

FAKULTA UMĚNÍ A DESIGNU

Děkan FUD UJEP doc. Mgr.A. Pavel Mrkus vyhlašuje podmínky přijímacího řízení pro bakalářské studium pro akademický rok 2016/2017, a to v souladu s ustanovením § 49 zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), v platném znění a s příslušnými ustanoveními Statutu Univerzity J. E. Purkyně v Ústí nad Labem a Statutu Fakulty umění a designu.

UNIVERZITA J. E. PURKYNĚ V ÚSTÍ NAD LABEM

Fakulta umění a designu



Fakulta umění a designu (dále jen "FUD") je vysokou uměleckou školou, zaměřenou na vzdělávání studentů v bakalářském studijním programu B8206 Výtvarná umění v oborech Design, Fotografie a intermediální tvorba a Grafický design, v navazujícím magisterském studijním programu N8206 Výtvarná umění v oborech Design, Fotografie a intermediální tvorba, Grafický design a Kurátorská studia a v navazujícím magisterském studijním programu N8206 Fine Art v oboru Photography and Time-Based Media.

Bakalářský studijní program je zaměřen na přípravu k výkonu povolání výtvarného umělce v oborech – design, fotografie a grafický design a ke studiu v magisterském studijním programu. V bakalářském studijním programu se bezprostředně využívají soudobé poznatky a metody; obsahuje též v potřebném rozsahu teoretické poznatky. Magisterský studijní program je zaměřen zejména na rozvíjení talentu a náročnou uměleckou přípravu k výkonu povolání, při nichž se uplatní schopnost realizovat, produkovat, odborně zhodnocovat, institucionalizovat, muzealizovat a socializovat výtvarný artefakt, koncipovat a formovat tvůrčí zásady teoretickou reflexí a také organizovat a řídit týmovou práci, vzdělávat se v oboru a případně i vzdělání předávat.

Hlavním těžištěm činnosti FUD je kromě výuky umělecká a vědecká činnost pedagogů a studentů, která usiluje o neustálé zvyšování estetické úrovně hmotné kultury v těsném sepětí s potřebami médií, průmyslových podniků, řemeslných dílen a kulturních institucí. Jedním z cílů FUD je přispět ke konkurenceschopnosti českého průmyslu a designu a zároveň se podílet na zrodu a vývoji nejmodernějších výtvarných oborů.

FUD poskytuje čtyřleté bakalářské studium formou prezenčního studia v těchto oborech:

BAKALÁŘSKÉ STUDIUM

obor **Design** v ateliérech:

- Design interiéru
- Design keramiky
- Oděvní a textilní design
- Produktový design
- Přírodní materiály
- Sklo

obor **Fotografie a intermediální tvorba** v ateliérech:

- Aplikovaná a reklamní fotografie
- Digitální média
- Fotografie
- Interaktivní média
- Performance
- Time-based Media

obor **Grafický design** v ateliérech:

- Grafický design I
- Grafický design II
- Vizuální design

KONTAKTY

Adresa: Pasteurova 9, 400 96 Ústí nad Labem

Tel.: + 420 475 285 111, + 420 475 285 130, + 420 475 285 129

Fax: + 420 475 285 127

E-mail: michaela.thelenova@ujep.cz

www stránky: www.fud.ujep.cz

TERMÍNY

Den otevřených dveří:

5. listopadu 2015

Termín podání přihlášek:

do **15. ledna 2016** bakalářské studium
(obory Design, Grafický design, Fotografie a
intermediální tvorba)

Termín přijímacích zkoušek:

16. – 18. února 2016 bakalářské studium
(obory Design, Grafický design, Fotografie a
intermediální tvorba)

OTEVÍRANÉ STUDIJNÍ PROGRAMY A OBORY

Bakalářský studijní program

Kód	Program / obor	Titul	Forma	Délka	Počet přijímaných
B8206	Výtvarná umění	BcA.	PS	4	60
	Design - Design interiéru	BcA.	PS	4	4
	Design - Design keramiky	BcA.	PS	4	4
	Design - Oděvní a textilní design	BcA.	PS	4	4
	Design - Produktový design	BcA.	PS	4	4
	Design - Přírodní materiály	BcA.	PS	4	4
	Design - Sklo	BcA.	PS	4	4
	Fotografie a intermediální tvorba - Aplikovaná a reklamní fotografie	BcA.	PS	4	4
	Fotografie a intermediální tvorba - Digitální média	BcA.	PS	4	4
	Fotografie a intermediální tvorba - Fotografie	BcA.	PS	4	4
	Fotografie a intermediální tvorba - Interaktivní média	BcA.	PS	4	4
	Fotografie a intermediální tvorba - Performance	BcA.	PS	4	4
	Fotografie a intermediální tvorba - Time-based Media	BcA.	PS	4	4
	Grafický design - Grafický design I	BcA.	PS	4	4
	Grafický design - Grafický design II	BcA.	PS	4	4
	Grafický design - Vizuální design	BcA.	PS	4	4

PS – prezenční studium

POPLATKY ZA PŘIJÍMACÍ ŘÍZENÍ

Poplatek za přijímací řízení

(pro bakalářské studium – obory Design, Fotografie a intermediální tvorba, Grafický design)

