

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

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.

Vymezení získaných klíčových kompetencí (nepovinné):**Vymezení výstupních znalostí, schopností a dovedností absolventa:**

- 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 a aplikace apod.) a na mediální oblast

1. Profil absolventa vzdělávacího programu

- 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
- umí tvůrčím způsobem zpracovávat interaktivní prezentační i vzdělávací programy muzeí a knihoven a škol
- umí tvůrčím způsobem zpracovávat interaktivní trojrozměrnou grafiku pro zábavní průmysl
- je připraven spolupracovat na tvorbě reklamních spotů a televizních upoutávek
- umí zpracovávat výtvarné úkoly v programech Adobe Animate a Cinema
- volí výhodné možnosti digitálního zpracování výtvarných úkolů
- ve spolupráci s předmětem Ovládání interaktivity je schopen zpracovat složitější výtvarné interaktivní úkoly včetně naprogramování
- orientuje se v postprodukci střihu a videa, ctí autorský zákon
- samostatně zpracovává svůj projekt (komerční nebo umělecký) výtvarně, invenčně, technologicky
- je schopen ústně obhájit svou práci

2. Uplatnění absolventa

Charakteristika možností 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)

2. Uplatnění absolventa

- 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

Výčet profesních činností

- Grafik pro digitální média
- Animátor charakterové kreslené animace
- 3D charakterový animator
- 3D herní grafik
- Art grafik
- Počítačový 3D grafik
- Producent animovaného audiovizuálního díla
- Produkční kulturních projektů
- Designér uživatelského rozhraní videoher

Výčet profesí:

- Herní vývojář
- 2D, 3D grafik
- 2D, 3D animátor
- Herní vývojář
- Game Artist
- Art director
- Webový designér
- Produkční v umění a reklamě
- Učitel v daném oboru
- Kreativec

3. Vzdělávací program

Charakteristika 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 schopnosti 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.

Pojetí vzdělávacího programu:

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 seznamováni s realizačními fázemi jednotlivých projektů.

Cíle vzdělávacího programu:

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 samostatné profesně náročné projekty i spolupracovat v oborových a mezioborových týmech, adaptovat se na veškeré změny v používání digitálních technologií, sledovat jejich vývoj a průběžně se dále vzdělávat.

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 vniknutí 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	10	10	11	11	11	11	
praktická příprava	22	22	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:

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. (kritéria viz příloha č. 7). 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 prověří invence, manuálně technická zručnost a kulturní rozhled uchazeče. A splnění podmínky zdravotní způsobilosti (Obor 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 i pro 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 č. 7)

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 Interaktivní grafika.

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. Studenti mají možnost výběru z povinně volitelného předmětu cizí jazyk (Anglický jazyk, Německý jazyk a volitelného předmětu (fotografie).

3. Vzdělávací program

Vymezení forem další práce se studenty:

Studenti se účastní v 1. roč. adaptačního výjezdu s výtvarnými aktivitami. Výsledky své práce za 1. roč. představí v kině Aero v Praze v rámci školního festivalu animovaných filmů Gryfest. I ve vyšších ročnících se studenti účastní výtvarných zájezdů a výsledky vystaví ve školní galerii. V dalších ročnících se účastní workshopů (Anifilm, Liberec, Creatola market) Účast akcí ČT (maraton studentských filmů) a televize Nova (Noc filmových nadějí) Studenti se 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. Dále poskytuje možnosti dalšího studia na zahraničních školách, případně zahraniční praxe Erasmus+, mobility.

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.

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.

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 a vývojem tiskových technik. Poskytuje dovednosti v ovládání typografických systémů a v tvorbě vícestránkových publikací 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 animovaného filmu apod.

3. Vzdělávací program

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.

Střih a video

provede studenty finalizací videa, ať už se jedná o animaci, hraný či dokumentární film. Hlavní důraz klade na osvojení si postupů filmového střihu, jeho zákonitostí a principů.

