

# 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 **navazující magisterské studium** pro akademický rok **2027/2028** **ve studijních programech 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 bakalářských studijních programech, v navazujících magisterských studijních programech a v navazujícím magisterském studijním programu v anglickém jazyce.**

FUD poskytuje dvouleté navazující magisterské studium formou prezenčního studia ve studijních programech **Design** N0212A310004 a **Výtvarná umění** N0213A310001.

## **NAVAZUJÍCÍ MAGISTERSKÉ STUDIUM**

### **DESIGN**

**v těchto ateliérech:**

- Design interiéru
- Keramika
- Grafický design I
- Grafický design II
- Oděvní a textilní design
- Produktový design
- Přírodní materiály
- Sklo
- 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](mailto:michaela.thelenova@ujep.cz)

**www stránky:** [www.fud.ujep.cz](http://www.fud.ujep.cz)

## TERMÍNY

Termín podání přihlášek: do 28. 2. 2027 (programy Design a Výtvarná umění)

Termín přijímacích zkoušek: 20. 5. 2027 (programy Design a Výtvarná umění)

## OTEVÍRANÉ STUDIJNÍ PROGRAMY

Kód	Program - ateliér	Titul	Forma	Délka	Počet přijímaných
N0212A310004	<b>DESIGN</b>	MgA.	PS	2	<b>30</b>
	Design interiéru	MgA.	PS	2	3
	Keramika	MgA.	PS	2	3
	Grafický design I	MgA.	PS	2	4
	Grafický design II	MgA.	PS	2	4
	Oděvní a textilní design	MgA.	PS	2	3
	Produktový design	MgA.	PS	2	3
	Přírodní materiály	MgA.	PS	2	3
	Sklo	MgA.	PS	2	3
	Vizuální design	MgA.	PS	2	4
	N0213A310001	<b>VÝTVARNÁ UMĚNÍ</b>	MgA.	PS	2
Aplikovaná fotografie		MgA.	PS	2	3
Digitální média		MgA.	PS	2	3
Fotografie		MgA.	PS	2	3
Interaktivní média		MgA.	PS	2	3
Objekt - Prostor - Akce		MgA.	PS	2	3
Time-Based Media	MgA.	PS	2	3	

PS – prezenční studium

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

# POPLATEK ZA PŘIJÍMACÍ ŘÍZENÍ

## Programy Design a Výtvarná umění

**Poplatek za přijímací řízení:** 850,- 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)

- 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 přihlášce je e-přihláška považována za podanou.
- Poplatek 850,- 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.
- Povinnou součástí elektronické přihlášky je nahrání **autorizované konverze** vysokoškolského diplomu prokazující řádné absolvování bakalářského, magisterského nebo doktorského studia, a to nejpozději do konečného termínu podání e-přihlášky. Autorizovanou konverzi vysokoškolského diplomu lze získat na kontaktních místech Czech POINT. Uchazeči, kteří ukončí bakalářské nebo dlouhé magisterské studium v akademickém roce 2026/2027, nahrají tento dokument v podobě autorizované konverze co nejdříve po získání diplomu, **nejpozději však do data zápisu do studia**.
- Povinnou součástí e-přihlášky je také **Motivační dopis** (v rozsahu minimálně 1 normostrany), který je každý uchazeč povinen nahrát ve formátu PDF nejpozději do konečného termínu podání přihlášek ke studiu.  
Motivační dopis by měl obsahovat důvody, co Vás motivovalo ke studiu v daném

ateliéru a měl by objasnit vztah uchazeče / uchazečky k vybranému oboru i očekávání spojená s budoucím profesním působením.