Poplatek za přijímací řízení: 580,- Kč (elektronická přihláška 580,- Kč)
Název účtu: Univerzita J. E. Purkyně, Pasteurova 1, 400 96 Ústí n.L.
Účet: 100200392/0800
Název banky: Česká spořitelna, a. s. Ústí nad Labem
Konstantní symbol: 0308 (platba převodem)
0379 (platba poštovní poukázkou typu A)
Variabilní symbol pro písemnou (papírovou) přihlášku: 460509
Variabilní symbol pro elektronickou přihlášku: 460509
Specifický symbol pro písemnou (papírovou) přihlášku: prvních 6 čísel rodného čísla
Specifický symbol pro elektronickou přihlášku: vygeneruje elektronický systém
(je to tzv. oborové číslo)
Převodová pošta: 400 01 Ústí nad Labem
Při podání elektronické přihlášky se poplatek hradí výhradně převodem.
Pro platbu ze zahraničí:
IBAN formát účtu: CZ84 0800 0000 0001 0020 0392
SWIFT adresa: GIBACZPX

PODÁNÍ PŘIHLÁŠKY

Informace o podání elektronické přihlášky

1. Přihláška se podává prostřednictvím univerzitního informačního systému STAG na adrese <https://portal.ujep.cz/portal/uchazec/index.jsp>

Po jejím vyplnění je uchazeč povinen uhradit poplatek v souladu s pokyny v přihlášce. Po zaúčtování platby k přihlášce je E-přihláška považována za doručenou.

2. Poplatek 580,- Kč se hradí výhradně převodem ve prospěch účtu Univerzity J. E. Purkyně v Ústí nad Labem, Česká spořitelna, a. s. Ústí nad Labem, č. ú. 100200392/0800, převodová pošta 400 01 Ústí nad Labem, konstantní symbol 0308, variabilní symbol 460509.

3. Výpis E-přihlášky se všemi náležitostmi (viz níže „Obecné informace“ pro jednotlivé obory) je uchazeč povinen zaslat na adresu studijního oddělení Fakulty umění a designu Univerzity J. E. Purkyně, Pasteurova 9, 400 96 Ústí nad Labem.

4. Elektronickou přihlášku bude možné podat od října 2015.

Informace o podání písemné přihlášky

1. Písemná přihláška se podává na předepsaném tiskopise řádně a čitelně vyplněná, podepsaná uchazečem. Ke každé písemné přihlášce je třeba pevně připojit originál dokladu o zaplacení manipulačního poplatku (ústřížek poštovní poukázky nebo potvrzený bankovní příkaz). POZOR - razítko sběrného boxu nebo nepotvrzený příkaz k úhradě nelze považovat za doklad o zaplacení.
2. Poplatek 580,- Kč se hradí poštovní poukázku typu A nebo převodem ve prospěch účtu Univerzity J. E. Purkyně v Ústí nad Labem, Česká spořitelna, a. s. Ústí nad Labem, č. ú. 100200392/0800, konstantní symbol při platbě poštovní poukázku 0379 a při platbě převodem 0308, variabilní symbol 460509.
3. Přihlášku se všemi náležitostmi (viz níže „Obecné informace“ pro jednotlivé obory) je uchazeč povinen zaslat na adresu studijního oddělení Fakulty umění a designu Univerzity J. E. Purkyně, Pasteurova 9, 400 96 Ústí nad Labem.

Další informace k přihlášce

Fakulta neposílá potvrzení o přijetí přihlášky.

O B E C N É I N F O R M A C E

Obecné informace o přijímacím řízení (pro bakalářské studium – obory Design, Fotografie a intermediální tvorba, Grafický design)

Uchazeč vyplní do přihlášky studijní program, obor a ateliér, do kterého se hlásí. Každý uchazeč je povinen při přijímacím řízení (nejpozději do data zápisu) předložit **úředně ověřený opis maturitního vysvědčení**. Uchazeči, kteří budou skládat maturitní zkoušku ve školním roce 2015/2016, dodají tento dokument **nejpozději dne 27. 6. 2016** na studijní oddělení FUD. K přihlášce je možno přiložit doklady o dalším vzdělání (např. z vyšších odborných škol, konzervatoří, uměleckých škol, jazykových škol apod.).

K přihlášce, resp. k výpisu E-přihlášky je třeba připojit **lékařské potvrzení a potvrzení o zaplacení manipulačního poplatku** na účet Univerzity J. E. Purkyně, Pasteurova 1, 400 96 Ústí nad Labem. Poplatek představuje částku za administrativní servis v průběhu přijímacího řízení a je nevratný.

Podmínky pro přijímací řízení pro cizí státní příslušníky

1. Pokud uchazeč získal úplné střední nebo úplné střední odborné vzdělání v zahraničí (s výjimkou SR), musí společně s **úředně ověřenou kopií překladu maturitního vysvědčení** předložit také osvědčení o **uznání rovnocennosti zahraničního vysvědčení v ČR (nostrifikaci)**. Obojí vydává krajský úřad.

2. V případě, že se jedná o absolventa bakalářského nebo magisterského studia na zahraniční vysoké škole (s výjimkou SR), je tento uchazeč povinen předložit společně s úředně ověřenou kopií překladu diplomu také osvědčení o uznání zahraničního vysokoškolského vzdělání a kvalifikace v České republice vydaného VŠ v ČR.

3. Cizinci jsou přijímáni na UJEP ke studiu studijních programů v českém jazyce za stejných podmínek jako občané České republiky. Podmínkou pro přijetí je též **prokázání jazykových znalostí z českého jazyka (certifikát A2)**.

