

SCHOLASTIKA

vyšší
odborná
škola
vizuální
komunikace

Scholastika – vyšší odborná škola vizuální
komunikace

Římská 12, Praha 2, 120 00

Vzdělávací program
Vizuální komunikace

Obor vzdělání
82-41-N/18 Výtvarná a uměleckořemeslná tvorba

Identifikační údaje vyšší odborné školy

Název školy: Scholastika – Vyšší odborná škola vizuální komunikace, s.r.o.
Adresa a sídlo školy: Římská 12, Praha 2, 120 00
Zřizovatel školy: Scholastika, s.r.o.
Forma právnické osoby: Společnost s ručením omezeným
Kód a název oboru vzdělání: 82-41-N/18 Výtvarná a uměleckořemeslná tvorba
Výtvarná a uměleckořemeslná tvorba

Název vzdělávacího programu: Vizuální komunikace
Zaměření vzdělávacího programu: - Grafický design
- Produktový design
- Motion design

Podmínky zdravotní způsobilosti uchazeče: obor nevyžaduje zvláštní zdravotní požadavky
Řádná délka studia vzdělávacího programu: 3 roky – 3 ročníky studia v zimním i letním období

Forma realizace vzdělávacího programu: Denní /prezenční

Vyučovací jazyk: Český
Dosažený stupeň vzdělání: Vyšší odborné
Způsob ukončení studia: Absolutorium
Certifikát: Vysvědčení o absolutoriu; diplom
Označení absolventa: Diplomovaný specialista DiS.

Mise

Scholastika vyšší odborná škola vizuální komunikace představuje novou vzdělávací platformou v oblasti výtvarného umění, užitého umění a designu. Její jedinečný status vyrůstá již ze samotného institucionálního zázemí, které není závislé na existujících středních školách. Díky tomu je celá vzdělávací platforma soustředěna právě na vyšší odborné vzdělávání a jeho specifika, mezi které řadíme zejména důraz na samostatnost studentů a volnost při jejich specializaci, ale také odpovídající zázemí, sepětí s praxí a konkrétními zaměstnavateli, nebo schopnosti orientovat se a fungovat uvnitř českého i evropského pole užitých umění.

Zároveň Scholastika vyrůstá z několikaleté zkušenosti s neakreditovaným vzděláváním v oblastech grafického a produktového designu. Jde tedy o projekt, jehož ekonomický základ, praktické fungování, ale také spolupráce s pedagogy i institucemi již fungují a osvědčili se v existujícím provozu školy.

Ze specifických podmínek a možností školy vyrůstá také vymezení cílové skupiny, které je škola určena. Zacílena je nejen na uchazeče o vysokoškolskou uměleckou výuku (AVU, UMPRUM apod.), kteří se touto cestou připravují na talentové zkoušky, ale též na ekonomicky aktivní dospělé, pro něž Scholastika vytváří v českém prostředí unikátní možnost do vzdělávání, a to nejen v rámci kreativních oblastí lidské činnosti. Scholastika jim nabízí vzhled do současné české i mezinárodní umělecké scény formou intenzivní osobní zkušenosti, tvorbu nových osobních profesionálních kontaktů a vazeb, učí je nahlížet na oblast své praxe a řešení profesních i osobních úkolů jiným, inovativním a kreativním způsobem.

Cílem vedení školy je vybudovat na základě této prakticky ozkoušené a funkční platformy strukturu, která umožní stát se regulérní a konkurenceschopnou soukromou odbornou školou v oblasti terciálního vzdělávání a získat potřebnou akreditaci v oboru výtvarného a užitého umění. Ambicí Scholastiky je zkvalitňovat vzdělávání v této oblasti, pomáhat studentům získat teoretické a praktické zázemí k práci a vytvořit si pracovní návyky, které jim pomohou uplatnit se na profesionální umělecké scéně. Předpokládaný počet studentů v ročníku bude vždy okolo 30 studentů, celková kapacita školy po postupném naplnění všech tří ročníků nepřekročí počet 75 studentů. Tato omezená kapacita umožní vedení i pedagogům nově vzniklé vyšší odborné školy studenty vést, lektorovat a učit v malých kolektivech (ateliérech) a umožní tak individuální přístup pedagoga ke každému studentovi.

Nejen v tomto ohledu je předkládaný projekt originálním a vzhledem k současným podmínkám na úrovni vyššího odborného vzdělávání zcela jedinečným. Snoubí v sobě špičkové pedagogy, kvalitní zázemí i důraz na prezentační dovednosti a konkrétní praktické uplatnění s integrálním přístupem ke studentovi jako tvůrčí osobnosti, která má celou řadu možností, ať již v rámci školy, praxe, teoretického zakotvení nebo zahraniční spolupráce. Samotné vymezení produktového designu jako tvůrčí disciplíny, která vyrůstá z řemeslného zvládnutí práce s materiálem, ale přirozeně se vyvíjí ve směru invence, možností prezentace a teoretického zakotvení je ojedinělá. Snad ještě více vystupuje ze současné nabídky vyšších odborných škol zaměření Scholastiky na grafický design, které se neomezuje na polygrafii ani na technické ovládnutí digitálních prostředků, ale směřuje k samostatné tvůrčí integritě absolventa, jeho schopnosti orientovat se ve vizuální kultuře i v prostředí potenciálních zaměstnavatelů. Přínos studijního programu tedy nespočívá pouze v přidané hodnotě (praxe, zahraniční spolupráce, prezentační dovednosti), nebo v reakci na poptávku, ale vyrůstá ze samotné koncepce programu a jeho zaměření.

VOŠ Scholastika je vyšší odbornou školou v oboru užitého a výtvarného umění. Výuku zajišťuje profesionální tým pedagogů složený z renomovaných designerů, umělců, historiků umění i designu a společně připravují studenty pro aktivní začlenění do kontextu a praxe kreativních pracovních odvětví, ale i současné umělecké scény.

Cílem vzdělávacího programu je zejména profesní příprava mladých a kreativních odborníků pro specifické potřeby firem. Studenti dostávají v průběhu svého studia příležitosti konfrontovat teoreticky i prakticky získávané dovednosti v prostředí vzdělávací instituce s profesionálním prostředím grafických i designových studií. Scholastika při praktickém tréninku svých studentů spolupracuje s firmami. Aby absolvent uspěl v reálném životě, je potřeba, aby si vedle faktických znalostí a praktických dovedností osvojil také komunikační a sociální návyky. Scholastika navíc intenzivně rozvíjí možnosti širší mezinárodní spolupráce.

Během výuky student postupným řešením praktických úkolů za pomoci jednotlivých předmětů projde všemi pracovními fázemi spojenými s profesí designéra. Předměty jsou pro studijní program voleny tak, aby danou profesi představily vždy z různých úhlů pohledu. Od konceptuální a technologické roviny výrobních a materiálových omezení, přes správné chápání funkce určitého produktu k sociálně kritickému pohledu na produkci samotnou, konzumní společnost a úlohu designéra v ní. Student tak bude v závěru připraven k definování nových cest od konceptů k hotové designérské realizaci, od principu týmové práce až po čistě autorský přístup s uměleckým přesahem. Důležitým parametrem studia je nastavení a dodržování práv a povinností žáků, například počtem nutně realizovaných prací a projektů.

Mimo základní vzdělávací program studentům škola zároveň zajišťuje individuální poradenství v oblasti vytváření a správy profesionální portfoliové dokumentace, poradenství při získávání grantů, dotací či stipendií a zajišťuje konzultace s pedagogy českých i zahraničních vysokých škol.

Druh změny a charakteristika žádané změny

Na základě analýzy současného dění v oblasti vizuální komunikace, vyhodnocení potřeb studií a firem působících v oblasti především grafického designu, reklamy a mediální tvorby, se škola rozhodla rozšířit nabídku svých studijních zaměření. S ohledem na výsledek předchozích diskusí se vytypovanými skupinami a odběrateli školou nabízených služby veřejného zájmu, rovněž v souladu s rozhodnutím školské rady, VOŠ Scholastika připravila v rámci studijního programu Vizuální komunikace třetí specializaci se zaměřením na vzdělávání v oblasti Motion design.

Tento nový cíl je podpořen i průběžným vyhodnocováním zájmů nových uchazečů a stávajících studentů o aktuální dění v oblasti grafického designu. V této definované oblasti totiž chybí v nabídce českých uměleckých a uměleckoprůmyslových školna úrovních SŠ i VOŠ vzdělání takto koncipovaný studijní program, který by přímo reagoval na prudký rozvoj dynamických formátů, interaktivních aplikací a celkem rozsáhlý prostor překotně se rozvíjejícího mediálního prostoru od obligátních titulků pro filmovou tvorbu přes encyklopedické aplikace, počítačové hry, muzejní nebo galerijní expozice až po pokročilé formy publicistiky. Výhodným se jeví i stávající struktura studijních plánů VOŠ Scholastika, která při zavedení několika předmětů může postavit reálný program i pro výuku zaměřením takto aktuálního charakteru. A při tom se může opřít také o stávající personální kvality pedagogického sboru, odborníků pracujících na poli českého designu zaručujících přímý kontakt s aktuálním děním v oblasti vizuální komunikace.

Profil absolventa a jeho uplatnění

1.1 Profil absolventa

Absolvent vzdělávacího programu VOŠ Scholastika bude tuto vzdělávací instituci opouštět jako mladá tvůrčí osobnost s vlastním názorem a vědomím si vlastního potenciálu, s řadou praktických zkušeností, teoretických znalostí a kontaktů a s jasným přehledem o dění a současných tendencích v rámci české i mezinárodní scény v oblasti soudobého umění i designu. Bude mít za sebou cenné praktické zkušenosti získané v průběhu studia, kdy bude mít příležitost se zapojit do konkrétních reálných (nikoli fiktivních) projektů a spolupodílet se na jejich realizaci ve spolupráci renomovanými studii a jednotlivci. Absolvent bude prakticky i teoreticky připraven vykonávat odbornou práci v oblastech designu a výtvarného umění, bude ovládat způsoby navrhování i produkce a prezentace za užití vlastní invence. Praktická výuka má zejména sledovat to, aby student získal dovednosti a kompetence uvedené v profilu absolventa. Studium bude zároveň probíhat se zárukou svobodné volby a přístupu k dalším médiím, které s výukou úzce souvisí nebo ji přesahují.

Od studenta se tak předpokládá, že v průběhu studia bude získávat relevantní dovednosti kompetence a znalosti (viz. níže). Od seznamování se technickými postupy, materiály, ale i možnostmi uplatnění a prezentace se dostane k následné profilaci v práci s daným médiem, k samostatné tvůrčí práci a realizaci vlastních projektů.

1.2 Absolvent prokazuje dovednosti, znalosti a kompetence:

Dovednosti:

- vymýšlení a navrhování nejnáročnějších modelů, vzorů a realizací v oblasti grafického i produktového designu, včetně složitých průmyslových výrobků nebo komplexních řešení

korporátní identity právnických subjektů a to při uplatňování vlastních nových prvků, směrů a módních trendů designu,

- zpracovávání koncepce rozvoje designu a strategií vizuální komunikace,
- vedení dokumentace o navrhování nových vzorů a výtvarných řešení, včetně vytváření modelů nových tvarů výrobků nebo jejich částí a strategie pro jejich úspěšné zavádění na trh,
- schopnost identifikace a využití aktuálních trendů v oblasti designu průmyslových výrobků, sledování využívání nových a efektivních materiálů,
- spolupráce s výrobcí a zákazníky při realizaci návrhů designu v etapě vývoje a výroby, posuzování výtvarné stránky konstrukčních a projektových řešení designu průmyslových výrobků,
- na základě rámcově vymezeného úkolu dovede použít kreativní postupy a zručnosti získané v příslušné řemeslné a technologické metodě adekvátní k řešení praktických problémů v oboru při uplatnění náležitých odborných znalostí,
- vyhledá a utřídí relevantní informace, v písemném projevu zpracuje a v uměleckém výkonu ztvární zadané téma s použitím určené nebo zvolené metody,
- prezentace vlastního uměleckého výkonu nebo uměleckého výkonu celého týmu na veřejnosti i v rámci internetu, včetně možnosti prezentace v anglickém jazyce organizovat práci malého týmu lidí a vést základní firemní agendu.

Znalosti:

- základní znalosti a kritické porozumění příslušného uměleckého oboru včetně jeho historie i příbuzných a podpůrných disciplín opírající se o základní odborné texty, schopnost samostatné tvůrčí práce, schopnost sledovat odbornou literaturu k oboru, schopnost interpretovat a aplikovat výsledky běžných výzkumů.
- znalost stěžejních uměleckých děl a příkladů excelentního designu v rámci svého oboru,
- znalost základních principů vizuální komunikace a strategií pro jejich uplatňování při návrhu a vývoji výrobků i kampaní pro jejich uplatňování na trhu,
- porozumění možnostem, podmínkám a metodám využití teorií, konceptů a postupů ve vztahu k uměleckým výstupům oboru a příbuzných nebo pomocných disciplín,
- znalost různých materiálů a polotovarů jako dřevo a jeho vlastnosti, kovové materiály a slitiny a jejich vlastnosti (např. tvrdost, pružnost, houževnatost aj.), plastové a termoplastové materiály a jejich vlastnosti, sklo a jeho vlastnosti a další,
- orientace v normách a platných typografických pravidlech sazby, úprav a zlomu textů, platných technologických postupech výroby tiskových forem ve všech tiskových technikách (ofset, hlubotisk, flexotisk, sítotisk) s využitím moderní výpočetní techniky ve vztahu k návrhu tiskoviny,
- orientace v přístupech a nástrojích marketingové komunikace a reklamy,
- orientace v základních principech a pravidlech řízení produkčních procesů a evidence výrobní i účetní agendy.

Kompetence:

- schopnost vytvářet a prezentovat výtvarná díla, návrhy výtvarných řešení pro finalizaci prostorového řešení designu produktů nebo situací a prostředí, využívajíc základních principů vizuální komunikace a výtvarné praxe,
- použít profesionální pracovní postupy, základní výrazové prostředky, organizačně

- komunikační dovednosti a teoretická východiska relevantní pro praxi konkrétního oboru,
- náležitě zužitkovat interpretační, evaluativní a analytické dovednosti pro reflexi procesů a požadavků umělecké a návrhářské praxe,
 - efektivně působit v týmu,
 - komunikovat a adekvátně uplatňovat obrazové a textové podklady při navrhování designu tiskovin a multimediálních programů ve spolupráci s grafickým studiem a zadavatelem zakázky,
 - provádět základní úpravy digitálních obrazových záznamů pomocí grafických programů a zhotovovat komplexní elektronické tiskové podklady,
 - obsluha počítačů a počítačových programů pro tvorbu webdesignu a multimediálních aplikací,
 - projednávání grafického řešení, změn a úprav reklam se zákazníky,
 - vstupní kontrola textových a obrazových podkladů na přenosných médiích, datových souborů z internetu, originálů pro reprodukci a zpracování v DTPstudiu,
 - kultivovat široký prostor výtvarné tvorby v oblasti grafického a produktového designu ale i volných uměleckých disciplín
 - kriticky zhodnotit působení reklamní a mediální strategie a zvolit, naplánovat a vytvořit vhodnou kreativní kampaň pro dosažení stanovených cílů.

1.3 Možnosti uplatnění absolventa

Vzdělávací program je orientován na přípravu absolventů schopných tvůrčí práce v disciplínách užitého výtvarného umění se zaměřením na design, kreativní průmysl a reklamu. Škola klade důraz na interdisciplinární charakter studia a úzkou spolupráci jednotlivých ateliérů. Velmi důležitým prvkem je přímé napojení na praxi a partnery z profesní sféry. Škola umožní absolventům získat také potřebný základ nezbytný pro samostatnou autorskou tvorbu. Absolventi budou studiem vybaveni kompetencemi pro to, aby se mohli uplatnit jako v širší oblasti návrhářství a užitého umění, v reklamních a multimediálních agenturách, v reklamních a propagačních odděleních obchodních i výrobních organizací, nebo v oblasti užité grafiky. Podle národní soustavy povolání jde o povolání:

- Grafik, resp. grafik pro média (ID:56)
- Samostatný designer výrobků (ID:30383)

Intenzivní program studia s těžištěm v praktické řemeslné přípravě zaručí velmi dobrou připravenost pro další studium na různých vysokých školách v celkem široké škále uměleckých oborů. Dobrá připravenost uchazečů se správnými základními návyky v řemeslné práci je právě to, nač si v současné době nejvíce vysoké školy stěžují.

Absolvent se uplatní zejména v povoláních Grafický designér pro média a samostatný Produktový designér výrobků.

Grafický designér pro média vytváří ideové a výtvarně grafické řešení všech tiskových produktů. Provádí digitalizaci obrazových předloh a počítačové zpracování obrazu a textu ve standardně používaných grafických programech. V rámci výrobních fází tvorby layoutu, zlomu tiskoviny a přípravy souborů korektních tiskových dat vytváří podklady pro zhotovení tiskové formy v jednotlivých tiskových technikách. V příslušných počítačových aplikacích rovněž vytváří archovou montáž tiskových stran všech druhů tiskovin a ve formě datových souborů rovněž řídí přenos tiskových dat na tiskovou formu. Provádí zpracování tiskových forem pro dané tiskové techniky.

Provádí správu a kontrolu tiskových dat. Je připravován pro vykonávání pracovních činností:

- jednání se zadavatelem a formulace zadání grafického návrhu,
- tvorba grafického návrhu tiskových i digitálních médií,
- příjem a kontrola textových a obrazových podkladů ve fyzické i digitální formě, stanovení pracovních postupů a jejich mezioperační kontrola podle platných předpisů a norem,
- nastavení parametrů pro snímání obrazu a digitalizace odrazových a transparentních předloh na bubnových a plošných skenerech,
- zpracování digitálního obrazu – úpravy černobílého a barevného obrazu, sjednocování tónového rozsahu a retuše digitálního obrazu v bitmapovém programu typu Adobe Photoshop, a to na platformách PC a Mac a dle specifických zvláštností tiskových technik,
- zpracování vektorového obrazu v grafickém programu typu Adobe Illustrator,
- tvorba layoutů (zrcadel) různých druhů tiskovin,
- úprava a zlom datových souborů obrazu a textu do připraveného zrcadla v operačních systémech a programech typu Adobe InDesign, v rámci platform PC a Mac,
- mezioperační kontrola grafického návrhu, černobílý a barevný digitální náhled, komunikace se zadavatelem,
- provedení vyřazení stran na tiskovém archu a elektronická montáž pomocí příslušných počítačových aplikací,
- určení formátu tiskového archu, počtu tiskových archů podle rozsahu stránek a způsobu tisku a jejich umístění na tiskové formě, včetně všech kontrolních prvků na archu pro všechny tiskové techniky,
- archivace a vedení kompletní dokumentace zpracovaných souborů dat pro tisk s ohledem na harmonogram výroby,
- mezioperační kontrola bezchybnosti souborů dat pro tisk – kontrola všech nastavených parametrů, vyřazení stránek a kontrola úplnosti textových, obrazových, grafických prvků, všech kontrolních a pomocných prvků podle platných předpisů a norem,
- zaznamenávání technických údajů a výsledků práce.

Produktový designér výrobků je specialista, který navrhuje a vytváří nové tvary nejsložitějších průmyslových výrobků podle vlastních výtvarných koncepcí nebo vývojových trendů. Je připravován pro vykonávání pracovních činností:

- tvorba návrhů, konečné výtvarné řešení nových modelů, tvarů a vzorů průmyslových výrobků.
- řízení práce týmu designérů,
- spolupráce při uplatnění nových návrhů v etapě vývoje a výroby,
- posuzování výtvarné stránky konstrukčních a projektových řešení,
- sledování vývojových trendů,
- vytváření koncepce rozvoje designu,
- spolupráce při zajišťování podkladů pro projekty rozvoje a modernizaci výrobního procesu,
- komunikace se zákazníky,
- vedení příslušné dokumentace,
- zaznamenávání technických údajů a výsledků práce.

Absolvent zaměření Motion design prokazuje dovednosti:

- vymyšlení a navrhování nejnáročnějších modelů, vzorů a realizací v oblasti grafických a vývojových prací pro mediální, masmediální, reklamní ale i volnou tvorbu, včetně složitých realizací pro filmový nebo reklamní průmysl, pro podporu vývoje a propagace průmyslových výrobků nebo komplexních řešení korporátní identity právnických subjektů a to při uplatňování vlastních nových prvků, směrů a módních trendů design,
- zpracovávání koncepce rozvoje designu a strategií vizuální komunikace v oblasti pohyblivého obrazu a interaktivních mobilních aplikací,
- vedení dokumentace o navrhování nových vzorů a výtvarných řešení, včetně vytváření modelů nových formátů pro podporu produktů, projektů nebo společenských aktivit a strategie pro jejich úspěšné zavádění na trh nebo do veřejného života,
- schopnost identifikace a využití aktuálních trendů v oblasti designu, reklamy, tvorby pohyblivého obrazu nebo kreativního průmyslu, sledování využívání nových a efektivních nástrojů a strategií,
- spolupráce s výrobcí, tvůrci a zákazníky při realizaci návrhů v etapě vývoje, výroby nebo produkce,
- posuzování výtvarné stránky konstrukčních a projektových řešení designu a projektů využívajících principy vizuální komunikace a užití zvukové složky jako nedílné součásti komplexní multimediální realizace,
- na základě rámcově vymezeného úkolu dovede použít kreativní postupy a zručnosti získané v příslušné řemeslné a technologické metodě adekvátní k řešení praktických problémů v oboru při uplatnění náležitých odborných znalostí,
- vyhledá a utřídí relevantní informace, v písemném projevu zpracuje a v uměleckém výkonu ztvární zadané téma s použitím určené nebo zvolené metody,
- prezentace vlastního uměleckého výkonu nebo uměleckého výkonu celého týmu na veřejnosti i v rámci internetu, včetně možnosti prezentace v anglickém jazyce
- organizovat práci malého týmu lidí a vést základní firemní agendu.

Absolvent zaměření Motion design prokazuje znalosti:

- pokročilé znalosti a kritické porozumění příslušného umělecko-designerského oboru, s důrazem na oblast pohyblivého obrazu včetně její historie i příbuzných a podpurných disciplín opírající se o základní odborné texty,
- schopnost samostatné tvůrčí práce, schopnost sledovat odbornou literaturu k oboru, schopnost interpretovat a aplikovat výsledky běžných výzkumů.
- znalost stěžejních uměleckých děl a příkladů excelentního designu v rámci svého oboru,
- znalost pokročilých principů vizuální komunikace a strategií, porozumění možnostem,

podmínkám a metodám využití teorií, konceptů a postupů ve vztahu k uměleckým výstupům oboru a příbuzných nebo pomocných disciplín,

- znalost různých technologií, přístrojů, programů, kritické hodnocení jejich možností, umožňující správnou volbu pro adekvátní použití pro specifické realizace,
- orientace v normách a platných typografických pravidlech sazby, úprav a zlomu textů, platných technologických postupech zejména pro digitální aplikace,
- orientace v přístupech a nástrojích marketingové komunikace a reklamy,
- orientace v základních principech a pravidlech řízení produkčních procesů a evidence výrobní i účetní agendy.

Absolvent zaměření Motion design prokazuje kompetence:

- schopnost vytvářet a prezentovat designerská a umělecká díla, návrhy vizuálních řešení pro finalizaci animovaných, multimediálních, případně interaktivních nebo prostorových řešení nebo situací a prostředí, využívají pokročilých principů vizuální komunikace a výtvarné praxe při tvorbě pohyblivého obrazu,
- použít profesionální pracovní postupy, základní výrazové prostředky, organizačně komunikační dovednosti a teoretická východiska relevantní pro praxi konkrétního oboru,
- náležitě zužitkovat interpretační, evaluativní a analytické dovednosti pro reflexi procesů a požadavků umělecké a designerské praxe,
- efektivně působit v týmu,
- provádět pokročilé úpravy digitálních obrazových a zvukových záznamů pomocí speciálních programů a zhotovovat komplexní elektronické aplikace a díla,
- obsluha počítačů a počítačových programů pro tvorbu webdesignu a multimediálních aplikací, 3D a 2D grafiky a animace
- projednávání dynamického řešení, změn a úprav reklamních produktů se zákazníky,
- kultivovat široký prostor výtvarné tvorby v oblasti digitálního designu, multimediální produkce, ale i volných uměleckých disciplín,
- kriticky zhodnotit působení reklamní a mediální strategie a zvolit, naplánovat a vytvořit vhodnou kreativní kampaň v rámci digitálního marketingu pro dosažení stanovených nebo požadovaných cílů.

Bakalářské vzdělávací programy v příbuzných oborech vzdělávání:

82-04-R/002 Animovaná tvorba
82-04-R/004 Dokumentární tvorba
82-04-R/017 Photography
82-04-R/019 Kamera
82-04-R/024 Produkce
82-04-R/025 Režie
82-04-R/027 Scenáristika a dramaturgie
82-04-R/029 Stříhová skladba
82-04-R/031 Tvůrčí fotografie
82-04-R/035 Zvuková tvorba
82-04-R/038 Audiovizuální tvorba
82-04-R/041 Audiovizuální studia
82-04-R/044 Tvorba audiovizuálního díla
82-04-R/052 Vizuální tvorba
82-04-R/126 Fotografie a intermediální tvorba

Definice rozdílů, možnosti prostupu absolventů

VOŠ Scholastika je založena jako samostatná profesní škola, která v úzké spolupráci s vybranými partnery a odborníky z oblasti kreativního průmyslu, studentům věnuje veškerý svůj odborný potenciál. V rámci platné akreditace studijního programu Vizuální komunikace momentálně škola provádí vzdělávání v zaměření Grafický design a Produktový design. Tyto samotné specializace jsou definovány zcela originálním způsobem. Jejich těžiště leží v praktické výuce, zahrnující důraz na prezentační schopnosti absolventa, ale zároveň studentům nabízí dostatečnou šíři a volnost při definování jejich vlastních zájmů. Charakter výuky je tak bližší terciárnímu vzdělávání, opírá se o dialog se studenty, kvalitní zázemí a kontakt s potenciálními zaměstnavateli.

