

FAKULTA UMĚNÍ A DESIGNU

UNIVERZITY J. E. PURKYNĚ V ÚSTÍ NAD LABEM

Děkanka FUD UJEP prof. Mgr. Zdena Kolečková, Ph.D. vyhlašuje podmínky přijímacího řízení pro **bakalářské studium** pro akademický rok **2026/2027 ve studijních programech Design (se specializacemi Design a Grafický design) a Výtvarná umění**, 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 studijních programech **Design (se specializacemi Design a Grafický design)** B0212A310007 a **Výtvarná umění** B0213A310012.

BAKALÁŘSKÉ STUDIUM

DESIGN (specializace Design)

v těchto ateliérech:

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

DESIGN (specializace Grafický design)

v těchto ateliérech:

- Grafický design I
- Grafický design II
- Vizuální design

VÝTVARNÁ UMĚNÍ

v těchto ateliérech:

- Aplikovaná fotografie
- Digitální média
- Fotografie
- Interaktivní média
- Objekt – Prostor – Akce
- Time-Based Media

KONTAKTY

Adresa: Pasteurova 1500/9, 400 96 Ústí nad Labem

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

E-mail: michaela.thelenova@ujep.cz

www stránky: www.fud.ujep.cz

TERMÍNY

Termín podání přihlášek: do 30. 11. 2025

Termín přijímacích zkoušek: 15. 1.–16. 1. 2026

OTEVÍRANÉ STUDIJNÍ PROGRAMY

Kód	Program – ateliér	Titul	Forma	Délka	Počet přijímaných
	DESIGN (specializace Design)	BcA.	PS	4	24
	Design interiéru	BcA.	PS	4	4
	Keramika	BcA.	PS	4	4
	Oděvní a textilní design	BcA.	PS	4	4
	Produktový design	BcA.	PS	4	4
	Přírodní materiály	BcA.	PS	4	4
	Sklo	BcA.	PS	4	4
	DESIGN (specializace Grafický design)	BcA.	PS	4	12
	Grafický design I	BcA.	PS	4	4
	Grafický design II	BcA.	PS	4	4
	Vizuální design	BcA.	PS	4	4
	VÝTVARNÁ UMĚNÍ	BcA.	PS	4	24
	Aplikovaná fotografie	BcA.	PS	4	4
	Digitální média	BcA.	PS	4	4
	Fotografie	BcA.	PS	4	4
	Interaktivní média	BcA.	PS	4	4
	Objekt – Prostor – Akce	BcA.	PS	4	4
	Time-Based Media	BcA.	PS	4	4

PS – prezenční studium

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

POPLATEK ZA PŘIJÍMACÍ ŘÍZENÍ

Poplatek za přijímací řízení: 660,- 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 systém automaticky
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 ke studiu se podává pouze elektronickou formou prostřednictvím univerzitního informačního systému STAG na adrese:
<https://portal.ujep.cz/portal/studium/uchazec/eprihlaska.html>
Uchazeč do e-přihlášky zadá fakultu, formu a typ studia a zvolí studijní program a ateliér, do kterého se hlásí.
Po vyplnění e-přihlášky je uchazeč povinen uhradit poplatek za přijímací řízení v souladu s pokyny uvedenými v e-přihlášce. Teprve po zaevidování platby k e-přihlášce je e-přihláška považována za podanou.
2. **Poplatek 660,- 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 automaticky.
3. Povinou součástí elektronické přihlášky je nahrání **autorizované konverze** maturitního vysvědčení, a to nejpozději do konečného termínu podání e-přihlášky. Autorizovanou konverzi maturitního vysvědčení lze získat na kontaktních místech Czech POINT. Uchazeči, kteří skládají maturitní zkoušku ve školním roce 2025/2026, doloží maturitní vysvědčení v podobě autorizované konverze dokumentu **nejpozději do data zápisu do studia**.
4. Zprávu od lékaře nepožadujeme. Domácí práce - portfolio donesete až k přijímacímu řízení.
5. Elektronickou přihlášku bude možné podat **od 1. 10. 2025**.
6. 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.
7. Fakulta neposílá potvrzení o přijetí přihlášky.

8. Nedoložení požadovaných dokumentů ve stanovených termínech je považováno za nesplnění jedné z nutných podmínek pro přijetí.