V takovém případě je cizinec povinen tyto znalosti prokázat úspěšným vykonáním zkoušky z českého jazyka na pracovišti veřejné vysoké školy, které uskutečňuje akreditovaný studijní program nebo obor zaměřený na výuku českého jazyka nebo akreditovaný program celoživotního vzdělávání zaměřený na výuku českého jazyka. Prokázání jazykových znalostí se nevyžaduje:

1. u občanů Slovenské republiky,
2. u cizinců, kteří dosáhli úplného středního nebo úplného středního odborného vzdělání, v oblasti umění i vyššího odborného vzdělání poskytovaného v konzervatořích v České republice,
3. u cizinců, kteří se ucházejí o studium ve studijních programech uskutečňovaných UJEP nebo fakultami UJEP v rámci mobility studentů,
4. u cizinců, kteří se ucházejí o studium v doktorském studijním programu, pokud vnitřní předpis součásti UJEP nestanoví jinak.

KONÁNÍ PŘIJÍMACÍCH ZKOUŠEK

1. Přijímací zkoušky se budou konat v daných termínech (viz výše „Termíny“).
2. Náhradní termín přijímacích zkoušek fakulta nevypisuje.
3. O konání přijímacích zkoušek budou uchazeči informováni **elektronicky na emailovou na adresu uvedenou v přihlášce** nejpozději 10 pracovních dní před konáním přijímacích zkoušek.

ROZHODNUTÍ O PŘIJETÍ

1. Děkan fakulty přijme uchazeče na základě doporučení přijímací komise.
2. Písemné rozhodnutí o přijetí bude uchazeči zasláno do vlastních rukou, a to ve lhůtě do 30 dnů od ověření podmínek pro přijetí ke studiu. Uchazeči, jehož pobyt nebude znám, bude rozhodnutí doručeno vyvěšením na úřední desce.

FORMA A RÁMCOVÝ OBSAH PŘIJÍMACÍ ZKOUŠKY

Informace o přijímací zkoušce

(pro bakalářské studium – obory Design, Fotografie a intermediální tvorba, Grafický design)

Ke studiu je přijímán uchazeč na základě úspěšně vykonané přijímací zkoušky.

Přijímací zkouška se skládá ze šesti disciplín klasifikovaných

1 - výborně, 2 - velmi dobře, 3 - dobře, 4 - nevyhověl.

Průměr z této klasifikace rozhoduje o pořadí. V případě shodných průměrů rozhodují o pořadí priority v rámci jednotlivých ateliérů.

Je-li uchazeč klasifikován v jakékoli disciplíně nevyhověl, je takto klasifikován z celých přijímacích zkoušek.

Přijímací řízení je dvoukolové. V 1. kole předkládá uchazeč své domácí práce. Ve 2. kole absolvuje uchazeč ostatní disciplíny (viz níže „Priority v jednotlivých ateliérech“). Pokud uchazeč nevyhoví v 1. kole, nepokračuje již do 2. kola a je hodnocen známkou nevyhověl z celých přijímacích zkoušek.

Ateliéry a jejich priority pro bakalářské studium:

Obor Design

▶ ateliér Design keramiky

1. kresba, 2. modelování, 3. malba, 4. domácí práce, 5. pohovor, 6. písemný test z dějin umění

▶ ateliér Design interiéru

1. domácí práce, 2. kresba, 3. modelování, 4. kompozice, 5. písemný test z dějin umění, 6. pohovor

▶ ateliér Oděvní a textilní design

1. kresba, 2. malba, 3. kompozice, 4. domácí práce, 5. písemný test z dějin umění, 6. pohovor

▶ ateliér Produktový design

1. kompozice, 2. kresba, 3. modelování, 4. domácí práce, 5. pohovor, 6. písemný test z dějin umění

▶ ateliér Přírodní materiály

1. modelování, 2. kompozice, 3. kresba, 4. domácí práce, 5. pohovor, 6. písemný test z dějin umění

▶ ateliér Sklo

1. modelování, 2. malba, 3. kresba, 4. domácí práce, 5. pohovor, 6. písemný test z dějin umění

Obor Fotografie a intermediální tvorba

▶ ateliér Aplikovaná a reklamní fotografie

1. domácí práce, 2. pohovor, 3. písemný test z dějin umění, 4. fotografování na dané téma, 5. kompozice, 6. úkol z oblasti grafického designu

▶ ateliér Digitální média

1. domácí práce, 2. fotografování na dané téma, 3. kompozice, 4. úkol z oblasti grafického designu, 5. pohovor, 6. písemný test z dějin umění

▶ ateliér Fotografie

1. domácí práce, 2. fotografování na dané téma, 3. kompozice, 4. úkol z oblasti grafického designu, 5. pohovor, 6. písemný test z dějin umění

▶ ateliér Interaktivní média

1. domácí práce, 2. fotografování na dané téma, 3. kompozice, 4. úkol z oblasti grafického designu, 5. pohovor, 6. písemný test z dějin umění

▶ ateliér Performance

1. domácí práce, 2. fotografování na dané téma, 3. kompozice, 4. úkol z oblasti grafického designu, 5. pohovor, 6. písemný test z dějin umění

▶ ateliér Time-Based Media

1. domácí práce, 2. fotografování na dané téma, 3. kompozice, 4. úkol z oblasti grafického designu, 5. pohovor, 6. písemný test z dějin

Obor Grafický design

▶ ateliér Grafický design I

1. domácí práce, 2. kompozice, 3. pohovor, 4. kresba, 5. malba, 6. písemný test z dějin umění

▶ ateliér Grafický design II

1. domácí práce, 2. pohovor, 3. grafický návrh, 4. kresba, 5. práce s písmem, 6. písemný test z dějin umění

▶ ateliér Vizuální design

1. domácí práce, 2. kresba, 3. kompozice, 4. malba, 5. písemný test z dějin umění, 6. pohovor

Každý uchazeč má právo kdykoliv v jejich průběhu přijímací zkoušky ukončit. Toto rozhodnutí je povinen oznámit předsedovi přijímací komise. Tuto skutečnost musí provést písemným prohlášením (příp. uvést na zadní straně přihlášky).

