clanky.aspx?sekce=53>

Wikistránky oddělení biokybernetiky a počítačové podpory výuky ÚPF 1. LF UK v Praze <http://www.physiome.cz/wiki>

Internetové zdroje - tutoriály: Pro Microsoft Expression Studio. <http://silverlight.net/Learn/>

učební osnova vyučovacího předmětu INVENČNÍ PŘÍPRAVNÉ KRESLENÍ

Pojetí a cíle vyučovacího předmětu

V předmětu Invenční přípravné kreslení se studenti během tří let postupně seznamují s dalšími výtvarnými zkušenostmi, které mohou uplatnit jak v oblasti vlastního předmětu, tak zároveň i v předmětech dalších, jako je například Počítačová grafika, Multimediální ateliér apod. Vedle samotného kreslení zde mají také možnost modelovat a dílčím způsobem se i seznamovat s některými materiály klasického i neklasického charakteru, jako jsou například papír, sádra, vosk, polyester apod. Všechny tyto výstupy jsou později využívány v kompletaci jednotlivých projektů a student má tak možnost si ověřit v reálné formě jak plošnou, tak plastickou podobu některých svých úkolů.

Výchovně vzdělávací cíle

- rozvoj kreativního myšlení včetně fantazie a invence
- koncepčně strukturovaná práce jak na individuálních, tak na společných projektech
- rozvíjení schopnosti definovat vlastní výtvarný záměr včetně jeho digitálního zpracování
- seznamovat studenty s různým typem materiálů, ať už klasického nebo neklasického charakteru
- různým typem úkolů motivovat studenty k originalitě s důrazem na finalizaci jednotlivých zadání
- systémově propojovat vlastní předmět s výukou v ostatních předmětech včetně využívání nových médií

Rámcový rozpis učiva

- volné nefigurativní kreslení jednoduchých prostorových kompozic
- realizace hlavní semestrální práce na dané téma včetně řešení doplňujících semestrálních cvičení
- realizace dílčích plastických modelů a maket z různých materiálů
- celková realizace vlastního projektu v návaznosti na znalosti získané v programech pro tvorbu 3D
- realizace prostorového poutače
- příprava samostatného projektu včetně obhajoby a dokumentace
- realizace prostorové makety v rámci absolventské práce

Doporučená literatura

Invenční přípravné kreslení je oblast výtvarně tvůrčí a student by měl být ve své podstatě schopen sám získávat nové znalosti v oblasti prostředků informačních a digitálních technologií.

Ruhrberg, K. a kol.: Umění XX. století. 1. vyd. Slovart, 2004

Nešlehová, M.: Poselství jiného výrazu. 1. vyd. BASE, ARTetFACT, 1997

učební osnova vyučovacího předmětu POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

Pojetí a cíle vyučovacího předmětu

Studenti v předmětu počítačová grafika navazují na znalosti grafických programů získané z předchozího vzdělávání a dále je rozšiřují v návaznosti na ostatní předměty, jako je Písmo a Typografie, Ovládání interaktivity, Interaktivní grafika. Zejména se dvěma posledními jmenovanými předměty má Počítačová grafika úzké mezipředmětové vazby, které se uplatňují ve společných, nebo na sebe navazujících projektech.

Předmět Počítačová grafika tedy nejen že musí pružně reagovat na stále se inovující grafické programy, ale i vychovávat studenty schopné reagovat na potřebu současného pracovního trhu. Vzdělávání probíhá formou demonstrativních přednášek a následných cvičení, sloužících k ovládnutí potřebných grafických nástrojů. Po jejich zvládnutí probíhá vzdělávání dále formou seminářů, ve kterých se zpracovávají samostatné úkoly.

Výchovně vzdělávací cíle

- rozvíjet schopnost vnímat souvislosti mezi profesionálními grafickými programy a animačními programy pro 2D a 3D grafiku a uplatnit je při tvorbě interaktivních projektů (např. webdesign)
- osvojení znalostí a dovedností v používání grafického softwaru, využití specifických vlastností jednotlivých programů a vhodně je používat pro multimediální tvorbu
- získání souboru znalostí a dovedností ve scannu, vyvažování barev a dalších úpravách obrazových materiálů na profesionální úrovni
- v návaznosti na znalosti z předmětu typografie a písma umět zpracovávat tiskoviny s velkou mírou kultivovanosti a grafického cítění, ale především samostatně zvládat předtiskovou přípravu a realizaci grafické zakázky
- rozvíjet schopnost pružně se přizpůsobit stále se měnícím technologiím a naučit se neustálému sebevzdělávání
- seznámení s nejnovějšími trendy v počítačové grafice