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.

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.

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.

3. Vzdělávací program

Organizace výuky

Vzdělávání je organizováno podle platných právních předpisů. Výuka se uskutečňuje prostřednictvím přednášek, odborných seminářů a praktických cvičení a e-learningu. Probíhá v budově školy v odborných učebnách, jazykových učebnách a ateliérech. Praxe probíhá na 1. LF Univerzity Karlovy na pracovišti počítačové podpory UK. 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, dále možnost domácího procvičování pomocí e-learningu. 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 vzdělávací program charakteristická, včetně povahy řešených úkolů, předpokládá individuální přístup pedagoga ke studentům v závislosti na jejich talentových předpokladech, úrovni invenčního myšlení a tvůrčích schopnostech.

Učební plán studijního programu Interaktivní grafika																				
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*	
povinné předměty	Dějiny umění (A)	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 interaktivity (A)	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	1/2	KZ	2	1/2	KZ	2	1/2	KZ	2	1/2	KZ	2	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	8
	Multimediální ateliér	1/1	KZ	2	1/1	KZ	2	1/2	KZ	3	1/2	KZ	3	1/2	KZ	3	1/2	KZ	3	8
	Střih a video	1/2	ZK	2	1/2	ZK	2													3
	Interaktivní grafika (A)	1/8	KZ/KPZ	10	1/8	KZ/KPZ	10	2/7	KZ/KPZ	10	2/7	KZ/KPZ	10	2/7	ZK	10	2/7	ZK	10	27
	Odborná praxe				6 týdn	Z	2	6 týdn	Z	2										12 týdnů
povinně volitelné	Cizí jazyk I. (A)	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
	Cizí jazyk II. (A)	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
volitelné	Fotografie	1/1	Z	0	1/1	Z	0	1/1	Z	0	1/1	Z	0	1/1	Z	0	1/1	Z	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 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.
4. Po úspěšném absolvování studia student obdrží vysvědčení, diplom a Europass.

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 audioorálními 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: - dorozuměl 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
- 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:

Znalosti studenta jsou 5 semestrů hodnoceny zkouškou s klasifikací. Jen v 6. Semestru klasifikovaným zápočtem. Student si mohou volit ze dvou jazyků.
Cizí jazyk je součástí absolventské zkoušky.

Seznam studijní literatury:

- 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 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

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 vzhledem k tomu, že 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:

- Chadřaba, 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, Rostislav; Platovská Marie: ed. V, 1939/1958 1. vydání, Praha: Academia 2006
- Švácha, Rostislav; 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: Figurální kreslení
Anotace 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.
Cíl předmětu: - chápání kresby jako nezbytného vyjadřovacího způsobu výtvarníka - rozvoj kreslířské pohotovosti a tvarové paměti - prohlubování praktické znalosti plastické anatomie - osvojování a rozvíjení různých technik kresby - vytváření základny pro kreativní práci s figurou a 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...)
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 - 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:

Splnění zadaných úkolů

Klasifikovaný zápočet

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

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.: Anatome für Künstler. Ravensburg: Otto M. Verlag, 1987

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

New York: Watson – Guptill Publications, 1989

Matisse, Henri: Pozdní texty. Praha: Arbor vitae, 1999

Využití moderních informačních technologií:

Ukázková videa, distanční vzdělávání jen výjimečně

Karta předmětu**Název předmětu:****Interaktivní grafika****Anotace předmětu:**

Předmět interaktivní grafika v prvních dvou semestrech seznámí studenty se základy vizualizace a především animace v programu Adobe Animate CC.

Následné vytváření interaktivních aplikací klade důraz jak na umělecké, tak technické zpracování, student se učí základním principům programování společně s přenosem vlastní umělecké vize na diváka.

Absolvent obou semestrů je schopen samostatně pracovat a řešit komplexní problematiku ve vlastní digitální tvorbě, tvorbě interaktivních aplikací, krátkých animovaných filmů či jednoduchých počítačových her.