Po dohodě se studijním oddělením může uchazeč v termínech konání přijímacího řízení nahlédnout do svého testu z dějin umění a do svých prací vytvořených v rámci talentové zkoušky.

Požadavky k přijímacím zkouškám pro bakalářské studium

1. Domácí práce (Domácí práce přiveze uchazeč až k přijímacímu řízení.)

Obory Design, Grafický design - (v počtu min. 20 ks) studie hlavy, figury, předmětů, zátiší, přírody či města, a to jak kresebně (většina), tak i barevně; i několik ukázek vlastní tvorby. U prostorových realizací či těžko transportovatelných děl je třeba předložit kvalitní fotodokumentaci.

Obor Fotografie a intermediální tvorba - 20 - 30 fotografií obsahujících libovolné tématické okruhy (FO, RF).
V počtu min. 20 ks - fotografie, animace, video, webové a další projekty (DM, IM, PE, TB).

2. Praktická talentová zkouška

Obory Design, Grafický design

- kresba (pro ateliéry DI, DK, GD I, GD II, PD, PM, SK, TE, VD)
- malba (pro ateliéry DK, GD I, SK, TE, VD)
- modelování (pro ateliéry DI, DK, PD, PM, SK)
- kompozice (pro ateliéry DI, GD I, PM, PD, TE, VD)
- grafický návrh (pro ateliér GD II)
- práce s písmem (pro ateliér GD II)

Obor Fotografie a intermediální tvorba (pro ateliéry DM, FO, IM, PE, RF, TB)

- fotografování na dané téma
- kompozice
- úkol z oblasti grafického designu

Fakulta zajišťuje stojany, modely a modelovací hlinu. Dále fakulta zajišťuje fotopřístroj a fotomateriál (v ateliérech Fotografie a Aplikovaná a reklamní fotografie). Ostatní potřeby a materiál si přinesou uchazeči.

Ostatními potřebami se rozumí tužky, uhel, barvy, štětce, pera, tuš, guma, hadříky, lepicí páska, napínáčky, fixativ, modelovací špachtle, balící papír, čtvrtky A1 a A2 v dostatečném počtu, lepidlo na papír, nůžky.

Pro ateliér Design keramiky dále kružítko a pravítko.

Pro ateliér Design interiéru dále řezák, 3 x tuhý papír A3 a 10 ks dřevěných špejlí, tempery, rýsovací potřeby, lepidlo.

Pro ateliér Produktový design dále barevné fixy, tempery, očka, rýsovací potřeby, 4 ks kladívkového papíru A3.

Doporučuje se pracovní plášť nebo zástěra.

Pro ateliéry Digitální média, Interaktivní média, Performance a Time-based Media dále digitální fotoaparát a pokud možno notebook.

3. Písemný test z dějin výtvarné kultury (varianty podle oborů).

4. Ústní pohovor.

Pohovor bude zaměřen na znalosti a orientaci v daném oboru a na zájem o studium v oboru.

Kritéria hodnocení u přijímacích zkoušek

Hodnocení u přijímacích zkoušek v bakalářském studiu:

Uchazeč je hodnocen komparací, je klasifikován komisionálně, v případě písemného testu je bodově ohodnocen 0 - 30 bodů.

ANOTACE STUDIJNÍCH OBORŮ (PROFIL ABSOLVENTA)

Obor Fotografie a intermediální tvorba

Charakteristika **bakalářského studijního oboru Fotografie a intermediální tvorba** je dána stále se rozšiřujícím teritoriem činností vycházejících z historicky vnímaného oboru analogové fotografie směrem k digitálním obrazovým a komunikačním technologiím. Pojem fotografická tvorba tak v současné podobě automaticky nutně zahrnuje dovednosti spojené s analogovým i digitálním záznamem statického a dynamického obrazu a jeho postprodukční úpravy ve fotografické i digitální laboratoři, stejně jako předtiskovou a prezentační úpravou zahrnující nejen klasické formy, ale i prezentaci obrazu v různých intermediálních podobách časoprostoru.

Absolvent bakalářského studijního oboru Fotografie a intermediální tvorba bude připravený na profesi samostatného výtvarníka nebo fotografa, odborníka v oblasti vizuálních komunikací, intermediálních technologií a elektronického obrazu, odborníka ve státní správě či místní samosprávě.

Cílem studia je kultivovat umělecký talent posluchače, vybudovat jeho profesní dovednosti a poskytnout mu teoretické znalosti nezbytné pro konceptuální práci v oblasti analogového a digitálního statického i dynamického zobrazování nejenom v rámci klasicky vnímaného oboru fotografie, ale i v širokém spektru souvisejících moderních elektronických médií.