Rámcový rozpis učiva

- operační systémy
- hardware, software
- kódování obrazu - bitová a vektorová grafika
- vstupní a výstupní periferní zařízení
- scannery a digitální tiskové technologie
- nastavení základních parametrů hardwaru a softwaru (rozlišení, kalibrace, předvolby)
- formáty pro přenos a archivaci dat
- digitalizace a zpracování obrazových předloh (tisk, webdesign)
- předtisková příprava dokumentů a realizace zakázky grafika
- Corporate identity firmy a grafický manuál
- návrh prezentace 3D objektu, design (spolupráce Interaktivní a Počítačové grafiky)
- internet, webdesign

- zpracování písemné obhajoby absolventské práce, která je realizována jako reprezentativní grafická publikace spojená s jednotným designem celého projektu (společná práce Interaktivní a počítačové grafiky)

Doporučená literatura

Adobe Illustrator, manuál poslední verze programu
Adobe Photoshop, manuál poslední verze programu
Adobe In Design, manuál poslední verze programu

Dayton, L.; Davis, J.: Photoshop WOW! Book. 1.vyd. Praha: Computer Press, 2003
Oliver, D.: Internet. Pět set rad, tipů a technik. 1. vyd. Slovart, 2008
Fotr, J.: Adobe Photoshop. Hotová řešení. 1. vyd. Praha: Computer Press, 2008
Dvořáková, D.: DTP a předtisková příprava. 1. vyd. Praha: Computer Press, 2008
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

Časopis "FONT": vydává Kafka design,

Internetové adresy: www.designportal.cz
www.grafika.cz
www.tutorialy.com

učební osnova vyučovacího předmětu MULTIMEDIÁLNÍ ATELIÉR

Pojetí a cíle vyučovacího předmětu

Předmět Multimediální ateliér se zabývá novými uměleckými způsoby vyjádření. Spojuje výtvarné, fotografické, filmové a zvukové principy v jeden kompaktní umělecký celek. Všechny tyto oblasti klasických i nových médií jsou rovnocenně hodnoceny a akceptovány s přihlédnutím vhodně zvoleného prostředku pro realizaci díla. Multimediální ateliér podporuje vznik mezioborových týmů a rozvíjí schopnost takové spolupráce. Seznamuje studenty se špičkovou technikou umožňující kompletaci výsledného produktu. Od studenta se již očekává určitá znalost některých grafických programů, znalost klasických malířských, sochařských a kresebných disciplín. Student tedy využívá jak klasické výtvarné prostředky, tak nové technologické možnosti projevu, vytváří zajímavé kontrasty mezi jednotlivými technologiemi a učí se využívat účinky jejich vjemů na člověka.

Výchovně vzdělávací cíle

- rozvíjí pohotovost a kreativitu studenta, který bude takto lépe připraven do budoucna samostatně reagovat
- vede ke zvolení vhodného média pro realizaci s využitím vlastních nabytých zkušeností
- vychovává k zájmu o vše, co se nejen ve výtvarném umění odehrává, vede k individuálnímu přístupu a kultuře projevu
- vede k samostatné prezentaci pomocí svého osobního sdělení nejen ve výuce, ale i při instalacích studentských výstav (galerie školy)
- hlavní důraz je kladen na konceptuální uvažování a pružnost při řešení jednotlivých témat a úkolů ve výuce

Rámcový rozpis učiva

- stavba scénáře, umělecký záměr
- práce se storyboardem
- střih, ozvučení a použití titulků
- dlouhodobé i krátkodobé termínované úkoly na zadané téma v návaznosti na výuku v hlavním předmětu – Interaktivní grafice
- realizace absolventské práce
- názorné přednášky a praktické ukázky
- kompletace vlastního mediálního projektu

