

FAKULTA UMĚNÍ A DESIGNU

UNIVERZITY J. E. PURKYNĚ V ÚSTÍ NAD LABEM

Děkan FUD UJEP doc. Mgr. A. Pavel Mrkus vyhlašuje podmínky přijímacího řízení pro **bakalářské studium** pro akademický rok **2021/2022 ve studijním programu Výtvarná umění, studijních oborech Design, Fotografie a intermediální tvorba, Grafický design**, 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.

Fakulta umění a designu (dále jen "FUD") je vysokou uměleckou školou, zaměřenou na vzdělávání studentů v bakalářském studijním programu, v navazujícím magisterském studijním programu a v navazujícím magisterském studijním programu v anglickém jazyce.

FUD poskytuje čtyřleté bakalářské studium formou prezenčního studia ve studijním programu Výtvarná umění B8206, ve studijních oborech Design 8206R100, Fotografie a intermediální tvorba 8206R126, Grafický design 8206R016.

BAKALÁŘSKÉ STUDIUM

DESIGN

v těchto ateliérech:

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

FOTOGRAFIE A INTERMEDIÁLNÍ TVORBA

v těchto ateliérech:

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

GRAFICKÝ DESIGN

v těchto 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: 4. listopadu 2020

Termín podání přihlášek: do 15. ledna 2021

Termín přijímacích zkoušek: 12.–13. února 2021

OTEVÍRANÉ STUDIJNÍ PROGRAMY A OBORY

Kód	Program Obor – ateliér	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

V odůvodněných případech lze rozhodnutím děkana navýšit počet přijímaných nad tento stanovený počet.

V případě udělení akreditace **bakalářským studijním programům Design a Výtvarná umění** Národním akreditačním úřadem budou uchazeči zapsáni do těchto studijních programů dle příslušnosti vybraného ateliéru k daným programům.

POPLATEK ZA PŘIJÍMACÍ ŘÍZENÍ

Poplatek za přijímací řízení: 500,- Kč
Název účtu: Univerzita J. E. Purkyně, Pasteurova 1,
400 96 Ústí Nad Labem
Účet: 260112295/0300
Název banky: Československá obchodní banka, Ústí nad Labem
Variabilní symbol pro elektronickou přihlášku: 460509
Specifický symbol pro elektronickou přihlášku: vygeneruje elektronický systém
Při podání elektronické přihlášky se poplatek hradí výhradně převodem.

Pro platbu ze zahraničí:

IBAN formát účtu: CZ10 0300 0000 0002 6011 2295
SWIFT adresa: CEKOCZPP

Poplatek představuje částku za administrativní servis v průběhu přijímacího řízení a je **nevratný**.

PODÁNÍ PŘIHLÁŠKY (A DALŠÍ NÁLEŽITOSTI)

1. Přihláška se podává prostřednictvím univerzitního informačního systému STAG na adrese <https://portal.ujep.cz/portal/studium/uchazec/eprihlaska.html>
Po jejím vyplnění je uchazeč povinen uhradit poplatek za přijímací řízení v souladu s pokyny uvedenými v e-přihlášce. Teprve po zaevidování platby k přihlášce je e-přihláška považována za doručenou.
2. **Poplatek 500,- Kč se hradí výhradně převodem** ve prospěch účtu Univerzity J. E. Purkyně v Ústí nad Labem, Československá obchodní banka, Ústí nad Labem, č. ú. 260112295/0300, variabilní symbol 460509, specifický symbol je vygenerován informačním systémem.
3. **Kompletní vytištěnou e-přihlášku** (všechny 4 strany) se všemi náležitostmi je uchazeč povinen **zaslat na adresu studijního oddělení Fakulty umění a designu** Univerzity J. E. Purkyně v Ústí nad Labem, Pasteurova 1500/9, 400 96 Ústí nad Labem. Ke každému výpisu e-přihlášky je uchazeč povinen pevně připojit originál dokladu o zaplacení poplatku za přijímací řízení (potvrzený bankovní příkaz). Pozor – razítko sběrného boxu nebo nepotvrzený příkaz k úhradě nelze považovat za doklad o zaplacení.
4. Elektronickou přihlášku bude možné podat od 1. října 2020.
5. Uchazeč sice může podat více přihlášek ke studiu, ale nezaručujeme, že bude možné absolvovat přijímací řízení ve více ateliérech, protože talentové zkoušky ve všech ateliérech probíhají souběžně.
6. Fakulta neposílá potvrzení o přijetí přihlášky.