Rozvíjet autorskou integritu posluchače ve schopnosti vyslovovat se svou volnou autorskou tvorbou, stejně jako kultivovaně reagovat na společenskou zakázku. Vést posluchače ke schopnosti řídit výrobu a produkci obrazových agentur, stejně jako státních institucí zabývajících se hodnocením, produkcí i výrobou v daném oboru.



ateliér Aplikovaná a reklamní fotografie

Ateliér vede studenty ke schopnosti stát se samostatně tvořícím fotografem (resp. řídícím pracovníkem) s důrazem na fotografii užitou v celém širokém spektru společenské objednávky, tj. v oblasti knižní a časopisecké ilustrace, v tvůrčí interpretaci výtvarných děl, produktů průmyslového designu i architektonických realizací, v reklamních a marketingových komunikacích, stejně jako v oblasti tvorby monumentálních obrazů užitých v interiérové, či výstavní architektuře. Vzhledem k výše uvedenému zaměření se

výuka soustřeďuje na přípravu absolventa pro práci v rozsáhlém horizontu realizací od klasických analogových fotografií, průmyslově tištěných publikací až ke všem prezentačním formám digitálních médií. Ateliér se rovněž soustředí na přípravu absolventů schopných působit ve shora uvedených oblastech v roli řídicího pracovníka, např. art directora, kurátora, či obrazového redaktora, stejně jako být rovnocenným partnerem v reklamních a marketingových týmech se schopností zapojit do této práce nejenom teoretické znalosti, řemeslnou dovednost, ale především potenci transformovat obsahovou ideu z roviny myšlenkové do formy vizuálního výrazu. Pracoviště dále slouží v jistém smyslu jako servisní zařízení, uvádějící studenty ostatních ateliérů, resp. oborů do problematiky výrazových prostředků fotografie tak, aby se práce s médiem fotografie mohla stát inherentní součástí jejich vlastní autorské tvorby.

ateliér Digitální média

Výuka v ateliéru Digitální média je zaměřena na práci se statickým i dynamickým digitálním obrazem a na hledání možností jejich vzájemného propojení. V průběhu čtyřletého studia pracují studenti s fotografií, videem, digitální animací, samozřejmě se svobodnou možností přesahu do médií klasických. V jednotlivých semestrech jsou řešena konkrétní témata. Prvořadým cílem ateliéru je vést studenty takovým způsobem a směrem, aby dokázali smysluplně a za využití vhodných formálních prostředků reflektovat dané téma a jasně vyjádřit myšlenku.

Činnost ateliéru je soustředěna výhradně na volnou tvorbu, ovšem výuka je organizována tak, aby studenti v rámci zpracování daných projektů zároveň získávali potřebné technologické znalosti a zkušenosti při práci s konkrétními programy (Photoshop, Premiere, Flash atd.). Velká pozornost je v rámci konzultací věnována rovněž debatám o aktuálním dění v oblasti současného vizuálního umění.

ateliér Fotografie

Studium ateliéru Fotografie je zaměřeno jak na rozvoj profesionálních schopností, které by absolventům umožnily obstát v těžké konkurenci komerční fotografie, tak na rozvoj talentu v oblasti volné fotografické tvorby. Studium se věnuje zejména rozvíjení osobností studentů a zadané úkoly jsou voleny tak, aby iniciovaly samostatný a kreativní přístup k jejich řešení. Klauzurní zadání jsou koncipována tak, aby studenti postupně obsáhli individuální fotografické úkoly, přičemž specifické naplnění těchto široce definovaných témat dává studentům určitou volnost, ale zároveň vyžaduje jejich technické i intelektuální zvládnutí. Touto cestou vznikají soubory, které splňují požadavek praktického řešení daného fotografického zadání a zároveň reflektují autorův osobní zájem a originalitu jeho přístupu. Tímto způsobem postupně krystalizuje pozdější orientace jednotlivých studentů, která je nasměruje k výběru tématu závěrečné diplomové práce. Diplomová práce sestává z fotografického projektu a písemné teoretické části, která šířeji začleňuje autorem zvolené téma do kontextu domácí i světové fotografie i současného umění a obhazuje autorův přístup k řešení daného tématu. V průběhu studia se během jednotlivých semestrů předpokládá zvládnutí hlavních klauzurních zadání a doplňujících semestrálních úkolů.

ateliér Interaktivní média

Digitální technologie jsou hlavním těžištěm současné vizuální kultury. Ateliér pracuje jako laboratoř, vhodná k experimentování s médii s cílem naplnění jejich funkce jinými obsahy. Interaktivitu používáme jako fenomén vhodný k formulování vztahů. Zájem ateliéru se mohutně rozšiřuje od linie jediného média (např. fotografie) ke kombinaci mnoha médií. Hlavním tvůrčím prostředkem ateliéru jsou počítače, audiovizuální technika, internetová interaktivní instalace. Studenti mohou poznat výhody nových technologií v tvůrčích, uměleckých oblastech.

Ateliér kreativně využívá informační a komunikační technologie k realizaci nových forem umění. "Umění všech smyslů".