Doporučená literatura

Chalupecký, J.: Nové umění v Čechách. 1.vydání. Nakladatelství a vydavatelství H+H, 1994
 Chalupecký, J.: Úděl Duchampovské meditace. 1.vydání. Praha: Torst, 1998
 Zhoř, I.: Proměny soudobého výtvarného umění. 1. vydání. Praha: SPN, 1992
 Knížák, M.: Vedle umění. 1. vydání. Praha: Nakladatelství H+H, 2002
 Grosenic, Uta: Ženy v umění ve 20. a 21. století. Praha: nakladatelství Slovart, 2004
 Fiell, Charlota a Peter: Design 20. a 21. století. Paříž, Francie: Taschen, 2001
 Chalupecký, J.: Smysl moderního umění. 1. vydání. Praha: Grafia v Praze, 1944

učební osnova vyučovacího předmětu PÍSMO A TYPOGRAFIE

Pojetí a cíle vyučovacího předmětu

Záměrem předmětu je seznámit studenty s vývojem, funkcí a způsobem využití písma. V předmětu získají základní orientaci v historii písma, naučí se výtvarně zacházet s různými druhy písma, vytvářet svá vlastní písma a vhodně je graficky uplatňovat v zadaných úkolech. Seznámí se s konstrukcí písma i s jeho tvarovou proměnou během století. Výsledné vědomosti mohou uplatnit buď při zpracování úkolu z oblasti užité grafiky, nebo při vytváření vlastní písmové abecedy, a to jak písma konstruovaného, tak autorského. Dále bude hlavní důraz kladen na citlivé a vkusné zacházení s písmem s ohledem na módní a moderní trendy v typografii a v grafickém designu. Výsledkem tohoto snažení je mimo jiné vytvoření a vyrobení autorské knihy se všemi jejími náležitostmi a pravidly.

Je také nutné seznámit studenty s historií tisku, vývojem tiskových technik, typografických principů a systémů a naučit je tyto znalosti prakticky využívat při řešení zadaných úkolů.

Dále budou studenti seznámeni s tím, jak zacházet s typografickými pravidly na webových stránkách a na internetu vůbec.

Výuka se prolíná i do ostatních předmětů, jako je Interaktivní grafika, Ovládání interaktivity a Počítačová grafika.

Výchovně vzdělávací cíle

- získání všeobecné orientace v historii písma, jeho vývoj a funkci
- rozvoj schopností kvalitně výtvarně využít vlastnosti nejrůznějších abeced
- rozvoj schopností graficky citlivě využít písma v zadaných výtvarných úkolech 2D a 3D grafiky
- osvojení vědomostí a dovedností ve využívání vlastní invence k tvorbě nových abeced
- seznámení s historií a vývojem tisku
- získání orientace v tiskových technikách a pochopení jejich principů
- osvojení typografické měrné soustavy – typometrického systému
- získání vědomostí a dovedností v přípravě rukopisu pro sazbu a zlom
- osvojení pravidel hladké sazby
- získání vědomostí o náležitostech hlavní části knihy a dovedností v jejich úpravě a digitálním zpracování
- schopnost využívat znalosti typografie pro tvorbu webových stránek a multimediálních projektů

Rámcový rozpis učiva

- vznik a vývoj písma
- vývoj písma v Čechách, nejstarší písmové abecedy (Baskerville, Garamond, Bodoni, Renesanční majuskula)
- piktogramy, iniciála
- logotyp a písmo v reklamní grafice (plakát, aj.)
- užití písma v animační grafice
 - a/ užití ve statické formě
 - b/ užití v dynamické formě

- nejstarší způsoby tisku
- objevy a vynálezy tiskových technik (Asie a Evropa) a jejich praktické využití
- přehled typografických systémů
- příprava rukopisu a jeho grafická úprava, korekturní znaménka
- pravidla hladké sazby, zlom sazby
- hlavní části knihy, grafická úprava knihy podle žánru
- příprava webových stránek
- práce s písmem na internetu

Doporučená literatura

Pop, P.; Fléger, J.; Pop V.: Ruční sazba. 1. vyd. Praha: SPN, 1984

Siegwartová, F.: Typografie od olova k počítači. 1. vyd. Praha: Svojtka a Vašut 1997

Menhart, O.: Nauka o písmu. 4. vyd. Praha: SNKL, 1977

Muzika, F.: Krásné písmo 1. a 2. díl. 1. vyd. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1958

Hlavsa, O.: Typografická písma latinková. 1. vyd. Praha: SNTL, 1960

Kapr, A.: Sto a jedna věta ke knižní úpravě. 1. vyd. Praha: Lacerta, 1999

Beran, Vladimír: Typografický manuál. Učebnice počítačové typografie. 2. vyd. Praha: Kafka design, 1999