V takto koncipované stávající struktuře se jeví jako celkem přirozený krok, uzavírající záměr postihnout nabídku vyššího odborného vzdělání v oblasti designu doplnit stávající dvě zaměření o pohyblivý obraz. V oblasti grafické tvorby a designu totiž chybí v nabídce českých uměleckých škol terciárního vzdělání takto koncipovaný studijní program, který by přímo reagoval na prudký rozvoj dynamických formátů, interaktivních aplikací a celkem rozsáhlý prostor překotně se rozvíjejícího mediálního prostoru od obligátních titulků pro filmovou tvorbu přes encyklopedické aplikace, počítačové hry, muzejní nebo galerijní expozice až po pokročilé formy publicistiky. Studijní programy ostatních škol zatím zůstávají v konvenční představě grafického designu nebo průmyslového designu případně ještě staršího pojetí tzv. užitého umění. Problematika digitálního designu je ve většině parametrů velmi specifickou disciplínou, zásadním způsobem se odlišující od standardního designu, jak jsme byli zvyklí jej, v jeho odborných problémech a konvenčních podobách vnímat na uměleckých školách donedávna.

Definice přidané hodnoty absolventa VOŠ

Výhodným se jeví i stávající struktura studijních plánů VOŠ Scholastika, která při zavedení několika předmětů může postavit reálný program i pro výuku zaměřenou takto aktuálního charakteru. A při tom se může i nadále opírat o stávající personální kvality pedagogů a vyučujících odborníků, zejména o jejich entuziasmus zaručující přímý kontakt s aktuálním děním v oblasti vizuální komunikace. Vzhledem k výše uvedenému faktu jedinečnosti nabízeného programu má absolvent celkem velké možnosti jak uplatnění (viz. dále v sekci Bb) tak případného pokračování v další profilaci (viz. bakalářské studijní programy uvedeny výše v tomto bodě).

Možnosti uplatnění absolventa

Vzdělávací program je orientován na přípravu absolventů schopných tvůrčí práce v disciplínách užitého výtvarného umění se zaměřením na design, kreativní průmysl a reklamu. Škola klade důraz na interdisciplinární charakter studia a úzkou spolupráci jednotlivých ateliérů.

Velmi důležitým prvkem je přímé napojení na praxi a partnery z profesní sféry. Škola umožní absolventům získat také potřebný základ nezbytný pro samostatnou autorskou tvorbu. Absolventi budou studiem vybaveni kompetencemi pro to, aby se mohli uplatnit v širší oblasti designu a užitého umění, v reklamních a multimediálních agenturách, v reklamních a propagačních odděleních obchodních i výrobních organizací, nebo v oblasti užité grafiky. Podle Národní soustavy povolání jde o profese:

- Art grafik, resp. grafik pro média
- Grafik 3D a 2D
- Pracovník audiovizu

Intenzivní program studia s těžištěm v praktické řemeslné přípravě zaručí také velmi dobrou připravenost pro další studium na různých vysokých školách v celkem široké škále uměleckých oborů.

Absolvent se uplatní zejména v povoláních Grafický designer pro média, Grafik 3D a 2D nebo samostatný Pracovník audiovizu.

Grafický designer pro média vytváří ideové a výtvarně grafické řešení všech mediálních produktů. Provádí digitalizaci obrazových nebo multimediálních předloh a počítačové zpracování obrazu, textu a zvuku ve standardně používaných produkčních a postprodukčních programech. Provádí správu a kontrolu multimediálních dat. Je připravován pro vykonávání pracovních činností:

- jednání se zadavatelem a formulace zadání návrhu,
- tvorba návrhu aplikace nebo díla v digitálních médiích,
- nastavení parametrů pro snímání obrazu a zvuku a digitalizace předloh,
- zpracování digitálního obrazu a zvuku,
- archivace a vedení kompletní dokumentace zpracovaných souborů dat pro postprodukcí s ohledem na harmonogram výroby,
- mezioperační kontrola bezchybnosti souborů dat – kontrola všech nastavených parametrů a pomocných prvků podle platných předpisů a norem,
- zaznamenávání technických údajů a výsledků práce.

Grafik 3D a 2D je specialista, který provádí výtvarné, umělecké nebo technické práce, potřebné při výrobě animovaného či trikového filmu nebo počítačové grafiky. Je připravován pro vykonávání

pracovních činností:

- tvorba návrhů, konečné výtvarné řešení nových tvarů a vzorů pro animace a mediální formáty.
- řízení práce týmu designérů,
- výroba (rigování) virtuálních 3D loutek pro animovaná audiovizuální díla,
- posuzování výtvarné a multimediální stránky konstrukčních a projektových řešení,
- sledování vývojových trendů,
- vytváření koncepce rozvoje designu,
- výroba 2D kreslené charakterové animace,
- výroba 3D charakterové animace
- výroba 3D modelů pro potřeby filmu a architektonických a designových vizualizací,
- komunikace se zákazníky,
- vedení příslušné dokumentace,
- zaznamenávání technických údajů a výsledků práce.

Samostatný Pracovník audiovize je specialista, který vykonává ucelené nebo dílčí činnosti v oblasti umělecké, výrobní, technické, organizační a administrativní při tvorbě filmu nebo pořadu podle příslušných pokynů. Je připravován pro vykonávání pracovních činností:

- kolorování přidělených fází, záběrů a jiných trikových podkladů podle průvodních listů, dispozic vedoucího ateliéru nebo provozní dokumentace,
- kontrola připravenosti kreseb před trikovým snímáním,
- konturování přidělených záběrů podle provozní dokumentace a vedoucího ateliéru,
- koordinace a řízení dokončovacích prací audiovizuálních děl,
- malování scény, dekorace a pozadí animovaného filmu podle pokynů režiséra a výtvarníka,
- profázování jednotlivých záběrů podle dispozic animátora nebo prokreslovače,
- provádění dílčích prací při stříhové skladbě, úpravě a kompletaci filmu a televizního pořadu,
- vedení záznamů o průběhu a stavu natáčení jednotlivých scén filmu nebo pořadu,
- vykonávání ucelených nebo dílčích uměleckých, výrobních, organizačních a administrativních činností při tvorbě filmu nebo pořadu podle příslušných pokynů,
- zajišťování barevných tónů všech aktérů, dekorací a pozadí,
- zpracování barevných typů a modelů aktérů filmu podle návrhů výtvarníka a dispozic režiséra filmu,
- zpracování grafické částí televizního pořadu a filmu.

2. Charakteristika vzdělávacího programu

VOŠ Scholastika je vyšší odbornou školou v oblasti odborného vzdělávání v oboru užitého a výtvarného umění. Výuka bude zajištěna profesionálním týmem pedagogů složeným z renomovaných designerů, umělců, historiků umění i designu a společně budou studenty aktivně připravovat a začleňovat do kontextu a praxe kreativních pracovních odvětví, ale i současné uměleckodesignerské scény.

2.1 Pojetí a cíle vzdělávacího programu

Vzdělávací program bude ve smyslu svých vytyčených cílů profesně připravovat mladé a kreativní odborníky pro specifické potřeby firem. S těmito firmami bude na základě předem uzavřených dlouhodobých i krátkodobých smluv VOŠ Scholastika spolupracovat při praxích svých studentů, aby tím přispěla k rozvoji jejich tvůrčího, socializačního a komunikačního potenciálu.

Studenti dostanou v průběhu svého studia příležitost konfrontovat teoreticky i prakticky získané dovednosti v prostředí školy s profesionálním prostředím grafických i produktových designových studií. Tato zkušenost ukáže jejich silné i slabé stránky, které bude potřeba dále rozvíjet, nebo naopak potlačit. Klademe velký důraz na komunikační schopnosti našich studentů. Aby absolvent uspěl v reálném pracovním životě, je potřeba, aby si vedle faktických znalostí a praktických dovedností osvojil také komunikační a sociálně-pracovní návyky. Scholastika bude taktéž intenzivně usilovat o mezinárodní spolupráci na úrovni škola zaměstnavatelů.

Zaměření na praktičnost získaných informací je v ostrém kontrastu se současným stavem většiny uměleckých škol. Scholastika se vymyká současným modelům výtvarně zaměřených VOŠ hned v několika bodech svých cílů.

Cíle:

- Scholastika vytvoří odborně-profesní školu v úzké spolupráci s vybranými partnery, kteří jsou tzv. „tvůrci trhu“ v kreativních oborech (např. studio Dynamo, studio SAD, DrawETC, studio Dechem, Qubus atd.).
- Scholastika bude založena jako samostatná škola, nebude spojena s již fungující střední školou, našim studentům tedy bude věnován veškerý potenciál instituce.
- Pedagogové Scholastiky jsou aktivními, v Česku i mezinárodně uznávanými špičkovými odborníky v oborech a předávají tak vlastní zkušenosti a znalosti ověřené praxí (např. designér Jan Čapek, fotograf Jakub Skokan, nebo producent Vladimír Strejček).
- Samotné studijní programy jsou definovány zcela originálním způsobem. Jejich těžiště leží v praktické výuce, zahrnující důraz na prezentační schopnosti absolventa, ale zároveň studentům nabízí dostatečnou šíři a volnost při definování jeho vlastních zájmů. Charakter výuky je tak bližší terciárnímu vzdělávání, opírá se o dialog se studenty, kvalitní zázemí a kontakt s potenciálními zaměstnavateli.
- V oblasti grafického designu na trhu vyšších odborných škol vlastně zcela chybí takto koncipovaný studijní program. Na úrovni produktového designu pak převažují řemeslně orientované programy, zatímco Scholastika nabízí integrální záběr, který zohledňuje teoretická východiska, mezinárodní spolupráci a hlavně samostatnost při tvorbě a uvažování absolventů.

Během výuky student postupným řešením praktických úkolů za pomoci jednotlivých předmětů projde všemi pracovními fázemi spojenými s profesí designéra. Ty jsou pro studijní program voleny tak, aby danou profesi představily vždy z různých úhlů pohledu. Od konceptuální a technologické roviny výrobních a materiálových omezení, přes správné chápání funkce určitého díla k sociálně kritickému pohledu na produkci, konzumní společnost a úlohu designéra v ní. Student tak bude

v závěru připraven k hledání nových cest od konceptů k hotové designérské nebo umělecké realizaci, od principu týmové práce až po čistě autorský přístup s uměleckým přesahem. Důležitým parametrem studia je nastavení a dodržování práv a povinností žáků, například počtem nutně realizovaných prací a projektů.

V dnešní velice zrychlené době průběžně a velmi pečlivě monitorujeme současné umělecké i technologické trendy, proto mimo naše stále pedagogické jádro budeme pravidelně zvat také hostující lektory, kteří své nové vize či aktuální relevantní poznatky studentům Scholastiky představí v koncentrovaných workshopech. Mimo základní strukturu výuky program Scholastiky studentům zároveň zajistí individuální poradenství v oblasti vytváření a správy profesionální portfoliové dokumentace, poradenství při získávání grantů, dotací či stipendií, konzultace s pedagogy z českých i zahraničních vysokých škol, teoretické přednášky od renomovaných představitelů teorie umění a umělecké scény.

Škola je povinna přihlížet k základním fyziologickým potřebám studentů a vytvářet podmínky pro jejich zdravý a harmonický rozvoj. Zajišťuje jejich bezpečnost a ochranu zdraví při vzdělávání na všech školských pracovištích. Poskytuje studentům, pedagogům a zaměstnancům nezbytné informace k zajištění bezpečnosti práce a ochrany zdraví, tak aby byly dodrženy podmínky provozu, hygieny, bezpečnosti a ochrany zdraví při teoretickém i praktickém vzdělávání a všech akcích školy, včetně zásad požární ochrany. Škola zajistí dodržování povinnosti aplikovat tyto zásady při vzdělávání v praktické odborné výuce vyučujícími.

Škola je také povinna zajistit dodržování ustanovení zákona č. 379/2005 Sb., v platném znění, o opatřeních k ochraně zdraví před škodami působenými tabákovými výrobky, alkoholem a jinými návykovými látkami. § 8, odst. 1, písm. b) řeší zákaz kouření ve vnějších a vnitřních prostorách školy, § 12, odst. 1, písm. g řeší zákaz distribuce a konzumace alkoholických nápojů ve vnějších i vnitřních prostorách školy a zákaz jakékoliv aplikace či distribuce dalších návykových látek. Studenti budou poučováni o pravidlech chování člověka za mimořádných situací.

2.2 Krédo:

Naší hlavní učební metodou je dialog.

Pedagog přistupuje ke studentovi jako k sobě rovnému. Scholastika znamená učitel i žák. Podporujeme zapojení studentů do struktur současné umělecké scény.

Sledujeme aktuální stav teorií umění.

O své poznání se dělíme se studenty.

Klademe důraz na nezbytné rozvíjení produkčních schopností studentů.

Neupřednostňujeme žádné médium uměleckého vyjádření, prosazujeme zachování energie dané věci a považujeme to za lepší, než ji definovat a zařadit.

Neopomíjíme etické rozměry umělecké práce a kariéry. Věříme v na první pohled troufalé a neuskutečnitelné projekty.

Hledáme správný poměr skepse a optimismu.

Rozvíjíme zvědavost a zvědavost studentů.

3. Obsah vzdělávání a seznam předmětů

Obor vzdělání: Výtvarná a uměleckořemeslná tvorba,
vzdělávací program: Vizuální komunikace

3.1 Zaměření Grafický design

Předměty:

- **Grafický design** – typografie, práce se sazbou, corporate identity
- **Principy vizuální komunikace** – technologie a práce s obrazovým materiálem: fotografie– portrét, fashion, zátiší, grafika – grafické techniky a kresba, ilustrace, komiks, storyboardy, piktogramy
- **Dějiny umění** (součást teoretické zkoušky absolutoria): Světové umění od starověku po 19. století, Světové a české umění 20. a 21. století
- **Anglický jazyk**
- **Ročníkový projekt** – konzultace pro finalizaci projektů ve vazbě na současné dění v oboru
- **Závěrečný projekt** – konzultace pro finalizaci projektů ve vazbě na současné dění v oboru
- **Vizuální teorie a kultura** (součást teoretické zkoušky absolutoria): estetické aspekty, základy sémiotiky, teorie obrazu a aplikace principů vizuální kultury, trendy v oblasti mediálních strategií
- **Počítačová grafika** – Grafické programy pro 2D (Adobe: InDesign, Photoshop, Illustrator)
- **Marketingová komunikace** (součást teoretické zkoušky absolutoria): marketingové strategie a práce s klientem základy autorského práva a agenda OSVČ
- **Studijní kresba** – kresba podle modelu, portrét, akt, základy vědecké ilustrace
- **Odborná praxe**
- **Kreslení** – rozvoj kreativních technik, kreslení jako nástroj myšlení a uchopování reality
- **Základy výtvarných technik** - modelování, malování, grafické techniky, fotografie, video a zvuk
- **Výběrový seminář** - hostující osobnosti, setkávání pracovišť, diskuse studentů a pedagogů k aktuálním tématům
- **Dějiny grafického designu** - teoretické základy grafického designu, nových médií, vizuální kultury)

3.2 Zaměření Produktový design

Předměty:

- **Design výrobků** – produktový design
- **Technologie prostorové tvorby** – práce s materiály: dřevo, kov, sklo, keramika, plast a volba jejich nejvhodnější aplikace na základě znalosti vlastností a technolog. postupů
- **Dějiny designu** (součást teoretické zkoušky absolutoria): historie „návrhářství“ a slohové charakteristiky slohů po 19. století, vývoj trendů designu 20. stol. až po aktuální současnost
- **Anglický jazyk**
- **Ročníkový projekt** – konzultace pro finalizaci projektů ve vazbě na současné dění v oboru
- **Závěrečný projekt** – konzultace pro finalizaci projektů ve vazbě na současné dění v oboru
- **Vizuální teorie a kultura** (součást teoretické zkoušky absolutoria): estetické aspekty, základy sémiotiky, teorie obrazu a aplikace principů vizuální kultury, trendy v oblasti mediálních strategií
- **Marketingová komunikace** (součást teoretické zkoušky absolutoria): marketingové strategie a práce s klientem, základy autorského práva a agenda OSVČ
- **Počítačová grafika** – Grafické programy pro 3D
- **Studijní kresba** – kresba podle modelu, portrét, akt, základy vědecké ilustrace
- **Odborná praxe**
- **Základy výtvarných technik** – modelování, malování, grafické techniky, fotografie, video a zvuk
- **Výběrový seminář** – hostující osobnosti, setkávání pracovišť, diskuse studentů a pedagogů k aktuálním tématům
- **Technická kresba** - praxe zaměřená na kresbu pro zadávání do výroby v oblasti zpracování dřeva, kovu, stavebnictví

3.3 Obsah vzdělávání a seznam předmětů zaměření Motion design

Předměty:

- **Motion design** – práce s pohyblivým obrazem, návrhy a realizace aplikací pro mobilní zařízení, design grafického rozhraní a jeho animace
- **Principy vizuální komunikace** – technologie a práce s obrazovým materiálem: fotografie-portrét, fashion, zátiší, grafika – grafické techniky a kresba, ilustrace, komiks, storyboardy, piktogramy
- **Application design** – interaktivní design
- **Dějiny pohyblivého obrazu** (součást teoretické zkoušky absolutoria) – historie multidisciplinárního oboru na pomezí médií kinematografie, videa, animace a výtvarného umění a designu
- **Dějiny umění** (součást teoretické zkoušky absolutoria): Světové umění od starověku po 19. století, Světové a české umění 20. a 21. století
- **Dějiny grafického designu**
- **Anglický jazyk**
- **Ročníkový projekt** – konzultace pro finalizaci projektů ve vazbě na současné dění v oboru
- **Závěrečný projekt** – konzultace pro finalizaci projektů ve vazbě na současné dění v oboru
- **Vizuální teorie a kultura** (součást teoretické zkoušky absolutoria): estetické aspekty, základy sémiotiky, teorie obrazu a aplikace principů vizuální kultury, trendy v oblasti mediálních strategií
- **Studijní kresba** – designérská kresba
- **Výrazové prostředky videa: kamera** – základy filmové řeči související s kamerou. Student se naučí základní terminologii a pravidlům, která musí umět využít při kolektivních a individuálních kamerových zadáních. Specifika záběru vzhledem ke střihové skladbě. Cílem je zvládnout nejen kameramanské, ale i zvukařské techniky práce.
- **Počítačová grafika pro 2D** – grafické programy pro 2D (Adobe: InDesign, Photoshop, Illustrator).
- **Počítačová grafika pro 3D** – grafické programy pro 3D (Blender, Maya).
- **Marketingová komunikace** (součást teoretické zkoušky absolutoria): marketingové strategie a práce s klientem základy autorského práva a agenda OSVČ
- **Odborná praxe** – poskytuje studentům zkušenosti při práci v reálném prostředí, umožňuje aplikovat získané vědomosti a dovednosti v praxi
- **Základy výtvarných technik** - modelování, malování, grafické techniky, fotografie, videa a zvuk
- **Výběrový seminář** – hostující osobnosti, setkávání pracovišť, diskuse studentů a pedagogů k aktuálním tématům

Organizace výuky a odborné činnosti

Počet studentů se pohybuje v celém vzdělávacím programu Vizuální komunikace optimálně kolem 25 posluchačů v ročníku, celková kapacita školy tedy po postupném naplnění všech tří ročníků nebude překračovat v souhrnu počet 75 studentů v řádném studiu. Při zavedení třetího zaměření proběhne korekce počtu studentů v jednom ročníku v počtu nepřekračujícím 40 studentů na jeden ročník. Tato rozvaha v plném obsazení studijních zaměření a ročníků zvýší celkový počet studentů tak, aby nepřekračoval celkový počet 120 studentů v řádném studiu.

Přehled využití týdnů v průběhu školního roku pro 1. – 3. ročník		počet týdnů v 1. a 2. ročníku		počet týdnů ve 3. ročníku	
31. května	termín pro podání přihlášek k přijímacímu řízení				
po 10. 6.	přijímací řízení				
1. září	slavnostní zahájení školního roku				
září – prosinec	výuka dle rozvrhu - ZO	ZO - 16			
září – prosinec	praxe a výuka dle rozvrhu - ZO			ZO - 16	
leden	individuální příprava semestrálních projektů - ZO	ZO - 1		ZO - 1	
leden	klasifikační období - ZO	ZO - 3		ZO - 3	
únor - květen	výuka dle rozvrhu – LO		LO - 16		
únor - květen	výuka dle rozvrhu – LO				LO - 13
květen - červen	individuální příprava ročníkových projektů – LO		LO - 1		
květen	individuální příprava závěrečných projektů – LO				LO - 1
květen – červen	klasifikační období – LO				LO - 3
červen	klasifikační období – LO		LO - 3		
červen	obhajoby absolventské práce				LO - 1
červen	přípravné období pro absolutorium				LO - 2
30. červen	slavnostní ukončení školního roku				
CELKEM		ZO - 20	LO - 20	ZO - 20	LO - 20

BOZP

Pravidla pro provoz a organizaci studia, pravidla pro dodržování bezpečnosti práce, požadavky pro plnění studijních povinností, zásady hodnocení a klasifikační pravidla, stejně jako další náležitosti související s provozem školy jsou pro pedagogy, zaměstnance a studenty vzdělávacího programu Výtvarná a uměleckořemeslná tvorba na Scholastice upravena v souladu se zákonem č. 561/2004 Sb. a s vyhláškou č. 10/2005 Sb. o vyšším odborném vzdělávání Provozním, studijním a klasifikačním řádem Scholastiky VOŠ.

Rozsah a formy praktické přípravy studentů a teoretická výuka

Výuka ve školním vzdělávacím programu Scholastiky bude realizovaná ve formě praktické přípravy, tou je zejména – systematická práce v ateliéru, praktická cvičení, workshopy a odborná praxe, dále ve formě teoretické přípravy, která probíhá v rámci: přednášek, seminářů, při konzultacích osobních projektů v přímé provázanosti s praktickou částí výukového programu a samozřejmě formou samostudia. Technické vybavení a technologické zajištění školních ateliérů odpovídá základním parametrům profesionálních studií. Podmínky pro práci a pracovní postupy používané ve škole se tak Scholastika snaží přiblížit reálným podmínkám profesionálního uměleckého provozu.

Ateliérová práce, praktická cvičení a workshopy jsou proto velmi blízké odborné praxi. Rozsah praktické i teoretické výuky je podrobně uveden v učebním plánu. V zásadě tvoří rozsah teoretické výuky jednu čtvrtinu k praktické výuce. K většině vyučovaných předmětů je vyžadována osobní

příprava v podobě samostatné práce na projektech a zadáních v objemu minimálně dvou třetin času k hodinové dotaci kontaktní výuky v těchto předmětech. Specifikum výuky v uměleckých studijních programech je integrálním propojení praktické výuky s teoretickou přípravou v drtivé většině předmětů (tzv. hloubkový styl učení). Dalším důležitým rozdílem, ve srovnání s ostatními vzdělávacími programy, je nezbytný čas potřebný pro přípravu finální podoby projektů v hlavních předmětech uměleckých oborů před hodnocením klauzurní zkouškou. V případě našich oborů jí vyčleňujeme prostor v objemu 1 týdne pro přípravu semestrálního projektu v zimním období a 1 týdne pro přípravu ročníkového projektu v letním období.

Praktické cvičení – slouží k tvorbě praktických projektů, ve kterých studenti pod odborným vedením pedagoga ověřují teoretické znalosti a získávají a osvojují si potřebné praktické dovednosti a návyky.

Ateliérová práce – produktem systematické praktické práce v ateliéru jsou projekty, realizace výstav, soutěže, případně zakázky, jejichž odborná úroveň je průběžně konzultována, vyhodnocována a definitivně komisionálně ověřena při obhajobách klauzurních prací.

Workshop – koncentrovaná odborná výuka ve vymezeném čase, slouží studentům k osvojení základního vhledu do problematiky konkrétních technologií a pracovních postupů. Úroveň výstupů a výsledků studia je vázaná na požadavky daného oboru a ročníku studia.

Odborná praxe – ve spolupráci se smluvně zajištěnými firmami působícími v oblasti odborného zájmu školy a v souladu se školním řádem mohou studenti realizovat zakázky v oboru jejich vzdělávání s důrazem na dodržování platných předpisů v oblasti bezpečnosti práce ochrany zdraví při práci a implementace příslušných právních předpisů souvisejících s výkonem praktických činností. Rozsah odborné praxe je jeden měsíc včetně plenérů a výměnných stáží.

Přednáška – teoretický (případně interaktivní) výklad, ve kterém vyučující přednese informace a teoretický základ obsahu předmětu, probere současné předpoklady jeho dalšího rozvoje a uvede náplň předmětu do širších souvislostí a dobového i aktuálního kontextu. Za žádoucí součást přednášky je považován dialog a polemika vyučujícího se studenty. Výklad pedagoga je doplňován průběžným samostudiem.