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).
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. Děkanka fakulty přijme uchazeče na základě doporučení přijímací komise.
2. Rozhodnutí o výsledku přijímacího řízení bude uchazeči doručeno prostřednictvím elektronického informačního systému UJEP, a to ve lhůtě 30 dnů od ověření podmínek pro přijetí ke studiu. 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 - portfolio 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)

Program Design (specializace Design)

ateliér Keramika

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

ateliér Design interiéru

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

ateliér Oděvní a textilní design

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

ateliér Produktový design

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

ateliér Přírodní materiály

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

ateliér Sklo

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

Program Design (specializace Grafický design)

ateliér Grafický design I

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

ateliér Grafický design II

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

ateliér Vizuální design

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

Program Výtvarná umění

ateliér Aplikovaná fotografie

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

ateliér Digitální média

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

ateliér Fotografie

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

ateliér Interaktivní média

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

ateliér Objekt – Prostor – Akce

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
6. písemný test z dějin umění.

ateliér Time-Based Media

1. domácí práce - portfolio,
2. pohovor,
3. úkol 1,
4. úkol 2,
5. úkol 3,
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 - portfolio přiveze uchazeč až k přijímacímu řízení.

Program Design (specializace Design): Základem je portfolio obsahující cca 15–20 příkladů dokumentace vlastních projektů, tematicky se týkajících zaměření zvoleného ateliéru (preferovaná je fotodokumentace realizací nebo jejich renderů 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.

Program Design (specializace 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.

Program Výtvarná umění: Základem je portfolio obsahující 20–30 fotografií libovolných tematických okruhů (pro ateliér Aplikovaná fotografie), portfolio obsahující fotografické soubory či autorské knihy na libovolná témata (pro ateliér Fotografie) nebo v počtu min. 20 prací – fotografie, animace, video, webové a další projekty (pro ateliéry Digitální média, Interaktivní média, Objekt – Prostor – Akce a Time-Based Media).

Praktická talentová zkouška

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

Pro ateliéry Digitální média, Interaktivní média, Objekt – Prostor – Akce a Time-Based Media dále digitální fotoaparát a pokud možno notebook.

Písemný test z dějin umění

Jsou připraveny varianty testů dle programů.

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.

ANOTACE STUDIJNÍCH PROGRAMŮ A ATELIÉRŮ (PROFIL ABSOLVENTA)

Program Design se specializacemi Design a Grafický design

Bakalářský studijní program Design (se specializacemi Design a Grafický design) je orientován na přípravu samostatných profesionálů schopných svou tvorbou ovlivňovat oblasti současného designu, vizuální komunikace a životního stylu, a to v širokém spektru dvojrozměrných i trojrozměrných technologií a médií, přičemž je zodpovědně a programově naplňována rovnováha výuky klasických řemeslných postupů i aplikace digitálních prostředků, spolu s rozvíjením technologického, teoretického a umělecko-historického oborového diskurzu i uměleckých disciplín. Jednotlivé ateliéry FUD bakalářského studijního programu Design se specializacemi Design a Grafický design poté akcentují konkrétní oblasti činností podle svého profilu i tvůrčí orientace svých vedoucích. Bakalářské studium se soustředí především na komplexní rozvoj osobnosti posluchače a jeho schopnosti reflektovat aktuální trendy designu 21. století a vyjadřovat svou práci tvůrčí i občanské postoje. Program rozvíjí zkušenosti získané nejen v rámci designu a grafického designu, ale i v oblasti kreativního managementu a reklamní komunikace tak, aby byl jeho absolvent schopen nabyté znalosti nejen výtvarně realizovat, ale i adjustovat do praxe v širším oborovém i společenském kontextu. V tomto smyslu program připravuje absolventy, kteří jsou schopni prostřednictvím vlastní tvorby reflektovat vztahy mezi člověkem, společností, životním prostředím, a technologickým vývojem s cílem vytvářet projekty kreativně rozvíjející aktuální oborový a sociální diskurs.

Bakalářský studijní program Design (se specializacemi Design a Grafický design) je zaměřen zejména na rozvíjení talentu a náročnou komplexní přípravu k výkonu povolání, při nichž se uplatní schopnost realizovat, produkovat, odborně zhodnocovat, institucionalizovat, propagovat a socializovat designovou realizaci, koncipovat a formovat tvůrčí zásady teoretickou reflexí a také organizovat a řídit týmovou práci.

Bakalářský studijní program Design (se specializací Design) je zaměřen na profesionální průpravu v oblasti disciplín designu a užitého umění s důrazem na důsledné a efektivní propojení tvůrčí originality a zdatnosti při využívání tradičních i nejsoudobějších technologických postupů. Posluchač je během čtyřletého bakalářského studia programu Design (se specializací Design) seznámen s historií užitého umění, dějinami designu a obecným oborovým teoretickým základem, 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.