5. Zprávu od lékaře nepožadujeme. Portfolio donesete až k přijímacímu řízení.
6. Elektronickou přihlášku bude možné podat **od 1. 10. 2026**.
7. Uchazeč sice může podat více přihlášek ke studiu, ale upozorňujeme, že nebude možné absolvovat přijímací řízení ve více ateliérech, protože talentové zkoušky ve všech ateliérech probíhají souběžně.
8. Fakulta neposílá potvrzení o přijetí přihlášky.
10. 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 navazujícím magisterském studijním programu a má **zahraniční vysokoškolské vzdělání**, je povinen v přijímacím řízení prokázat dosažení požadovaného stupně vysokoškolského vzdělání dokladem podle § 48 odst. 5 písm. a) až c) 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 vysokoškolského diplomu v případě uchazečů, kteří získali vysokoškolské vzdělání 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.
3. Odvolacím správním orgánem je rektor. Odvolání vůči nepřijetí do studia bude možné podat písemně nebo elektronicky prostřednictvím informačního systému přes portál IS/STAG (e-přihláška).

## FORMA A RÁMCOVÝ OBSAH PŘIJÍMACÍ ZKOUŠKY

### Programy Design a Výtvarná umění

**Ke studiu je přijímán absolvent bakalářského studijního programu (stejného nebo podobného), magisterského studijního programu nebo doktorského studijního programu na základě úspěšně vykonané přijímací zkoušky.**

Přijímací zkouška se skládá z vědomostní zkoušky a talentové zkoušky a obsahuje pět disciplín:

- portfolio,
- ústní pohovor,
- práce na zvolené téma,
- práce na dané téma,
- motivační dopis,

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.**

# **ATELIÉRY A JEJICH DISCIPLÍNY (ŘAZENO DLE PRIORIT)**

## **Program Design**

### **ateliér Design interiéru**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce dané na téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Keramika**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Grafický design I**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Grafický design II**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Oděvní a textilní design**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Produktový design**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Přírodní materiály**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Sklo**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Vizuální design**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

## **Program Výtvarná umění**

### **ateliér Aplikovaná fotografie**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Digitální média**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Fotografie**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Interaktivní média**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Objekt – Prostor – Akce**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

### **ateliér Time-Based Media**

1. portfolio, 2. pohovor, 3. práce na zvolené téma, 4. práce na dané téma, 5. motivační dopis

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 a do svých prací vytvořených v rámci talentové zkoušky.

## **POTŘEBY A POMŮCKY K PŘIJÍMACÍ ZKOUŠCE**

Výtvarné potřeby a pomůcky potřebné k vykonání talentové zkoušky budou stanoveny v pozvánce na přijímací zkoušky.

## **KRITÉRIA HODNOCENÍ U PŘIJÍMACÍ ZKOUŠKY**

Hodnocení u přijímacích zkoušek v magisterském navazujícím studiu:  
Uchazeč je hodnocen komparací, je klasifikován komisionálně.

## **KRITÉRIA HODNOCENÍ U PŘIJÍMACÍ ZKOUŠKY**

Hodnocení u přijímacích zkoušek v magisterském navazujícím studiu:  
Uchazeč je hodnocen komparací, je klasifikován komisionálně.

# ANOTACE STUDIJNÍCH PROGRAMŮ A ATELIÉRŮ (PROFIL ABSOLVENTA)

## Program Design

**Navazující magisterský studijní program 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 – 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.

**Navazující magisterský studijní program Design** je orientován na přípravu samostatných autorů schopných svou tvorbou ovlivňovat širokou oblast současné vizuální komunikace a životního stylu, a to v celém jeho širokém spektru v oblastech digitálních i klasických, dvojrozměrných i trojrozměrných médií. Jednotlivé ateliéry FUD se zaměřením na design poté akcentují konkrétní oblasti tohoto rozsáhlého spektra činností podle svého profilu i tvůrčí orientace svých vedoucích. Studium se soustředí především na rozvíjení osobnosti posluchače a jeho schopnosti vyjadřovat svou práci tvůrčí i občanské postoje k závažným tématům a působit tak mimo jiné na rozvoj vizuální kultury respektive vizuální gramotnosti soudobé společnosti. Oproti bakalářskému studijnímu programu je v něm důraz ve větší míře kladen na individuální vzdělávací postupy a student je směřován prostřednictvím studijních a pracovních stáží k definování svého oboru v mezinárodních souvislostech. Navazující magisterský studijní program Design je tak soustředěn na profesionální přípravu v oblasti disciplín designu a grafického designu s důrazem na důsledné a efektivní propojení tvůrčí originality a zdatnosti při využívání nejsoudobějších technologických postupů. Studium je procesem k pochopení funkce vizuálního kódu a k získání schopnosti tento kód vhodně aplikovat i v komunikaci. Program rozvíjí zkušenosti získané nejen v rámci designu, ale i v oblasti reklamní komunikace a kreativního managementu tak, aby byl jeho absolvent schopen nabyté znalosti nejen výtvarně realizovat, ale i adjustovat do praxe.