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

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

Cíl předmětu:

- získání přehledu možností využití 2D a 3D grafických programů
- získání dovedností v tvorbě různých typů 2D animací (napr. cutout, frame by frame animace) pomocí animačních softwarů
- rozvoj schopností v navrhování a vytváření internetových stránek, aplikací 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 jako je Maxon CINEMA 4D, Blender 3D, Autodesk Maya a další, s pracovním tokem a návazností na další aplikace jako jsou Quixel Mixer/Bridge, Adobe Substance, DaVinci Resolve a další.
- osvětlení základních vizualizačních technologií, Ambient Occlus

Rámcový rozpis učiva:

- vstupní test ke zjištění schopnosti ovládnutí počítače jednotlivých studentů
- výukové lekce, nástroje pro tvorbu 2D bitmapové a vektorové grafiky
- výukové lekce, základy animace 2D grafiky
- frame by frame animace, cutout (plošková) animace
- tvorba animací pro webové rozhraní – animované gify a vektorové SVG animace
- tvorba interaktivních výukových materiálů ve webovém rozhraní (spolupráce s předmětem Ovládání interaktivity, Počítačová grafika)
- zpracování interaktivního úkolu (internetové stránky, krátký film, počítačová hra aj.)
- zpracování podkladů pro tvorbu 2D animovaného filmu
- scénář, storyboard, animatic, concept art, character design, filmová kompozice
- zpracování krátkého animovaného filmu na dané téma (spolupráce s předměty Multimediální atelier, Video a střih, Invenční přípravné kreslení)
- základní elementy 3D grafiky (polygonové modelery jako například: Maxon CINEMA 4D, Blender 3D, Autodesk Maya a pod)
- tvorba materiálů v aplikacích jako Quixel Mixer, Adobe Substance Painter a podobně
- 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
- instanční systémy a animace, moderní konstrukce TV znělek, MoGraph
- samostatný interaktivní a multimediální projekt spojení 2D, 4D, zvuk, video, kresba.
- Absolventská práce, písemná a praktická část

Popis hodnocení ukončení předmětu:

Studium Interaktivní grafiky je zakončeno v prvních čtyřech semestrech klasifikovaným zápočtem a klauzurní postupovou zkouškou.

Poslední dva semestry jsou ukončeny 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. (webové stránky, aplikace, PC hry, edukační aplikace, interaktivní knihy aj.)

Student si také vybírá oponenta

Téma schvaluje vedoucí práce.

Seznam studijní literatury:

Williams, R. A. (2009). The Animator's Survival Kit--Revised Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators.

<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1823185>

Thomas, F. M., & Johnston, O. (1995). The Illusion of Life: Disney Animation.

<https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA40589480>

Motion Design School. (2020, December 16). Breakdown of frame-by-frame animation — Photoshop & After Effects Tutorial [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9NgHfpEh160>

Animator's Resource Kit. (2023, January 31). Animator's Resource Kit. <https://animatorsresourcekit.blog/>
AnimationResources.org - Serving the Online Animation Community. (n.d.). AnimationResources.org - Serving the Online Animation Community. <https://animationresources.org/><https://www.cineversity.com/>

<https://www.youtube.com/@MaxonVFX>

<https://www.blendernation.com/>

<https://www.youtube.com/channel/UCNTZFGRsyqNtvI4T2syNklw>

<https://substance3d.adobe.com/tutorials>

<https://www.youtube.com/channel/UCNTZFGRsyqNtvI4T2syNklw>

Beran, V.: Typografický manuál, nakl. Kafka design, 2012

Blažek F.: Typokniha, nakl. UMPRUM, 2022

Francírek, F.: Absolventská práce, Ingenio et Arti s. r. o. 2012

Využití moderních informačních technologií:

Distanční a kombinované vzdělávání, využití interaktivních výukových materiálů.

Možnost využít nástroje AI.

