

Ateliér Digitální design

Teorie a technologie oboru (KADD/SZZ2T)

Dějiny oboru (KADD/SZZ2D)

Okruhy ke státním závěrečným zkouškám magisterské studium

ústní zkouška se skládá ze tří částí (každá 10 minut):

1. Teoretický rámec

Zasazení vlastního diplomového projektu do základních teoretických konceptů – estetika.

2. Umění a design

Zasazení vlastního diplomového projektu do teoretických východisek a historických souvislostí – kontext vývoje designu a umění od moderny až po současné trendy; doklad využití současných přístupů ve vlastním projektu.

3. Technologická hlediska a praxe designera

Zasazení vlastního diplomového projektu do kontextu současných přístupů a trendů v digitálním a grafickém designu.

1. Teoretický rámec

- **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.)

- **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)

- **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, ...)

2. Umění a design

- **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

- **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
- **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...)
- **Design ve světě, současné tendence**
postmoderna (E. Sottsass, A. Mendini), neomoderna (Philippe Starck, Jasper Morrison...); nové technologie (James Dyson, Tord Boontje), parametrický design, vliv AI, kritický design, design, který pomáhá, inkluze, ekologie a udržitelnost, greenwashing, významné spolupráce firem a designéra Ikea, Knoll, Vitra, Apple,...
- **Český design – vývoj, současné tendence**
vzdělávací instituce pro designéry od 90. let, významné osobnosti současného českého designu – starší, pedagogická až nejmladší generace, význační producenti designu – TON, mmcité..., prezentace designu v tuzemsku
- **Umění – významné směry a současné tendence**
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, AI-DA, Marie Tučková, Eva Kořátková...), 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 Gajdošík, Kateřina Šedá, ...)

3. Technologická hlediska a praxe digitálního designera

- **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, ...
- **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, nástup AI...
- **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), praktické aspekty freelance (Status umělce)

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:

digitalnizahradka.utb.cz

medium.com

webdesignernews.com

czechdesign.cz