Seminář – slouží k procvičování a prohlubování probrané látky v předmětech teoretické povahy. Seminární práce prohlubuje samostatnost a osobní vztah k dané problematice, využívá a rozvíjí aktivní zájem studentů o daný obor.

Samostudium – průběžné upevňuje a prohlubuje přednášenou látku. Samostudium k získání hodnocení – slouží zejména k přípravě ke zkouškám ve zkouškovém období.

Formy hodnocení v průběhu studia

Stanovení formy hodnocení absolvované výuky je součástí popisu předmětu ve studijním plánu definovaném pro každý školní rok. Podrobnosti o organizaci studia a jeho evaluaci upravuje Školní řád.

Formy hodnocení a jejich zkratky: Z – zápočet; KZ- klasifikovaný zápočet; Zk – zkouška;(KZ - klauzurní zkouška). Požadavky pro získání hodnocení jsou uvedeny v kartě předmětu. Obecně lze uvést, že předmět hodnocení jednotlivých forem atestace je následující. Zápočet, klasifikovaný zápočet: dílčí postup v naplňování cílů daného předmětu. Zkouška: naplnění podmínek a povinností kurzu včetně prokázání osvojení si relevantních dovedností, kompetencí a znalostí. Klauzurní zkouška: naplnění podmínek a povinností odpovídajících ročníku studenta včetně prokázání

osvojení si relevantních dovedností, kompetencí a znalostí stanovených v profilu absolventa opět v míře a rozsahu odpovídající ročníku studenta.

Hodnocení ukončeného předmětu je potvrzeno ve výkazu o studiu udělením zápočtu, klasifikovaného zápočtu nebo zkoušky včetně data zkoušky. Zakončení předmětu ukončeného klauzurní zkouškou je hodnoceno zkušební komisí, kolektivní hodnocení po jejím vykonání potvrdí pedagog hlavního předmětu. Výsledek zkoušky se taktéž hodnotí bodovou stupnicí podle národních klasifikačních stupňů. Systém klasifikace proto vychází z tradičního známkování, které podléhá kritériím konkrétních předmětů a jejich požadavků. Obecně lze charakterizovat jednotlivé stupně následujícím způsobem:

1 – výborně: student splnil všechny povinnosti a prokázal bezproblémové osvojení si očekávaných dovedností, kompetencí a znalostí. Nadto se vyznačuje vlastním zájmem a potenciálem v dané oblasti.

2 – velmi dobře: student splnil povinnosti předmětu v očekávané míře a prokázal osvojení si dovedností, kompetencí a znalostí.

3 – dobře: student splnil hlavní povinnosti předmětu v dostačující míře a prokázal uspokojivé osvojení si základních dovedností, kompetencí a znalostí.

4 – nevyhověl(a): student nedokázal splnit hlavní povinnosti předmětu, či uspokojivě prokázat osvojení si základních dovedností, kompetencí a znalostí.

VOŠ Scholastika se připravuje na přechod k hodnocení užívaném terciární sférou v Evropském vzdělávacím prostoru, t.j. přidělením písmenné známky a její bodové hodnoty příslušného počtu kreditů dle stupnice ECTS. Tento kreditní systém umožní lepší kooperaci s budoucími zahraničními partnerskými školami, případné zapojení do mobilních programů a přiblíží VOŠ standardům terciárního vzdělávání v Evropském vzdělávacím prostoru.

Výměna by měla probíhat formou bilaterálních smluv se zahraničními školami. Tedy zejména recipročním vysíláním a přijímáním studentů podle konkrétních parametrů dohodnutým s partnery v zahraničí. Studentům bude umožněno nejen vycestovat a získat zkušenosti mimo ČR, ale počítáme také s uznáním předmětů a kreditů z výměnné školy, popřípadě individuální rozložení studijních povinností, tak aby studenti i po absolvování zahraničního pobytu mohli absolvovat program ve standardní době studia.

Pro stanovení kreditového hodnocení absolvované výuky se, kromě váhy předmětu v kvalifikační profilaci profese, zohledňuje i týdenní dotace kontaktní výuky a nároky na samostudium nebo domácí přípravu nezbytnou k naplnění požadavků na úspěšné absolvování předmětu a uspokojivé hodnocení. Týdenní hodinová dotace se ve studijním plánu uvádí ve tvaru: přednáška / seminář nebo praktické cvičení nebo ateliérová práce (karta předmětu). Ve studijním plánu je rovněž uveden počet kreditů, který je udělován za splnění předepsaných povinností a úspěšné absolvování daného předmětu.

Jsmo si vědomi náročnosti kreditního systému v podmínkách malé školy, například co se týče nutnosti vypisovat některé předměty i pro menší počet studentů. Tuto skutečnost však bohatě vyváží možnost volnějšího výběru a skladby předmětů, které studentům nabízíme, spolu s lepší kontrolou docházky a kontaktu studentů se školou.

Pro postup do vyššího ročníku je nezbytné, aby student získal hodnocení – zápočty, klasifikované zápočty a zkoušky ve všech povinných a jím vybraných povinně volitelných předmětech uvedených v učebním plánu pro daný ročník a zároveň dosáhl optimálně počtu 60 kreditů za školní rok. V případě, že z osobních nebo jiných závažných důvodů student nemůže dosáhnout tohoto požadovaného počtu, je stanoven pro zapsání do dalšího ročníku minimální počet 50 kreditů.

Pro připuštění k absolutoriu je nezbytné, aby student dosáhl součtu nejméně 180 kreditů za celou dobu absolvovaného studia.

Absolutorium

Absolutorium je závěrečnou zkouškou, ke které je student připuštěn po splnění všech předpokladů pro absolvování studijního programu. Způsob konání absolutoria se řídí zákonem č. 561/2004Sb. a vyhláškou MŠMT č. 10/2005 Sb. o vyšším odborném vzdělávání. Absolutorium se skládá z následujících částí:

- Zkouška z anglického jazyka (úroveň srovnatelná min. se standardem B2).
- Zaměrní Produktový design = Obhajoba absolventské práce v předmětu Vizuální komunikace – Design výrobků, teoretická zkouška z odborných předmětů Dějiny designu, Marketingová komunikace a práce s klientem + zkouška z anglického jazyka (úroveň srovnatelná min. se standardem B2)
- Zaměrní Grafický design = Obhajoba absolventské práce v předmětu Vizuální komunikace – Grafický design, teoretická zkouška z odborných předmětů Dějiny grafického designu, Marketingová komunikace a práce s klientem + zkouška z anglického jazyka (úroveň srovnatelná min. se standardem B2)
- Zaměrní Motion design = Obhajoba absolventské práce v předmětu Vizuální komunikace – Motion design, teoretická zkouška z odborných předmětů Dějiny pohyblivého obrazu, Marketingová komunikace a práce s klientem + zkouška z anglického jazyka (úroveň srovnatelná min. se standardem B2)

System kontroly kvality a podmínek studia

Vzdělávací program bude podléhat systému kontroly, který je založen jednak na samostatném orgánu Školské rady, dále na hospitacích a pravidelné průběžné kontrole ředitele školy při výuce i konzultacích pro přípravu na výuku a konečně na evaluačním šetření. Hospitace by měly probíhat zejména v rámci počáteční fáze existence akreditovaných programů a dále v pravidelných intervalech. Výsledkem této formy kontroly bude vypracovaná hodnotící zpráva ředitele školy pro Školskou radu. Ta tvoří vrcholný kontrolní orgán složený ze zástupců pedagogické rady, studentské rady, statutára školy a zřizovatele školy. Má možnost kontrolovat úroveň teoretické i praktické výuky a obecné podmínky studia na škole. Schází se minimálně jednou ročně a na základě svých zjištění může vydávat doporučující stanoviska. Klíčovým kontrolním mechanismem však zůstává přítomnost ředitele školy v rámci celého jejího fungování. Právě možnost neustálého kontaktu a dialogu jak s pedagogy, tak se studenty je základní myšlenkou školy, která má také přispět k systému kontroly kvality studia.

Učební plán

Název vzdělávacího programu	Kód a název oboru vzdělání											forma
Vizuální komunikace / Produktový design	82-41-N/18 Výtvarná a uměleckořemeslná tvorba											denní
Ročník	1.				2.				3.			
Období:	ZO		LO		ZO		LO		ZO		LO	
	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity
povinné předměty:												
Vizuální komunikace–Design výrobků *	1/2 KZ	4	1/2 KZk	5	1/2 KZ	4	1/2 KZk	5	1/2 KZ	4	1/2 KZk	5
Vizuální komunikace–Technologie prostorové tvorby	1/2 KZ	4	1/2 KZ	4	1/2 KZ	4	1/2 KZ	4			1/2 KZ	4
Dějiny designu *	2/0 Zk	4	2/0 Zk	4	2/0 Zk	4	2/0 Zk	4				
Marketingová komunikace a práce s klientem *	1/1 Z	2	1/1 KZ	3	1/1 Z	2	1/1 KZ	3				
Marketingová komunikace a agenda OSVČ									1/1 Z	2	1/1 KZ	3
Anglický jazyk *	0/2 Z	2	0/2 Z	4	0/2 Z	2	0/2 Z	4	0/2 Z	2	0/2 Zk	4
Ročníkový projekt			0/4 Zk	5			0/4 Zk	5				
Závěrečný projekt									0/8 Z	7	0/8 Kz	12
Technická kresba					0/3 Z	2	0/3 KZ	3				
Odborná praxe									0/20 Z	11		
povinně volitelné předměty:												
Vizuální teorie a kultura					2/0 Z	4	2/0 Zk	4				
Počítačová grafika pro 3D	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3				
Studijní kresba	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3				
celkem hodin:	18 h.		22 h.		23 h.		27 h.		15+20 h.		18 h.	
celkem kreditů:		20		31		26		38		26		28
volitelné předměty:												
Základy výtvarných technik	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3
Výběrový seminář	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3
Dějiny grafického designu	2/0 KZ	3	2/0 Zk	4	2/0 KZ	3	2/0 Zk	4				
Počítačová grafika pro 2D	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3

Název vzdělávacího programu	Kód a název oboru vzdělání											forma
Vizuální komunikace / Grafický design	82-41-N/18 Výtvarná a uměleckořemeslná tvorba											denní
Ročník	1.				2.				3.			
Období:	ZO		LO		ZO		LO		ZO		LO	
	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity
povinné předměty:												
Vizuální komunikace - Grafický design *	1/2 KZ	4	1/2 KZk	5	1/2 KZ	4	1/2 KZk	5	1/2 KZ	4	1/2 KZk	5
Principy vizuální komunikace	1/2 KZ	3	1/2 Zk	4	1/2 KZ	3	1/2 Zk	4			1/2 Zk	4
Dějiny umění (Světové umění od starověku po 19. stol.)	2/0 Zk	4	2/0 Zk	4								
Dějiny umění (Světové a české umění 20. a 21. stol.)					2/0 Zk	4	2/0 Zk	4				
Marketingová komunikace a práce s klientem *	1/1 Z	2	1/1 KZ	3	1/1 Z	2	1/1 KZ	3				
Marketingová komunikace a agenda OSVČ									1/1 Z	2	1/1 KZ	3
Dějiny grafického design *	2/0 KZ	3	2/0 Zk	4	2/0 KZ	3	2/0 Zk	4				
Anglický jazyk *	0/2 Z	2	0/2 Z	4	0/2 Z	2	0/2 Z	4	0/2 Z	2	0/2 Zk	4
Ročníkový projekt			0/4 Zk	5			0/4 Zk	5				
Závěrečný projekt									0/8 Z	7	0/8 Kz	12
Odborná praxe									0/20 Z	11		
povinně volitelné předměty:												
Vizuální teorie a kultura					2/0 Z	4	2/0 Zk	4				
Počítačová grafika pro 2D	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3				
Studijní kresba	0/3 Z	2	0/3 KZ	3								
celkem hodin:	20 h.		24 h.		19 h.		23 h.		15+20 h.		18 h.	
celkem kreditů:		22		35		24		36		26		28
volitelné předměty:												
Základy výtvarných technik	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3
Výběrový seminář	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3
Dějiny designu	2/0 KZ	3	2/0 Zk	4	2/0 KZ	3	2/0 Zk	4	2/0 KZ	3	2/0 Zk	4

Název vzdělávacího programu	Kód a název oboru vzdělání											forma
Motion design	82-41-N/18 Výtvarná a uměleckořemeslná tvorba											denní
Ročník	1.				2.				3.			
Období:	ZO		LO		ZO		LO		ZO		LO	
	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity
povinné předměty:												
Vizuální komunikace - Motion design *	1/2 KZ	4	1/2 KZk	5	½ KZ	4	1/2 KZk	5	1/2 KZ	4	1/2 KZk	5
Dějiny pohyblivého obrazu *	2/0 Zk	3	2/0 Zk	3	2/0 Zk	3	2/0 Zk	3				
Application design	1/2 Z	2	1/2 KZ	3	1/2 Z	2	1/2 KZ	3				
Výrazové prostředky videa - kamera	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3				
Počítačová grafika pro 3D – animace					0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3
Marketingová komunikace a práce s klientem *	1/1 Z	2	1/1 KZ	3	1/1 Z	2	1/1 KZ	3				
Marketingová komunikace a agenda OSVČ									1/1 Z	2	1/1 KZ	3
Anglický jazyk *	0/2 Z	2	0/2 Z	4	0/2 Z	2	0/2 Z	4	0/2 Z	2	0/2 Zk	4
Ročníkový projekt			0/4 Zk	5			0/4 Zk	5				
Závěrečný projekt									0/8 Z	2		12
Odborná praxe									0/15 Z	8		
povinně volitelné předměty:												
Vizuální teorie a kultura					2/0 Z	4	2/0 Zk	4	2/0 Z	4	2/0 Zk	4
Dějiny umění (Světové umění od starověku po 19. stol.)	2/0 Zk	4	2/0 Zk	4								
Dějiny umění (Světové a české umění 20. a 21. stol.)					2/0 Zk	4	2/0 Zk	4				
Počítačová grafika pro 2D	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3				
celkem hodin:	20 h.		24 h.		25 h.		29 h.		20+15 h.		12 h.	
celkem kreditů:		21		33		27		40		24		31
volitelné předměty:												
Základy výtvarných technik	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3
Výběrový seminář	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3
Dějiny grafického designu	2/0 KZ	3	2/0 Zk	4	2/0 KZ	3	2/0 Zk	4				

Dějiny designu	2/0 KZ	3	2/0 Zk	4	2/0 KZ	3	2/0 Zk	4	2/0 KZ	3	2/0 Zk	4
Studijní kresba	0/3 Z	2	0/3 KZ	3	0/3 Z	2	0/3 KZ	3				

Personální zabezpečení vzdělávacího programu - souhrnné údaje

Výuku na VOŠ Scholastika s.r.o. zajišťuje aktuálně 20 interních pedagogických pracovníků. Forma pracovní smlouvy: 4x - HPP, 15x - DPP, přepočteno: 5,5 úvazku. Naprostá většina pedagogů má VŠ vzdělání MgA., Mgr. nebo je uznávaným odborníkem ve svém oboru, nositelem titulu PhD. jsou tři pedagogové, několik dalších na titul PhD. v tuto chvíli aspiruje.

Personální zajištění výuky a charakteristika stálého pedagogického týmu

Pedagogický tým VOŠ Scholastika je složen ze špičkových odborníků a vysokoškolských pedagogů. Každý z nich působí na české umělecké nebo designérské scéně již delší dobu. Mezi pedagogy figurují laureáti prestižních ocenění jako je např. Czech Grand Design nebo Cena J. Chaluppeckého. Jejich práce v oblasti design patří mezi každodenně používané produkty, jejich díla jsou součástí veřejných i soukromých sbírek a jsou vystavovány jak v českých, tak zahraničních institucích.

Mezi pedagogy nalezneme též osobnosti, které založily a provozují vyhlášená designérská studia. Součástí týmu jsou zároveň odborníci na marketing, členové AČRA nebo pracovníci VVP AVU. Na výuce se vedle stálých pedagogů podílí i významní externí spolupracovníci.

Scholastika průběžně a velmi pečlivě monitorujeme současné umělecké i technologické trendy, proto mimo stálé pedagogické jádro pravidelně zve také hostující lektory, kteří své nové vize či aktuální relevantní poznatky studentům školy představují v početných workshopech.

Scholastika udržuje živé kontakty s mezinárodní scénou. Ve školním roce 2016/2017 byl pro studenty VOŠ Scholastika realizován např. typografický workshop se švýcarskými designéry ze studia AFRIKA, Curych (Florian Jakober a Michael Zehnder - www.afrika.to). Na půdě Scholastiky pro studenty dále přednášeli světoví designéři jako Sabine Marcelis (sabinemarcelis.com), Michael Anastassiades (michaelanastassiades.com), Elric Petit (www.big-game.ch), Lex Pott (www.lexpott.nl) aj.

Personální zabezpečení - interní - v pracovním poměru s úvazkem na VOŠ 0.7 a vyšším

Chod VOŠ Scholastika v současné době zabezpečují dvě osoby v zaměstnaneckém poměru na plný úvazek: ředitel MgA. Evžen Šimera, PhD. a zástupce ředitele MgA. Ondřej Brody.

Personální zabezpečení - interní - v pracovním poměru s úvazkem na VOŠ nižším než 0.7

Seznam stávajících pedagogů:

příjmení	jméno	Titul	vyučované předměty	hodin měsíčně	forma smlouvy
Mikulicová	Jitka	MgA.	Základy výtvarných technik 1+2	12	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)
Čapek	Jan	MgA.	Design výrobků 1+2	60	HPP / N
Činčera	Matěj	MgA.	Grafický design 1+2	60	HPP / N
Kloss	Jan	MgA.	Grafický design 1+2	60	HPP / N
Pošová	Johana	MgA.	Principy vizuální komunikace 1+2	12	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)
Strejček	Vladimír		Principy vizuální komunikace 1+2	12	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)

Šosová	Jitka	MgA.	Dějiny umění / Světové umění od starověku po 19. stol.	16	DPP (smlouva do 30.6.2018)
Ježková	Markéta	Mgr.	Dějiny umění / Světové umění od starověku po 19. stol.	10	DPP (smlouva do 30.6.2018)
Štěch	Adam	Mgr.	Dějiny designu 1+2	16	DPP (smlouva do 30.6.2018)

Pauknerová	Pavla	Mgr.	Dějiny grafického designu 1+2	16	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)
Hrodek	Dominik	PhDr.	Marketingová komunikace a práce s klientem 1+2	25	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)
Siebert	Petr	Ing.	Studijní kresba 1+2	25	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)
Pokorný	Radek		Počítačová grafika pro 2D 1+2	25	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)
Koucká	Anna	Mgr..	Anglický jazyk	25	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)
Veselská	Jindra	Mgr.	Dějiny umění / Světové a české umění 20. a 21. stol.	10	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)
Průchová	Andrea	Mgr.	Vizuální teorie a kultura	15	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)
Šimera	Evžen	MgA., PhD.	Výběrový seminář 1+2	8 (pouze výuka)	HPP / N
Elfmark	Ondřej	MgA.	Technologie prostorové tvorby 1+2, Technická kresba	30	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)
Machač	Tomáš	MgA.	Počítačová grafika pro 3D Alias 1	12	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)
Koreň	Martin	Ing.	Počítačová grafika pro 3D NX 2	12	DPP (smlouva do 30. 6. 2018)

Seznam pedagogů podílejících se na studijním programu zaměření Motion design

doc. Mgr. David Kořínek (předmět: Dějiny pohyblivého obrazu), výuka – 2 h./ týden – od roku 1998 působil jako pedagog na Mediálních studiích a žurnalistice Masarykovy univerzity v Brně, kde později založil a vedl studijní obor Digitální média. V současné době je vedoucím Ateliéru supermédií na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze. Čtvrt století spolupracuje s Českou televizí jako režisér publicistických a dokumentárních pořadů s kulturní tematikou. Je členem umělecké skupiny Rafani.

Mgr. Vít Zemčík (předmět: Motion design), výuka – 3 h./ týden – je absolventem Mediálních studií a žurnalistiky Fakulty sociálních studií Masarykovy univerzity v Brně, kde se specializoval na digitální média. Během studií pracoval jako grafický designér v České televizi, v letech 2013 až 2014 působil jako motion designer v londýnském studiu Mainframe, zde pracoval na spotech pro klienty jako Fox Sports, Virgin Media, MTV nebo Google. V současné době je motion designerem v pražském studiu Oficina.

MgA. Emil Gallík (předmět: Výrazové prostředky videa - kamera), výuka – 3 h./ týden – k je vystudovaným kameramanem, především je však zkušeným videomakerem zvládajícím jak celý technický výrobní řetězec, tak hned několik kreativních profesí. Jako režisér a kameraman spolupracuje jak s komerčními klienty, tak neziskovými organizacemi. Vzhledem ke svým jazykovým dovednostem je také častým hostem workshopů zaměřených na práci s videem.

PhDr. Dominik Hrodek (předmět: Marketingová komunikace), výuka – 2 h./ týden – jako marketingový konzultant a Deputy Managing Director agentury Dark Side pomáhá společností komunikovat a růst. Podílel se na definování a realizacích netradičních komunikačních strategií značek jako O2, SAS, PHILIPS, ČSOB, Coca-Cola, SPP, RWE, Nestlé nebo IBM. Mezi jeho projekty patří také Česko v datech či charitativní projekt Era pomáhá regionům. Je členem prezidia asociace reklamních agentur AČRA M.K. a současně ředitelem Českého institutu reklamní a marketingové komunikace. V letech 2000 až 2007 přednášel politickou a kulturní historii na FF UK v Praze. Ze semináře, který zde vedl, vznikla v roce 2006 výstava Pražské kavárny a jejich svět, jejíž byl komisařem. Autorsky se podílel také na stejnojmenné publikaci. Kurátorsky stojí za generační výstavou Globální mýty.

Mgr. Andrea Průchová (předměty: Vizuální teorie a kultura), výuka – 2 h./ týden – je zakladatelkou projektu Fresh Eye. V současné době dokončuje doktorský obor sociologie na FSV UK. Magisterský titul získala na FSV UK v oboru Elektronická kultura a sémiotika. V Národním filmovém archivu vede výzkumný projekt věnovaný dílu Laterny magiky a spolupracuje s Ústavem pro studium totalitních režimů. Vyučuje vizuální komunikaci na katedře žurnalistiky FSV UK a na uměleckých a komunikačních oborech britské univerzity v Praze Prague College. Do českého jazyka přeložila “Způsoby vidění” Johna Bergera a “Teorii obrazu” W. J. T. Mitchella. Zájem o oblast vizuálních studií rozvíjí dlouhodobou publikační a přednáškovou činností i prostřednictvím zahraničních výzkumů (Fulbright Alumni).

MgA. Johana Pošová (předmět: Principy vizuální komunikace - Fotografie), výuka – 3 h./ týden – je česká fotografka, hovořit však v kontextu její současné tvorby výhradně o fotografickém médiu je přinejmenším zavádějící, neboť jej často překračovala. V roce 2011 absolvovala vysokou školu uměleckoprůmyslovou v Praze a v roce 2012 a 2015 se zúčastnila stáží v Portugalsku a na Islandu. Svou tvorbu představila na velké řadě skupinových i samostatných výstav jak v Česku, tak v zahraničí.

Vladimír Strejček (předmět: Principy vizuální komunikace - Kresba), výuka – 3 h./ týden – v roce 2002 založil ilustrátorské studio DRAWetc, které za dobu své existence posbíralo řadu ocenění. Je spoluvůdcem módní značky UrbanLegend a pořádá komiksovou soutěž ARNAL ve spolupráci s Komiksfestem. V roce 2013 s Hanou Větrovcovou založil sérii kreslících kompetitivních akcí Raw Art Wrestling (RAW) a rok poté založil digitální komiksové nakladatelství Big Book Brotherhood.

Ing. Petr Siebert (předmět: Studijní kresba), výuka – 3 h./ týden – po studiu na Technické univerzitě v Liberci (obor plasty a vytváření) pracoval jako vývojový pracovník karosérií v podniku PIKAZ. V roce 1992 začal v široké oblasti designu působit samostatně a sbíral zkušenosti na stážích Škoda Auto Design. Od roku 2008 vyučuje na FDU ZU v Plzni a od roku 2012 na Katedře designu na VŠUP v Praze.

Mgr. Jitka Šosová (předmět: Dějiny umění), výuka – 2 h./ týden – je teoretičkou výtvarného umění. Vystudovala dějiny umění na Karlově univerzitě. V současné době studuje doktorské studium v oboru Teorie a dějiny výtvarného umění. Působí v lektorském oddělení Národní galerie, kde také působí jako asistentka ředitelky Sbírkou moderního a současného umění a věnuje se publikační činnosti.

Mgr. et Mgr. Markéta Ježková (předmět: Dějiny umění), výuka – 2 h./ týden – je teoretičkou výtvarného umění. V současné době studuje doktorský studijní program Ústavu pro dějiny umění Filozofické fakulty Univerzity Karlovy v Praze. Ve své kariéře se věnuje kurátorské, lektorské a publikační činnosti pro Národní galerii v Praze, Müllerovu vilu, Muzeum Kampa.

