

# **Ateliér Digitální design**

## **Teorie a technologie oboru (KADD/SZZ2T)**

## **Dějiny oboru (KADD/SZZ2D)**

Okruhy ke státním závěrečným zkouškám 2022 / 2023  
magisterské studium

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

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

Okruhy pro první část zkoušky:

**1**

### **Vliv moderny na užitou grafiku**

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

### **Základy sémiotiky (znaky, symboly)**

znak a jeho dvojdomost (označující a označované) / typologie znaků: ikon, index, symbol (příklady) / znakové systémy: přirozený jazyk a ostatní / symboly ostré a neostré, devět symbolických tematických oblastí (živly, kosmická tělesa, geometrické tvary, čísla atd.)

**2**

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

vývoj grafického designu, významné osobnosti / vznik a funkce reklamy / reklamní média, proměny reklamy v čase / současné trendy a přístupy k tvorbě značky a jednotného vizuálního stylu, příklady realizací

### **Současné tendence ve světovém designu**

postmoderna (E. Sottsass, A. Mendini), neomoderna (Philippe Starck, Jasper Morrison...); nové technologie (James Dyson, Tord Boontje), parametrický design, vliv AI, kritický design, ...

**3**

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

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

### **Současné tendence v českém designu / Proměny českého designu po roce 1989**

vzdělávací instituce pro designéry od 90. let, významné osobnosti současného českého designu – starší, pedagogická až nejmladší generace, význační producenti designu – TON, mmcíté...., prezentace designu v tuzemsku

## 4

### Digitální revoluce

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

### Základní otázky současné estetiky

statut uměleckého díla, jeho bezúčelovost a „neužitečnost“ v protikladu k praktickým funkcím umění tzv. „užitého“ / proměny postavení umělce v dějinách: řemeslník, genius, šílenec, „svědomí lidstva“, sluha ideologie, vizionář aj. / individuální vnímání uměleckého díla, potřeba sdílet zážitek, lhostejnost vs. pozitivní nebo negativní emoce (estetika vs. anestetika)

## 5

### Vývoj a současné trendy (designu) digitálních médií

vývoj user interface a www – možnosti a omezení z hlediska designu a technologií / motion graphics, multimédia, video a internet / vliv sociálních sítí a mobilních zařízení / specifika a využití internetu jako reklamního a marketingového média / etický rozměr reklamy.

### Současné tendenze ve světovém designu

design, který pomáhá, inkluze, ekologie a udržitelnost, greenwashing, významné spolupráce firem a designéra Ikea, Knoll, Vitra, Apple, ...

## 6

### Umění a design

současné umění zejména z oblasti digital arts jako mediátor aktualizovaných témat: identita a tělo, paměť, (e-)migrace, ekologie a transformace k udržitelné společnosti, spiritualita, kánon a globalizace (např. Cindy Sherman, Orlan, Ming Wong, ad.; Larisa Sansour, Ai Wei Wei, Wangeshi Muttu, Ed Atkins, David O'Reilly, Al-DA, Marie Tučková, Eva Koťátková...)

### Sociální obrat v umění

participativní princip v umění, arte util, aktivismus, politizace, role umělců tzv. třetího světa (např. Tania Bruguera, Francis Alÿs, Tereza Margolles, Hito Steyerl, Andreas Gajdošák, Kateřina Šedá, ...)

## 7

### Praxe digitálního designéra

současná praxe – životní cyklus a management digitálních projektů (popis jednotlivých fází projektu – cíle, průběh, požadavky a nároky na designéra, součinnost s ostatními účastníky projektu)

### Umění, instituce, trh

„život“ uměleckého díla mezi soutěžemi, přehlídkami a trhem, role prestiže, ostentativní a demonstrativní konzum, investice do pozice etc., příklady umělecké činnosti, která tyto principy kritizuje nebo na ně nějakou formou ukazuje (Jeff Koons, Zanna Kadyrova, Banksy, Federico Díaz, Krištof Kintera, David Černý, ...)

### Literatura:

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

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

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

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

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

on-line zdroje:  
medium.com  
webdesignernews.com  
czechdesign.cz  
digitalnizahradka.utb.cz