Hlavsa, Oldřich: Typographia I, II, III. Praha: SNTL, 1976, 1981

Kočíčka, Pavel; Blažek, Filip: Praktická typografie. Brno: ComputerPress, 2000

Kolektiv autorů: Grafická úprava tiskovin. Praha: SPN, 1990

Muzika, František: Krásné písmo ve vývoji latinky I, II. 1. vyd. Praha: SNKLU, 1958, 1963

Šalda, Jaroslav: Od rukopisu ke knize a časopisu. Praha: SNTL, 1968

učební osnova vyučovacího předmětu ODBORNÁ PRAXE

Pojetí a cíle vyučovacího 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 (např. firmy Creative Connection s. r. o., BODI s. r. o.). Absolvent uplatní své znalosti využití programového prostředí firmy Adobe (Flash, Flex) a firmy Microsoft (Expression Studio) 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 hry aj. Výuka probíhá na pracovišti, kde je praxe prováděna. Praxe probíhá za aktivní účasti učitelů 1. lékařské fakulty UK.

Výchovně vzdělávací cíle

- 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 od firem Adobe (Adobe Flash a Flex) a Microsoft (Microsoft Expression Studio) 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

Odborná praxe pro 1. ročník

Vytváření interaktivních animací v prostředí Adobe Flash jako rozhraní pro multimediální výukové aplikace v oblasti medicíny.

- 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 ovládnutí vytvářené komponenty (podklady jsou studentovi předávány v elektronické formě)
- konzultace, upřesnění a případné korekce
- zpracování připomínek a oprav
- zpracování multimediální komponenty do projektu

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

Výsledky praxí z minulých let je možné vidět na adrese www.physiome.cz/atlas.

Odborná praxe pro 2. ročník

Vytváření interaktivních komponent v prostředí Microsoft Expression Studio jako rozhraní pro interaktivní simulátory a simulační hry. Vytvářené komponenty jsou využity jako součásti uživatelského rozhraní lékařských simulátorů pro e-learningovou výuku 1. lékařské fakulty Univerzity Karlovy v Praze. Praxe navazuje na znalosti vytváření interaktivní grafiky a jejího ovládání v prostředí Microsoft Expression Studio. Praxe probíhá za aktivní účasti učitelů 1. lékařské fakulty UK.

- seznámení s ovládáním posledních verzí Microsoft Expression Sdudia i s využitím speciálně vytvořených softwarových přípravků, usnadňujících vytváření multimediálních animovaných komponent, které budou v konečné verzi ovládány simulačním modelem
- student obdrží přesný popis multimedialní komponenty, která bude součástí vytvářeného simulátoru, 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 1. lékařské fakulty Univerzity Karlovy v Praze

Seznam literatury

Adobe Creative Team: Adobe Flash CS3. Oficiální výukový kurz. 1. vydání. Computer Press, 2008

Fotr, J.: Naprogramujte si vlastní hru v FLASHI. 2. rozšířené vydání. Praha: Computer Press, 2005

Fotr, J.: Adobe Photoshop. Hotová řešení. 1. vydání. Praha: Computer Press, 2008

Doklady o odborném zabezpečení výuky VOŠ ve vzdělávacím programu INTERAKTIVNÍ GRAFIKA

Přehled stávajícího vybavení

Výuka probíhá na Vyšší odborné škole a Střední umělecké škole Václava Hollara v Praze 3, která nyní disponuje učebnami pro všeobecné předměty, odbornými učebnami a ateliéry. Část výuky probíhá také v prostorách 1. lékařské fakulty Univerzity Karlovy.

Škola disponuje:

Čtyřmi ateliéry vhodnými pro výuku figurálního kreslení o kapacitách 45, 35, 26 a 20 míst. Ateliery jsou vybaveny stojany vhodnými pro kresbu (malbu), jak malých tak velkých formátů. Jsou zde demonstrační anatomické modely, tabule, živé modely, arbory pro uskladnění prací studentů.

Čtyřmi modelovnami o kapacitách 33, 33, 28 a 25 míst. Jsou vybaveny sochařskými stojany, bednami na uskladnění sochařské hlíny, úložnými prostory, sádrovými modely.

Odbornou učebnou pro odlévání plastických objektů (sádrovou) o kapacitě 10 míst. Učebna je vybavena prostředky k tvorbě forem.