► ateliér Performance

Performance – můžeme též říkat „umění akce“ – je způsob uměleckého vyjádření, kdy se hlavním nástrojem stává tělo umělce a jeho chování v určitých situacích. Jedná se o aktivity, které vždy probíhají v reálném čase a v reálném prostoru. Na rozdíl od divadla je umělec vždy sám sebou, nehraje tedy žádnou roli, nic nepředstírá. Činnost tohoto ateliéru se tedy týká především performance a všeho, co s touto formou uměleckého vyjádření souvisí. V první řadě se jedná o práci s médii, která slouží k zachycení a dokumentaci těchto aktivit, tedy s fotografií a videem. Dále se budeme zvláště zabývat prostředky, které jsou akčnímu umění nejbližší, tedy instalací a objektem. Nicméně jsem přesvědčen, že dnes není možné omezovat tvorbu umělce na jediný možný způsob vyjádření. Studenti tudíž budou mít možnost využívat všechny vhodné prostředky k vyjádření toho, co vyjádřit chtějí, a to bez ohledu na zaměření ateliéru.

Důraz budeme klást samozřejmě i na rozhled a obeznámenost s tvorbou kolegů z našeho nejbližšího okolí i z mezinárodní umělecké scény. Důležitý pro nás bude nejenom samotný proces tvorby uměleckého artefaktu, ale v neposlední řadě i způsob jeho prezentace, ať už na výstavách nebo v médiích. Jedná se například o vhodný výběr prací k prezentaci, jejich adjustaci a instalování, o rozhovory a komunikaci o vlastní práci s veřejností i s kritiky atd. Považuji za důležité, aby studenti – pokud možno – pracovali na půdě školy, aby tak měli možnost konfrontovat svou práci s ostatními, aby se vzájemně často střetávali a komunikovali mezi sebou. Abychom pravidelně hovořili nejen o samotné práci, ale i o všem, co s ní nějakým způsobem souvisí. Neboť jediné takto může student neúčelněji využít všeho, co mu studium na této škole skýtá.

► ateliér Time-Based Media

Ateliér pracuje s videem jako uměleckým prostředkem, při jehož zpracování využívá převážně digitálních technik. Studium v ateliéru obsahuje práci jak se základní obrazovou kompozicí a zvukem, tak s videoprojekcemi v prostorových souvislostech nebo v audiovizuálních performancích. Umělecký charakter studia poskytuje možnost individuálního přístupu pedagogů k jednotlivým studentům. Studenti využívají specializovaná pracoviště vybavená hardwarovými a softwarovými nástroji pro zpracování videa, počítačovou animaci a tvorbu zvuku. Během studia získávají postupně orientaci v editačních prostředcích od nejjednodušších kroků až po složité aplikace. Absolvent studia je výtvarný umělec technicky připravený tvořit audiovizuální díla digitálními postupy zpracování videa v široké škále možností na profesionální úrovni. Je schopný reflektovat dění na současné výtvarné scéně a aktivně se do něj zapojit, zároveň dokáže kreativně reagovat na zadání nejrůznějších typů produkcí.

Obor Design

Bakalářský studijní obor Design je soustředěn na profesionální přípravu v oblasti disciplín designu s důrazem na důsledné a efektivní propojení tvůrčí originality a zdatnosti při využívání nejsoudobějších technologických postupů.

Posluchač je během čtyřletého bakalářského studia oboru Design seznámen s historií umělecké tvorby a jejími obecnými teoretickými principy, které jsou souběžně prověřovány v praktických zadáních v jednotlivých speciálních ateliérech. Formou zahraničních stáží a stáží v rámci fakulty student získává širší přehled nejen ve svém oboru, ale i v oborech příbuzných. Je veden k cílevědomému rozvíjení svého talentu a formulování a obhajobě vlastních výtvarných cílů.

Absolvent bakalářského studijního oboru Design bude připravený na profesi: výtvarného umělce a designéra, návrháře pro průmyslové podniky a dílny, odborníka v oblasti interiérové tvorby, odborníka ve státní správě, místní samosprávě. Ve svém povolání bude schopen samostatným a tvůrčím způsobem reagovat na individuální

potřeby občanů i na společenské zakázky týkající se kultury bydlení a životního prostředí. Posluchač po absolutoriu bude disponovat schopnostmi své vzdělání uplatňovat v pracovních kolektivech, bude se orientovat v organizaci práce a technologických postupech.

► **ateliér Design interiéru**

Výuka je zaměřena na přípravu samostatných tvůrčích osobností v oblasti tvarování zařizovacích předmětů a architektury interiérů. Výuka je směřována i ke schopnosti koordinace a využití příbuzných disciplín užitého umění do komplexního prostorového ztvárnění. Ateliér reaguje na společenskou potřebu řešení kvalitního životního prostředí, bydlení a designu předmětů. Během studia získá posluchač celkový přehled o problematice interiérové tvorby formou zadávání konkrétních, specificky zaměřených úloh, se seznámí s řešením detailu i prostoru, získá znalosti ve zpracování výtvarného návrhu i výrobní dokumentaci.

► **ateliér Design keramiky**

Výuka v ateliéru je zaměřena na dokonalý průmyslový návrh v užitkové a dekorativní keramice a porcelánu. Ateliér vychovává výtvarně a teoreticky vzdělané osobnosti - designéry, schopné komplexně řešit výrobek po stránce tvarové, strukturální, barevné a materiálové, vycházející z účelové funkce výrobku a směřující k celkovému estetickému utváření životního stylu. Důraz při studiu je kladen na rozvíjení plošného a prostorového vnímání, zvládnutí technik kresby, malby a modelace. Studenti řeší individuální studijní úlohy zaměřené na průmyslovou výrobu, prohlubují své technologické a řemeslné znalosti a dovednosti, ujasňují si vnitřní a vnější vztahy předmětu.