Mgr. Jindra Veselská (předmět: Dějiny umění), výuka – 2 h./ týden – je absolventkou magisterského programu Teorie a dějiny designu a nových médií na VŠUP. V současné době studuje doktorské studium na FSV UK v oboru Sociologie. Dlouhodobě se věnuje lektorské činnosti a působí v Oddělení vzdělávání a doprovodných programů pro veřejnost Národní galerie v Praze, kde se zaměřuje na vzdělávací programy pro střední školy a dospělé v oboru současného umění. Mimo to se také věnuje publikační činnosti.

Mgr. Adam Štěch (předmět: Dějiny Designu), výuka – 2h./ týden – se dlouhodobě zabývá designem, architekturou, módou a výtvarným uměním jako teoretik, novinář a kurátor. Absolvoval studia Dějin umění na FF UK v Praze a již 4 roky působí jako redaktor v časopise Dolce Vita. Je spoluzakladatelem kreativní skupiny OKOLO, s níž od roku 2009 realizoval již desítky publikačních a výstavních projektů v České republice i v zahraničí. Též je autorem řady textů o designu a

architektuře, které vychází v domácím i zahraničním tisku. Spolupracoval jak s deníky Lidové noviny, Mladá fronta Dnes, tak s časopisy Bel Mondo, Reflex, Art & Antiques, Esprit, Elle Decor nebo s prestižními světovými magazíny a blogy Wallpaper, Modernism, Damn, Cool Hunting, Domus, Architonic, Mark nebo SightUnseen. Dále spolupracoval s Phillips de Pury, CasaMollino, Gubi, Form, Design Museum Holon a dalšími. Autor ve svých projektech spolupracuje mimo jiné i s kurátory a designéry z Velké Británie, Itálie, Holandska, Švédska a USA. Adam Štěch byl také členem kurátorského týmu 25. ročníku Grafického Bienále Brno 2012 a externím členem klauzurní komise na VŠUP v Praze.

MgA. Tomáš Machač (předmět: Počítačová 3D grafika), výuka – 3h./ týden – je absolvent Fakulty umění a designu v Ústí nad Labem v oboru produktový design. Studoval zde bakalářské i magisterské studium, pod vedením Jana Čapka. Zaměřuje se především na produktový design a 3D softwary. Ve své práci upřednostňuje čistotu, jednoduchost, funkčnost a originalitu. Svou tvorbu prezentoval na řadě výstav, mezi nimi například na Prague Design Weeku. Je certifikovaným lektorem programu Alias Automotive.

Radek Pokorný (předmět: Počítačová 2D grafika), výuka – 3 h./ týden – dvacet šest let aktivně fotografuje, devatenáct let se věnuje profesionální postprodukci fotografií a ilustrací, jedenáct let grafickému designu a sedm let lektorování. Dva roky studoval Akademii současné fotografie, na Scholastice absolvoval pět semestrů grafického designu, jeden fotografie, dějin umění, dějin designu a multimedia. Fotografie a ilustrace pro výstavní a publikační účely připravoval pro Jana Híska, Adama Macháčka, Roberta V. Nováka, Petra Nikla, Ester Havlovou, Leica Gallery Praha, National Geographic, Reflex a další. Mezi jeho žáky patří nositelé ceny Czech Press Photo i profesionální fotografové z českých periodik. Jím graficky upravená publikace O čem sní získala hlavní cenu Fedrigoni Card Couture Awards 2017 – Das außergewöhnlichste Projekt.

MgA. Ondřej Elfmark (předmět: Technologie prostorové tvorby, Technická kresba), výuka – 3 h./ týden – absolvoval studium na VŠUP, v rámci kterého se zúčastnil studijního pobytu na Gothenburské univerzitě ve Švédsku. Získal třetí místo v soutěži Mladý obal (Kategorie do 30 let). Do roku 2016 působil jako lektor a asistent katedry designu na VŠUP. Je spoluautorem řady projektů v rámci ateliéru MUON.

Mgr. Anna Koucká (předmět: Anglický jazyk), výuka – 2 h./ týden – je studentkou magisterského studia Učitelství anglického jazyka a výtvarné výchovy na Karlově univerzitě, absolvovala dvousemestrální výuku na škole Scholastika (Malba, Kresba, Dějiny umění, Dějiny designu). Ze svých zkušeností z tříměsíční stáže v Liverpoolu a z tříměsíčního programu Erasmus (Diversity and Education, Teaching in Europe) v Brugách čerpá inspiraci dodnes. Zkoumá jazykové prostředky verbální komunikace (Sociolinguistics, Pragmatics). Ve své diplomové práci se nicméně zabývá komparací prostředků vizuálních, a to především ve fotografii a v hyperrealistické malbě. Pracuje několik let jako lektorka anglického jazyka ve stavební firmě VCES, zajímá se o pozemní stavitelství a architekturu.

MgA. Jitka Mikulicová (předmět: Základy výtvarných technik), výuka – 3 h./ týden – je známa svébytným a citlivým uvažováním v malířském médiu. Kromě malby pracuje také s objektem nebo sochou. Obecně je ve své práci otevřena různým materiálům a formálním strategiím. Figurální náměty obrazů zachycují mnohdy jí známé postavy. Prostupují jimi autorčiny vzpomínky z dětství, setkání s fotografickými alby, ale i sociálně problematická témata. Mikulicová je absolventkou Vysoké školy uměleckoprůmyslové, v rámci tohoto studia také absolvovala stáž u oceňovaného německého umělce Neo Raucha. Svou tvorbu prezentovala na řadě skupinových i sólových výstav.

MgA. Evžen Šimera Ph.D. (předmět: Výběrový seminář), výuka – 2 h./ týden – se vztahuje ke

konceptuálnímu myšlení především prostřednictvím malířských prostředků. Změnou jednotlivých parametrů malířského procesu nasvětluje proces vzniku uměleckého díla z nových, nečekaných úhlů, zřetelně pak vyvstávají vztahy řádu a náhody, nebo povrchu a hloubky. Důležitou referencí je práce amerického abstraktního expresionismu. Šimera vystudoval Akademii výtvarných umění v Praze a je absolventem doktorského programu na VŠUP. Vystavoval na významných přehlídkách především v rámci České republiky. Byl nominován na Cenu Jindřicha Chalupického a je laureátem Ceny kritiky za mladou malbu.

Mgr. Pavla Pauknerová Ph.D. (předmět: Dějiny grafického designu), výuka – 4 h./ týden – je doktorandkou na VŠUP v Praze, ve své dizertační práci se zabývá tématem zobrazování dat, informací a vědění. Zde také přednáší o grafickém designu a současných polohách designérské praxe. Souběžně působí v pražské pobočce aukční síně Sotheby's. Je absolventkou oborů Communications and Mass Media na University of New York in Prague a Dějiny a teorie designu a nových médií na VŠUP v Praze. Publikuje v časopisech Art + Antiques, Fotograf, Živel aj. V rámci výzkumného projektu NAKI spolupracuje při VŠUP v Praze na výstavní i publikační činnosti.

Materiální zabezpečení vzdělávacího programu – výukové prostory a dislokace, soupis specializovaných učeben, laboratoří a ateliérů

Scholastika sídlí na pražských Vinohradech, v těsné blízkosti Českého rozhlasu a perly brutalistní architektury - budovy Transgasu. Škola disponuje prostorami rozloženými na dvou podlažích budovy Římská 103/12, Praha 2.

Místnosti a jejich vybavení:

Učebna 1 (zaměření Produktový design) – plocha 86 m², sv. výška 3 m, vybavení – pracovní stoly pro 30 studentů, WiFi připojení, data projektor, počítači Mac27“, projekční plátno, židle pro 35 osob, úložné prostory pro studenty, skener formátu A4, laserová černobílá tiskárna

Učebna 2 (zaměření Grafický design) – plocha 48,5 m², sv. výška 3 m, vybavení – pracovní stoly pro 25 studentů, WiFi připojení, dataprojektor, počítač iMac 27“, projekční plátno, židle pro 30 osob, úložné prostory pro studenty, kreslicí tablety Wacom 2 kusy, skener formátu A3, laserová černobílá tiskárna, fotopozadí, záblesková světla Elinchrom 3 ks, klíčovací pozadí

Učebna 3 (využíváno všemi zaměřeními) – plocha 35 m², sv. výška 3 m, vybavení – pracovní stoly pro 20 studentů, WiFi připojení, dataprojektor, počítači Mac27“, projekční plátno, židle pro 25 osob, úložné prostory pro studenty

Pro nově akreditovaný obor Motion design budou adaptovány, vybaveny a kolaudovány nové prostory v budově Římská 103/12 o velikosti 200 m².

Dílna – plocha 37 m², sv. výška 3 m Dílna je postavena a vybavena dle návrhu dílenského asistenta MgA. Ondřeje Elfmarka a je pro svůj provoz schválena úřadem BOZP. Dílna je vybavena dílenským nábytkem, pracovními stoly a židlemi, dále stolním elektrickým nářadím, ručním elektrickým nářadím a ručním nářadím dle položkového seznamu v přílohách č. 1, 2 a 3

Kreslárna – plocha 72 m², sv. výška 3 m je vybavena stojany pro velkou figurální kresbu a malbu v počtu 25 kusů a 10 kusů stojanů pro menší formát, dále pracovními stoly a židlemi pro 35 studentů.

Počítačová laboratoř – plocha 31 m², je zřízena pro studenty obou zaměření, vybavení – 15x počítač iMac, 1x PC + LCD monitor, 1x skener A3, 5x pracovní tablet Wacom, síťová barevná

laserová tiskárna, audio vybavení (aktivní reproduktory), 3D tiskárna, všechny počítače jsou vybaveny softwaru Adobe Creative Cloud na 2D grafiku, dále softwarem Rhino 3D, Autodesk Alias, Autodesk Fusion 360 a Siemens NX pro 3D grafiku.

Knihovna – plocha 28,2 m², vybavena nábytkem, stoly a židlemi pro potřebu 20 studentů, 1x počítač iMac. Školní knihovna je postupně vybavována odbornou literaturou a časopisy z oblasti designu, vizuální kultury, dějin a současného umění, k dispozici je WiFi připojení. Knihovna nabízí přístup do elektronických databází a univerzitních knihoven typu Ebsco, Jstore, které nabízejí tisíce titulů odborné literatury a kde budou mít studenti možnost online číst texty vydávané např. MIT Press atd.

Kancelář pedagogů / sborovna – plocha 17,5 m², vybavena nábytkem, stoly a židlemi pro potřebu 6 pedagogů.

Kancelář studijního oddělení a vedení školy – plocha 17,5 m², vybavena nábytkem, stoly a židlemi pro potřebu vedení školy, studijní referentky a 2 pedagogů.

Kuchyňka – plocha 8 m², vybavena nábytkem, dvěma dřezy, 2 lednicemi, kávovarem a mikrovlnou troubou. Všechno vybavení je určeno pro možnost používání studenty

Společenská místnost – plocha 36 m², vybavena nábytkem, televizí a informačním systémem, stolkem s recepcí

Sociální zařízení – 1x toaleta pro imobilní občany, 2 x toalety pro pedagogy, 4 x toalety muži, 3 x toalety ženy + hygienická místnost

Materiální zabezpečení vzdělávacího programu – informační služby

Školní knihovna je průběžně vybavována odbornou literaturou a časopisy z oblasti designu, vizuální kultury, dějin a současného umění. Dále je průběžně vybavována potřebnými manuály a uživatelskými příručkami stejně jako WiFi připojením. Kapacita knihovny je 35 míst k prezenčnímu studiu. Knihovna je naplňována nákupem knih (investice cca 100.000 Kč v počátcích a přírůstky za cca 30 tis. Kč ročně), díky dobrým vztahům s vydavateli jako TranzitDisplay, Fra, Kant, ArborVitae a tiskaři TaPrint, je knihovna doplňována i z darů. Z knihovniho počítače jsou přístupné vybrané elektronické databáze a univerzitní knihovny typu Ebsco, Jstore, které nabízejí tisíce titulů odborné literatury a kde mají studenti možnost online číst texty vydávané např. MIT Press atd.

- Plocha knihovny / studovny: 28,2 m²
- Celkem publikací: 396 titulů
- Počet odebíraných titulů časopisů: 3
- Otevírací hodiny knihovny: každý všední den 10:00-18:00

Stručný popis informačního systému školy:

Pro interní komunikaci školy je využíván on line systém www.skolaonline.cz. Jeho prostřednictvím jsou studenti VOŠ Scholastika informováni o výuce, svém hodnocení a absenci. Pedagogové mohou systém využívat pro sdílení výukových materiálů.

Údaje o spolupráci

Studenti dostávají v průběhu svého studia příležitosti konfrontovat teoreticky i prakticky získávané dovednosti v prostředí vzdělávací instituce s profesionálním prostředím grafických i produktově

designových studiích. Scholastika při praktickém tréninku svých studentů spolupracuje s firmami. Aby absolvent uspěl v reálném životě, je potřeba, aby si vedle faktických znalostí a praktických dovedností osvojil také komunikační a sociální návyky. Scholastika navíc intenzivně rozvíjí možnosti širší mezinárodní spolupráce. Během výuky student postupným řešením praktických úkolů za pomoci jednotlivých předmětů projde všemi pracovními fázemi spojenými s profesí grafického, produktového nebo audiovizuálního designéra.

Škola aktuálně usiluje o zapojení do programu Erasmus+. Ve školním roce 2016/2017 požádala o udělení Erasmus Charter, který je pro participaci nutný. VOŠ Scholastika rovněž navázala spolupráci se Svazem průmyslu a dopravy, kde hledá nejlepší možné partnery pro praxe studentů.

Mezi potvrzené partnery pro zaměření grafický design patří renomovaná studia jako Studio Najbrt, Studio Advacedesign, Studio Dynamo-Design. Pro zaměření produktový design škola navázala partnerskou spolupráci se studií jako Studio SAD, Studiem Koncern a designérkou Annou Marešovou.

Rozvojové záměry školy, zdůvodnění společenské potřeby vzdělávacího programu

Zřízení VOŠ Scholastika se opírá o zkušenosti s organizací provoz unikátní vzdělávací platformy Scholastika s. r.o., která nabízí program v oborech výtvarného a užitého umění. Absolventům středních škol jsou nabízeny komentované prohlídky výstav profesionálních umělců, odborné workshopy, kurzy a přednášky v prostředí, kde se seznamují s reálně fungující scénou i širším kontextem českého současného umění a designu. Rozhodnutí pro zřízení VOŠ předcházelo tedy podrobné vyhodnocení potřeb trhu a potencionálních zákazníků. Hodnocení vycházelo ze znalosti a důsledné analýzy situace ve vzdělávání na uměleckých školách v ČR a opírá se o šetření prováděné v průběhu stávajících aktivit naší společnosti, které přináší reference o stavu nedostatečné připravenosti některých absolventů středních škol hlásících se na VŠ nebo o nedostačující možnosti dalšího rozvoje po absolvování zejména oborů středních škol s designérským a umělecko-řemeslným zaměřením.

Prioritou je využít princip VOŠ, tedy vzdělávání primárně orientované na prohlubování znalostí a dovedností osvojených na střední škole, zajišťující rozvoj praktických kompetencí a vědomostí vázaných na praxi každodenního uměleckého provozu a výkon náročných činností. Naší ambicí je vytvářet kvalitní alternativu s programovým zaměřením a personálním obsazením doplňující stávající nabídku gymnázií, SOŠ a VOŠ. Nabídkou jedinečného vzdělávacího programu vedeného renomovanými odborníky z praxe poskytneme možnost kvalitního a smysluplného studia, jehož cílem je zvyšovat šance k uplatnění absolventa na trhu práce nebo případně k úspěšnému přijetí na výběrové VŠ. Garantujeme výjimečnou nabídku pedagogů, kteří naplňují pečlivě sestavený vzdělávací program. Tito vybraní lidé studentům předávají reálné zkušenosti ze svého oboru. Stálí pedagogové, zvaní hosté, krátkodobé workshopy, praktické i teoretické předměty to vše reflektuje současný stav vzdělávání v uměleckořemeslných oborech a především potřeby studentů, absolventů i trhu.

Soulad se zásadami k zajištění bezpečnosti a ochrany zdraví studentů a pedagogů

Scholastika přihlíží k základním fyziologickým potřebám studentů, připravuje podmínky pro jejich zdravý a harmonický rozvoj, zajišťuje jejich bezpečnost a ochranu zdraví při vzdělávání na všech školských pracovištích. Poskytuje studentům, pedagogům a zaměstnancům nezbytné informace k zajištění bezpečnosti a ochrany zdraví, tak aby byly dodrženy podmínky provozu, hygieny, bezpečnosti a ochrany zdraví při teoretickém i praktickém vzdělávání a všech akcích školy, včetně zásad požární ochrany. Škola také zajišťuje dodržování ustanovení zákona č. 379/2005 Sb., v platném znění, o opatřeních k ochraně zdraví před škodami působenými tabákovými výrobky, alkoholem a jinými návykovými látkami. § 8, odst. 1, písm. b) řeší zákaz kouření ve vnějších a vnitřních prostorách školy, § 12, odst. 1, písm. g) řeší zákaz distribuce a konzumace alkoholických nápojů ve vnějších i vnitřních prostorách školy a zákaz jakékoliv aplikace či distribuce dalších návykových látek. Studenti jsou též poučováni o pravidlech chování člověka za mimořádných situací.

Zdůvodnění společenské potřeby vzdělávacího programu

V oblasti grafické tvorby a designu chybí v nabídce českých uměleckých škol terciárního vzdělání takto koncipovaný studijní program, který by přímo reagoval na prudký rozvoj dynamických formátů, interaktivních aplikací a celkem rozsáhlý prostor překotně se rozvíjejícího mediálního prostoru od obligátních titulků pro filmovou tvorbu přes encyklopedické aplikace, počítačové hry, muzejní nebo galerijní expozice až po pokročilé formy publicistiky.

Podmínky pro hodnocení a zabezpečení kvality vzdělávacího procesu

Nejvyšším statutárním orgánem školské právnické osoby je podle odst.1) § 130 zákona č.561/2004 Sb. ředitel VOŠ. Ředitel VOŠ podle § 164 zákona č.561/2004 Sb. rozhoduje ve věcech školské právnické osoby, nese odpovědnost za naplňování vzdělávacího programu, zajišťuje kontrolu nad jeho kvalitou a reportuje ministerské inspekci. Ředitel školy zřizuje jako svůj poradní orgán pedagogickou radu. S ní projednává všechny zásadní pedagogické dokumenty a opatření týkající se vzdělávací činnosti školy. Pedagogickou radu tvoří všichni pedagogičtí pracovníci školy.

Podle § 167 zákona č.561/2004 Sb. dále škola zřizuje školskou radu VOŠ. Školskou radu VOŠ zřizuje zřizovatel, ten stanoví počet jejích členů a vydá její volební řád. Školská rada zasedá pravidelně nejméně jedenkrát ročně. Ředitel VOŠ je povinen se zúčastnit zasedání školské rady na vyzvání jejího předsedy. Pravidla pro jednání školské rady popisuje jednací řád, který školská rada schválí na svém prvním zasedání. Školská rada na svém prvním zasedání zvolí také svého předsedu. Vymezení základních pravidel činnosti a soupis povinností školní rady VOŠ stanovuje § 168 zákona č.561/2004 Sb.

Podrobnosti vymezující působnost orgánů VOŠ dále stanoví Část patnáctá (§ 164–168) zákona č.561/2004 Sb.

Jako součást systému pro hodnocení a zabezpečení kvality procesů VOŠ každoročně zpracovává a MŠMT předkládá Výroční zprávu o činnosti školy, která obsahuje zejména základní údaje o škole a jejím vedení, údaje o školské radě, přehled oborů vzdělání a zaměření, které škola vyučuje v souladu se zápisem ve školském rejstříku, rámcový popis personálního zabezpečení činností školy, údaje o přijímacím řízení a následném přijetí ke studiu, údaje o výsledcích vzdělávání podle cílů stanovených vzdělávacími programy včetně výsledků závěrečných zkoušek, a absolutoríí, údaje o prevenci sociálně patologických jevů, údaje o dalším vzdělávání pedagogických pracovníků, údaje o aktivitách a prezentaci školy na veřejnosti a o výsledcích inspekční činnosti provedené Českou školní inspekcí, základní údaje o hospodaření školy, údaje o zapojení školy do rozvojových a mezinárodních programů, o zapojení školy do dalšího vzdělávání v rámci celoživotního učení, o předložených a školou realizovaných projektech financovaných z cizích zdrojů, údaje o spolupráci s odborovými organizacemi, organizacemi zaměstnavatelů a dalšími partnery při plnění úkolů ve vzdělávání.

V rámci budování zmiňovaného systému zajišťování a řízení kvality VOŠ bude postupně zavádět pravidelná vnitřní hodnocení hlavních a podpůrných procesů.

Vyjádření profesních sdružení a právnických osob

Vyjádření k možnosti udělení akreditace projektu VOŠ Scholastika

Jakožto vysokoškolský pedagog a aktivní profesionální designér a architekt bych rád vyjádřil podporu projektu VOŠ Scholastika. Při své pedagogické praxi (vedeme s kolegou Michalem Froňkem ateliér Designu produktů na VŠUP) se často setkáváme s nedostatečnou připraveností zájemců o studium designu na VŠUP. Design je velmi komplexní disciplína, a k jejímu zdárnému zvládnutí je potřeba celá řada znalostí, dovedností a talentů, a především schopnost racionálního uvažování. Nejlépe se nám osvědčují absolventi gymnázií, kteří prošli nezávislou výtvarnou přípravou - absolventi středních odborných výtvarných nám vyhovují málokdy.

Často se nám stává, že nepřijmeme adepta se zjevným výrazným talentem, kterému ale chybí základní řemeslné a technické dovednosti. Takovému studentovi v případě přijetí trvá několik semestrů, než nedostatky dožene a je schopen se plně zapojit do práce ateliéru. Do té doby bohužel v kolektivu negativně ovlivňuje tvůrčí atmosféru, která je pro úspěšný rozvoj studentů nejdůležitější. Takové nepřipravené talenty musíme s těžkým srdcem odmítnout a doufat, že se nevzdají a na příští talentové zkoušky se připraví komplexněji. Proto bychom velmi uvítali existenci vyšší odborné školy, která by se na náležité úrovni věnovala problematice designu a mohla přispět ke zvýšení úrovně adeptů na studium na vysoké škole.

Osobnost zakladatelů Scholastiky a její dosavadní úspěchy jsou dostatečnou zárukou budoucí kvalitní výuky poskytované VOŠ.

Doc. MgrA. Arch. Jan Němeček
Studio Olgoj Chorchoj
spoluvedoucí pedagog atelieru D III, na VŠUP

Petr Bosák
U Pohádky 367
164 00 Praha 6
DIČ / CZ8510190194
IČ / 88868842

Robert Jansa
U Kublova 1021/20
147 00 Praha 4
DIČ / CZ8507240159
IČ / 88813525

Scholastika,
vyšší odborná škola vizuální komunikace
Bubenská 1
Praha 7 – Holešovice
p. MgA. Evžen Šimera
t. 603 984 630,
e. info@scholastika.cz

VOŠ Scholastika

Věc:

**doporučení k akreditaci Scholastiky,
vyšší odborné školy vizuální komunikace**

Dobrý den,

Není jiná možnost než udělit Vyšší odborné škole vizuální komunikace – Scholastika státní akreditaci. V oboru grafického designu, co se systému výuky týče – je velmi mnoho mezer, které ignoruje většina funkčních státní škol, ať Vysokých či Středních. Proto je nutné vložit příležitost a důvěru do rukou Ondřeje Brodyho a Evžena Šimery, kteří se systematicky snaží tento stav úspěšně měnit. Není to pouze škálou informací se kterými se student Scholastiky setkává, ale i důraz na intuitivní chápání kontextu jako nutného celku pro tvorbu čehokoliv, ne nutně souvisejícího s grafickým designem. Jako absolventi VŠUP tímto prohlašujeme, že studovat Scholastiku je velmi přínosné a smysluplné.



MgA. Petr Bosák



MgA. Robert Jansa

VOŠ SCHOLASTIKA

může vytvořit zajímavou alternativu mezi českými ateliéry grafického designu.

1. Stále trvajícím a významným nepoměrem mezi poptávkou – nabídkou oborově vzdělaných absolventů (specialistů).
2. Schopnost Ondřeje Brodyho a Evžena Šimery zajistit kvalitně manažerské faktory a zázemí provozu VOŠ.
3. Kvalita pedagogů (aktivních designérů, oborových teoretiků a externích vedoucích workshopů) je srovnatelná s většinou oborových VŠ v ČR.

DOPORUČUJI

**TRANSFORMACI
VZDĚLÁVACÍ PLATFORMY
SCHOLASTIKA
NA VOŠ!**

Praha
3. 9. 2013
Lukáš Kijonka



KONCERN DESIGN STUDIO s.r.o.
U Šálkovny 174114
147 00 Praha 4

Jiří Příbyl +420 608 383 857
Martin Imrich +420 604 614 861
Lenka Straková +420 731 446 629

Scholastika, vyšší odborná škola vizuální komunikace
Bubenská 1
Praha 7 - Holešovice
p. M gA. Evžen Šimera · T. 603 984 630, E. info@scholastika.cz

V Praze, dne 23. 8. 2013

**Věc: Vyjádření studia Koncern k získání akreditace pro
Scholastiku, vyšší odbornou školu vizuální komunikace**

Dobrý den,

Byl jsem požádán, abych se vyjádřil k získání akreditace pro školu Scholastika, vyšší odborná škola vizuální komunikace a její nově otevřené obory Reklamní ilustrace a v rámci našeho oboru zejména Produktový design.