Karta předmětu
Název předmětu: Ovládání interaktivity
Anotace předmětu: Poskytuje studentům systém vědomostí a dovedností ve vytváření interaktivních aplikací pro web i desktop pomocí objektově orientovaných programovacích jazyků s dynamickým ovládáním grafiky, multimédií a textu. Příkladem těchto aplikací jsou webové stránky a aplikace, výukové programy, počítačové hry, 2D a 3D prezentace, interaktivní animované filmy, interaktivní komiksy a další.
Cíl předmětu: • pochopení principů objektově orientovaného programování • rozvoj schopností vytvářet internetové stránky s interaktivními multimediálními komponenty pomocí jazyků HTML a CSS • porozumění a praktické zvládnutí programovacího jazyka JavaScript • rozvíjení schopnosti vytvářet nové a využívat existující knihovny skriptů • zvládnutí vývojových nástrojů pro vytváření složitých interaktivních aplikací • osvojení dovedností v programovém ovládání animací • získávání vědomostí a dovedností v oblasti zakomponování videa a 3D grafiky do interaktivních aplikací. • pochopení a praktické zvládnutí návrhu a realizace událostmi řízené interaktivní aplikace • osvojení práce se systémy pro správu obsahu a databázemi • získání znalostí práce s herními enginy
Rámcový rozpis učiva: • základní programové konstrukty objektového programování • funkce (metody třídy) a její aplikace, práce s parametry funkce a návratovou hodnotou • pojem proměnných a datových typů, pole Array a jeho adresování • události, událostní metody, šíření a obsluha událostí, generování událostí • třídy a dědičnost, konstruktory, statické třídy, dynamické třídy, modifikátory přístupu private a public • stavové automaty a jejich využití při návrhu a tvorbě interaktivních aplikací • dynamika založená na čase • práce s obrazovými daty, audio a video soubory ve webových technologiích • základy vytváření webových aplikací ve skriptovacím jazyce HTML • kaskádové styly CSS • web, webový server, klientská aplikace a její komunikace s webovým serverem • webdesign, optimalizace webových stránek, responzivní design

- Javascript ve webových technologiích
- Knihovny JavaScriptu např. JQuery
- Systémy pro správu obsahu, Wordpress a jeho instalace, komunikace s databází
- Práce s herním engine, příprava grafických podkladů pro herní engine
- Tvorba assetů
- Herní engine pro 2D aplikace
- Herní engine pro 3D aplikace

Popis hodnocení ukončení předmětu:

Předmět je hodnocen klasifikovaným zápočtem, jen v 5. semestru je hodnocen zkouškou s klasifikací. V 6. semestru je ukončen praktickým úkolem, hodnoceným klasifikovaným zápočtem. Předmět je součástí zkoušky z odborných předmětů u absolutorii.

Seznam studijní literatury:

Sells, Chris: Griffiths Ian: Programming WPF. O'Reilly, 2007
 Isaak J.D. Get programming with JavaScript next "Manning publication". 2017
 Suehring, Steve. JavaScript: krok za krokem. Computer Press, 2008
 Brown, T. B.; Butters K. S.:Panda. HTML5 Okamžitě. Computer Press, 2014
 Freeman, Eric, and Elisabeth Robson. Head first HTML5 programming: building web apps with JavaScript. O'Reilly Media, Inc., 2011
 Freeman, Eric: et al. Head First Design Patterns: A Brain-Friendly Guide. O'Reilly Media, Inc., 2004

České internetové zdroje

Jak psát web: o tvorbě internetových stránek. <https://www.jakpsatweb.cz/>
 Zdroják.cz: Implementace JavaScriptu. (<https://zdrojak.cz/serialy/do-hlubin-implementaci-javascriptu/>)
 GDACZ: Monitoring herního průmyslu. (<https://gda.cz/cs/monitoring/>)
 GDACZ. České počítačové hry. (<https://gda.cz/wp-content/uploads/2019/03/CeskePocitacoveHry.pdf>)
 Creatool.cz: Vývoj her. (<https://creatool.cz/vyvoj-her/>)
 GDA Network: Přehled českých her (<https://gda.network/cz/games/>)
 České hry: (<https://www.ceskehry.net/>)