► **ateliér Oděvní a textilní design**

Náplní studia v ateliéru Oděvní a textilní design je především design oděvů, oděvních doplňků a vše, co s tímto zaměřením souvisí (tvorba střihů, prostorová modelace, práce s materiály tradičními i netradičními, užívání klasických textilních technik v soudobém pojetí, experimentování s novými technologiemi, tvorba desénů a autorských oděvních textilií různými druhy tisku a dalšími technikami). Jako doplňková disciplína je tvorba textilií volných a užitých, plošných a prostorových objektů, se zaměřením na řešení či doplnění interiéru, případně exteriéru. Tyto dvě oborové linie se v rámci studia vzájemně koncepčně prostupují a doplňují. Důležitou součástí výuky je návrhová kresba a módní ilustrace, dále pak průběžné vzdělávání v oblasti historie kostýmů a textilu od minulosti po současnost. S tím přímo souvisí sledování a orientace v současném designu a výtvarném umění obecně, v návaznosti na nové moderní technologie a materiály. Předpokládá se obohacení studia o řešení projektů na bázi vzájemné spolupráce mezi ateliéry FUD. Úkoly v jednotlivých ročnících jsou zadávány tak, aby rozvíjely a podporovaly kreativitu studentů a jejich výtvarně koncepční myšlení. Velký důraz je kladen na otevřenou a aktivní komunikaci mezi pedagogy a studenty. Celý ateliér i jednotliví studenti jsou podporováni ve školních i mimoškolních aktivitách, vztahujících se k oboru (přehlídky, soutěže, výstavy). Další nedílnou součástí studia je účast na zahraničních stážích.

► **ateliér Produktový design**

Ateliér Produktový design vychovává komplexně vzdělané osobnosti - designéry, schopné individuálně, nebo v týmu, řešit projekt na základě poznání, ověření a převedení formy stávající do formy následné (budoucí). Důraz je kladen na rozvíjení plošného a prostorového myšlení, při zvládnutí klasických disciplín (kresba, modelování) a současných moderních nástrojů výpočetní techniky (modelování a prezentace v grafických a modelovacích programech 2D a 3D). Program výuky je tedy založen na ověřených metodách konzervativního způsobu výuky (kresba a modelování, studium přírody a její zákonitosti ve vývoji formy) v kombinaci s moderními prvky, zejména

studiem nejmodernějších poznatků vývoje technologií, materiálů a aplikací výpočetní techniky v tvůrčím procesu. Nedílnou součástí výuky je i studium ekonomických a humanitních oborů a jejich transformace do reálného výstupu pro potřebu komunikace a prezentace. Cílem je vychovat osobnost, která přijímá a zpracovává informace dané výukou, je komunikativní a vstřícná novým myšlenkám, konzervativní ve využívání zkušeností a hodnot ověřených časem a praxí, přináší nové informace a myšlenky odpovídající době. Výuka je zaměřena na rozvoj samostatnosti, kreativity, flexibility, logické úvahy a orientace v problematice vývoje průmyslových výrobků.

► **ateliér Přírodní materiály**

Základním východiskem studia v ateliéru je poznávání a využívání přírodních zákonitostí, vyhledávání a budování materiálové základny. Součástí výuky je osvojení nezbytných technologických a řemeslných principů a jejich posun do oblasti výtvarné, spojování získaných zkušeností s klasickými disciplinami řešícími tvar, barvu a prostor. Při řešení úkolů studenti objevují vlastní přístupy a možnosti realizací, zasahujících do oblasti užitého, ale i volného umění. Hledání a zvládnutí řemeslných postupů vyžaduje aktivní a tvořivou účast studenta, který se tak seznamuje s problematikou návrhu i reálnými možnostmi výroby. Z toho vychází materiálová i technologická různorodost ateliéru, ale také šíře výstupů. Ateliérová výuka je zaměřená na výchovu osobností schopných samostatně řešit úlohy s mírou citu a pochopení pro materiál i pro nové technologie. Nedílnou součástí studia je také spolupráce s regionálním muzeem v přírodě, ožívování zapomínaných řemesel s převedením pro veřejnost a jejich současné výtvarné využití, poznávání pracovních postupů v příslušných provozech, dílnách a zařízeních.

► **ateliér Sklo**

Studium je podmíněno hledáním a snahou odvodit z obecných principů volné tvorby a požadavků životního slohu člověka tvarosloví odpovídající materiálu, funkci a názoru studenta. Utváření názoru studenta na svět, uvědomování si své identity a schopnost z obojího odvodit vlastní výtvarné postoje a návyky jsou stěžejními hledisky studia. Zadání klauzurních prací tvoří osnovu opakujících se výtvarných úkolů, které je třeba během studia absolvovat v logické posloupnosti a návaznosti na předchozí úkoly řešené v ateliéru nebo na praxi ve sklářském podniku. Předpokládáme, že po absolutoriu se student orientuje ve sklářských technikách, dokáže zvládnout výstavbu tvaru v jednotě s jeho barevným či grafickým řešením a začlenit ho do současného interiéru s jeho funkčními i společenskými aspekty. Nedílnou součástí ateliérové výuky je také kresba, malba a modelování.

Obor Grafický design

Bakalářský studijní obor Grafický design je soustředěn na vzdělávání odborníků v oblasti širokého spektra disciplín grafického designu a vizuální komunikace s cílem zajistit kvalitní teoretickou i praktickou vybavenost absolventů, kteří budou schopni adekvátně reflektovat dobré znalosti historických kontextů a zároveň budou schopni reagovat na nejaktuálnější trendy v daném oboru. Studium v oboru Grafický design je procesem k pochopení funkce vizuálního kódu a k získání schopnosti tento kód vhodně aplikovat.

