

Okruhy ke státním závěrečným zkouškám 2017 / 2018

magisterské studium

Ateliér Digitální design

zkouška se skládá ze dvou částí (každá 15 minut):

1. **Znalost** současných přístupů a trendů v digitálním a grafickém designu, přehled historických souvislostí v příbuzných oborech (vizuální umění a design).
2. **Obhajoba** vlastního diplomového projektu v souvislosti s výše uvedeným – zasazení do kontextu (umění, design, společnost, ...) a doklad využití současných přístupů ve vlastním projektu.

Okruhy pro první část zkoušky:

1. Vliv moderny na užitou grafiku

Významné umělecké směry, školy, osobnosti první pol. 20. stol. a jejich vliv na vývoj grafického designu – funkcionalismus, surrealismus, dadaismus, ruská a holandská avantgarda, Bauhaus, Teige, Tschichold a další. Počátky vizualizace informací – Otto Neurath a Isotype, Ladislav Sutnar.

2. Grafický design od 2. poloviny 20. století po současnost – svět

Vývoj grafického designu, významné osobnosti. Vznik a funkce reklamy. Reklamní média, proměny reklamy v čase. Současné trendy a přístupy k tvorbě značky a jednotného vizuálního stylu, příklady realizací.

3. Grafický design od 2. poloviny 20. století po současnost – Česká republika

Významné historické osobnosti (Muzika, Hlavsa, Týfa, Rathouský, Solpera, ...). Současná tvorba – osobnosti a realizace (Štorm, Babák, Najbrt, Brousil, významná studia...).

4. Digitální revoluce

Změny, které přinesly telekomunikace a IT – společnost (politika, ekonomie, ...), vliv počítačů na design a umění – nová vizualita, generativní principy, big data a infoestetika, personalizace, ...

5. Vývoj a současné trendy (designu) digitálních médií

Vývoj user interface a www – možnosti a omezení z hlediska designu a technologií. Motion graphics, multimédia, video a internet. Vliv sociálních sítí a mobilních zařízení. Specifika a využití internetu jako reklamního a marketingového média. Etický rozměr reklamy.

6. Současné umění a design

Vliv současného umění na vizuální komunikaci / jazyk a design – videoart, konceptualismus, street art, umění ve veřejném prostoru, environmental art apod..

7. Praxe digitálního designera

Současná praxe – životní cyklus a management digitálních projektů.

Literatura:

Kolesár, Zdeno.: Kapitoly z dejín grafického dizajnu. Bratislava. 2006.

Dempseyová, Amy: Umělecké styly, školy a hnutí, Praha, 2005.

Hollis, Richard: Stručná historie grafického designu. Rubato, 2014.

Wilson, Michael: Jak číst současné umění: umění 21. století zblízka. Kniha Zlín, 2017.

Bauman, Zygmunt: Tekuté časy: život ve věku nejistoty. Academia, 2017.