

Technologie a trendy oboru

témata pro bakalářskou státní závěrečnou zkoušku ateliér Digitální design

2016/2017

1. Vizuální komunikace

- definice vizuální komunikace (charakteristika, stručná historie, současnost)
- prostředky vizuální komunikace (typy médií, příklady)
- grafický a komunikační design

Vizuální komunikace – komunikace prostřednictvím vizuálních médií (tiskoviny, on-line, reklamní plochy, orientační tabule, dopravní značení, tištěné ovládací prvky atd.) zejména v oblasti grafického a informačního designu.

Definice komunikace, formy komunikace, hromadné sdělovací prostředky; vizuální komunikace: grafický design, online komunikace, typografie a písmo (charakteristika a typická média).

2. Reklama a marketing

- vymezení pojmů
- reklama – historie a současnost
- on-line marketing

Reklama – média (typy – TV, internet, rádio, tisk, ambientní formy propagace), cílové skupiny, osobnosti světové reklamy (David Ogilvy, Leo Burnett, Oliviero Toscani a další).

Marketing – image a budování značky, provázanost s reklamou a grafickým designem.

Reklamní kampaně, mediální mix, reklamní systémy na internetu, návštěvnost stránek (nástroje pro analýzu, zvyšování návštěvnosti), reklamní bannery, reklamní microsite, landing page, newsletter, virální marketing, guerilla, word of mouth.

3. Jednotný vizuální styl / corporate identity

- vymezení pojmů
- logo – pravidla / jednotný vizuální styl (logo manuál, design manuál)
- historie a současnost (významní představitelé)
- příklady z praxe (firmy, organizace, události, města, státy)

Corporate identity – corporate communication / corporate behavior / corporate design.

Jednotný vizuální styl, co je to logo a zásady pro jeho tvorbu, nástroje budování značky – image subjektu, co je obsahem design manuálu (podrobný popis jednotlivých prvků a jejich praktické uplatnění). Příklady kvalitního/funkčního a nekvalitního/nefunkčního CI.

Logomanuál / designmanuál, funkční příklady z praxe u nás či v zahraničí.

4. Písmo a typografie

- písmo – vývoj, historie, současnost (významní představitelé)
- písmo – anatomie, klasifikace (kategorie)
- typografická pravidla

Nauka o písmu (terminologie); vývoj písma (význam písma, formování konečné podoby písmového znaku, předstupně písma, čtyři fáze ve vývoji písma); klasifikace písma.

Typografie jako prostředek komunikace (základní typografická pravidla a estetické kategorie); sazba; dějiny typografie; kniha a knižní edice; noviny a časopis.

Princip sazby a typografie – doporučený software, postscriptové fonty, Truetype fonty, Unicode, použití písma v digitálních médiích, Type URW, Open Type. Používání písma na počítačích – prostrkání, proklad, glyfy, ligatury, účarí, posun účarí, mřížka účarí, proklad, vazby, hypervazby, tabulátory.

5. Grafika, grafický design a software

- princip vektorové a bitmapové grafiky
- výstupy pro tisk, pro elektronická média
- sazba (typografie a písmo) na počítači
- digitální zařízení jako kreativní nástroje

Princip vektorové grafiky – křivky, kreslení, tracing, tvorba dokumentu, tahy, štětce, vzorky, cestář, vrstvy, průhlednost, CMYK, RGB, webové barvy, přímé barvy, vzorníky barev, použití písma, písmo do křivek, masky, filtry, textury, použití bitmap, exporty, výstupy pro tisk.

Princip bitmapové grafiky – doporučený software, bitové mapy, masky, vrstvy, cesty, barevné modely, převody mezi modely, formáty digitalizovaného obrazu (JPEG, EPS, GIF, RAW, TIFF, PDF), kreslicí a retušovací nástroje, kanály, globální úpravy obrazu (křivky, úrovně, odstín a sytost), filtry (ostření, rozostření, šum, deformace, vykreslení, stylizace, umělecké, texty), optimalizace a ukládání.

Doporučený software – např. Adobe CS (Illustrator, Photoshop, InDesign, Acrobat, Bridge atd.) – rozdíl v jejich používání a vzájemná synergie.

6. Internet a www

- internet a www – vývoj, současnost
- typologie www stránek a serverů (charakteristika, typičtí představitelé)
- základní pojmy

Historie – vývoj internetu (klíčové okamžiky) a www (statický web, dynamický web, web 2.0, social networking), typy www stránek a serverů (z hlediska obsahu, formy, technologie) – charakteristika a typičtí představitelé, základní terminologie – www, hypertext, skriptovací jazyky, informační architektura, interaktivní design, uživatelské rozhraní.

7. Web a multimédia

- charakteristika digitálních médií / specifika digitálního designu
- pravidla dobrého webu
- možnosti elektronického publikování (on-line, off-line)

Rozdíl mezi tištěnými a elektronickými médii (flexibilita, responsivita, interaktivita, kontextuální / nelineární, oboustranná komunikace, personifikace), pravidla dobrého webu (obsah / forma / technologie / strategie), statický / hybridní web, CMS – systémy pro správu obsahu (principy fungování, specifika), sociální sítě, elektronické prezentace.

8. Uživatelské rozhraní, UX design

- UI, GUI, UX design – vymezení pojmů
- pravidla navrhování
- historie a současnost uživatelských rozhraní

Definice pojmů UI, GUI, UX, typy rozhraní a principy ovládání (myš, dotykové, dálkové,...), zásady tvorby rozvrhu uživatelského rozhraní / webu / aplikace (orientační prvky / typy navigace, vizuální hierarchie, ergonomie), vývoj UI/GUI – 8bit, skeuomorphismus, flat design, material design.

9. Tvorba www stránky

- základní stavební prvky www
- grafické / vizuální prostředky
- validace, optimalizace, SEO

Zdrojový kód stránky a základní formátovací značky, HTML, CSS, javascript, návrh a tvorba (responsivního) layoutu, texty na webu – copywriting, typografie na webu (omezení, možnosti), práce s grafickými prvky (pozadí, záhlaví a zápatí, navigace, obrazy v obsahu stránky), mikroakce / animace, obrazové formáty pro internet, video a audio formáty pro internet, validace www stránky, optimalizace pro prohlížeče, SEO – optimalizace pro vyhledávače.

10. Vývoj a provoz www stránky / aplikace

- životní cyklus – vymezení pojmu, popis jednotlivých etap

Úvodní studie a analýzy (cílové skupiny / osoby, konkurence, swot, ...) / návrh řešení (cíle, strategie, funkce a obsah, struktura / informační architektura – wireframe a maketa webu) / grafický návrh (od skici po finální podobu) / technická implementace, tvorba obsahu / pilotní provoz a testování (eye tracking, AB testování) / nasazení a dlouhodobý provoz, vyhodnocení úspěšnosti stránek (analýza návštěvnosti) / upgrade stránek.

13. února 2017

MgA. Bohuslav Stránský

vedoucí ateliéru Digitální design