

Ateliér Digitální design

Oborové teorie a současné tendence multimédií

Okruhy k státním závěrečným zkouškám
– magisterské studium (N0211A310022 Multimédia)

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

1. 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.

2. Technologická hlediska a praxe designera

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

1. 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 (P. Starck, J. Morrison...); nové technologie (J. Dyson, T. 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, mmcitě..., 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. C. Sherman, Orlan, M. Wong, ad.; L. Sansour, Ai Wei Wei, W. Muttu, E. Atkins, D. O'Reilly, AI-DA, M. Tučková, E. Koťátková...), sociální obrat v umění - participativní princip v umění, arte util, aktivismus, politizace, role umělců tzv. třetího světa (např. T. Bruguera, F. Aljys, T. Margolles, H. Steyerl, A. Gajdošík, K. Šedá, ...)

2. 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