Odbornou učebnou keramiky o kapacitě 18 míst. Zde jsou dva hrnčířské kruhy, keramická pec, úložné prostory, prostor vybavený pro glazování apod.

V jarních a letních měsících je možné využít upravenou školní zahradu k volné tvorbě venku. Je zde otevřený venkovní atelier (kapacita 15 míst).

Dále učebnami určenými pro klasické grafické techniky, učebnou litografie o kapacitě 32 míst vybavenou dvěma tiskařskými stroji skladem litografických kamenů a atypickými lavicemi pro produkci kreseb na litografický kámen. Učebnou hlubotisku o kapacitě 22 míst, je vybavena dvěma hlubotiskovými lisami.

Učebnou sítotisku o kapacitě 26 míst a sítotiskovou dílnou o kapacitě 12 míst. Je vybavena sítotiskovým strojem, sušáky na grafiky, lisem, vyvolávacím koutem, síty, tříči.

Učebnou pro tvarování propagačních materiálů (kapacita 27 míst), která je vybavena velkou manuální řezačkou, řezacím strojem, skladovými prostory.

Fotografickým ateliérem o kapacitě 20 míst. Je vybaven manuálními a digitálními fotoaparáty, měnitelným fotografickým prostředím, zatemněním, fotografickým osvětlením, pěti počítači s programy umožňujícími digitální zpracování fotografií. Je zde také klasická fotokomora vybavená zvětšovací, vyvolávací a sušícími zařízeními.

Škola dále disponuje:

Třemi jazykovými učebnami o kapacitách 20, 21, 35 míst. Jazyková učebna je vybavena multi-mediální prezentační technikou (video, CD přehrávač, notebook, DVD přehrávač, audiovizuální zařízení), učebnice, tabule a nástěnné mapy.

Dále sedmi počítačovými učebnami o kapacitě 17, 17, 17, 22, 22, 25, 27 míst. Čtyři z těchto učeben jsou vybaveny počítači PC, tři učebny počítači MAC. Jednotlivá pracoviště jsou vybavena počítačovými grafickými stanicemi s tablety. Učebny mají síťově zapojenou černobílou laserovou tiskárnu a jsou vybaveny scannery. Barevnou laserovou i inkoustovou tiskárnu A 4, A 3 je možné využít v kabinetě pedagoga. V každé učebně je 10 až 12 grafických stanic.

Velkoplošný tisk je možné využít ve firmě CuliPress sídlící v budově školy. Všechny počítačové stanice jsou připojeny na vysokorychlostní internet.

Programové vybavení zahrnuje poslední verze programů využívaných ve výuce a neustále se inovuje. Obnova hardwaru je plánovaná po pětiletých cyklech. Škola investuje do obnovy všech tříd 250 – 600 tisíc Kč. ročně.

Výuka předmětu Ovládání Interaktivity probíhá také v prostorách 1. lékařské fakulty UK ve specializované počítačové třídě, vybavené nejmodernější technologií.

Knihovna je vybavena odbornou literaturou z oblasti historie i současného umění a odbornou počítačovou literaturou (manuály a uživatelské příručky). Knihovna má 40 míst, je zde připojení k internetu. Knihovna je studenty i vyučujícími aktivně využívána. Konají se zde přednáškové akce, promítání studentského "Filmového klubu" a jiné akce. Počet 2800 svazků se neustále průběžně doplňuje. Plánovaná částka pro nákup nových titulů na rok je 5 000,- Kč.

Záměr rozvoje a odůvodnění vzdělávacího programu, podmínek pro hodnocení a zabezpečení kvality vzdělávacího programu

Oblast interaktivní grafiky nabízí výtvarné zpracování jednotlivých zadání v různé kvalitě. Proto je kladen důraz nejen na znalost prostředků potřebných k digitálnímu výtvarnému projevu ale také na klasické manuální zručnosti, které prohlubují umělecké citění. Každý student získá své specifické možnosti výrazu. Podpora samostatného myšlení, tvorby pevného výtvarného názoru zabezpečuje předmět Invenční kreslení. Ke všem těmto cílům je přizpůsoben charakter výuky. Práce studenta je vedena ve třech rovinách. Invence, umělecké vyjadřování a technická zdatnost. Tyto tři cíle se také vždy hodnotí. Završením výuky je v prvním ročníku ročníková práce "krátký animovaný film na zadané téma" prezentovaný každý rok přehlídkou v kině AERO v Praze. Kontakt s veřejností aktivizuje studenty k lepším výsledkům jejich práce. Druhý ročník pravidelně prezentuje ve školní galerii své úkoly zpracované v programu 4D CINEMA a třetí ročník zúročí všechny dovednosti v závěrečném interaktivním projektu. Každé období je zakončeno klauzurní prací, která je prezentovaná před komisí.