**Absolvent navazujícího magisterského studijního programu Design** bude mít předpoklady stát se samostatně tvořícím designérem, grafickým designérem či pracovníkem kreativních odvětví reflektující svou práci společenské potřeby i aktuální designérské a umělecké trendy. Stejně tak bude připraven reagovat svou tvorbou na závažná společenská témata. V návaznosti na předchozí vzdělání bude rozvíjet dovednosti získané studiem v bakalářském stupni v oblasti designu, grafického designu a umění, a to jak v oblasti digitálních technologií, tak v oblasti klasických postupů a základů řemesel potřebných pro široké spektrum multimediální designérské a umělecké tvorby tak, aby byl schopen anticipovat kontinuální rozvoj technologií i finálních prezentací výsledných designérských výstupů či uměleckých artefaktů. Koncepce studia klade důraz na posluchačovu připravenost k participaci na designérské a výtvarné činnosti opírající se nejenom o profesní/řemeslné dovednosti a znalosti širokého spektra designérské a výtvarné tvorby i souvisejících oborů, ale také o bytostnou potřebu stavět svou práci na základu předchozího teoretického studia a kritické analýzy.

**Absolvent programu Design** bude připravený na profesi designéra, návrháře pro renomované firmy a designérská studia, odborníka v oblasti interiérové a produktové

tvorby, kreativního průmyslu, grafického designéra, pracovníka reklamních agentur a grafických studií na postu kreativního tvůrce nebo exekuce, pracovníka nakladatelství a vydavatelství, redakcí periodik, odborníka na reklamní strategii, odborníka v oblasti interaktivního designu, samostatného výtvarného umělce, arbitra ve státních, veřejných i privátních institucích, odborníka, který bude schopen vytvářet vizuální, resp. intermediální sdělení v rovině obecné sdělnosti a podílet se tak na rozvoji vizuální kultury informační společnosti. Absolvent programu Design bude připravený také na profesi odborného pedagoga ve školství, např. na středních uměleckých a umělecko-průmyslových školách a středních odborných učilištích. Absolvent bude též připraven na další postgraduální studium ve stejných nebo příbuzných studijních programech.

### → 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. Grafík-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.

Magisterské navazující studium se ještě více zaměřuje na specifické vlastnosti a dovednosti studenta. Při zadávání a řešení zadaných úkolů se berou ohledy na individuální předpoklady, dovednosti a zájmy studenta a to i s přihlédnutím k zvažovanému směřování v jeho další profesionální dráze. Na základě specifikace osobních přístupů a plánů posluchačů proběhne výuka zadáváním úkolů a jejich samostatným řešením a to formou individuálního rozboru a diskuse.

### → 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 různých 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 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 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 nevlivnějších 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 nezdánlivě 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**

**Navazující magisterský studijní program Výtvarná umění** 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.

**Navazující magisterský studijní program Výtvarná umění** je orientován na přípravu samostatných autorů schopných ovlivňovat svou tvorbou širokou oblast současného vizuálního umění, a to v celém jeho širokém spektru v oblastech digitálních i klasických, dvojrozměrných i trojrozměrných médií. Jednotlivé ateliéry FUD se zaměřením na výtvarné umění poté akcentují konkrétní oblasti tohoto rozsáhlého spektra činností podle svého profilu i tvůrčí orientace svých vedoucích. Studium se soustředí především na rozvíjení osobnosti posluchače a jeho schopnosti vyjadřovat svou práci umělecké i občanské postoje k závažným tématům a působit tak mimo jiné na rozvoj vizuální kultury respektive vizuální gramotnosti soudobé společnosti.