Internetové zdroje:

Oficiální výukové kurzy World wide Web consortia (<https://www.w3schools.com/>)
 MND: Resources for Developers, by Developers: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn>
 FreeCodeCamp: <https://www.freecodecamp.org/>
 CSS-Tricks: <https://css-tricks.com/>

Využití moderních informačních technologií:

Distanční a kombinované vzdělávání, využití interaktivních výukových materiálů.

Karta předmětu
Název předmětu: Invenční přípravné kreslení
Anotace předmětu: V předmětu Invenční přípravné kreslení studenti během tří let postupně získávají další výtvarné zkušenosti, které mohou uplatnit jak v oblasti vlastního předmětu, tak zároveň i v předmětech dalších, jako je například Počítačová grafika, Multimediální ateliér, Interaktivní grafika apod. Vedle samotného kreslení se studenti prakticky seznámí s tvorbou animovaného i hraného filmu a jejich nedílných součástí práce na námětu, technickém scénáři, tvorbou výtvarných filmových návrhů. Dále se prakticky i teoreticky seznámí s výrobou výtvarných součástí pro hry, aplikace. Mají také možnost modelovat a dílčím způsobem se 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 elektronických i hmotných projektů a student má tak možnost si ověřit v reálné formě jak plošnou, tak plastickou podobu některých svých úkolů.
Cíl předmětu: - 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 - 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: - zpracování filmového námětu, technického scénáře a výtvarné návrhy k filmu dle zadání - realizace výtvarných návrhů pro počítačové hry a aplikace - volné nefigurativní kreslení jednoduchých prostorových kompozic - realizace hlavní semestrální práce na dané téma a doplňujících semestrálních cvičeních - realizace dílčích plastických modelů a maket z různých materiálů - celková realizace vlastního projektu v návaznosti na znalosti získané v programech pro tvorbu 3D - příprava samostatného projektu včetně obhajoby a dokumentace
Popis hodnocení ukončení předmětu: Studenti vytvářejí úkoly, které jsou hodnoceny klasifikovaným zápočtem

Seznam studijní literatury:

Kolektiv autorů: O animaci, 2019

Poš J., Šalamoun J.: Výtvarníci animovaného filmu, 1990

Plass, J.: Základy animace

Dudka, E.: Minimum z dějin světové animace. AMU Praha, 2004

Dudka, E.: Scenáristika animovaného filmu. AMU Praha, 2013

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

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

Využití moderních informačních technologií:

Ukázková videa, možné distanční vzdělávání

Karta předmětu
Název předmětu: Počítačová grafika
Anotace 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, Multimediální atelier a Interaktivní grafika. Se všemi 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 uplatnit se na současném pracovním trhu. Vzdělávání probíhá formou demonstračních přednášek a následných cvičení, sloužících k ovládnutí potřebných grafických nástrojů. Po jejich zvládnutí probíhá v dále formou seminářů, ve kterých se zpracovávají samostatné úkoly.
Cíl předmětu: - 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, prezentační a výukové materiály) - 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 skenování, 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 před-tiskovou 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

- 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, e-learningové projekty

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.kfkadesign

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: Multimediální ateliér
Anotace předmětu: Předmět Multimediální ateliér poskytuje studentům soubor vědomostí a dovedností v oblasti využívání a vzájemného propojení klasických výtvarných technik i nových digitálních médií. Velký důraz klade jak na rozvoj konceptuální tvořivosti, tak na rozvoj individuality studenta a jeho invence. 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 kompletní výsledného produktu. Student tedy využívá jak klasické výtvarné prostředky, tak nové technologické možnosti projevu.
Cíl předmětu: - 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