OBECNÉ INFORMACE O PŘIJÍMACÍM ŘÍZENÍ

Uchazeč vyplní do přihlášky studijní program, obor a ateliér, do kterého se hlásí. Každý uchazeč je povinen v přijímacím řízení, nejpozději však do data zápisu do studia, předložit **úředně ověřenou kopii maturitního vysvědčení**. Uchazeči, kteří budou skládat maturitní zkoušku ve školním roce 2020/2021, doručí tento dokument **nejpozději 24. 6. 2021** na studijní oddělení FUD. K přihlášce, resp. k výpisu e-přihlášky je možno přiložit doklady o dalším vzdělání (např. z vyšších odborných škol, konzervatoří, uměleckých škol, jazykových škol). Současně je každý uchazeč povinen k přihlášce, resp. k výpisu e- přihlášky připojit potvrzení o včasném a řádném zaplacení poplatku za přijímací řízení.

DOLOŽENÍ POŽADOVANÉHO VZDĚLÁNÍ, POKUD BYLO ZÍSKÁNO V ZAHRANIČÍ

1. Uchazeč o studium, který si podal přihlášku ke studiu v bakalářském studijním programu a má **zahraniční středoškolské vzdělání**, je povinen v přijímacím řízení prokázat dosažení středního vzdělání s maturitní zkouškou dokladem podle § 48 odst. 4 písm. a) až d) zákona o vysokých školách, a to způsobem uvedeným **[zde](#)/English version**.
2. Termín pro dodání dokladů je shodný s termínem pro dodání úředně ověřené kopie maturitního vysvědčení v případě uchazečů, kteří získali střední vzdělání s maturitní zkouškou v ČR.

PODMÍNKY PRO PŘIJETÍ CIZINCŮ DO STUDIJNÍCH PROGRAMŮ USKUTEČŇOVANÝCH V ČESKÉM JAZYCE

1. Specifickou podmínkou pro přijetí cizinců do studijních programů uskutečňovaných v českém jazyce je úspěšné vykonání zkoušky z českého jazyka (minimálně na úrovni A2 evropského referenčního rámce), a to na kterémkoliv pracovišti veřejné vysoké školy, které uskutečňuje akreditovaný studijní nebo vzdělávací program zaměřený na výuku českého jazyka.
2. Prokázání jazykových znalostí podle bodu 1 se nevyžaduje u občanů SR a u cizinců, kteří získali střední vzdělání s maturitní zkouškou nebo vysokoškolské vzdělání v ČR.
3. V ostatním jsou cizinci přijímáni do studijních programů v českém jazyce za stejných podmínek jako občané ČR.

KONÁNÍ PŘIJÍMACÍCH ZKOUŠEK

1. Přijímací zkoušky se budou konat ve vyhlášených termínech (viz „Termíny přijímacích zkoušek“).
2. Náhradní termín přijímacích zkoušek fakulta nevypisuje.
3. Informaci o konání přijímacích zkoušek zašle fakulta uchazeči elektronicky na emailovou adresu uvedenou v přihlášce nejpozději 10 pracovních dní před termínem konání 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. Konečný termín pro ověření podmínek pro přijetí ke studiu je stanoven na den 13. 2. 2021. Uchazeči, jehož pobyt nebude znám, bude rozhodnutí doručeno vyvěšením na elektronické úřední desce.
3. Odvolacím správním orgánem je rektor.

FORMA A RÁMCOVÝ OBSAH PŘIJÍMACÍ ZKOUŠKY

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 a absolvuje písemný test z dějin umění. Ve 2. kole absolvuje uchazeč ostatní disciplíny (viz níže). Pokud uchazeč nevyhoví v 1. kole, nepokračuje již do 2. kola a je hodnocen známkou nevyhověl z celých přijímacích zkoušek.

ATELIÉRY A JEJICH DISCIPLÍNY (ŘAZENO DLE PRIORIT)

Obor Design

ateliér Design keramiky

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

ateliér Design interiéru

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

ateliér Oděvní a textilní design

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

ateliér Produktový design

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

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. pohovor, 3. figurální kresba, 4. kompozice, 5. koncept, 6. písemný test z dějin umění

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, POTŘEBY A POMŮCKY K PŘIJÍMACÍ ZKOUŠCE

Domácí práce

Domácí práce přiveze uchazeč až k přijímacímu řízení.

Obor Design: Základem je portfolio obsahující cca 15–20 příkladů dokumentace vlastních projektů, tematicky se týkajících zaměření zvoleného ateliéru (preferovaná je fotodokumentace realizací nebo jejich rendery a skici). Mimo portfolio vlastních projektů je třeba v počtu 15–20 ks předložit studijní kresby (či malby) zátiší, architektury, fotodokumentaci prostorových objektů (např. modelování) a několik studií figury.

Obor Grafický design: Základem je portfolio obsahující dokumentaci vlastních (školních i mimoškolních) projektů z oblasti grafického designu, ilustrace, typografie, volné grafiky, kresby, malby atd. U transportovatelných realizací (např. kresby, grafické tisky, autorské knihy) se doporučuje předložit také originály těchto realizací. U animací či webových projektů zahrňte do portfolio také webový odkaz.