**Absolvent navazujícího magisterského studijního programu Výtvarná umění** bude mít předpoklady stát se samostatně tvořící uměleckou osobností schopnou svou tvorbou reagovat na závažné výzvy i společenská témata. V návaznosti na předchozí vzdělání bude rozvíjet dovednosti získané studiem v bakalářském stupni jak v oblasti digitálních technologií a intermediálních technologií, tak v oblasti médií klasických pro široké spektrum umělecké tvorby tak, aby byl schopen anticipovat neustále se rozvíjející technologie i finální prezentace. Neodmyslitelnou charakteristikou jeho odborného profilu bude rovněž rozvinuté kritické myšlení. Koncepce studia totiž pokládá důraz jak na posluchačovu připravenost k programované výtvarné činnosti opírající se o profesní dovednosti a znalosti z celého širokého spektra výtvarné tvorby i souvisejících oborů, tak i o bytostnou potřebu stavět svou práci na základu předchozího teoretického studia a kritické analýzy.

**Absolvent programu Výtvarná umění** bude disponován pro profesi samostatného umělce nebo fotografa, odborníka v oblasti kreativních oborů (např. média, televize, film, reklama, webdesign a webmastering, lightdesign, sounddesign), odborníka ve státních i privátních institucích, odborníka, který bude schopen vytvářet vizuální, resp. intermediální sdělení v rovině obecné sdělnosti a podílet se tak na rozvoji výtvarné kultury společnosti. Absolvent programu Výtvarná umění bude připravený také na profesi odborného pedagoga ve školství, např. na středních uměleckých školách, konzervatořích a středních odborných učilištích. Absolvent bude též připraven na další postgraduální studium ve stejných nebo příbuzných studijních programech.

### **→ 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 soustřeďí na přípravu absolventů schopných působit ve shora uvedených oblastech v roli řídicího pracovníka, např. art director, 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.

Magisterské studium navazuje na poznatky a vědomosti získané v předchozím bakalářském studiu. Rozvíjením tvůrčích, analytických a kritických schopností i praktických dovedností tak usiluje připravit absolventa na dráhu samostatně tvořícího výtvarníka, vedoucího výtvarníka komunikační, resp. reklamní agentury, obrazového editora nakladatelského domu a vydavatelství, či výtvarného koordinátora v orgánech veřejné správy. Zadávané úkoly respektují závažnost sociálního dopadu veřejných komunikací, reklamní a obecně masmediální tvorby, stejně jako nezávislé umělecké činnosti a soustřeďí se proto na posluchačovu schopnost inovativně, leč obecně srozumitelně vizualizovat sdělení formující pozitivním způsobem život a zejména kulturu soudobé společnosti.

### → **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 obhájí autorův přístup k řešení daného tématu. V průběhu studia se během jednotlivých semestrů předpokládá zvládnutí hlavních klauzurních zadání a doplňujících semestrálních úkolů.

Magisterské studium ateliéru Fotografie vychází z předpokladu, že všechny základní oblasti fotografie byly již zvládnuty v rámci bakalářského studia. Proto se věnuje zejména rozvíjení osobností studentů a zadané úkoly jsou voleny tak, aby iniciovaly samostatný a kreativní přístup k jejich řešení. Nadále zůstává dělení na jeden semestrální úkol a hlavní klauzurní práci.

### → **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 jedině 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 STUDIJNÍ PLÁNY**

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

Podmínky přijímacího řízení FUD UJEP pro akademický rok 2027/2028 byly schváleny Akademickým senátem FUD UJEP dne 11. 5. 2026.