

# Okruhy ke státním závěrečným zkouškám 2018 / 2019

## magisterské studium

### Ateliér Digitální design

ústní 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. **Zasazení vlastního diplomového projektu do kontextu** – souvislostí s výše uvedeným (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.