Jsem studio zabývající se průmyslovým designem více než 13 let. Kromě komerčních zakázek pro mezinárodní společnosti se pravidelně věnujeme i experimentálním konceptuálním projektům, které se pohybují na poli uměleckém a designem.

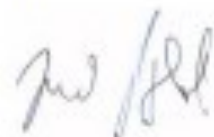
V rámci běžné práce studia se snažíme spolupracovat se studenty designu a poskytovat jim vzdělávací scénu. Ale protože se na trhu setkáváme s jistými mezerami ve kvalitě, zejména praktických zkušenostech studentů, máme na zřízení nového oboru Produktový design profesní zájem.

Koncept výuky, se kterým nás Evžen Šimera v rámci projektu Scholastika seznámil, mi připadá smysluplný zejména jako příprava na další vysokoškolské magisterské studium.

Velmi se nám líbí plánované úzké propojení výuky zprávi, spolupráce s předními českými designéry nejen v teorii, ale zejména v praxi. Studenti se budou moci aktivně zapojovat do práce a současného dění designu.

Vzhledem k velkému tlaku na praktické znalosti studentů bychom se i my jako studio byli vyzváni k nějaké formě podílení se na výuce, proto založení nových oborů vnímáme velmi pozitivně a získání akreditace doporučujeme.

S pozdravem,



M gA. Jiří Příbyl
za Koncern design studio.

Věc: doporučení k akreditaci Scholastiky, vyšší odborné školy vizuální komunikace

Dobrý den,

považuji pro svoji profesi za velký přínos vznik specializované školy na obory, které v současné době jsou na vzestupu a chybí jim pevný základ ve vzdělávacím systému.

Reklamní ilustrace je jedním ze dvou zaměření Scholastiky, a jako ředitel jediného ilustračního studia zaměřeného na servis pro reklamní účely v české republice, jsem už řadu let konfrontován s nedostatečně vzdělanými lidmi pro tento specifický druh "řemesla". Proto jsem se rozhodl podpořit vznik Scholastiky a aktivně se zapojit do učebního plánu. Proto bych ocenil, kdyby podpora školy nebyla jen ze stran odborníků ale i institucí které mohou tento progresivní projekt podpořit.

Vladimír Strejcek

Zakladatel a ředitel visual service studia DRAWetc.



© DRAWetc. graphic & design, s.r.o.
Myslí kolem 1912/9, 111 0 08 Praha 1

+420 224 936 332 | info@drawetc.cz | www.drawetc.cz

Ex Lovers

David Březina, Zuzana Kubíková
Bubenská 1
Praha 7

Díky tomu, že naše studio působí ve stejné budově jako Scholastika, sledujeme její fungování od samého vzniku. Scholastika měla od začátku smysluplnou koncepci. Při setkáních se zakladateli Scholastiky (Evženem Šimerou a Ondřejem Brodym) bylo vždy zřejmé, že fungování školy řeší systematicky a s jasnou vizí, jsou zapojeni do deního chodu školy a jejího praktického fungování, ale zároveň se nezcvrkli na byrokraty – sami jako aktivní tvůrci inspirují své studenty a dávají škole kredit.

Na konci letního semestru 2013 jsme měli čest účastnit se klauzur ateliéru grafického designu. Kvantita i kvalita prací a nasazení studentů i pedagogů byly příjemným potvrzením, že existence Scholastiky není zbytečná. Bylo zřejmé, že studenti i vyučující berou školu vážně, ne jako odpolední zájmovou besídku, ale jako systematickou přípravu v oboru.

Díky naší osobní zkušenosti se Scholastikou, která měla v minulosti formu kurzů pro veřejnost, pevně věříme, že budoucnost této vzdělávací platformy bude i v institucionální podobě VOŠ nadále zajišťovat vysoké kvality vzdělání v oboru volného i užitého umění, proto za naše studio podporujeme udělení státní akreditace.

Karty nově zaváděných předmětů

Název modulu / předmětu:	Vizuální komunikace - Motion Design	Kód modulu / předmětu:	MD
Rozsah výuky:	3 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 3 LO -5
Typ předmětu/ modulu:	povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	Mgr. Vít Zemčík		

Stručná anotace předmětu/modulu:

Studium předmětu spočívá především v praktickém osvojení práce s pohyblivým obrazem, ať už s videem nebo 2D a 3D animací. Student se naučí na různých žánrech (postprodukce videozáznamu, animovaná upoutávka, hudební video, reklamní spot, volná tvorba, pohyblivý obraz jako součást mobilní aplikace, design grafického rozhraní) a stopážích pracovat s vyprávěním pomocí vizuální zkratky. Důraz je kladen na dokonalé zvládnutí práce se stříhovými programy a následně postprodukcí a compositingem. Důležitým cílem výuky je naučit studenty vytvářet návrhy a realizace aplikací pro mobilní zařízení, především design grafického rozhraní a jeho animace.

Cíle předmětu/modulu:

Dovednosti: Absolventi detailně zvládnou práci s postprodukčními a compositingovými programy (Adobe Premiere, Apple Final Cut, Adobe After Effects,...).

Naučí se základy tvorby nebo užití zvukové složky jako nedílné součásti videa/animace/aplikace.

Osvojit si základy skriptování a programování mobilních aplikací.

Vědomosti: Student se naučí vnímat motion design jako dnes nezbytnou součást digitálního videa/filmu/aplikací a všeobecně vizuální kultury.

Kompetence: Absolventi se stanou odborníky na postprodukcí. To jim otevírá dveře do zábavního (film, televize) a reklamního průmyslu. Využití svých zkušeností naleznou v celé široké škále digitálního marketingu (web, sociální sítě, mobilní aplikace).

Obsah předmětu/ modulu:

1. rok

seznámení s postprodukčními aplikacemi Final Cut Pro X a Adobe After Effects

orientace v terminologii

specifika žánrů motion designu

tvorba storyboardu

základy animace

práce s časovou osou

práce s vrstvami

analýza případových studií

2. rok

začlenění hrané akce do postprodukčního řetězce

práce s náročnějšími nástroji compositingu Nuke a Blackmagic Fusion

color grading

práce se zvukem a jeho začlenění do motion designu

tvorba aplikací pro mobilní zařízení, micro motion design

základy skriptování a programování

3. rok

Zvládnutí kompletního produkčního a postprodukčního řetězce-práce na komplexních zadáních od ideje k finálnímu tvaru.

Doporučené postupy (metody) výuky:

Důraz je během výuky rozložen mezi zvládnutí profesionální práce s nástroji motion designera tak, aby byl schopen jak samostatně, tak týmové práce a teoretické znalosti současné vizuální kultury s důrazem na pohyblivý obraz.

Výuka je doplněna workshopy a přednáškami externistů z praxe.

Způsob ukončení předmětu:

ZO - klasifikovaný zápočet

LO - klauzurní zkouška

Hodnocení výsledků studentů:

Samostatné verbální a písemné obhájení semestrálních a klauzurních úkolů.

70% účast ve výuce.

Doporučená literatura:

Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design, Focal Press, 2015

Design Essentials for the Motion Media Artist: A Practical Guide to Principles & Techniques, Focal Press, 2010

Chad Perkins, After Effects, Nejužitečnější postupy a triky, CPRESS, 2011

Adobe Premiere Pro CS5, CPRESS, 2011

A Newbies Guide to Final Cut Pro X (Version 10.2): A Beginnings Guide to Video Editing Like a Pro

Jan Kučera, Stříhová skladba ve filmu a v televizi, AMU, 2016

Jiří Kubíček, Úvod do estetiky animace, AMU, 2004

Ivo Bláha, Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla, AMU, 2014

Název modulu / předmětu:	Dějiny pohyblivého obrazu	Kód modulu / předmětu:	DPO
Rozsah výuky:	3 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 3 LO -3
Typ předmětu/ modulu:	povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	doc. Mgr. David Kořínek		

Stručná anotace předmětu/modulu:

Předmět chápe motion design jako multidisciplinární obor na pomezí médií kinematografie, videa, animace a výtvarného umění a designu. Historie těchto médií je posluchači představena jako sada paralelních, vzájemně se ovlivňujících a prolínajících časových os (např. videoart a konceptuální umění počátku 70. let). Důraz je kladen především na současný vývoj a význam pohyblivého obrazu v současném umění a zábavním průmyslu.

Cíle předmětu/modulu:

Dovednosti:

Student předmětu se naučí aktivně pracovat s pojmy nezbytnými pro pochopení dějin a současného stavu pohyblivého obrazu. Naučí se orientovat v základní literatuře a pracovat s odborným textem.

Vědomosti:

Absolventi předmětu se budou orientovat v různých oblastech současné vizuální kultury s přihlédnutím k pohyblivému obrazu a budou znát její nejdůležitější kořeny a milníky.

Kompetence:

Student se naučí vnímat obor motion design v širších souvislostech. To mu umožní mimo jiné nahlížet na svoji práci nejen inovativně, ale i kriticky.

Obsah předmětu/ modulu:

ZO 2. ročník:

úvod do dějin kinematografie
počátky kinematografie po zvukový film
zvukový film a jeho rozvoj ve 20. a 30. letech 20. století
poválečný vývoj (kinematografie Hollywoodu a evropský film)
digitální kinematografie

LO 2.ročník:

digitální vizuální kultura
videoart
hudební video
reklamní spot
90. léta - nástup digitalizace v pohyblivém obrazu
multimédia a virtuální realita
quality tv
video v současném uměleckém provozu (archivní obrat, videoesej, post-internet)

Doporučené postupy (metody) výuky:

Předmět je vyučován prostřednictvím přednášek z vybraných kapitol dějin pohyblivého obrazu. Součástí výuky jsou projekce dobových filmů a videí, stejně jako relevantních výstav.

Způsob ukončení předmětu:

ZO – zkouška
LO – zkouška

Hodnocení výsledků studentů:

70% účast na přednáškách, odevzdání eseje a přednesení referátu (k zápočtu), složení zkoušky.

Doporučená literatura:

James Monaco: Jak číst film, Svět filmu, médií a multimédií, Albatros 2006
David Bordwell: Dějiny filmu, AMU Praha 2011
David Bordwell, Kristin Thompsonová: Umění filmu, Úvod do studia formy a stylu, AMU 2011
Petr Szczepanik, Nová filmová historie, Hermann & synové, 2004
Lenka Dolanová, Dialog s démony nástrojů – Steina a Woody Vasulkovi, AMU Praha 2011
Marta Filipová a Matthew Rampley, Možnosti vizuálních studií, Barrister & Principal 2008
Lev Manovich, The Language of New Media, MIT Press 2001
Andrew Darley, Visual Digital Culture, Routledge 2000

Název modulu / předmětu:	Application Design	Kód modulu / předmětu:	AD
Rozsah výuky:	3 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 2 LO -3
Typ předmětu/ modulu:	povinně volitelný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	Jan Mucska		
Stručná anotace předmětu/modulu:			
<p>Předmět spočívá v praktické aplikaci grafiky v závislosti na funkčnosti interaktivního designu s ohledem na konečného uživatele. Téma je realizováno formou prototypu. V rámci tvorby prototypu si studenti projdou následujícími fázemi vývoje. Studium potřeb konečného uživatele. Vytvoření konceptu prototypu. Grafické zpracování adekvátního rozhraní. Programování aplikační logiky ve vybraném programovacím jazyce. Revize konceptu projektu a jeho aktuálního řešení, zapracování nových poznatků. Definice dalších kroků nutných pro nasazení v praxi a návrh alternativních řešení.</p>			
Cíle předmětu/modulu:			
<p>Dovednosti: Absolventi získají schopnost připravit grafické podklady rozvržení rozhraní v grafických programech. Naučí se jak pomocí vybraného programovacího jazyka adekvátně propojit grafiku s logikou aplikace, přičemž navrhovaná grafika bude navržena tak aby podpořila srozumitelnost uživatelského rozhraní. Student získá teoretickou i praktickou zkušenost s průběhem realizace prototypu od koncepčního návrhu přes grafické zpracování funkčních prvku až po nezbytnou revizi procesu.</p> <p>Vědomosti: Student si prohloubí praktické zkušenosti použití 2d grafických bitmapových a křivkových programu. Student si rovněž osvojí základy programování ve vybraném jazyce, například obecně rozšířeného JavaScriptu nebo Processingu a jim podobných.</p> <p>Kompetence: Absolventi získají vzhled do přípravy komplexnějších projektů vyžadující mezioborové znalosti, které mohou použít při výrobě webových stránek, realizaci PC a mobilních aplikací, případně při vlastní tvorbě interaktivních projektů.</p>			
Obsah předmětu/ modulu:			
<p>1. rok: Grafické prvky v aplikačním designu Použití barev. Rozvržení prvků - grafický návrh Typy interakce a interaktivních prvků. Porovnání statické a interaktivní grafiky Základy HTML, CSS Studium ukázkových aplikací Návrh vlastní aplikace - zpracování v podobě HTML Základy scriptovacího jazyka (JavaScript, Postprocessing, ..) Podmínky a cykly Automatické získávání externích dat Tvorba pohyblivé grafiky Infoestetika a tvorba interaktivní infoestetické grafiky Práce na praktickém příkladech. Tvorba prezentace s ohledem na komerční standardy a použití</p> <p>2. rok: Studium složitější integrace aplikačního designu Návrh vlastního projektu Studium a zpracování uživatelských požadavků na vybraný typ aplikace Začlenění požadavků do projektu Seznámení se stavbou hardwarových zařízení a čidel (Arduino) Stavba jednoduchých reakčních automatů Konverze vstupních dat na počítačem zpracovatelnou informaci Práce na tvorbě projektu Reflexe vlastního procesu</p>			
Doporučené postupy (metody) výuky:			
<p>Důraz je během výuky rozložen mezi zvládnutí profesionálního zpracování projektu od konceptu přes prezentaci, praktické znalosti a sebereflexi. Výuka je doplněna workshopy a přednáškami externistů z praxe.</p>			
Způsob ukončení předmětu:			
<p>ZO - zápočet LO - klasifikovaný zápočet</p>			
Hodnocení výsledků studentů:			
<p>Samostatné verbální a písemné obhájení semestrálních a klauzurních úkolů. 70% účast ve výuce.</p>			
Doporučená literatura:			
<p>https://www.smashingmagazine.com, http://infosthetics.com/, https://www.w3schools.com/https://www.instructables.com/, http://codepen.io/, http://hackaday.com/, https://javascript.info/ https://processing.org/, https://github.com/</p>			

Název modulu / předmětu:	Výrazové prostředky videa – kamera	Kód modulu / předmětu:	KAM
Rozsah výuky:	3 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 2 LO -3
Typ předmětu/ modulu:	povinně volitelný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Emil Gallík		
Stručná anotace předmětu/modulu: Předmět seznamuje své posluchače se základy filmové řeči související s kamerou. Student se naučí základní terminologii a pravidlům, která musí umět využít při kolektivních a individuálních kamerových zadáních. Specifika záběru vzhledem ke stříhové skladbě. Cílem je zvládnout nejen kameramanské, ale i zvukařské techniky práce.			
Cíle předmětu/modulu: Dovednosti: Zvládnutí práce kameramana. Naučení stylistických, estetických a technických součástí kameramanské práce. Realita před kamerou jako jeden ze zdrojů postprodukčního procesu. Vědomosti: Přehled o nejrůznějších kameramanských postupech. Kompetence: Samostatná práce jak při exteriérových, tak studiových pracích. Kameraman jako soběstačný tvůrce.			
Obsah předmětu/ modulu: 1. rok: Základy filmové řeči Vyprávění kamerou Práce s tématem-námět, scénosled, literární scénář, technický scénář Sestavení storyboardu Velikosti a rakursy záběru Záběr jako součást stříhové skladby Motivické řady Technické parametry kamery Způsoby snímání zvuku Kamerová cvičení-exteriér Kamerová cvičení-studio 2. rok: Alternativní metody snímání-DSLR, mobil, dron Speciální technika - swiss jib, kamerová jízda, slidery, steadicam Realizace dlouhodobějších úkolů			
Doporučené postupy (metody) výuky: Orientace v základní terminologii, praktická cvičení v exteriérech a studiu, workshopy expertů na specializované techniky.			
Způsob ukončení předmětu: ZO - zápočet LO - klasifikovaný zápočet			
Hodnocení výsledků studentů: Minimálně 70% účast, zápočet-předprodukční příprava, storyboard, explikace projektu, zkouška-odevzdání a rozprava nad samostatnou prací-videem na dané téma a s odpovídající stopáží a způsobem zpracování.			
Doporučená literatura: Jerzy Plażewski: Filmová řeč, Orbis 1967 Lukáš Karvánek, Digitální kamery, AMU 2010 Francois Jost, Realita/Fikce - říše klamu, AMU 2006 Josef Valušiak: Základy stříhové skladby, AMU 2012 Linda Aronsonová, Scénář pro 21. století, AMU Praha 2015			

Název modulu / předmětu:	Počítačová grafika pro 3D – animace	Kód modulu / předmětu:	PG/3DA
Rozsah výuky:	3 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 2 LO -3
Typ předmětu/ modulu:	povinně-volitelný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Michal Cáb, PhD.		
Stručná anotace předmětu/modulu:			
Kurz 3D modelování pomocí zaměřený na práci v 3D programech, které se využívají v oblasti motion designu a animace (Blender, Maya). Nejprve se student seznámí se základním ovládním programů a vstoupí do 3D prostoru. Dále se studenti zaměří na modelování složitějších a propracovanějších objektů, jejich texturování, riggování, animování, svícení a renderování. Doplňkem pak bude možnost zaměřit se na programování a využití 3D animace v počítačových hrách či interaktivních instalacích.			
Cíle předmětu/modulu:			
Dovednosti: Student bude modelovat, mapovat, riggovat, nasvětlovat , rozpohybovat a renderovat 3D objekty. Vědomosti: Student se podrobně seznámí se softwary Blender a Maya, naučí se je používat a využívat pro své tvůrčí projekty. Kompetence: Absolvování předmětu umožní realizovat komplexní animované 3D projekty.			
Obsah předmětu/ modulu:			
Orientace v programu a 3D prostoru. Základy modelování, texturování. Riggování a animace. Tvorba prostředí a komplexnějších modelů a jejich mapování. Rozšíření znalosti nástrojů a zvýšení efektivity tvorby. Svícení scén. Základy postprodukce statických a animačních renderů (Adobe Photoshop, Adobe Premiere).			
Doporučené postupy (metody) výuky:			
Praktická cvičení demonstrováné na vzorových příkladech.			
Způsob ukončení předmětu:			
ZO – zápočet LO – klasifikovaný zápočet			
Hodnocení výsledků studentů:			
Požadavky pro hodnocení studenta stanoví garant předmětu vždy pro každý akademický rok před zápisem studentů. Bude vycházet z plnění jednotlivých zadání a dále zohlední míru a rozsah, v jakém si student osvojil dovednosti, kompetence a znalosti zmíněné v profilu absolventa.			
Doporučená literatura:			
www.blender.org www.autodesk.com			

Karty stávajících předmětů akreditovaného studijního programu Vizuální komunikace

Název modulu / předmětu:	Grafický design	Kód modulu / předmětu:	GD
Rozsah výuky:	3 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 3 LO -5
Typ předmětu/ modulu:	povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Jan Kloss, MgA. Matěj Činčera		
Stručná anotace předmětu/modulu: Záměrem studia je seznámit studenta s důležitými aspekty profese designéra. Součástí grafického vzdělání je příprava pro tvorbu corporate identity, práci s písmem pro layout časopisů, novin, knih, plakátů a jiných mediálních nosičů a základy vizuální komunikace.			
Cíle předmětu/modulu: Dovednosti: Absolventi zvládnou základy techniky práce v grafických programech AdobeInDesign, AdobePhotoshop, AdobeIllustrator. Vědomosti: Student bude mít dobrou orientaci ve vývoji dění v oblasti vizuálního umění, typografie, designu, schopnost argumentovat a obhajovat svoji práci na základě kritického hodnocení kontextu a různých strategií využívání veřejného prostoru. Kompetence: Student získá schopnost uspět v konkurenci v oblasti tvorby grafického designu, otevřenost široké škále vlivů a trendů v současném dění, schopnost pozitivně působit prostřednictvím vlastní práce a jejího dalšího intelektuálního rozvoje na kultivaci postavení grafického designu ve společnosti jako nedílné součásti svobodné kultury.			
Obsah předmětu/ modulu: Hlavní náplní výuky je postupné seznamování studentů s principy tvorby grafického designu v nejrůznějších polohách: - plakát, - grafická podoba knihy, - písmo, - principy budování corporate identity, - produkce časopisu atd. Výstupy by měly být výsledkem experimentu i praktických postupů v rámci daných médií. Dílenské workshopy a přednášky rozvíjejí témata z oblasti grafického designu a kontinuity aktuálního rozvoje tohoto oboru. Součástí studia je i crossover do jiných médií (jako je fotografie, ilustrace, malba, animace atd.), ovšem s vědomím gravitačního centra v grafickém designu.			
Doporučené postupy (metody) výuky: Hlavní metodou výuky je vytvoření komunikační platformy pro specifické semestrální úkoly. Studenti se proto budou účastnit nejen seminářů, ale zejména praktické ateliérové výuky, která má zajistit možnost rozvíjet jednotlivé dovednosti ve vzájemné diskusi. Výuku doplňují dílenské workshopy a přednášky na různá témata týkající se oboru.			
Způsob ukončení předmětu: ZO - klasifikovaný zápočet LO - klauzurní zkouška Konečným výstupem je veřejná prezentace vlastního projektu v rámci ateliéru a jeho obhajoba (nedílná součást celého studia s důrazem na budování schopnosti verbální prezentace a komunikace vlastního tvůrčího záměru).			
Hodnocení výsledků studentů: Hodnocení workshopů na základě dokončených semestrálních úkolů a klauzurní práce doplněno o ústní komentář výsledků. K absolvování předmětu je nutná minimálně 70% aktivní účast na hodinách a splnění všech úkolů vyplývajících z předmětu. Zohledněna bude také komunikace a aktivita na seminářích stejně jako osvojení si dovedností, kompetencí a znalostí souvisejících s náplní kurzu.			
Doporučená literatura: Jan Tschichold: Neue Typographie. Berlin : Verlag des Bildungsverbandes der deutschen Buchdrucker 1928. Ladislav Sutnar: Visual Design in Action. Praha: Argo 2003. František Muzika: Krásné písmo. Praha: Paseka 2005. František Storm: Eseje o typografii. Praha: Revolver Revue 2008. Rick Poynor: Typography now. London: Booth-Clibborn 1994.			

Název modulu / předmětu:	Design výrobků	Kód modulu / předmětu:	GD
Rozsah výuky:	3 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 3 LO -5
Typ předmětu/ modulu:	povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Jan Čapek		

Stručná anotace předmětu/modulu:

Zaměřením ateliéru je produktový design - design výrobků. Obor designu, který během několika posledních desetiletí rozšiřuje pole své aktivity klade na jednu stranu větší nároky na mladé tvůrce, na druhou stranu ale skýtá širší možnosti uplatnění a realizace. Studenti se mají možnost během studia dívat na problematiku produktu a průmyslové výroby z různých úhlů. Od technologické roviny výrobních a materiálových omezení, přes správné chápání funkce daného produktu v rámci firemního portfolia a marketingové strategie, dále k sociálně kritickému pohledu na výrobu a konzumní společnost a úlohu designéra v ní, až po hledání nových cest, konceptů a k čistě autorskému přístupu s uměleckým přesahem. Jedním z možných principů v rámci oboru bude zadávání maxima společných úkolů pro všechny ročníky. Student má tak nejlepší možnost konfrontace své práce a pracovního postupu s co největším počtem ostatních, hlavně vyšších ročníků. Forma konzultací bude vždy společná. Studenti prezentují vždy před celým kolektivem. Počítá se s třibením komunikačních, prezentačních schopností vzájemným hodnocením prací, jejich konstruktivní kritikou a analýzou. Studenti Designu výrobků komunikují se studenty Reklamní ilustrace a propojují svou práci svými znalostmi s schopnostmi při realizaci jednotlivých projektů.

Cíle předmětu/modulu:

Dovednosti:

Absolventi budou ovládat vybavení, přístroje a programy využívané při navrhování a kompletaci produktů v oblasti designu. Budou schopni prezentovat a komunikovat v odborné terminologii spojené s touto oblastí. Budou ovládat základy jednotlivých technologií, např. návrhy pro kov, dřevo, sklo, keramiku, plasty – lisování, a budou chápat, jaké detaily je možné použít, respektive co dovoluje technologie při navrhování. Absolventi budou schopni efektivně začleňovat nejnovější technologie, jako jsou 3D scanování a Rapid Prototyping do tvůrčího procesu.

Vědomosti:

Absolventi se budou orientovat v současném designérském diskurzu, dále v dějinách designu, trendových definicích, budou znát a chápat jednotlivé charakteristiky světových center designu.

Kompetence:

Absolventi budou schopni samostatně nebo v týmu vývojářů plnit požadavky technologického nebo koncepčního charakteru spojených s vývojem produktů. Budou schopni kreativně i prakticky řešit zadané úkoly s přihlédnutím k omezením vycházejícím ze sériové výroby. Jmenovitě pozice: „in house“ designér (tedy zaměstnanec pracující v rámci studia) nebo samostatně tvořící designér.