Je také nutné vyhledávat možnosti zapojení školy do mezinárodních programů na úrovni vyšších škol a případně využít granty Evropské unie, což ovšem předpokládá nalézt a předložit takové plány akcí, které by tyto evropské organizace oslovily.

Dále je nezbytné, kromě obnovy materiálního zabezpečení a softwaru, věnovat se zvyšování kvality a úrovně vědomostí učitelů jednotlivých předmětů formou kurzů a specializovaných přednášek, aby se jejich pedagogické i vědomostní schopnosti zvyšovaly. Velkou možností dává v tomto případě též využívání internetu (např. e-learning ve spolupráci s UK).

Kontrola činnosti pedagogů a studentů probíhá pravidelnou inspekční činností. Pravidelných porad vedení školy se účastní také vedoucí VOŠ na kterých se zpětně hodnotí splnění učebních plánů, rozpracovanost a splnění konkrétních úkolů. Důležité jsou také pravidelné schůzky třídních učitelů se studenty.

Pro uskutečňování záměrů je důležitá autoevaluace.

Údaje o spolupráci s odbornou praxí s VOŠ a VŠ včetně zahraničních kontaktů a její rozsah

Škola již několik let spolupracuje s Univerzitou Karlovou 1.LF. Na půdě této školy studenti pravidelně vykonávají praxe. Spolupracují v mezioborových týmech na různých medicínských projektech využívajících výtvarnou, animovanou a interaktivní prezentaci.

Máme i kontakty s jinými školami v Čechách i zahraničí. Společné výstavy rozšiřují možnosti poznání jiných kultur, přístupů k uměleckému vyjadřování a v neposlední řadě srovnání úrovně. Všechny tyto aktivity obohacují svými zkušenostmi a jinými přístupy výukové a prezentační možnosti naší školy.

Spolupráce s AVU v Praze, jmenovitě s prof. ak. mal. Martinem Mainerem, je založena na jeho pravidelném oponování absolventských prací. Pohled pedagoga, působícího na vysoké škole obohacuje, formuje a motivuje autory absolventských prací. Nutí je k hlubší analýze jejich témat. Další kontakt s ak. mal. a sochařem Jaroslavem Rónou (vedoucí sochařský atelieru na AVU) probíhá formou besed, obsahujících tematicky laděné celky, prohlubující zájem o kulturní dění.

Velmi významné kontakty máme a plánujeme dále rozvíjet s Ústavem umění a designu v Plzni- vyučující z této fakulty budou členy klauzurní komise, což přispěje ke zvýšení úrovně a prestiže klauzurní práce.

Velmi pozitivní roli hrají výstavy profesionálních výtvarníků na naší škole. Tyto akce rozšiřují kulturní rozhled studentů a podporují jejich aktivnější výstavní činnost. Jednou z těchto akcí, která probíhá dlouhodobě, je velmi úspěšný výstavní cyklus „Tvrdohlaví na Hollarce“. (vystavovali zde: ak. soch. Stefan Milkov, Stanislav Diviš, ak. mal. Jaroslav Róna a další)

Počet studentů pro studium na VOŠ - Interaktivní grafika

Ke studiu přijímáme 20 až 25 studentů, kteří jsou rozděleni do dvou pracovních skupin. Během vzdělávání odchází někteří studenti na vysoké školy, někteří přerušují studium z důvodů osobních, nebo finančních. Počet studentů se tak snižuje zhruba o 30%. O program Interaktivní grafika je stále velký zájem a také stále více studentů chce dostudovat školu z důvodu velmi dobrého uplatnění na trhu práce, kde je o naše absolventy, ovládající programování a 2D a 3D technologii, velký zájem.

Spolupráce mezi školami u nás i v zahraničí

Typ naší školy vyžaduje rozvíjení spolupráce se školami v České republice i školami zahraničními.

Naší škole se osvědčila spolupráce s Univerzitou Karlovou. Úzká spolupráce některých pedagogů v souvislosti s touto vysokou školou vyústila v otevření VOŠ s programem Interaktivní grafika. Spojení naší školy a tohoto subjektu, umožňuje zabezpečení výuky programu Interaktivní grafika na vysoké úrovni, jak technické, tak personální. Tato činnost je podložena smlouvou o spolupráci.