Bakalářský studijní program Design (se specializací Grafický design) je zaměřen na profesionální průpravu v oblasti disciplín grafického designu s důrazem na důsledné a efektivní propojení tvůrčí originality a zdatnosti při využívání tradičních i nejsoudobějších technologických postupů. Struktura odborných předmětů této specializace vytváří široké spektrum pohledů na grafický design a vizuální komunikaci s cílem zajistit kvalitní teoretickou i praktickou vybavenost absolventů, kteří jsou schopni adekvátně reflektovat znalosti historických kontextů a zároveň reagovat na nejaktuálnější trendy v daném oboru. Studium specializace Grafický design je procesem k pochopení funkce vizuálního kódu a k získání schopnosti tento kód vhodně aplikovat. 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 programu Design se specializací Design je připraven na profesi samostatného designéra, návrháře pro profesionální designová studia, průmyslové podniky, výrobní družstva a dílny, marketingové a reklamní agentury, odborníka ve státní správě nebo místní samosprávě či pracovníka kreativních odvětví reflektujícího svou práci společenské potřeby, environmentální výzvy i aktuální designérské a umělecké trendy. Ve svém povolání je schopen samostatným a tvůrčím způsobem reagovat na individuální potřeby občanů i na společenské zakázky týkající se kultury bydlení, společenské zodpovědnosti a životního prostředí. Absolvent disponuje schopnostmi své vzdělání uplatňovat v pracovních kolektivech, orientuje se v aktuálních systémech organizace práce a soudobých technologických postupech. Je predisponován k pokračování studia v rámci navazujícího magisterského studijního programu akademického zaměření v oblasti Design, či Grafický design či dalších příbuzných oborech.

Absolvent bakalářského studijního programu Design se specializací Grafický design je připravený na profesi samostatného grafika, zaměstnance profesionálních grafických studií, marketingových a reklamních agentur, nakladatelství a vydavatelství, odborníka ve státní správě nebo místní samosprávě. Zároveň může zastávat tvůrčí i exekuční pozice v oblasti kreativního průmyslu, marketingu a vizuální složky PR strategií. Absolvent je schopen vytvářet profesionální, kultivované vizuální, respektive intermediální sdělení a podílet se tak na rozvoji výtvarné kultury společnosti i vizuální ekologie. Absolvent je vybaven dovednostmi a zkušenostmi, které mu umožní kvalitně rozvíjet samostatnou tvůrčí činnost a zároveň zvládat řešení úkolů založených na týmové spolupráci. Je predisponován k pokračování studia v rámci navazujícího magisterského studijního programu akademického zaměření v oblasti Design či Grafický design či dalších příbuzných oborech.

→ 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 vychovávat osobnosti 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**

Ateliér Vizuální design je prostor pro grafický design a aktuální formy vizuální komunikace. Výuka v ateliéru je vedena se zřetelem na individuální směřování jednotlivých studentek a studentů. Různorodé aktivity a podněty v průběhu studia směřují k vytvoření svébytného portfolia, které studentkám a studentům pomůže najít uplatnění v různorodých výzvách, kterým budou v budoucnu vystaveni. Kromě zvládnutí základních profesních dovedností v oblasti tištěných a digitálních vizuálních projektů je výuka rozšiřována o příbuzné i vzdálenější obory, média a technologie.

Semestry jsou koncipovány jako ucelené bloky vzájemně souvisejících zadání a aktivit, které reflektují zvolené téma. Často probíhají ve spolupráci s přizvanými externími lektorkami a lektory z oboru. Součástí výbavy studentek a studentů ateliéru jsou: schopnost klást otázky, být entuziastický, pochybovat, formulovat, mít vůli učit se, dělat chyby a inovovat, podnikat výpady za hranice teritoria grafického designu, mít zodpovědný sociální a environmentální přístup, mít smysl pro humor a hledat a vytvářet příležitosti (i tam, kde nejsou zjevné).

→ **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 Keramika**

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 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 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 disciplínami 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 nejrozumnější a nejjednodušší 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.