Obsah předmětu/ modulu:

1. rok – Úvod do základních technologií, seznámení s jednotlivými fázemi kreativního procesu, vztah k materiálům, postupům a omezením. Vazba dobrého designu na efektivitu výroby. Seznámení se základními nástroji potřebnými k práci designéra.
2. rok – Práce na zadaných úkolech, řešení zadaných úkolů, jak individuálních, tak práce v týmu. Rozvíjení schopností komunikace a prezentace. Prohlubování technologických znalostí, rozšíření znalostí nástrojů, postupů a designérských program (3D, Adobeatd.).
3. rok – Zvládnutí komplexnějších zadání. Cílem bude absolventa dovést k realizaci výrobku fungujícího ve všech oblastech, tedy od komunikace s klientem přes navrhování, realizaci až pro konečnou prezentaci.

Doporučené postupy (metody) výuky:

Cyklus přednášek profesionálů z oboru. Pravidelná a povinná účast studentů/ateliéru v mezinárodních soutěžích. Mezioborové workshopy a zadání v rámci školních ateliérů. Praktické cvičení za účelem perfektního zvládnutí současných pracovních nástrojů. Návštěvy firem za účelem získání přehledu o materiálech a technologiích. Návštěvy firem a z toho vyplývající znalost problematiky vztahu designér-klient (firma). Veřejné prezentace zaměřené na rozvíjení schopností prezentace a sebeprezentace.

Způsob ukončení předmětu:

ZO – klasifikovaný zápočet
LO – klauzurnízkouška

Hodnocení výsledků studentů:

Požadavky pro hodnocení studenta stanoví garant předmětu vždy pro každý akademický rok před zápisem studentů. Bude vycházet z plnění jednotlivých zadání a dále zohlední míru a rozsah, v jakém si student osvojil dovednosti, kompetence a znalosti zmíněné v profilu absolventa. Pro absolvování předmětu je vyžadována aktivní účast minimálně na 70 procentech hodin a splnění všech zadaných úkolů. Student během jednoho letního období vypracuje dva projekty od prvotního návrhu až po samotnou realizaci, tyto dva projekty je povinen po celou dobu konzultovat s vyučujícím.

Doporučená literatura:

Zdeno Kolesár – Kapitoly z dějin designu. Praha: VŠUP 2009.
Tereza Bruthansová – Český design 01. Praha: Prostor 2007.
Charlotte Fiell, Peter Fiell, 1000 Chairs. Berlin: Taschen 2013
www.designguide.cz, www.designboom.com, www.czechdesign.cz
časopisy Domus, Wallpaper

Název modulu / předmětu:	Dějiny grafického designu	Kód modulu / předmětu:	DGD
Rozsah výuky:	2 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 3 LO -4
Typ předmětu/ modulu:	Povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	Mgr. Pavla Pauknerová		
Stručná anotace předmětu/modulu:			
Cílem přednáškového cyklu není pouze představit studentům historické proměny typografie a grafického designu (a dalších souvisejících disciplín), ale také nastínit otázky a problémy, které tyto obory provázejí napříč časem a které rovněž spoluutvářejí jejich současné podoby. Cyklus proto nesleduje postupnou chronologickou návaznost v jednotlivých ročnících, ale je koncipován v příčných řezech, které umožňují ohledávat zkoumanou látku z různých hledisek a s proměňujícími se akcenty, tedy například zaostřit pozornost na průvodní teoretický diskurz, specifika jednotlivých médií, na technologické aspekty atd.			
Cíle předmětu/modulu:			
Dovednosti: Student si osvojí přehled o historickém vývoji grafického designu a typografie, zároveň bude schopen vlastní analytické a interpretační práce, která bude rozvíjena prostřednictvím semestrálních úkolů. Druhý ročník posílí aspect kritické práce s textem, třetí ročník zdůrazní schopnost klást otázky a diskutovat o tématech vázaných na současný stav oboru a na specifika jednotlivých specializací.			
Vědomosti: Po absolvování předmětu student získá základní orientaci v dějinách grafického designu od prehistorie po současnost; bude schopen rozpoznat charakteristické rysy klíčových hnutí a jejich představitelů (zejména v evropském a americkém kontextu) od roku 1850 po současnost; dokáže zasadit vývoj grafického designu a typografie do širších socio-kulturních souvislostí; rozpozná základní nástroje grafického designu, techniky a procesy.			
Kompetence: Získané poznatky bude student schopen uplatnit ve vlastní tvůrčí práci, kterou zároveň dokáže zařadit a vymezit v kontextu současné oborové topografie grafického designu, jejích rozličných podob a aspirací. Samostatná práce jak při exteriérových, tak studiových pracích. Kameraman jako soběstačný tvůrce.			
Obsah předmětu/ modulu:			
1. ročník: Cyklus představí základní chronologickou linii vývoje disciplíny od prehistorie až po současnost s důrazem na klíčová formativní období, zlomové momenty a výrazné osobnosti. Výuka bude také zaměřena na zkoumání typologie relevantních médií a žánrů (typografie, kniha, noviny, reklama, ilustrace, plakát, časopis, motion design, statistická vizualizace, web, rozšířená realita atd.). V rámci jednotlivých bloků bude pozornost věnována historickým sondám napříč časem, specifickým rysům a nárokům daného média, diskusím s odborníky, analytické a interpretační práci s konkrétním vizuálním materiálem atd.			
2. ročník: Uvažování o dějinách a vývoji grafického designu bude diskutováno s využitím úhelných textů, které historicky definovaly povahu oboru. Vybrány budou zejména texty samotných grafických designérů, formulované teze budou provázány s představením jejich tvorby a vztaheny ke znalostem, které student získali v prvním ročníku. Významná pozornost bude věnována také diskusím současným (nová média, společenská odpovědnost designéra, participativní design, kolektivní inteligence, kritická vizualizace aj.). Přednáška bude uspořádána chronologicky, historická východiska budou ale průběžně doplňována aktuálními reflexemi.			
Doporučené postupy (metody) výuky:			
Přednáška poloseminárního typu. Podstata výuky v prvním ročníku je výkladová; ve druhém ročníku je kladen důraz na čtení a interpretaci primárních i sekundárních textů, jejich zasazení do širšího kulturního a uměleckého kontextu; ve třetím ročníku budou diskuse formovány ve spolupráci s odborníky na dané oborové specializace.			
Způsob ukončení předmětu:			
ZO - klasifikovaný zápočet LO – zkouška			
Hodnocení výsledků studentů:			
Alespoň 70% účast na přednáškách a aktivita (40%), 4 semestrální úkoly (celkem 40%), absolvování zkoušky (20%).			
Doporučená literatura:			
Malcolm Barnard, Graphic Design as Communication, London: Routledge, 2005. Sean Hall, This Means This, This Means That: A User's Guide to Semiotics, London: Laurence King Publishing, 2012. Steven Heller, Design Literacy: Understanding Graphic Design, New York: Alworth Press 1997. Michael Johnson, Problem Solved: A Primer in Design and Communication, London and New York: Phaidon, 2002. Christian Leborg, Visual Grammar, New York: Princeton Architectural Press, 2006. Philip B. Meggs, Meggs' History of Graphic Design, London: John Wiley, 2005. Richar Hollis, Graphic Design. A Concise History, New York: Thames and Hudson, 2001. Roxane Jubert, Typography and Graphic Design. From Antiquity to the Present, Paris: Flammarion, 2006.			

Název modulu / předmětu:	Dějiny designu	Kód modulu / předmětu:	DD
Rozsah výuky:	2 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 3 LO -4
Typ předmětu/ modulu:	Povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	Mgr. Adam Štěch		
<p>Stručná anotace předmětu/modulu: Přednáškový cyklus provede studenty historií světového designu od jeho počátků v druhé polovině minulého století až po jeho nejaktuálnější dění. Jednotlivé lekce budou zaměřeny jak na výrazné proudy a styly, které ovlivnily nejenom design a architekturu, ale i volné umění, módu či grafický design. Skrze užité umění nahlédneme i do obecné teorie a historie výtvarného umění jako celku a fenoménu jeho vývoje a vlivů skrze moderní společnost. Celkový cyklus je rozdělen do tří let: 1. rok- Úvod do obecné problematiky, teorie, základní pojmy a počátek historie designu (interiérového, produktového, průmyslového, konceptuálního) kolem roku 1850 až počátek druhé světové války v roce 1939. 2. rok-Design druhé poloviny minulého století. Historický, ale i typologický a tématický přehled světového designu od roku 1940 do roku 1990.Nahlédneme do problematiky modernism a pozdějšího postmodernismu a jejich vývoje v mezinárodním měřítku. 3. rok - Současný design. Aktuální historie světového designu od roku 1990 do současnosti. Kromě samotné historie budou naznačeny obecné problémy jako publicistika designu, jeho vnímání v současné společnosti, kurátorství designu a celkový svět kolem tohoto oboru, který se stává v aktuální společnosti stále více reflektovaným.</p>			
<p>Cíle předmětu/modulu: Dovednosti: Student získá přehled o moderním designu a užitém umění a jeho poznání z odlišného úhlu pohledu, než je běžné. Záměrně budou přednášena i taková témata, která jsou často přehlížena a opomíjena. Vědomosti: Student se bude lehce a přehledně orientovat v historii moderního designu a jeho představitele bude bez problémů zařazovat do určitých stylových epoch. Kompetence: Znalosti budou pro absolventy důležité zejména k historické reflexi svého vlastního výtvarného díla a mohou být užitečnou motivací k dalšímu uměleckému vývoji a inspiracím.</p>			
<p>Obsah předmětu/ modulu: 1. rok: Pojem design, užité umění, základní literatura, teorie filozofie. Počátky - řemeslo, hnutí Arts and Crafts, Christopher Dresser, Secese, Vídeňské dílny. Počátky modernism - Německo, Bauhaus, Paříž, Art Deco, filozofie modernismu, napojení na architekturu, průmysl. Zlatá léta avantgardy – Nejvýznamnější předváleční představitelé, outsideři, umělecká centra versus periferie. 2. rok: Design a válka. Počátek poválečného avantgardního hnutí v Itálii. Americký poválečný design. Zlatá éra poválečného modernismu - Skandinávie, Itálie, Francie, Španělsko, Velká Británie, Německo, Polsko. Rozvoj průmyslového designu, Dieter Rams, fenomén Olivetti, druhý Bauhaus. Mezinárodní modernismus na okraji světa - Design v Jižní Americe, Mexiku, Austrálii, Japonsku. Design versus dekorace - alternativní proudy designérské tvorby - dekoratéri, dekadence, luxusní interiérový design, návrat řemesla. Krize modernismu - radikální design v Itálii, nástup postmoderny - Itálie, Velká Británie. Od postmoderny k názorové pluralitě - nová nastupující generace designérů ve Velké Británii a jejich položení základů pro současný design. 3. rok: Největší osobnosti a jména devadesátých let. Fenomén současného holandského designu. Nová poetika - současný francouzský design.Návrat řemesla-současný britský a americký design. Design a konceptuální umění. Nejnovější trendy a nejprogressivnější aktuální talenti. Design jako módní doplněk a trend napříč společností. Designérská publicistika - časopisy, blogy, knihy, vydavatelství. Kurátorství designu - současné výstavy, veletrhy a přístupy prezentace designu.</p>			
<p>Doporučené postupy (metody) výuky: Přednáška, jejíž součástí je také čtení dobových textů a společné návštěvy aktuálních výstav, stálých expozic moderního a současného umění a ateliérů umělců.</p>			
<p>Způsob ukončení předmětu: ZO - klasifikovaný zápočet LO – zkouška</p>			
<p>Hodnocení výsledků studentů: Alespoň 70% účast na přednáškách a aktivita (40%), 4 semestrální úkoly (celkem 40%), absolvování zkoušky (20%).</p>			

Doporučená literatura:

Jan Michl, Funkcionalismus, Design, Škola, Trh. Brno: Barrister & Principal 2012.

Phaidon Design Classics, Londýn: Phaidon Press 2006.

Penny Sparke, The Genius of Design, Londýn: Quadrille Publishing 2010.

Zdeno Kolesár, Kapitoly z dějin designu, Praha: Prostor 2000.

Charlotte Fiell, Peter Fiell, Design of the 20th Century. Kolín: Taschen 2005.

Jiří Pelcl, Design: Od myšlenky k realizaci, Praha: VŠUP 2013.

Marcus Fairs, Design 21. století. Praha: Slovart 2007.

Lexikon moderního designu, Praha: Slovart 2012.

Magdalena Droste, Bauhaus, Bauhaus Archiv, Kolín: Taschen 2002.

Design 20. století, Praha: Slovart 2012

Sergio Polano, Achille Castiglioni. Londýn: Phaidon Press 2013

Název modulu / předmětu:	Ročníkový projekt	Kód modulu / předmětu:	RP
Rozsah výuky:	4 hodiny / týden LO	Počet kreditů:	LO – 5
Typ předmětu/ modulu:	povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Jan Čapek, MgA. Jan Kloss, MgA. Matěj Činčera, Mgr. Vít Zemčík		
Stručná anotace předmětu/modulu:			
Tento předmět komplexně připravovuje studenty na jejich klauzurní (ročníkové) práce v jednotlivých ročnících. Povede studenty k vhodné volbě tématu i vyjadřovacího média. Formou individuálních schůzek s pedagogy a společných prezentací si studenti osvojí způsoby jak obhájit svou práci. Součástí předmětu bude seminář o psaní obhajoby ročníkového projektu.			
Cíle předmětu/modulu:			
Předmět dovede po praktické i teoretické stránce studenta k prezentaci ročníkového projektu v rámci jeho oboru. Důraz bude kladen nejen na zvládnutí a kvality projektu, ale také na práci se samotnou prezentací a prokázání nabytých dovedností, kompetencí a znalostí.			
Obsah předmětu/ modulu:			
Student pracuje na předem stanoveném zadání ročníkového projektu.			
Doporučené postupy (metody) výuky:			
Individuální konzultace, ateliérové schůzky, seminář, veřejné prezentace studentů.			
Způsob ukončení předmětu:			
LO – klauzurní zkouška			
Hodnocení výsledků studentů:			
Na základě odevzdaných a prezentovaných projektů a splnění všech náležitostí je student písemně ohodnocen a připuštěn do dalšího ročníku. Hodnocení dále zohlední míru a rozsah, v jakém si student osvojil dovednosti, kompetence a znalosti zmíněné v profilu absolventa.			
Doporučená literatura:			
Je specifikováno dle tematického zaměření konkrétního ročníkového zadání a adekvátního technologického řešení nezbytného pro jeho realizaci.			

Název modulu / předmětu:	Závěrečný projekt	Kód modulu / předmětu:	ZP
Rozsah výuky:	12 hodin / týden v LO	Počet kreditů:	LO – 12
Typ předmětu/ modulu:	Povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Jan Čapek, MgA. Jan Kloss, MgA. Matěj Činčera, Mgr. Vít Zemčík		
Stručná anotace předmětu/modulu:			
Tento předmět bude komplexně připravovat studenty na jejich závěrečnou práci v jejich oboru. Povede studenty k vhodné volbě finálního tématu i vyjadřovacího média. Formou individuálních schůzek s pedagogy a společných prezentací si studenti osvojí způsoby jak obhájit svou práci. Součástí předmětu bude seminář o psaní obhajoby závěrečného projektu a reakcí na oponentské posudky.			
Cíle předmětu/modulu:			
Předmět dovede po praktické i teoretické stránce studenta k úspěšnému završení studia na Scholastice - vyšší odborné školy vizuální komunikace (za předpokladu splnění všech náležitostí a povinné docházky).			
Obsah předmětu/ modulu:			
Student pracuje na předem stanoveném zadání závěrečného projektu.			
Doporučené postupy (metody) výuky:			
Individuální konzultace, ateliérové schůzky, semináře, veřejné prezentace studentů.			
Způsob ukončení předmětu:			
LS - státní závěrečná zkouška a absolutorium			
Hodnocení výsledků studentů:			
Na základě vystaveného a prezentovaného závěrečného projektu a splnění všech náležitostí je student písemně ohodnocen, získává diplom a je mu uznán titul Dis.			
Doporučená literatura:			
Je specifikováno dle tematického zaměření konkrétního zadání závěrečného projektu a adekvátního technologického řešení nezbytného pro jeho realizaci.			

Název modulu / předmětu:	Marketingová komunikace a práce s klientem	Kód modulu / předmětu:	MKPK
Rozsah výuky:	2 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 2 LO - 3
Typ předmětu/ modulu:	povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	PhDr. Dominik Hrodek		

Stručná anotace předmětu/modulu:

Předmět vybaví studenty znalostmi oblastí marketingové komunikace, public relations a masových médií, zprostředkuje mezioborové znalosti a dovednosti formující absolventy ve vyzrálou osobnost moderního světa, v němž je reklama a vlastní prezentace zásadním faktorem úspěchu. Předmět reaguje na potřeby porozumět světu marketingu, úspěšně se v něm (jako umělec) pohybovat a následně prezentovat sebe a svoji tvorbu. Poskytuje komplexní přehled teorií a praxí komunikačního průmyslu, jeho nástrojů a kanálů. Je zaměřen nejen na teoretické základy, ale především se snaží hledat praktické využití.

Součástí většiny témat bude vstup hosta z praxe (pracovník výzkumné agentury, novinář, kreativec, mediální plánovač apod.) Celý kurz je maximálně fokusován na praktické využití u studenta umělecké školy.

Kurz je koncipován jako cyklus přednášek, workshopů a praxe: Úvod do obecné problematiky reklamy a kreativní komunikace. Osobnosti a přístupy v marketingové komunikaci a reklamě. Teorie a praxe v budování značky. Agentury, kreativní kampaně a světové soutěže reklamy - exkurze do reklamní agentury a mediálního domu. Media a jejich fungování na trhu. Formování veřejného mínění a využití public relations k vlastnímu prospěchu. Reklamní formáty a jejich přehled a využití. Tvůrčí práce a vhodné využití komerčních formátů (plakát, blog, tisková zpráva, sociální sítě atd.) - praxe v médiích. Integrovaná strategie komunikace, efektivní využití kanálů a nástrojů v komunikaci. Plánování komunikace v médiích. Mediální chování a vystupování. Základy etiky a práva v reklamní oblasti - praxe v reklamní agentuře. Tvorba integrované kampaně pro neziskový projekt.

Cíle předmětu/modulu:

Dovednosti: Posluchač se bude orientovat v přístupech a nástrojích marketingové komunikace a reklamy. Dokáže vytvářet jednotlivé formáty a také jich jako umělecky zaměřený člověk využívat. Přímé dovednosti budou podpořeny přítomností řady odborníků a lidí z praxe na kurzech předmětu.

Vědomosti: Cílem předmětu je vybavit jeho posluchače znalostmi z komunikačního průmyslu a masových médií, znalostmi osobností doby minulé i přítomné, vhodnou literaturou a dalšími, především internetovými zdroji.

Kompetence: Získaných dovedností a vědomostí dokáže posluchač využít v praxi k vlastní prezentaci jako umělce nebo k další práci, například v kreativních týmech reklamních agentur, médií i na straně zadavatelů. Po skončení studia bude schopen zvolit, naplánovat a vytvořit vhodnou kreativní kampaň, v rámci daných cílů. Dokáže kriticky zhodnotit působení reklamní a mediální oblasti.

Obsah předmětu/ modulu:

Media a jejich fungování na trhu. Pohled do české mediální historie, několik portrétů významných novinářů, karikaturistů a mediálních tvůrců. Mediální obsah, funkční prvky a reklamní formáty – teorie a praxe. Co je reklama a kreativní komunikace. Základní pojmy a teorie marketingu. Co je značka a jak jí vytvořit a udržovat. Korporátní identita. Osobnosti a jejich přístupy (např. Kotler, Ogilvy, Saatchi). Kreativní workshop (tvorba na téma značka). Agentury a reklamní kampaně.

Kreativní reklamní soutěže a jejich specifika (např. Cannes, Portorož, Londýn, ADC). Exkurze do reklamní agentury a mediálního domu. Psychologie reklamy. Formování veřejného mínění a využití public relations k vlastnímu prospěchu, selfbranding. Tvůrčí psaní (blog, komentář, tisková zpráva, sociální sítě). Plakátová tvorba, billboard a jim podobné. Internetové stránky a bannery, videoobsah. Kreativní workshop (tvorba formátu na zadané téma). Praxe v médiích. Integrovaná strategie komunikace. Jak efektivně a sofistikovaně využít kanálů a nástrojů v komunikaci. Plánování komunikace v médiích. Mediální chování a vystupování (trénink). Zásah a měření efektivity kampaně v médiích. Přímý marketing. Etika, legislativa a právo (Základní normy, reprezentanti, RPR, postihy). Corporate social responsibility. Tvorba integrované kampaně pro zvolený neziskový projekt. Praxe v reklamní agentuře.

Doporučené postupy (metody) výuky:

Tematické přednášky s příklady (garant a pozvané osobnosti z oborové praxe), kreativní workshopy, exkurze, praxe v médiích a reklamní agentuře, samostatná tvorba na zadané téma.

Způsob ukončení předmětu:

ZO – zápočet

LO – klasifikovaný zápočet

Hodnocení výsledků studentů:

Vytvoření integrované kampaně na dané téma (ideálně uchazečem vybraný a oslovený neziskový projekt). Kromě samotného projektu hodnocení zohlední také míru a rozsah osvojení si zmíněných dovedností, kompetencí a znalostí.

Doporučená literatura:

Bednařík, Petr, Jirák, Jan – Köpplová, Barbara: Dějiny českých médií: od počátku do současnosti. Praha: Grada 2011.
Friedman, Thomas L.: Svět je plochý. Praha: Academia 2007. Isaacson, Walter: Steve Jobs. Praha: Práh 2011.
Karlíček, Miroslav, Král, Petr: Marketingová komunikace. Jak komunikovat na našem trhu. Praha: Grada 2011.
Keller, Kevin Lane: Strategické řízení značky. Praha: Grada 2007.
Klanten, Robert: Data Flow 1 - 2: Visualizing Information in Graphic Design. Berlin: Gestalten 2008.
Kopecký, Ladislav: Prezentace v marketingových komunikacích. Praha: Grada 2010.
Křížek, Zdeněk – Crha, Ivan: Jak psát reklamní text. Praha: Grada 2008.
Kotler, Philip: Marketing management. Praha: Grada 2013.
Malseed, Mark – Vise, David A.: Google Story. Praha: Pragma 2007.
McLuhan, Marshall: Jak rozumět médiím. Praha: Mladá Fronta 2011.
Neumeier, Marty: The Brand Gap. Praha: AnFas 2008.
Ogilvy, David: Ogilvy o reklamě. Praha: Management Press 2001.
Ogilvy, David: Vyznání muže reklamy. Praha: Management Press 1995.
Pricken, Mario: Creative Advertising. London: Thames & Hudson 2008.
Saatchi, Charles: My Name Is Charles Saatchi and I Am an Artoholic. London: Booth-Clibborn 2009.
Stoklossa, Uwe – Rempen, Thomas: Advertising: New Techniques for Visual Seduction. London: Thames & Hudson 2010.
Trampota, Tomáš – Vojtěchovská, Martina: Metody výzkumu médií. Praha: Portál 2010.
Zyman, Sergio: Konec marketingu, jak jsme jej dosud znali. Praha: Management Press 2008.
Webové stránky a přehledové časopisy: Adsoftheworld.com
Luerzer's Archive (www.luerzersarchive.net)