Obor Fotografie a intermediální tvorba: Základem je portfolio obsahující 20–30 fotografií libovolných tematických okruhů (pro ateliéry Fotografie, Aplikovaná a reklamní fotografie), nebo v počtu min. 20 prací – fotografie, animace, video, webové a další projekty (pro ateliéry Digitální média, Interaktivní média, Performance a Time-Based Media).

Praktická talentová zkouška

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, lepící páska, napínáčky, fixativ, modelovací špachtle, balicí 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.

Písemný test z dějin výtvarné kultury

Jsou připraveny varianty testů dle oborů.

Ústní pohovor

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

KRITÉRIA HODNOCENÍ U PŘIJÍMACÍ ZKOUŠKY

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 A ATELIÉRŮ (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 řídícího 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 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,

kteře vřdy probíhají v reálném čase a v reálném prostoru. Na rozdíl od divadla je umělec vřdy sám sebou, nehraje tedy řádnou 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 nejbliže, 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. Posлуhač 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 disciplin 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**

Fashion design je v současnosti jednou z nejvlivnějších forem designu. V komplexní formě zahrnuje celou řadu dílčích součástí - materiál, střih, forma, oděv, styl. Nápad, konzultace, realizace, výstup, jsou čtyři základní ateliérové pilíře. Nosnou strukturou a metodikou výuky je intenzivní práce každého studenta na vlastním projektu, který dává do kontextu designového, uměleckého, stylového a řemeslného. Ateliér je koncipován tak, aby student v průběhu studia intenzivně pracoval na formování vlastního stylu v rovině individuálního designu. V rámci studia je rozvíjena designová a stylová gramotnost, mezinárodní kontext, spolupráce. Tématem ateliéru není pouze oděv, ale je o celkovém fashion konceptu, kterým jsme schopni reflektovat současné problematiky společnosti. Tradicí v tomto ateliéru je vazba na textilní design a řemeslné zpracování celé škály materiálů. Průsečíkem je propojení textilní a oděvní části v jeden celek, jeden projekt. Fashion design je promyšlenou esencí vztahů mezi myšlenkou, společností, člověkem.

→ **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 disciplin (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 a z nich vycházející objevování a vytváření zkušeností s širokým spektrem různorodých materiálů sloužících k uměleckému vyjádření. Součástí výuky je osvojení si nezbytných technologických a řemeslných principů a jejich posun do výtvarné oblasti, spojování získaných zkušeností s klasickými disciplinami řešícími tvar, barvu a prostor spolu s časem, zvukem, světlem v konceptuálním rámci. Spolu se získanými řemeslnými dovednostmi studenti při řešení úkolů objevují vlastní přístupy a možnosti realizací zasahující do oblasti volného i užitého umění a designu. Hledání a zvládnutí řemeslných postupů vyžaduje aktivní a tvořivou účast studenta, který se tak seznamuje s problematikou návrhu i reálnými možnostmi tvorby. Z toho vychází materiálová, technologická i obsahová různorodost ateliéru, ale také šíře výstupů. Ateliérová výuka je zaměřená na výchovu uměleckých osobností schopných samostatně řešit úlohy s mírou citu a pochopení pro materiál a prostor i pro nejrůznější a nezřídka nové technologie. Cílem studia je vyškolit všestranného umělce, který bude řemeslně zdatný a bude schopen se pohybovat na poli mezi výtvarným a užitým uměním. Nedílnou součástí studia je také spolupráce s regionálním muzeem v přírodě, ožívování zapomínaných řemesel a jejich současné výtvarné využití, poznávání pracovních postupů v příslušných provozech, dílnách a zařízeních.

→ **Ateliér Sklo**

Design i umění jsou v našem ateliéru spojené nádoby a tato oborová rovnováha nabízí vzdělání postavené na širokém spektru semestrálních a krátkodobých úkolů. Student se dostane k reálným projektům, pozná potřeby oboru a naučí se odpovídajícím způsobem komunikovat a prezentovat svoje řešení. Rozvoj klasických výtvarných technik a digitálního navrhování je standardem ateliérové výuky. Designér je pro nás univerzálním a současným tvůrcem, který cítí tvar, proporci, kompozici a chápe zadání, které dokáže vyřešit. Absolvent ateliéru je osobnost s pokorou a je schopen adaptace na potřeby zaměstnavatele nebo s odvahou vstoupí na trh s uměním nejen se specializací na sklo. Jsme ateliér, který nabízí optimální zázemí a zkušenosti pro studium skla a jeho podob ve formě produktu, artefaktu nebo instalace.

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, najímaní 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,

keré 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 2021/2022 byly schváleny Akademickým senátem FUD UJEP dne 22. 4. 2020.