Program Výtvarná umění

Bakalářský studijní program Výtvarná umění je orientován na přípravu samostatných profesionálů schopných uměleckou tvorbou reflektovat aktuální oborové vývojové trendy, dále je rozvíjet a ovlivňovat tak širokou oblast současného vizuálního umění a kultury. V rámci struktury programu je zodpovědně naplňována rovnováha proporcí výuky tradičního oborového základu s velmi viditelně akcentovanou aplikací digitálních technologií, spolu s rozvíjením obecného technologického, teoretického a umělecko-historického diskurzu i praktických uměleckých disciplín. Jednotlivé ateliéry FUD v rámci bakalářského programu Výtvarná umění akcentují konkrétní oblasti rozsáhlého spektra uměleckých činností podle svého profilu i tvůrčí orientace vedoucích ateliérů. Bakalářské studium se soustředí především na komplexní rozvoj osobnosti posluchače a jeho schopnosti reflektovat aktuální podobu zvoleného oboru ve 21. století a vyjadřovat vlastní práci tvůrčí i občanské postoje. Studium je chápáno jako proces vedoucí k pochopení funkce vizuálního jazyka a k získání schopnosti tento jazyk vhodně aplikovat v rámci oborového kontextu i širšího společenského diskurzu. Program rozvíjí zkušenosti získané v rámci samotné volné tvorby, ale i v oblasti jejího využití v aplikovaných rovinách reklamní komunikace, kreativního managementu a technologického vývoje tak, aby byl absolvent schopen nabyté znalosti uplatňovat v oborovém kontextu i ve společenské praxi.

Bakalářský studijní program Výtvarná umění je zaměřen zejména na rozvíjení talentu a náročnou komplexní přípravu k výkonu povolání, při nichž se uplatní schopnost realizovat, produkovat, odborně zhodnocovat, institucionalizovat, propagovat a socializovat uměleckou, technologicky aplikovanou či reklamní vizuální produkci, koncipovat a formovat tvůrčí zásady teoretickou reflexí a také organizovat a řídit týmovou práci.

Bakalářský studijní program Výtvarná umění je zaměřen na profesionální průpravu výtvarného transdisciplinárního a novomediálního umělce či fotografa s důrazem na důsledné a efektivní propojení tvůrčí originality a zdatnosti při využívání tradičních i nejnovějších technologických postupů. Posluchač je během čtyřletého bakalářského studia programu Výtvarná umění seznámen s dějinami a teorií výtvarného umění i neaktuálnější uměleckou tvorbou, které jsou souběžně prověřovány v praktických zadáních v jednotlivých speciálních ateliérech. Formou zahraničních stáží a stáží v rámci fakulty student získává širší přehled nejen o svém oboru, ale i o oborech příbuzných. Je veden k cílevědomému rozvíjení svého talentu a formulování a obhajobě vlastních výtvarných názorů a cílů.

Charakteristika **bakalářského studijního programu Výtvarná umění** je tak určována přípravou samostatných autorů schopných ovlivňovat vlastní tvorbou oblast současného vizuálního umění, a to v celém jeho širokém spektru se zaměřením na oblasti klasických i digitálních, dvojrozměrných i trojrozměrných médií. Program vychází ze stále se rozšiřujícího teritoria činností odvíjejících se od tradičně vnímaných oborů výtvarného umění a fotografie směrem k dynamicky se proměňujícím digitálním obrazovým a komunikačním technologiím. V současné podobě tak automaticky nutně zahrnuje dovednosti spojené s analogovým i digitálním záznamem statického a dynamického obrazu a jeho postprodukční úpravy, ale i různorodými formáty obrazové informace generované či sdílené online, jakož i prezentaci obrazu v intermediálních podobách časoprostoru, interferenčních rozhraních či virtuální realitě. Jistý protipól k vědomé akcentaci moderních technologických postupů představuje programová linie performativních a objektových

realizací, včetně výstupů založených na tradičních výtvarných technikách a technologiích. V obecné rovině program reflektuje vztahy mezi člověkem, společností, životním prostředím, a technologickým vývojem s cílem vytvářet tvůrčí projekty kreativně rozvíjející aktuální oborový a sociální diskurs.

Absolvent bakalářského studijního programu Výtvarná umění je predisponován pro profesi samostatného umělce nebo fotografa, odborníka v oblasti kreativních oborů (např. média, reklama, webdesign a webmastering, lightdesign, sounddesign), týmového spolupracovníka ve výše uvedených oblastech, odborníka ve státních i privátních kulturních institucích, odborníka, který je schopen vytvářet vizuální, resp. intermediální sdělení v rovině obecné sdělnosti a podílet se tak na rozvoji výtvarné kultury společnosti. Absolvent disponuje schopnostmi své vzdělání uplatňovat v pracovních kolektivech, orientuje se v organizaci práce a technologických postupech. Absolvent je predisponován k pokračování studia v rámci umělecky orientovaných navazujících magisterských studijních programů akademického zaměření.

→ Ateliér Aplikovaná 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 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 Objekt – Prostor – Akce

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 prostředích 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.

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 2026/2027 byly schváleny Akademickým senátem FUD UJEP dne 5. 5. 2025.