Popis hodnocení ukončení předmětu:

V tomto předmětu jsou hodnoceny praktické úkoly klasifikovaným zápočtem,
V 1. a 2. ročníku-mezipředmětové vztahy s předmětem Interaktivní grafika

Seznam studijní literatury:

Jones, T.: Škola filmaření, Slovart 2013
Plazewski, Jerzy: Filmová řeč. Orbis, 1967
Drvota, Mojmir: Základní složky filmu, Praha 1994
Valušiak, Josef: Základy střihové skladby. NAMU, 2012
Dvonikovič, Borivoj: Bordo Škola kresleného filmu. NAMU Praha, 2007
Kubíček, Jiří: Úvod do estetiky animace. NAMU Praha, 2004
Dutka, E.: Scénaristika animovaného filmu. NAMU Praha, 2006
Kubíček, J.: Slovník pojmů z oblasti animovaného filmu, NAMU Praha, 2005
Chalupecký, J.: Smysl moderního umění. 1. vydání. Praha: Grafia v Praze, 1944

Využití moderních informačních technologií:

Distanční a kombinovaná forma vzdělávání, práce s videem

Karta předmětu
Název předmětu: Střih a video
Anotace předmětu: Předmět pomocí praktických úkolů provede studenta finalizací videa, ať už se jedná o animaci, hraný či dokumentární film. Hlavní důraz klade na osvojení si postupů filmového střihu, jeho zákonitostí a principů. Studenty povede k pochopení souvislostí mezi jednotlivými záběry, pochopení a následné aplikaci základů filmové řeči. Obdobně je tomu v práci se zvukem a postprodukcí-dalšími nedílnými součástmi vzniku filmu. Student je veden k tomu, aby o filmu jako výsledném celku přemýšlel už ve fázi scénáře a eliminoval tak chybná rozhodnutí a dokázal si připravit podklady na tvorbu autorského či zakázkového filmu.
Cíl předmětu: - vede k základní orientaci ve střihových programech (Adobe Premiere, FinalCut, Davinci Resolve, apod.) - učí osvojení si základních principů střihu - vychovává k filmové analýze a chápání filmové řeči - seznamuje studenty s principy zvukové skladby a jejího vlivu na film - vede k získávání praktických zkušeností s postprodukcí filmu - učí práci se zvukem, hudbou, ruchy, atmosférami, vysvětlení základních pojmů - sounddesign, soundscape, atd.
Rámcový rozpis učiva: - společný rozbor filmů - samostatný úkol - filmový rozbor (rozbor jednotlivých složek filmu - kamera, střih, herectví, scénář, zvuk, režie, apod.) - výuka střihu v Adobe Premiere, (popř. jiných programech aktuálně využívaných v praxi) - příprava autorského filmu - práce s filtry, postprodukce, aplikování jednoduchých efektů, práce v Adobe premiére, Adobe Photoshop, After Effects - práce se zvukem v programu Adobe Audition - nahrávání vlastní zvuků, hudby, používání audio podkladů z legálně dostupných zdrojů - seznámení studenta se základní problematikou v oboru autorství, licencování a používání legálních zvuků a hudby

Popis hodnocení ukončení předmětu:

Hodnocení samostatných úkolů, spolupráce s Interaktivní grafikou.

Hodnoceno zkouškou.

Seznam studijní literatury:

Bordwell, David; Thompsonová, Kristin: Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu. AMU, 2011

Plazewski, Jerzy: Filmová řeč. Academia, 2009

Valušiak, Josef: Základy střihové skladby. AMU, 2012

Využití moderních informačních technologií:

Distanční a kombinovaná metoda výuky, videa, interaktivní výuka

Karta předmětu

Název předmětu:

Písmo a 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 makrotypografie
- 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:

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 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)
- závěrečné konzultace, diskuze

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.

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 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 ovládnutí 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 ovládnutím 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/>)