Další nová a velmi perspektivní spolupráce probíhá s Ústavem umění a designu Západočeské univerzity v Plzni.

Naše VOŠ také úzce spolupracuje se Střední průmyslovou školou grafickou v Praze, výměna zkušeností s metodikou a náplň blízkých programů obohacuje obě školy. Na podobné úrovni probíhá také naše spolupráce s Vyšší odbornou školou grafickou v Jihlavě. Dále spolupracuje se i se Školou oděvního a grafického designu v Lysé nad Labem formou recipročních akcí.

Vedle škol českých jsme v kontaktu i se školami v zahraničí. V současné době dochází k dalším kontaktům s norskou školou v Lillehammeru (Vargstadt Lillehammer), se kterou již několik let spolupracujeme formou exkurzí a výměny studentských prací pro vzájemné výstavy a vzájemných exkurzí. Stejná forma spolupráce existuje i s německou školou (Gustav von Schlör Schule) ve Weidenu.

Novou, velmi zajímavou spolupráci jsme zahájili s Dunedin School of Art New Zealand.

Pro určité předměty jsou a dále budou organizovány přednášky externích specialistů našich i zahraničních. Jimi je výuka rozšiřována a doplňována, což je velmi podnětné pro orientaci studentů v současné praxi. Dosud byly realizovány přednášky "Střih filmu a videa", "Ozvučení projektů", "Marketing v práci grafika" a mnoho dalších.

V době absolutorí spolupracujeme i s význačnými osobnostmi z oblasti výtvarného umění např. prof. Martinem Mainerem, ak., mal. (AVU Praha), Jaroslavem Rónou, ak. soch. (AVU Praha).

všechny tyto aktivity obohacují svými zkušenostmi a jinými přístupy výukové a prezentační možnosti naší školy.

PERSONÁLNÍ ZABEZPEČENÍ

Personální zabezpečení

Pro předměty programu Interaktivní grafika, které se vyučují na této škole, jsou v pedagogickém sboru středoškolští učitelé, kteří mají vysokoškolskou aprobaci pro výuku, léta praxe a vlastní tvůrčí práce, jsou členy významných uměleckých spolků (SČUG Hollar, Mánes, Asociace volné grafiky, NSPU a SVU), mají za sebou autorské výstavy i účast na mnohých kolektivních výstavách doma i v zahraničí. Spolupráce s Univerzitou Karlovou a Ústavem umění a designu Západočeské univerzity v Plzni umožňuje využití vysokoškolských pedagogů. Na přednáškách složitých digitálních technologií spolupracujeme s odborníky z praxe (firma Digital Media, Creative Connection aj.).

Seznam stávajících pedagogů

Jméno	Výtvarná a jiná činnost
Brukner Jan	lektor firmy Digital Media
Baker Dita, M.A.	anglický jazyk, kontakty se zahraničními subjekty, muzeální činnost
Chmelíř Tomáš	odborník IT
Gemrot Jan, MgA.	samostatné a kolektivní výstavy, multimediální projekty, zastoupení v Národní galerii
Gemrotová Prudíková Libuše, Mgr.	činnost v grafickém designu, volná grafika, ilustrace, výstavní činnost
Hamrský Petr, Ing.	ekonomika, anglický jazyk
Holá Lucie, PhDr.	Památkový úřad HI.m.Prahy, odbornice na dějiny umění, publikační činnost
Jareš Petr, ak. mal.	rozsáhlá činnost v grafickém designu
Kintera Vladimír, ak. mal.	činnost v grafickém designu, výstavní činnost
Klas Štěpán, ak. soch.	konceptuální instalace v přírodě, restaurování, sochařské realizace v architektuře
Kofránek Jiří, MUDr. CSc.	biokybernetika výzkum, tvorba simulačních modelů, e-learning využití multimediálních aplikací, publikační činnost

Jméno	Výtvarná a jiná činnost
Šajbidor Jan, MgA.	činnost v grafickém designu, animační a multimediální tvorba
Škvor Antonín, ak. mal.	grafické práce, volné i užité
Štoss Jan, MgA.	pedagog AVU, zastoupení v Národní galerii
Tichý Jan, ak.mal.	samostatné a kolektivní výstavy, malba, ilustrace
Tribula Martin, Ing.	biokybernetika výzkum, IT technik
Urbanová Markéta, MgA	samostatné a kolektivní výstavy, Členka spolku Mánes, odborná as. na AVU, zastoupení v Národní galerii

Všech zmíněných pedagogů se mimo jiné týká rozsáhlá výstavní činnost, získali mnoho ocenění na domácím i mezinárodním poli, účastní se odborných výtvarných komisí a také v uměleckých a profesních spolcích a organizacích.