Název modulu / předmětu:	Marketingová komunikace a agenda OSVČ	Kód modulu / předmětu:	MK
Rozsah výuky:	2 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 2 LO -3
Typ předmětu/ modulu:	povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	PhDr. Dominik Hrodek		
Stručná anotace předmětu/modulu:			
<p>Předmět vybaví studenty znalostmi v oblasti využití marketingu na podporu vlastních služeb a produktů s cílem úspěšného podnikání v oboru designu a kreativní tvorby. Jeho hlavním cílem je proměnit studenta školy v osobu úspěšnou v praktickém podnikání, a to nejen jako Osobu samostatně výdělečně činnou, ale také pracující ve firmě nebo jakkoliv kontraktivně spolupracující. Zprostředkuje mezioborové znalosti a dovednosti formující absolventy ve vyzrálou osobnost moderního světa, v němž je marketing a znalost podnikání zásadním faktorem úspěchu. Předmět navazuje na předešlé oblasti marketingové komunikace a práce s klientem, kde si studenti všípili nejen marketingové a komunikační principy, ale také základy komunikace s klientem.</p> <p>Předmět nejen prohlubuje dovednosti vlastní komunikace, ale především poskytuje přehled o podnikání v ČR, nejen z pohledu povinností, které budoucí OSVČ čekají, ale také komerčních vztahů mezi podnikatelem a odběratelem služeb. Je zaměřen nejen na teoretické základy, ale především se snaží hledat praktické využití. Seznámí studenty také s daňovými a právními tématy. Součástí většiny témat bude vstup hosta z praxe (ředitelé společností různých velikostí, právník, daňový poradce, podnikatel...) Předmět je maximálně zaměřen na praktické využití u studenta umělecké školy.</p> <p>Marketingová komunikace a agenda OSVČ je zakončena zkouškou.</p>			
Cíle předmětu/modulu:			
<p>Dovednosti: Posluchač se bude orientovat v přístupech a nástrojích marketingové komunikace a podnikání v této oblasti. Dokáže odhadnout potenciál zakázky, vytvářet nabídky pro klienty, odprezentovat vlastní zkušenosti, znalosti a tvůrčí schopnosti, zpracovávat zakázky a vést vlastní podnikání.</p> <p>Vědomosti: Cílem předmětu je vybavit jeho posluchače znalostmi z oblasti kreativního podnikání i s ohledem na povinnosti podnikatele v ČR. Důraz bude tedy veden nejen na řízení projektů a klientských zakázek, ale také na daňové a právní témata.</p> <p>Kompetence: Získaných dovedností a vědomostí dokáže posluchač využít v praxi vlastního podnikání. Bude připraven na záměnu školního prostředí za prostředí volného konkurenčního trhu.</p>			
Obsah předmětu/ modulu:			
<p>Základy úspěšného podnikání Podnikání v České republice a EU Potenciál kreativního průmyslu, různé modely podnikání (startupy, rodinné firmy...) Modely komunikace i spolupráce s klientem/zaměstnavatelem Co znamená být OSVČ (daňově-právní oblasti) Získání zakázky a její vedení, vč. fakturace Jak si najít správný tým a spolupracovníky (HR minimum) Praxe ve firmě a prezentace pro klienta</p>			
Doporučené postupy (metody) výuky:			
<p>Tematické přednášky s příklady (garant a pozvané osobnosti z praxe). Kreativní workshopy. Exkurze. Praxe ve firmě. Samostatná tvorba na zadané téma</p>			
Způsob ukončení předmětu:			
<p>ZO – zápočet LO – zkouška</p>			
Hodnocení výsledků studentů:			
<p>Vytvoření nabídky pro konkrétní firmu. Kromě samotného projektu hodnocení zohlední také míru a rozsah osvojení si zmíněných dovedností, kompetencí a znalostí.</p>			
Doporučená literatura:			
<p>Bednařík, Petr - Jirák, Jan – Köpplová, Barbara: Dějiny českých médií: od počátku do současnosti. Praha: Grada 2011. Friedman, Thomas L.: Svět je plochý. Praha: Academia 2007. Halabrinová, Dagmar: Praktický průvodce podnikatele. Praha: Aprofitail 2016 Isaacson, Walter: Steve Jobs. Praha: Práh 2011. Karlíček, Miroslav – Král, Petr: Marketingová komunikace. Jak komunikovat na našem trhu. Praha: Grada 2011. Kopecký, Ladislav: Prezentace v marketingových komunikacích. Praha: Grada 2010. Kotler, Philip: Marketing management. Praha: Grada 2013. Malseed, Mark – Vise, David A.: Google Story. Praha: Pragma 2007. Ogilvy, David: Ogilvy o reklamě. Praha: Management Press 2001. Ogilvy, David: Vyznání muže reklamy. Praha: Management Press 1995. Saatchi, Charles: My Name Is Charles Saatchi and I Am an Artoholic. London: Booth-Clibborn 2009. Vance, Ashlee: Elon Musk. Praha: Jan Melvil publ 2015 Watt, James: Punkové podnikání. Proti všem pravidlům. Praha: Nakladatelství 65. pole 2017 Zyman, Sergio: Konec marketingu, jak jsme jej dosud znali. Praha: Management Press 2008.</p>			

Název modulu / předmětu:	Principy vizuální komunikace	Kód modulu / předmětu:	PVK
Rozsah výuky:	2 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 3 LO -4
Typ předmětu/ modulu:	Povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Johana Pošová, Vladimír Strejček		
Stručná anotace předmětu/modulu: Předmět umožní studentům orientaci v kontextu současné užitě kresby a umělecké fotografie (módní, produktové a portrétní) a práci se současným technologickým vybavením fotografa v ateliéru a v grafickém studiu. Praktické zkušenosti v oblasti technologie a zvládnání řemesla je podmíněno rozvíjením schopností přemýšlet a pracovat se světlem a využít ho při práci ve svůj prospěch. Důležitá je také orientace v současné umělecké i užitě fotografii a kresbě v komerčním provozu i v současném umění.			
Cíle předmětu/modulu: Dovednosti: Absolventi budou umět pracovat se studiovým vybavením, budou vedeni ke kreativnímu využívání možností současné fotografie a ilustrace. Vědomosti: Absolventi se budou orientovat v oblasti současné užitě i umělecké fotografie a ilustrace, to vše ve spojení s praktickými zkušenostmi. Kompetence: Po dokončení studia bude student schopen se věnovat profesionální dráze fotografa nebo se uplatnit na poli obrazového redaktora. Absolvent bude schopen využít svých znalostí v kontextu ostatních vyučovaných předmětů a bude prakticky připraven na práci zabývající se zpracováním obrazových materiálů.			
Obsah předmětu/ modulu: Celkový cyklus je rozdělen do tří let: 1. rok – Úvod do práce v ateliéru, osvojení si základních znalostí se zábleskovými světly, praktická schopnost využívat denního světla. Zaměření v praktických cvičeních na portrétní fotografii, zátiší, dále základy módní fotografie, základy dokumentaristiky, základy práce v exteriéru. Práce s počítačem, základy program Adobe Photoshop (dale rozvinuté v předmětu Adobe programy, který bude vyučovat Martin Odehnal, ČVUT). 2. rok – Rozvíjení praktických zkušeností, student budou pracovat na samostatných úkolech, student ibudou dostávat zadání práce vycházející z praxe, zpracování fotoeditorialu, vymyšlení konceptů vedoucích k finálnímu dojmu / vizuálnímu působení fotografie. Základní Photoshopové animace, vypracování Gifanimace. 3. rok – Studenti budou mít za úkol práci na třech větších samostatných úkolech, aplikovaných na ideu akreditovaného oboru. Fotografie tedy bude využita jako jeden z profesionálně zvládnutých pracovních postupů při realizaci absolventské práce. Studenti budou mít za povinnost vypracovat výstavní soubor, budou si moci zvolit vlastní námět, zpracování až po finální výstavu.			
Doporučené postupy (metody) výuky: Praktická cvičení doplněná teorií (teorie poukazovaná v praxi). Práce na projektech v ateliéru, exteriéru, návštěvy aktuálních výstav.			
Způsob ukončení předmětu: ZO – klasifikovaný zápočet LO – zkouška			
Hodnocení výsledků studentů: Minimálně 70% aktivní účast, splnění všech dílčích úkolů během semestru a vypracování závěrečného úkolu.			
Doporučená literatura: Roland Barthes, Temná komora. Praha: Fra 2014. Susan Sontagová, O Fotografii. Praha: Barrister & Principal, Paseka 2005. Walter Benjamin, Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti, in: Dílo a jeho zdroj, Odeon, Praha 1979 (str.17-45). André Bazin, Ontologie fotografického obrazu, in: Co je to film, ČSFÚ, Praha, 1979 (str. 13-19). Karel Císař, Co je to fotografie? Praha: Herrmann & synové 2004.			

Název modulu / předmětu:	Dějiny umění / Světové umění od starověku po 19. stol.	Kód modulu / předmětu:	DU/SU
Rozsah výuky:	2 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 4 LO -4
Typ předmětu/ modulu:	povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Jitka Šosová, Mgr. Markéta Ježková		
Stručná anotace předmětu/modulu:			
Předmět seznámí studenty s vývojem světového umění od starověku po 19. stol. Student by měl získat základní představu o dějinách umění z hlediska časové posloupnosti jejich vývoje, formálních, obsahových a technologických proměn, přičemž mu tyto znalosti budou sloužit jako inspirační orientace v jeho vlastní tvůrčí práci. Studenti se konfrontují s náročnou a specifickou problematikou architektury a výtvarného umění tak, jak se utvářely a rozvíjely od nejstarších dob. Výuka není omezena jen na základní fakta, ale zaměřuje se také na slohové, sociální, ikonografické, technologické a pojmové stránky umění. Studenti jsou upozorňováni na četné souvislosti mezi starým a moderním uměním.			
Cíle předmětu/modulu:			
Dovednosti: Po absolvování předmětu bude student umět definovat základní témata a pojmy světového umění od starověku po 19. století, získá praktické informace týkající se vývoje slohů a orientaci v základní literatuře, s níž se naučí pracovat. Vědomosti: Absolvovali předmětu účastníci zajistí základní orientaci v dějinách výtvarného umění, bude znát základní témata, pojmy a klíčové představitel uveřejněného období. Kompetence: Vědomosti získané během absolvování předmětu bude student schopen využít ve svých praktických výstupech, které bude umět nahlížet ze širší perspektivy. Vývoj umění mu poslouží také jako zdroj inspirace pro vlastní práci nebo naopak se díky těmto základním vědomostem bude schopen vyvarovat recyklování nápadů.			
Obsah předmětu/ modulu:			
období pravěku, starověku umění Egypta, Mezopotámie, Řecka a Říma, egejské a etruské umění počátek středověkého umění starokřesťanská, předbyzantská a byzantská díla příklady předrománského a románského umění - především Francie a české země gotický sloh - Francie, Německo a Itálie gotické umění v českých zemích od 30. let 13. století do husitských válek - příchod Petra Parléře do Prahy, lucemburská, korvín- ská a jagellonská doba, až po odeznění slohu na počátku 16. století renesanční umění v Itálii 15. a 16. století vývojové proměny renesance architektury, sochařství a malířství. barokní malba a architektura ve Francii, Španělsku, Nizozemí a Itálii (F. Borromini, G. Bernini) preromantismus, klasicismus, empír v malířství, klasicistní koncepce v české malbě na přelomu 18. a 19. století. romantismu J. L. David, J.A.D. Ingres, F. Goya, E. Delacroix, W. Turner akademický historismus v malířství 1. pol. 19. století Biedermeier - romantismus v absolutismu, neoromantismus, dekorativnost a sentiment verismus, symbolismus a secese, sochařství konce 19. století (A. Rodin), historická malba druhé poloviny 19. století v Čechách (M. Aleš, L. Marold) realismus. (G. Courbet, E. Manet, P. Cézanne, G. Seurat, H. Toulouse-Lautrec), naturalismus impresionismus a postimpresionismus (E. Degas, C. Monet, A. Renoir, C. Pissarro, V. van Gogh)			
Doporučené postupy (metody) výuky:			
Jedná se o kombinaci přednášky a semináře, v němž student přednese referát a napíše esej. Součástí výuky je také čtení dobových textů a společné návštěvy aktuálních výstav, stálých expozic moderního a současného umění a ateliérů umělců.			
Způsob ukončení předmětu:			
ZO – zkouška LO – zkouška			
Hodnocení výsledků studentů:			
70% účast na přednáškách, přednesení referátu (ke složení zápočtu), odevzdání eseje a absolvování zkoušky.			
Doporučená literatura:			
Antonín Matějček, Dějepis umění I-IV, Praha: Jan Štenc 1922-1929 Jose Pijoan, Dějiny umění I-VI, Praha: Knižní klub 1977-1980 Dějiny českého výtvarného umění I-II, Praha: Academia 1984-1989 J. Homolka a kol., Pozdně gotické umění v Čechách, Praha: Odeon 1978. Le Goff J., Kultura středověké Evropy, Praha: Odeon 1991. Petr Wittlich, Česká secese, Praha: Odeon, 1982. Lada Hubatová-Vacková, Tiché revoluce uvnitř ornamentu, Praha: VŠUP, 2011.			

Název modulu / předmětu:	Dějiny umění / Světové a české umění 20. a 21. Století	Kód modulu / předmětu:	DUI/AT
Rozsah výuky:	2 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 4 LO -4
Typ předmětu/ modulu:	Povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	Mgr. Jitka Šosová, Mgr. Jindra Veselská		
Stručná anotace předmětu/modulu:			
Kurz seznámí studenty s tématy, myšlenky a koncepty moderního umění. Moderní a současné umění je zasazeno do širšího společensko-kulturního rámce. Prostředkem k tomu je nejen interpretace děl z řady hledisek (formální, významové, teoretické, historické, etc.), ale také úzké propojení přednášek se seminářem, v jehož rámci jsou čteny nejdůležitější dobové texty. Student tak může nahlédnout dobové intence a ideje a porovnat je se soudobým pohledem na diskutované problémy. Vzhledem ke značné šíři záběru se přednášky spíše zaměří na vysvětlení základních principů a teoretického zázemí než na informačně vyčerpávající přehled. Přednášky jsou kombinovány se seminářem, v němž je kladen důraz na čtení základních textů, rozbor jednotlivých děl a diskutování klíčových otázek.			
Cíle předmětu/modulu:			
Dovednosti: Po absolvování předmětu bude student umět definovat základní témata a pojmy z oblasti světového umění 20. a 21. století, získá praktické informace týkající se institucionální struktury, orientaci v základní literatuře, s níž se naučí pracovat. Vědomosti: Absolvování předmětu účastníkovi zajistí základní orientaci v dějinách moderního a současného umění, bude znát základní témata, pojmy a klíčové představitele uvedeného období. Kompetence: Vědomosti získané během absolvování předmětu bude student schopen využít ve svých praktických výstupech, které bude umět nahlížet ze širší perspektivy. Vývoj umění mu poslouží také jako zdroj inspirace pro vlastní práci nebo naopak se díky těmto základním vědomostem bude schopen vyvarovat recyklování nápadů.			
Obsah předmětu/ modulu:			
Úvod – základní literatura, časopisy, weby, databáze, proměny institucionálního rámce, významné galerie a muzea, vymezení základních pojmů. Poválečná situace, přesouvání uměleckého centra. Pop art v USA versus nový realismus ve Francii. Brusel 58 a fenomén světových výstav v 60. letech (Montreal, Ósaka), prehistorie nových médií (kinetismus, Laterna magika, kinoautomat, diapolyekran, polyvize). Pokračování abstraktivistických tendencí, konstruktivní tendence a Nová figurace (malířství, sochařství). Fotografie (v ČSR Sudek), typografie, design (v ČSR Sutnar a družstevní práce) Akční umění – happening, events, performance. Land art a Body art. Šmidrové, Křížovnická škola a underground; Akce, performance, happening (v ČSR Knížák, Štembera, Mlčoch, Miler, Kovanda, Ságlová, Valoch, Kafka, Havlík aj.). Minimalismus a dematerializace umění: zrod konceptuálního umění. Situace v 70. a 80. letech, neoficiální scéna, nástup postmoderny (skupina Tvrdohlaví). Postminimalismus a Arte Povera. Otázka materiálů v umění 20. století. Transformace české scény v 90. letech. Cena Jindřicha Chaluppeckého, proměna galerijní mapy, vznik nových uměleckých center, významné výstavy. Site specific art, prostorové instalace, průniky umění a architektury ve světě i u nás. Objekt a instalace počátku 90. let, Postmoderna – ustavení v architektuře, základní pojmy, kritika zobrazení, Neue Wilde, Transavantgarda. Nová média. Videoart ve světě od 60. let do současnosti, postkonceptuální tendence, sociální obrát, nenápadné tendence, videoart, dokumentární obrát aj. Aktivistické umění. Institucionální kritika. Gender, feministické umění, umění menšin. Umění od 90. let do současnosti, vybrané osobnosti a výstavy. Proměny role umělce a kurátora.			
Doporučené postupy (metody) výuky:			
Jedná se o kombinaci přednášky a semináře, v němž student přednese referát a napíše esej. Součástí výuky je také čtení dobových textů a společné návštěvy aktuálních výstav, stálých expozic moderního a současného umění a ateliérů umělců.			
Způsob ukončení předmětu:			
ZO – zkouška LO – zkouška			
Hodnocení výsledků studentů:			
70% účast na přednáškách, přednesení referátu (ke složení zápočtu), odevzdání eseje a absolvování zkoušky.			

Doporučená literatura:

Nicos Stangos, *Concepts of Modern Art. From Fauvism to Postmodernisms*, London: Thames and Hudson 1977.
Edward Lucie-Smith, *Artoday. Současné světové umění*, Praha: Slovart 1999.
David Hopkins, *After Modern Art 1945–2000*, Oxford: Oxford University Press 2000.
Amelia Jones (ed.), *A Companion to Contemporary Art since 1945*, London: Blackwell Publishing 2006.
Hal Foster – Rosalind Krauss – Yve-Alain Bois – Benjamin H. D. Buchloh, *Umění po roce 1900. Modernismus, antimodernismus, postmodernismus*, Praha: Slovart 2007. Ingo F. Walter (ed.), *Umění 20. století*, Praha: Slovart 2004.
Amy Dempseyová, *Umělecké styly, školy a hnutí*, Praha: Slovart 2002. Karel Císař – Terezie Petišková, *Dějiny umění 12*, Praha: Euromedia Group 2002. Anděla Horová (ed.), *Nová encyklopedie českého výtvarného umění I. a II. díl*, Praha: Academia 1995.
Taťána Petrasová – Helena Lorenzová (eds.), *Dějiny českého výtvarného umění (IV/1) 1890/1938*, Praha: Academia 1998.
Taťána Petrasová – Helena Lorenzová (eds.), *Dějiny českého výtvarného umění (IV/2) 1890/1938*, Praha: Academia 1998.
Jiří Ševčík – Pavlína Morganová – Dagmar Dušková (eds.), *České umění 1938–1989: programy, kritické texty, dokumenty*, Praha: Academia 2001. Rostislav Švácha – Marie Platovská (eds.), *Dějiny českého výtvarného umění (V) 1939/1958*, Praha: Academia 2005. Anděla Horová (ed.), *Nová encyklopedie českého výtvarného umění – Dodatky*, Praha: Academia 2006.
Rostislav Švácha – Marie Platovská (eds.), *Dějiny českého výtvarného umění (VI/1) 1958/2000*, Praha: Academia 2007.
Rostislav Švácha – Marie Platovská (eds.), *Dějiny českého výtvarného umění (VI/2) 1958/2000*, Praha: Academia 2007.
Jiří Ševčík – Pavlína Morganová – Terezie Nekvindová – Dagmar Svatošová (eds.), *České umění 1980–2010. Texty a dokumenty*, Praha: VVP AVU 2011.

Název modulu / předmětu:	Studijní kresba	Kód modulu / předmětu:	SK
Rozsah výuky:	3 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 2 LO -3
Typ předmětu/ modulu:	povinně-volitelný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	Ing. Petr Siebert		
Stručná anotace předmětu/modulu:			
Cílem předmětu je prohloubit u studentů znalosti a dovednosti v designérské kresbě a pěstovat v nich kreativní myšlení. Studenti na hodinách zpracovávají zadané téma a své nápady musí vyjádřit srozumitelnou a atraktivní kresbou.			
Cíle předmětu/modulu:			
Dovednosti: Absolventi budou chápat kresbu a umět ji využívat v současném kontextu užitého umění. Budou moci aplikovat manuální schopnosti doplněné ideovou invencí na další předměty a podněty oboru reklamní ilustrace. Vědomosti: Absolventi budou mít osvojené medium kresby jako jeden z možných nástrojů současné vizuální komunikace. Kompetence: Absolventi budou moci pracovat v oblasti reklamních agentur, vydavatelství knih a časopisů, studiích produktového designu nebo módního návrhářství, inspirace pro vlastní práci nebo naopak se díky těmto základním vědomostem bude schopen vyvarovat recyklování nápadů.			
Obsah předmětu/ modulu:			
Studenti si osvojí nebo prohloubí základní nástroje kresebného převodu trojrozměrné reality do plochy. Bude se tak dít skrze techniky: kresba uhlím, pastelem, tuší, tužkou, fixem, elektronickou podobou (prostřednictvím tabletu) a zvládnutím programů Adobe Illustrator a Corel Draw. Zároveň se rozvíjí kreativnější způsob kresebného myšlení – imaginace, která nemusí být závislá pouze na čistě studijním převodu.			
Doporučené postupy (metody) výuky:			
Praktická cvičení, práce na projektech v ateliéru, exteriéru, návštěvy aktuálních výstav, workshopy odborníků zaměřené na specializované formy využití kresby.			
Způsob ukončení předmětu:			
ZO – zápočet LO – zkouška			
Hodnocení výsledků studentů:			
Minimálně 70% účast ve výuce a odevzdání všech prací, na kterých se pracovalo během daného období.			
Doporučená literatura:			
Margaret Davidson, Contemporary Drawing: Key Concepts and Techniques, Londýn: Watson-Guptill, 2011. Vladimír Kokolia, Slovník Grafiky 2, Praha: AVU 2008. Emma Dexter, Vitamin D: New Perspectives in Drawing, Londýn: Phaidon Press; 2005. Josef Zrzavý, Anatomie pro výtvarníky, Praha: Avicenum, 1977. Mick Maslen, Jack Southern, The Drawing Projects: Exploration of the Language of drawing, Londýn: Black Dog Publishing, 2011.			

Název modulu / předmětu:	Vizuální teorie a kultura	Kód modulu / předmětu:	VK
Rozsah výuky:	2 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 4 LO -4
Typ předmětu/ modulu:	povinně-volitelný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	Mgr. Andrea Průchová		
Stručná anotace předmětu/modulu:			
<p>Přednáškový cyklus seznamuje studenty se základními tématy a problémy disciplíny studia obrazu a soudobé vizuální kultury. Prostřednictvím praktických ukázek, kritické analýzy, společné diskuze, workshopů, moderované četby a návštěvy galerijních expozic nabízí setkání s významnými fenomény současné vizuální a populární kultury. Předmět poskytuje ucelený přehled o základních teoretických koncepcích přístupu k obrazu s přesahy do oblasti dějin umění, sémiotiky, postmoderní filosofie a studia nových médií. Teoretická rovina výuky je doplněna o úvodní vhléd do metodologie vizuální analýzy. První rok výuky předmětu je zaměřen na vybudování základního teoretického a myšlenkového aparátu ke studiu, k čemuž kromě přednášek vede také četba ukázek ze základní literatury a workshopy napomáhající přímé aplikaci zvolené teorie na menších tvůrčích projektech studentů. Obraz je nahlížen prostřednictvím své společenské role v západních dějinách. Intenzivně je diskutována doba modernizace společnosti a vznik technologických obrazů. Výrazná část druhého semestru je věnována problematice veřejného prostoru a obrazu. Druhý rok předmětu prohlubuje teoretické znalosti studenta, zabývá se studiem filosofických koncepcí 2. poloviny 20. století (zejména strukturalismus, poststrukturalismus), kulturními studii a teoriemi kyberprostoru a hyperreality.</p>			
Cíle předmětu/modulu:			
<p>Dovednosti: Student je schopen kriticky dekonstruovat a interpretovat vizuální reprezentace pocházející z různých oblastí současné vizuální kultury (z médií, uměleckého kontextu, politické či reklamní komunikace). Student rozumí propojení mezi projevy historické a současné vizuální kultury s politickým, společenských a technologickým kontextem doby. Student dokáže představené teoretické koncepty kriticky aplikovat na vlastní projekty v rámci studijního blogu.</p> <p>Vědomosti: Student disponuje přehledem základní oborové literatury k oblasti studia obrazové kultury, s níž se seznámil prostřednictvím samostatné či moderované četby a na základě absolvovaných přednášek. Základní teoretický rámec je pro něj rozšířen o základy filosofie médií, kritické teorie a kulturních studií. Student je též na základní rovině seznámen s metodologií vizuální analýzy obrazových sdělení.</p> <p>Kompetence: Student je schopen získané poznatky uplatnit pro kritickou reflexi vlastní tvorby, a zároveň mu slouží k lepšímu teoretickému ukotvení vlastních tvůrčích projektů.</p>			
Obsah předmětu/ modulu:			
<p>2. ročník: Co je vizuální kultura: úvod, základní literatura, databáze, vymezení základních pojmů. Historie a oborové pozadí studií vizuální kultury, vizuální studia vs. dějiny umění a vztah k dalším disciplínám filosofie, kulturních studií a teorii nových médií Postavení obrazu v antice - Platón, Aristotelés, filosofie a politický život v řecké polis. Postavení obrazu ve středověku - ikonoklasmus, idolatrie, vzdělání. Renesační humanismus a vynález perspektivy. Novověk a zisk symbolického a ekonomického kapitálu prostřednictvím obrazu. Povstání génia z ruin starého světa v romantismu. Modernizace a industrializace zrodila technické obrazy - seznámení se teorií fotografie. Obraz a text - hybridní média graffiti a komiks. Obrazy ve veřejném prostoru - filosofie, sociologie, obsahová analýza</p> <p>3. ročník: Sémiologie a základní principy interpretace obrazu. Postmodernismus a vizuální kultura. Pastiš, apropriace a remake. Filmová řeč. Vizuální kultura a digitální prostředí, hyperstruktura. Podmíněný pohled a gender. Globalizovaný svět vs. vizuální kultura. Dnešní media a oběh obrazů. Reklama, spektakl, image, kult krásy a komoditní fetišismus. Moc obrazu versus obrazy a moc. Obrazy v lékařství a vědě. Manipulace a zneužití obrazu. Subverzivní používání jazykareklamy.</p>			
Doporučené postupy (metody) výuky:			
<p>Jedná se o kombinaci přednášky a semináře, v němž student přednese referát a napíše esej. Součástí výuky je také čtení dobových textů a společné návštěvy aktuálních výstav, stálých expozic moderního a současného umění a ateliérů umělců.</p>			
Způsob ukončení předmětu:			
<p>ZO - zápočet LO – zkouška</p>			
Hodnocení výsledků studentů:			
<p>70% účast na přednáškách, přednesení referátu (ke složení zápočtu), odevzdání eseje a absolvování zkoušky.</p>			
Doporučená literatura:			
<p>AUMONT, Jacques (2005): Obraz. Praha: AMU. S. 5-9; 73-109; 175-190. BARTHES, Roland (2004): Rétorika obrazu in: CÍSAŘ, Karel (ed.): Co je fotografie? Praha: Herrman & synové. S. 51-62. BENJAMIN, Walter (1979): Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti in Dílo a jeho zdroj. Praha: Odeon. S. 17-47. BERGER, John (2016): Způsoby vidění. Praha: Labyrint. BRYSON, Norman; HOLLY, Ann Michael, MOXEY, Keith (eds.) (1994): Visual Culture: Images and Interpretation. Wesleyan: Wesleyan University Press. S. 272-302; 302-325; 325-347. CARTWRIGHT, Lisa; STURKEN, Marita (2009): Studia vizuální kultury. Praha: Portál. S 19-45; 271-304; 313-341; 391-412. ELKINS, James (2003): Visual Studies: A Skeptical Introduction. New York: London: SAGE. 230 s. HALL, Stuart (ed.) (2001): Representation: Cultural representations and Signifying Practices. New York: London: SAGE. S. 1-11; 12-65. JENKS, Chris (ed.) (1995): Visual Culture. London: New York: Routledge. S. 1-26; 77-96; 218-238. MIRZOEFF, Nicholas (2012): Úvod do studia vizuální kultury. Praha: Academia. 320 s. MITCHELL, W. J. T. (1994): Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation. Chicago: University of Chicago Press. S. 1-83; 371-417. SMITH, Marquard (2008): Visual Culture Studies. Interview with Key Thinkers. New York: London: SAGE. S. 1-17;17-33; 166-182; 182-189; 189-206; 206-229. VAN LEEUWEN, Theo, JEWITT, Carey (eds.) (2001): Handbook of Visual Analysis. New York: London: SAGE. S. 10-35; 92-119.</p>			

Název modulu / předmětu:	Anglický Jazyk	Kód modulu / předmětu:	AJ
Rozsah výuky:	2 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 2 LO -4
Typ předmětu/ modulu:	Povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	Mgr. Anna Koucká		

Stručná anotace předmětu/modulu:

Příprava pro základní osvojení řečových dovedností a jazykové kompetence, které umožní studentovi komunikovat v situacích praktického a profesního života. Rozšiřování znalostí gramatiky, prohlubování slovní zásoby, schopnost orientace v náročnějších textech s hudební tematikou. Příprava pro orientaci a komunikaci v mezinárodním kontextu.

