

Technologie a trendy oboru

témata pro bakalářskou státní závěrečnou zkoušku ateliér Digitální design

2019 / 2020

1. Vizuální komunikace

- definice vizuální komunikace (charakteristika, principy, stručná historie, současnost)
- prostředky vizuální komunikace (obraz, písmo, barva, tvar, kompozice)
- grafický a komunikační design

Komunikace: definice, formy komunikace. Vývoj vizuální komunikace od nejstarších kultur po současnost. Prostředky a principy vizuální komunikace: obraz (jeho funkce, možnosti), barva (symbolika, emoce), typografie a písmo (funkce, možnosti).

Současné aplikace vizuální komunikace (vizuální média: tiskoviny, on-line, reklama, komunikační design, infografika atd.) – příklady, realizace.

2. Reklama a marketing

- vymezení pojmů
- reklama – historie a současnost
- on-line marketing

Marketing – definice, image a budování značky, provázanost s reklamou a grafickým designem.

Reklama – média (typy – TV, internet, rádio, tisk, ambientní formy propagace), cílové skupiny, osobnosti světové reklamy (David Ogilvy, Leo Burnett, Oliviero Toscani a další).

Reklamní kampaně, mediální mix, reklamní systémy na internetu, návštěvnost stránek (nástroje pro analýzu, zvyšování návštěvnosti), reklamní bannery, reklamní microsite, landing page, newsletter, virální marketing, guerilla, word of mouth.

3. Corporate Identity

- vymezení pojmů
- jednotný vizuální styl (logo manuál, design manuál)
- historie a současnost (vývoj, trendy, významní představitelé)
- příklady z praxe (firmy, organizace, události, města, státy)

Corporate identity – corporate communication / corporate behavior / corporate design.

Jednotný vizuální styl, co je to logo a zásady pro jeho tvorbu, nástroje budování značky – image subjektu, co je obsahem design manuálu (podrobný popis jednotlivých prvků a jejich praktické uplatnění). Příklady kvalitního/funkčního a nekvalitního/nefunkčního CI.

Logomanuál / designmanuál, funkční příklady z praxe u nás či v zahraničí.

4. Písmo a typografie

- písmo – vývoj, historie, současnost (významní představitelé)
- písmo – anatomie, klasifikace (kategorie)
- typografická pravidla

Nauka o písmu (terminologie); vývoj písma (význam písma, formování konečné podoby písmového znaku, představně písma, čtyři fáze ve vývoji písma); klasifikace písma.

Typografie jako prostředek komunikace (základní typografická pravidla a estetické kategorie); sazba; dějiny typografie; kniha a knižní edice; noviny a časopis.

Princip sazby a typografie – doporučený software, postscriptové fonty, Truetype fonty, Unicode, použití písma v digitálních médiích, Type URW, Open Type. Používání písma na počítačích – prostrkání, proklad, glyfy, ligatury, účaří, posun účaří, mřížka účaří, proklad, vazby, hypervazby, tabulátory.

5. Grafika, grafický design a software

- princip vektorové a bitmapové grafiky
- výstupy pro tisk, pro elektronická média
- sazba (typografie a písmo) na počítači
- digitální zařízení jako kreativní nástroje

Princip vektorové grafiky – křivky, kreslení, tracing, tvorba dokumentu, tahy, štětce, vzorky, cestář, vrstvy, průhlednost, CMYK, RGB, webové barvy, přímé barvy, vzorníky barev, použití písma, písmo do křivek, masky, filtry, textury, použití bitmap, exporty, výstupy pro tisk.

Princip bitmapové grafiky – doporučený software, bitové mapy, masky, vrstvy, cesty, barevné modely, převody mezi modely, formáty digitalizovaného obrazu (JPEG, EPS, GIF, RAW, TIFF, PDF), kreslicí a retušovací nástroje, kanály, globální úpravy obrazu (křivky, úrovně, odstín a sytost), filtry (ostření, rozostření, šum, deformace, vykreslení, stylizace, umělecké, texty), optimalizace a ukládání.

Doporučený software – např. Adobe CS (Illustrator, Photoshop, InDesign, Acrobat, Bridge atd.) – rozdíly v jejich používání a vzájemná synergie.

6. Internet a www

- základní pojmy
- typologie www stránek a serverů
- internet a www – vývoj, současnost

Základní terminologie – www, hypertext, skriptovací jazyky, informační architektura, interaktivní design, uživatelské rozhraní, apod. Typy www stránek a serverů (z hlediska obsahu, formy, technologie) – charakteristika a typičtí představitelé. Historie – vývoj internetu (klíčové okamžiky) a www (statický web, dynamický web, web 2.0, social networking, ...) až po současné trendy.

7. Web a digitální média

- charakteristika digitálních médií / specifika digitálního designu
- pravidla dobrého webu, UX design
- další možnosti a potenciál digitálních médií

Rozdíl mezi tištěnými a elektronickými médii (dynamika, flexibilita, responsivita, interaktivita,

kontextuální / nelineární, oboustranná komunikace, personifikace, ...), pravidla dobrého webu (obsah / forma / technologie / strategie), statický / hybridní web, CMS – systémy pro správu obsahu (principy fungování, specifika), sociální sítě, elektronické prezentace. Možnosti uplatnění digitálních médií – design, umění, reklama (motion graphics, videomapping, Vjing, videoart, ...).

8. Uživatelské rozhraní

- vymezení pojmů (informační architektura, UI, GUI)
- pravidla navrhování uživatelského rozhraní, typy navigace
- historie a současnost uživatelských rozhraní

Definice pojmů, typy rozhraní a principy ovládání (myš, dotykové, dálkové,...), zásady tvorby rozvrhu uživatelského rozhraní / webu / aplikace (orientační prvky / typy navigace, vizuální hierarchie, ergonomie), vývoj UI/GUI – 8bit, skeumorphismus, flat design, material design.

9. Stavba www stránky

- základní stavební prvky www
- grafické / vizuální prostředky, multimedia
- validace, optimalizace, SEO

Zdrojový kód stránky a základní formátovací značky, HTML, CSS, javascript, návrh a tvorba (responsivního) layoutu, texty na webu – copywriting, typografie na webu (omezení, možnosti), práce s grafickými prvky (pozadí, záhlaví a zápatí, navigace, obrazy v obsahu stránky), mikroakce / animace, obrazové formáty pro internet, video a audio formáty pro internet, validace www stránky, optimalizace pro prohlížeče, SEO – optimalizace pro vyhledávače.

10. Design proces digitálního projektu

- životní cyklus – vymezení pojmu, popis jednotlivých etap

Úvodní studie a analýzy (cílové skupiny / osoby, konkurence, swot, ...) / návrh řešení (cíle, strategie, funkce a obsah, struktura / informační architektura – wireframe a maketa webu) / grafický návrh (od skici po finální podobu) / technická implementace, tvorba obsahu / pilotní provoz a testování (eye tracking, AB testování) / nasazení a dlouhodobý provoz, vyhodnocení úspěšnosti stránek (analýza návštěvnosti) / upgrade stránek.

12. února 2020

MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
vedoucí ateliéru Digitální design