Kromě samostatné výstavní činnosti vytvořili malířské a sochařské realizace v architektuře a veřejném prostoru.

Někteří pracují vedle své pedagogické činnosti v odborné praxi, jako odborníci 2D a 3D grafiky i jako lektori.

Vytvářejí, nebo se podílí na tvorbě četných interaktivních projektů, v rámci e-learningu pracují na výukových lekcích a v užité grafice jsou autory velkého množství realizací.

Dosažené vzdělání a aproba k vyučování jednotlivých předmětů

Jméno	Vzdělání	Pedagogické zajištění výuky
Brtna Ivan, ak. mal.	VŠUP, ateliér užité malby	Figurální kreslení, Invenční kreslení
Brukner Jan	Maturita	Interaktivní grafika, Počítačová grafika 3 D
Baker Dita, M.A.	University of Kentucky	Anglický jazyk, Dějiny umění
Chmelíř Tomáš, Dis.	VOŠ a SUŠ Václava Hollara	Počítačová grafika, Ovládání interaktivity
Gemrot Jan, MgA.	AVU, ateliér klasické malby	Figurální kreslení, Interaktivní grafika
Gemrotová Prudíková Libuše, Mgr.	pedagogická fakulta UJEP, výtvarná katedra	Počítačová grafika, Grafický design, Písmo, typografie
Hamrský Petr, Ing.	VŠE	Anglický jazyk
Holá Lucie, PhDr.	FFUK, katedra estetiky	Dějiny výtvarné kultury
Jareš Petr, ak. mal.	VŠUP, ateliér knižní kultury a písma	Písmo, Grafický design, Typografie, Fotografie
Kintera Vladimír, ak. mal.	VŠUP, ateliér užité grafiky	Písmo, Grafický design, Typografie
Klas Štěpán, ak. soch.	VŠUP, ateliér glyptiky, šperku a skla v architektuře	Invenční kreslení, Prostorové disciplíny, figurální kreslení

Jméno	Vzdělání	Pedagogické zajištění výuky
Kofránek Jiří, MUDr., CSc	UK, fakulta všeobecného lékařství	Ovládání interaktivity
Stoss Jan, MgA.	AVU, ateliér klasické malby	Figurální kreslení
Šajbidor Jan, MgA.	VŠUP, ateliér anim. filmu	Multimediální ateliér, Interaktivní grafika, Invenční kreslení
Urbanová Markéta, MgA.	AVU, ateliér klasické malby	Figurální kreslení, Interaktivní grafika, Invenční kreslení
Tribula Martin, Ing.	ČVUT, obor biomedicínské inženýrství	Ovládání interaktivity
Zoch Pavel, Ing. PhD.	ČZU, fakulta lesnická	Interaktivní grafika, Počítačová grafika 3 D

Odůvodnění společenské potřeby vzdělávacího programu včetně vyjádření sdružení podniků a právnických osob

Interaktivní grafika není zastoupena pouze ve sféře komerční, ale stále více nachází prostor i ve volném umění. Prostředky, které nabízí k uměleckému nebo komerčnímu vyjadřování se neustále zvětšují a přesahují do všech oblastí nejen výtvarného umění. Rozvoj informačních technologií otevírá pro výtvarníky úplně nové uplatnění. Nové výtvarné zakázky vyžadují kvalitní výtvarnou úroveň i interaktivitu. Nutnost znalosti stále se inovujících technologií je pro výtvarníka pohybujícího se v tomto prostředí nezbytná. Prospěšnost tohoto vzdělávacího programu dokazují i doporučení profesionálů působících v různých oborech. Záměr spojení zcela volného výtvarného vzdělání s náročnými technologickými znalostmi se nám po 8 letech činnosti osvědčil. Naši absolventi nemají problém najít zaměstnání a to nás přesvědčuje o životaschopnosti a potřebě tohoto vzdělávání.