Cíle předmětu/modulu:

Dovednosti:

Student získá základní komunikační dovednosti a sdělení tvůrčích záměrů.

Vědomosti:

Student si bude rozšiřovat své znalosti gramatiky a bude prohlubovat svou slovní zásoby.

Kompetence:

Student získá schopnosti orientace v náročnějších textech, základní reflexe své odborné činnosti a artikulace odborných postojů v anglickém jazyce.

Obsah předmětu/ modulu:

Selektivní výběr témat z obsahu učebnice New Headway Pre-Intermediate Workbook Fourth Edition - 90 minut týdně v průběhu jednoho celého akademického roku, variabilně:

- práce s autentickými odbornými texty,
- nácvik samostatného písemného vyjadřování,
- nácvik samostatného ústního projevu,
- vyhledávání informací.

Obsah je obohacen o témata a terminologii z oblasti uměleckého provozu

Doporučené postupy (metody) výuky:

Pravidelná výuka cizího jazyka ve skupině dle pokročilosti, 90 minut týdně, individuální příprava specifických úkolů. Používané metody: komunikace, překlad, role-plays, creative writing, využívání audiovizuálních pomůcek.

Způsob ukončení předmětu:

ZO - zápočet (test)

LO - zkouška (test)

Hodnocení výsledků studentů:

Složení dílčích kontrolních testů minimálně na 60 %, udělení semestrálních klasifikovaných zápočtů. Minimálně 70 % účast.

Doporučená literatura:

všechny typy materiálů vedoucích k BEC Prelim/Vantage/Higher,

Raymond Murphy: English Grammar in Use. Cambridge: Cambridge University Press. 2004.

Stuart Redman: English Vocabulary in Use. Cambridge: Cambridge University Press. 1997.

Břetislav Hodek a kol., A-Č / Č-A studentský slovník, Praha: Leda 2005. Rebecca Milliman Webster, Spoken English for Artists, eBook 2011. http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/webcast/070906_art/

Julian Stallabrass: Contemporary art, New York: Oxford University Press Inc.: 2004

John Heskett: Design, John Heskett, New York: Oxford University Press Inc.: 2005 Andrew Balantyne: Architecture, New York: Oxford University Press Inc.: 2002

Will Gompertz: Think Like an Artist, Penguin Group: 2015

Michael and Deborah Clarke: Concise Oxford Dictionary of Art Terms, New York: Oxford University Press Inc.: 2010

Ian Chilvers: The Oxford Dictionary of Art and Artists, Oxford University Press Inc.: 2012

Will Gompertz: What are you looking at? Penguin Group: 2012

Název modulu / předmětu:	Počítačová grafika pro 3D	Kód modulu / předmětu:	PG/3D
Rozsah výuky:	3 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 2 LO -3
Typ předmětu/ modulu:	povinně-volitelný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Tomáš Machač		
Stručná anotace předmětu/modulu:			
Kurz 3D modelování pomocí programu Autodesk Alias Design je rozdělen na dvě části. Základní a pokročilý kurz. V první řadě se student seznámí se základním ovládním a také vstoupí do 3D prostoru. V druhé řadě se budou studenti učit modelovat složitější a propracovanější objekty tak, aby jejich navržený design dosáhl dokonalého tvaru.			
Cíle předmětu/modulu:			
Dovednosti: Student bude modelovat, mapovat a fotorealisticky renderovat 3D objekty. Bude umět modelovat parametrický design. Také se naučí používat data z softwaru tak, aby svůj design připravil pro 3D tiskárnu, laserové řezání, CNC obrábění apod. Vědomosti: Student se podrobně seznámí se softwarem Autodesk Alias Design a naučí se ho používat ve svůj prospěch v designu. Kompetence: Absolvování předmětu umožní ověřit a prezentovat navržený design pomocí 3D modelu a renderů. Realizovat návrh komplexních objektů parametricky.			
Obsah předmětu/ modulu:			
1. rok: Orientace v programu a ve 3D prostoru. Vsugerovat si základní ovládní i základní klávesové zkratky. Představení podstatných pracovních funkcí. Modelování základních tvarů a metod. 2. rok: Modelování bude v duchu propracovanějších tvarů a předmětů. Řešení komplikovanějších problémů až k dosažení nejlepších výstupů pro vlastní design.			
Doporučené postupy (metody) výuky:			
Praktická cvičení demonstrováné na vzorových příkladech.			
Způsob ukončení předmětu:			
ZO – zápočet LO – klasifikovaný zápočet			
Hodnocení výsledků studentů:			
Minimálně 70% aktivní účast na hodinách, splnění všech zadaných úkolů, vypracování testu.			
Doporučená literatura:			
Během vyučovacích hodin, student obdrží domácí úkoly ve formě videa, které je předem připravováno pedagogem. http://download.autodesk.com/us/alias/2015tutorials/fundamentals_user_data.zip http://help.autodesk.com/view/ALIAS/2016/ENU/ https://knowledge.autodesk.com/support/alias-products/getting-started/caas/CloudHelp/cloudhelp/2015/ENU/Alias-Tutorials-Legacy/files/GUID-358AC713-21D6-40B5-9C43-74D26334B3F0-hm.html Learning Autodesk Alias Design 2016, 5th Edition, CADCIM Technologies, USA Prof. Sham Tickoo, Purdue University Calumet, USA , ISBN - 978-1-942689-11-9 https://www.amazon.com/Learning-Autodesk-Alias-Design-2016/dp/194268911X			

Název modulu / předmětu:	Technologie prostorové tvorby	Kód modulu / předmětu:	TPT
Rozsah výuky:	3 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 3 LO -4
Typ předmětu/ modulu:	povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Ondřej Elfmark		
Stručná anotace předmětu/modulu: Nedílnou součástí tvorby designera je znalost technologií výroby, materiálů a jejich vlastností, které významně ovlivňují tvar produktu, kvalitu a dostupnost na trhu. Studenti se v průběhu tříletého studia vyšší odborné školy seznámí s nejběžnějšími materiály a technologiemi využívanými ke zpracování těchto materiálů. Naučí se respektovat danou technologii výroby již při návrhu produktu.			
Cíle předmětu/modulu: Dovednosti: Absolventi budou umět připravit komplexní projektovou dokumentaci včetně návrhu technologických postupů pro výrobu připravovaných produktů. Vědomosti: Absolventi budou znát materiály: dřevo, kov, sklo, keramika a plast, technologické předpoklady pro jejich použití, způsob zpracování a vhodnou aplikaci. Kompetence: Absolventi budou vybaveni dovednostmi a zkušenosti pro jednání se zadavatelem, s ohledem na vhodnost technologie.			
Obsah předmětu/ modulu: Výuka technologií je rozdělena do jednotlivých bloků podle materiálů a je propojena jak s programem ateliérové výuky, tak s praxí v oboru. Celkový cyklus je rozdělen do tří let: 1. rok – Úvod do základů používání technologií, seznámení s materiály a jejich vlastnostmi, seznámení se s jednotlivými fázemi výrobního procesu, vztah k materiálům, postupům a omezením. Vztah dobrého designu na efektivitu výroby. Seznámení se základními nástroji potřebnými k práci designéra. 2. rok – Prohlubování zkušeností v práci s materiály a technologiemi, zejména dřevem, kovem a sklem. Správné pracovní postupy budou procvičovány při realizaci zadání a dílčích úkolů, jak individuálních, tak při práci v týmu v závislosti na zvolených postupech. Prohlubování technologických znalostí, rozšiřování znalostí konkrétních nástrojů, postupů a designérských programů. 3. rok – Zvládnutí komplexnějších postupů v návaznosti na zadání závěrečného projektu, tak aby absolvent uměl realizovat výrobek od zadání klientem přes navrhování, realizaci až po konečnou prezentaci. V tomto programu bude kladen důraz na technologie zpracování keramiky a plastů.			
Doporučené postupy (metody) výuky: Oborové workshopy na základě požadavků školních ateliérů. Praktické cvičení za účelem zvládnutí dané technologie. Návštěvy firem za účelem získání přehledu o materiálech a technologiích. Návštěvy odborníků ve škole na základě požadavků školních ateliérů.			
Způsob ukončení předmětu: ZO – klasifikovaný zápočet ZO – klasifikovaný zápočet			
Hodnocení výsledků studentů: Minimálně 70% účast ve výuce + splnění všech úkolů v průběhu semestru + vypracování závěrečného testu.			
Doporučená literatura: http://www.happymaterials.com/			

Název modulu / předmětu:	Technické kreslení	Kód modulu / předmětu:	TK
Rozsah výuky:	2 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 3 LO - 2
Typ předmětu/ modulu:	povinný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Ondřej Elfmark		
Stručná anotace předmětu/modulu: Student se seznámí s používáním a výběrem kreslicích pomůcek, prováděním geometrických konstrukcí a jejich využitím, s kreslením náčrtů a zásadami technického zobrazování. Na tyto zásady navazuje způsob udávání rozměrů na výkresech, předepisování jejich přesnosti, tvaru a polohy povrchu součástí. Získané znalosti pak student využije a rozvine v provádění výrobních výkresů.			
Cíle předmětu/modulu: Dovednosti: Absolventi zvládnou základy techniky kreslení výkresů pro dané odvětví, dokáží dobře číst a orientovat se ve výkresech Vědomosti: Student bude mít povědomí o zásadách a principech technického kreslení, bude znát problematiku souvisejících norem, bude vědět, kde si může své výkresy ověřit. Kompetence: Student získá schopnost dobře reagovat na požadavky technických odvětví při navrhování produktu stejně jako schopnost rychlého převedení nápadu na papír prostřednictvím 2D skici tak, aby byla myšlenka správně technicky interpretována			
Obsah předmětu/ modulu: Hlavní náplní výuky je postupné seznamování studentů se specifickými zobrazování trojrozměrných předmětů na výkresech: - principy a zásady zobrazování ve dřevozpracujícím průmyslu - principy a zásady zobrazování ve strojírenství - principy a zásady zobrazování ve stavebnictví - principy a zásady trojrozměrného zobrazování Úvod do problematiky, nastínění obsahu předmětu, potřebné pomůcky Zásady kreslení, kreslení náčrtů, pracovní postup Technické zobrazování (druhy promítání, pootočené obrazy, pohledy, detaily, přerušeni obrazu, souměrné obrazy předmětu, opakující se shodné prvky, řezy a průřezy, průniky, šrafy) Kótování (druhy a soustavy kót, provedení a zapisování kót, funkční a technologické kótování) Kótování (kótování poloměru a průměru, děr a roztečí, sklonů, hranolu, tlouštěk desek, přechodů, zkosených hran, křivek) Tolerance (základní pojmy), Drsnost povrchu, Popisové pole výkresů Strojní součásti: šrouby, matice, podložky, pružiny, výkresy sestavy Nýtové spoje, svarové spoje, pájené a lepené spoje, výrobní výkresy, výkresy sestavení, výkresy součástí, ohýbané a lisované součásti, odlitky a výkovky Problematika a rozbor normy ČSN 01 3610 (Výkresy ve dřevozpracujícím průmyslu) Stavebnictví: specifikace - pojmy, zobrazování, kótování, materiály, detaily, perspektivní zobrazování			
Doporučené postupy (metody) výuky: Hlavní metodou výuky je postupné vysvětlení jednotlivých druhů zobrazování, zákonitosti a normové zásady a značení. Vyučovací blok je rozdělen na teoretickou a praktickou část, kdy si studenti získané informace ověří na cvičném úkolu – pracovním listu. Výuku doplňují ukázky příkladů z praxe – reálné projekty. Studenti mohou konzultovat výkresovou dokumentaci k jejich vlastním projektům.			
Způsob ukončení předmětu: ZO - zápočet LO – klasifikovaný zápočet Konečným výstupem je výkresová dokumentace produktů, které studenti navrhují v rámci předmětu Produktový Design.			
Hodnocení výsledků studentů: Hodnocení předmětu bude formou klasifikovaného zápočtu, kdy rozhodujícím faktorem bude technická správnost, jednoznačnost a přehlednost předložené výkresové dokumentace k obhajovanému produktu. Zohledněna bude také aktivita na seminářích a docházka.			
Doporučená literatura: ČSN 01 3610 (Výkresy ve dřevozpracujícím průmyslu), Konstrukce nábytku (Nutsch Wolfgang), Čítanka výkresů ve stavebnictví (Antonín Doseděl), Odborné kreslení pro 1. a 2. ročník SPŠ stavebních (Vladimír Cibulka), Konstrukce v interiéru (Nutsch Wolfgang)			

Název modulu / předmětu:	Počítačová grafika pro 2D	Kód modulu / předmětu:	PG/2D
Rozsah výuky:	3 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 2 LO -3
Typ předmětu/ modulu:	povinně-volitelný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	Radek Pokorný		
Stručná anotace předmětu/modulu: Předmět studenty naučí profesionálně používat software pro tvorbu počítačové grafiky a úpravy fotografií, orientovat se v dané problematice, využívat výhody a chápat nevýhody každého z nich, efektivně využívat dostupné nástroje jednotlivých programů pro další studijní předměty a profesionální praxi s možností zaměřit se na programování a využití 3D animace v počítačových hrách či interaktivních instalacích.			
Cíle předmětu/modulu: Dovednosti: Absolventi budou efektivně ovládat základní grafický balík Adobe: upravovat fotografie, pracovat s textem, vytvářet ilustrace a grafiky, připravovat dokumenty pro další zpracování (tisk, web, zařízení). Vědomosti: Studenti se budou orientovat v problematice tvorby počítačové grafiky a předtiskové přípravy, budou znát nástroje a možnosti programů Adobe Photoshop, Illustrator a InDesign. Kompetence: Po absolvování předmětu bude student schopen používat software pro plné využití kreativity ve svém oboru.			
Obsah předmětu/ modulu: 2 ročníky 2x týdně. (1x rastr, 1x vektor) 1. ročník (1x týdně) – Úvod do problematiky počítačové grafiky. (vektor vs. bitmapa, správa barev apod.) Orientace a základy práce v rastrovém editoru Adobe Photoshop CS5 (UI, vrstvy, jednoduché masky, nástroje, úpravy a efekty, základní štětce, příprava pro výstup). Demonstrace na elementárních příkladech. (1x týdně) – Základní orientace a práce s vektorovým editorem Adobe Illustrator CS5 (UI, tvary, pero, transformace, písmo, barvy, vzory, efekty, styly, předtisková příprava apod.). Demonstrace na elementárních příkladech. 2. ročník(1xtýdně)–Pokročilé ovládání a postupy v Adobe Photoshop CS5 (pracovní postupy, pokročilé efekty a masky, kanály, cesty, pokročilé štětce apod.) Praktická práce s jednoduchou retuší a montáží. (1x týdně) Pokročilé ovládání a postupy v Adobe Illustrator a InDesign CS5 (pracovní postupy, práce s textem, sazba, 3D, perspektiva, pokročilé transformace a efekty, vzory a styly, masky, vrstvy apod.). Praktická práce s jednoduchými vektory a tiskovými dokumenty.			
Doporučené postupy (metody) výuky: Praktická cvičení společně se základní teorií. Jednotlivé kapitoly budou přímo demonstrovány na elementárních příkladech. V pokročilém kurzu si budou studenti prověřovat a prohlubovat vědomosti a postupy na jednoduchých příkladech.			
Způsob ukončení předmětu: ZO – zápočet LO – klasifikovaný zápočet			
Hodnocení výsledků studentů: Minimálně 70% účast ve výuce + splnění všech úkolů v průběhu semestru + vypracování závěrečného testu.			
Doporučená literatura: Nápověda Adobe: http://www.adobe.com/support/documentation/cz/ tutoriály: http://psd.tutsplus.com/htt p://vector.tutsplus.com/			

Název modulu / předmětu:	Odborná praxe	Kód modulu / předmětu:	OP
Rozsah výuky:	26 hodin / týden	Počet kreditů:	ZO - 6
Typ předmětu/ modulu:	povinně-volitelný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Evžen Šimera PhD.		
Stručná anotace předmětu/modulu: Poskytuje studentům zkušenosti při práci v reálném prostředí, umožňuje aplikovat získané vědomosti a dovednosti v praxi. Integrací pracovních cvičení s odbornou praxí spolu s konzultacemi s odborníky z praxe rozvíjí komunikační schopnosti a připravuje studenty na budoucí pracovní prostředí.			
Cíle předmětu/modulu: Dovednosti: Student se bude umět zařadit do provozu pracoviště a samostatně vykonávat základní praktické činnosti v oboru. Vědomosti: Student dostane informace nezbytné pro výkon jemu určené pozice po dobu trvání praxe. Kompetence: Student získá kompetence v používání metod práce a hodnocení vlastní činnosti jako součásti procesu výroby, vývoje a umělecké produkce.			
Obsah předmětu/ modulu: Je vázán na konkrétní kontrakt s partnerem školy a výběr studenta.			
Doporučené postupy (metody) výuky: Pracovní zařazení v partnerské firmě po dobu 4 týdnů.			
Způsob ukončení předmětu: Z – zápočet			
Hodnocení výsledků studentů: Pro uzavření klasifikace je nutné úspěšné splnění praxe u vybraného partnera školy za předpokladu 70% docházky. Obsah a forma praxe je definovaná ve smlouvě s partnerem školy, přičemž se primárně zaměřuje na ověření získaných znalostí a dovedností v praxi.			
Doporučená literatura: Vázaná na charakter provozu.			

Název modulu / předmětu:	Základy výtvarných technik	Kód modulu / předmětu:	ZVT
Rozsah výuky:	3 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 2 LO -3
Typ předmětu/ modulu:	Volitelný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Jitka Mikulicová		
Stručná anotace předmětu/modulu:			
Studenti se seznámí s většinou standardních tradičních i aktuálních výtvarných technik používaných v současné době v uměleckém provozu. Od technologických principů výroby, materiálových specifik, přes správné pochopení formálních charakteristik daných postupů při tvorbě finálního tvaru až ke kritickému hodnocení limit použitelnosti konkrétních technik při hledání osobních koncepcí a nových cest k autentickému autorskému postoji.			
Cíle předmětu/modulu:			
Dovednosti: Absolvent bude ovládat základní techniky výtvarné tvorby, přípravy materiálů pro navrhování a kompletaci projektů, zejména jejich prezentace, případně uplatnění hotového díla na trhu. Vědomosti: Absolvent bude znát klasické strategie používání materiálů a výtvarných technik, bude se orientovat v současných trendech finalizace díla pro předvedení obecnstvu, bude znát důležité příklady autorského přístupu i tradičních postupů z dějin umění a designu. Kompetence: Absolvent bude schopen samostatně nebo v týmu kreativně i prakticky řešit zadané úkoly. Bude schopen se rozhodnout pro adekvátní formu při realizaci a výsledné prezentaci, artikulace své tvorby v daném médiu i její reflexe za užití odborné terminologie.			
Obsah předmětu/ modulu:			
V každém odborném workshopu se studenti seznámí s jednotlivými fázemi kreativního procesu, vytvoří si vztah k různým materiálům, osvojí si základní postupy při zpracovávání a rozpoznávání omezení. Postupně se tak studenti mohou seznámit se základními nástroji potřebnými k práci výtvarného umělce a designéra a v případě vážného zájmu o danou techniku, mohou dále prohlubovat své technické znalosti a dovednosti:			
<ul style="list-style-type: none"> - základy modelování a plastické tvarování podle modelu, - základní sochařské techniky, obrábění materiálů a finalizace prostorových objektů, - základy malířských technik, příprava podkladů, pigmentů a pravidlapolychromie, - základy grafických technik, tisk, adjustace grafických listů a knihařské minimum, - základní principy fotografování, úprava fotografií a příprava protisk, - základy práce s kamerou, zpracování videozáznamu a obrazové postprodukce, - základy záznamu zvuku a zvukové postprodukce, - základní pravidla členění prostoru, ergonomické minimum, principy práce s objemy a formáty. 			
Doporučené postupy (metody) výuky:			
Oborové workshopy na zadání v programu školních atelierů. Praktická cvičení pro zvládnutí současných pracovních nástrojů.			
Způsob ukončení předmětu:			
ZO - zápočet LO - klasifikovaný zápočet			
Hodnocení výsledků studentů:			
Miniálně 70% účast ve výuce a odevzdání všech prací, na kterých se pracovalo během daného období.			
Doporučená literatura:			
Petr Ingerle: Příběh perspektivy, Brno: Barrister a Principal, 2010 John Berger: O pohledu, Praha: Agite/Fra, 2009 B.Schellmann a kol.: Média/ základní pojmy, návrhy, výroba, Praha: Europa Sobotáles, 2004 Mario Livio: Zlatý řez. Praha: Argo, Dokořán, 2006 Michael Baxandal: Stíny a světlo, Brno: Barrister a Principal, 2003 Rudolf Fila: Načo nám je umenie, Bratislava: Mladé letá 1991 O.Bartko, R.Fila, Z.Reišterová: Výtvarná příprava, Bratislava: SPN 1985 Herbert Read: Výchova uměním, Praha: Odeon 1967			

Název modulu / předmětu:	Výběrový seminář	Kód modulu / předmětu:	VS
Rozsah výuky:	2 hodiny / týden	Počet kreditů:	ZO - 3 LO -3
Typ předmětu/ modulu:	Volitelný	Platnost od š.r.:	2018/19
Vyučující / garant:	MgA. Evžen Šimera PhD.		
Stručná anotace předmětu/modulu: Setkávání celých pracovišť, studentů i pedagogů při příležitosti shlédnutí nejrůznějších prezentací s významným podílem diskuse. Prezentace děl studentů a diskuse o nich. Občasná vystoupení pozvaných hostů, a to zejména zahraničních. Otevírání nejrůznějších témat, týkajících se tvorby i praktického provozu v současném umění.			
Cíle předmětu/modulu: Dovednosti: Student bude umět prezentovat vlastní dílo, osobní program nebo metody práce a dovednost řízené odborné diskuse. Vědomosti: Student bude informován o aktuálním dění, bude v kontaktu s autentickým svědectvím o aktivitách významných tvůrců a bude mít všeobecný rozhled v oboru. Kompetence: Student získá přehled o aktuálním dění v oboru, schopnost kritické analýzy a hodnocení vlastní tvorby a zasazení do dobového a žánrového kontextu.			
Obsah předmětu/ modulu: Výběrový seminář dává prostor pro realizaci speciálních přednášek, prezentací hostujících tvůrců a teoretiků a krátkodobých workshopů nebo delších pedagogických vstupů hostujících profesorů. Výběr témat a osobností bude upřesňován podle možností školy a hostů na základě předběžných požadavků studentů, pedagogů a odborných pracovišť školy.			
Doporučené postupy (metody) výuky: Přednášky hostujících tvůrců a diskuse o realizacích formou peer revue.			
Způsob ukončení předmětu: ZO – zápočet LO – klasifikovaný zápočet			
Hodnocení výsledků studentů: Pro uzavření klasifikace v ZO musí student odevzdat elektronickou prezentaci svého rozpracovaného portfolia (hodnoceno zápočtem); v LO musí student odevzdat: 1. graficky upravené portfolio svých prací vzniklých v daném ročníku na Scholastice, 2) strukturovaný životopis, 3) motivační dopis určený pro umístění do praxe v rámci studia (hodnoceno klasifikovaným zápočtem).			
Doporučená literatura: Odborná periodika, internetové prezentace, autorské katalogy a speciální bulletin.			