Absolvent bakalářského studijního oboru Grafický design bude připraven na profesi: samostatný výtvarník, designér, pracovník reklamní agentury na postu kreativního tvůrce nebo tvůrce na exekuční pozici, pracovník grafického studia, nakladatelství a vydavatelství, odborník v marketingu.

Mimo vlastní autorskou tvorbu bude absolvent připraven stát se výtvarníkem designérských studií, státních i privátních institucí se schopností vytvářet vizuální, respektive intermediální sdělení v rovině obecné sdělnosti a podílet se tak na rozvoji výtvarné kultury společnosti. Absolvent bude vybaven dovednostmi a zkušenostmi, které

mu umožní kvalitně rozvíjet samostatnou tvůrčí činnost a zároveň zvládat řešení úkolů založených na týmové spolupráci.

► **ateliér Grafický design I**

Ateliér Grafický design I. se profiluje v širokém spektru grafických a vizuálních aktivit oboru grafického designu od plakátu, typografie, knižní tvorby a ilustrace, přes tvorbu webových stránek, animací až ke komplexnímu zpracování celkové image firem a akcí, a prolínání do oblastí s prací grafického designéra souvisejících, jako je role grafiky v architektuře a průmyslovém designu. Především je ale cílem vychovávání osobností grafiků-projektantů. Grafik-projektant je schopen vytvářet samotný projekt, zakázku a hledat roli grafického designu ve společnosti. Je schopen celý projekt kreativně připravit, nalézt samotného klienta nebo vytvořit společenskou poptávku, koordinovat realizaci a mnohdy i samotné finanční zdroje pro projekt. Absolventi nacházejí uplatnění ve vlastních samostatných tvůrčích studiích, jako kreativní pracovníci reklamních agentur nebo jako pedagogové středních uměleckých škol.

► **ateliér Grafický design II**

Ateliér Grafický design II se snaží studenty připravit na dráhu profesionálního designéra - grafika s možností uplatnění v celé škále grafických zaměstnání, od práce ve studiu či reklamní agentuře až po samostatně pracujícího "volného" výtvarníka. Student by si během studia měl uvědomit šíři vlastních schopností a naučit se jich využít pro vyjadřování osobních názorů a výtvarných postojů. Páteří celého studia v ateliéru jsou klauzurní práce, zadávané v návaznosti na semestrální úkoly tak, aby si student vyzkoušel pokud možno všechny techniky a výtvarné problémy, se kterými se ve své profesi může setkat. Snahou je, aby práce v ateliéru nenásilnou formou seznámila posluchače i s postupy a technikami, které jsou mu velmi vzdálené a za normálních okolností by jej ani nenapadlo vydat se touto cestou. Toto směřování vychází z přesvědčení, že pro každého absolventa je přínosné, když si při práci na školních úlohách může uvědomit, co a jak je schopen po absolutoriu použít ve svém dalším samostatném profesionálním směřování.

► **ateliér Vizuální design**

Cílem studia (a výuky) v ateliéru Vizuální design je vychovat ze studentů profesionální tvůrce v některém z mnoha oborů současného designu, aniž jsou jimi od počátku studií, resp. jejich kariéry, upřednostňována některá média na úkor jiných. Pod pojmem vizuální design si tak lze představit jakoukoli činnost vedoucí k povznesení vnímání, k optimističtějšímu dojmu z okolí, zvláště když na všem, co nás obklopuje, smíme a umíme mít svůj kreativní podíl. Studenti si tak vyzkouší celé spektrum oborů, jimž se budou moci v budoucnu věnovat, aniž jsou již v této fázi svazování parametry a kritérii pro tu kterou specializaci. Někteří z nich se během studií a zvláště po nich přikloní ke grafickému designu (dosud jím byli obklopeni v největší možné míře), někteří využijí svých verbálních schopností a uplatní se jako externí accounti reklamních a komunikačních agentur, najímání k prezentacím či obhajobám kontroverzních nebo náročných projektů. Někteří v sobě patrně objeví zdravou dávku exhibicionismu a budou se realizovat v rolích dramaturgů kulturních akcí, nebo jako koordinátoři multimediálních projektů, jimiž se během studia musí rovněž zabývat. A všichni budou mít elementární povědomí o současné estetice, o schopnosti společnosti vnímat a přijímat kreativní atak desítek a stovek designérů v oborech takového rozsahu a množství, které si dnes možná ještě ani nedovedeme představit. Ateliér Vizuální design připraví diváka na šok, způsobený umělcem, a umělce připraví na reakci nepřipraveného diváka.

ODKAZY NA VZOROVÉ TESTY

Vzorové testy lze nalézt na webových stránkách Fakulty umění a designu www.fud.ujep.cz v sekci [Studium \(podsekce Přijímací řízení\)](#).

ODKAZY NA STUDIJNÍ PLÁNY

Studijní plány lze nalézt na webových stránkách Fakulty umění a designu www.fud.ujep.cz v sekci [Studium \(podsekce Studijní plány\)](#).

Podmínky přijímacího řízení FUD UJEP pro akademický rok 2016/2017 byly schváleny Akademickým senátem FUD UJEP dne 19. 5. 2015.