

VÝČET ATELIÉRŮ SUTNARKY

bakalářské studijní obory
3 leté bakalářské studium, absolvent získá titul BcA,
prezenční forma studia

Studijní programy akreditované v českém jazyce:

studijní program B8206 výtvarná umění

obor ilustrace a grafika
specializace mediální a didaktická ilustrace
specializace mediální a didaktická ilustrace II.
specializace komiks a ilustrace pro děti
specializace grafický design
specializace vizuální komunikace
specializace kniha a tvarování papíru
specializace ilustrace grafika
specializace malba

obor multimediální design
specializace multimédia
specializace animovaná a interaktivní tvorba
specializace animovaná a interaktivní tvorba II.
specializace nová média
specializace užitá fotografie

obor sochařství
specializace socha a prostor
specializace keramika

studijní program B8208 design

obor design
specializace design nábytku a interiéru
specializace produktový design
specializace produktový design II.
specializace průmyslový design

obor design kovu a šperku

obor fashion design

MD Animovaná a interaktivní tvorba

[Vedoucí ateliéru prof. akad. mal. Jiří Barta](#)

Svět rukavic, Krysař, Klub odložených nebo Na půdě. To jsou špičkové počiny vedoucího ateliéru. Jeho studenti jsou schopni získávat ocenění po celém světě od francouzského Annecy po japonskou Hirošimu. Umí se vyjadřovat jak klasickými animačními technologiemi, tak nejsoučasnějšími postupy modelování ve 2D a 3D grafických editorech. Jsou z nich tvůrci volných a užitých animačních forem. Dokáží pracovat pro interaktivní media, třeba i pro počítačový herní průmysl. Přidej se...

MD Animovaná a interaktivní tvorba II.

[Vedoucí ateliéru MgA. Lukáš Fišárek](#)

Nově zřizovaný ateliér povede zakladatel skvělého studia Oficina. Různé podoby interaktivity se již etablovaly jako stylutvorná a homogenní součást práce grafického designéra. Chceš si rozšířit svůj kreativní potenciál? Baví tě posunovat hranice budování vizuálních identit? V tomto ateliéru se zaměříte na různé dynamické podoby interaktivního designu od Motion přes web až po mobilní aplikace nebo herní design.

KŠ Design kovu a šperku

[Vedoucí ateliéru doc. M.A. Petr Vogel](#)

Šperky a drobné užité předměty jsou stále aktuální. Vhodnou kombinací tradičních materiálů a postupů s nástroji a kompozity vesmírného věku lze stvořit monumentální maličkosti. Šperk ale není jen o hmotě. Je třeba nad ním hluboce uvažovat. Každé stvoření je slavnost. Kromě individuální tvorby je důležité i sdílení svých zkušeností v rámci ateliérových setkání. Zařaď se po bok studentům a studentkám, kteří mají každoroční úspěchy například na mnichovském Talente a na dalších mezinárodních soutěžích.

D Design nábytku a interiéru

[Vedoucí ateliéru Mgr. art. Jana Potiron, ArtD.](#)

Baví tě přemýšlet o tom, jak by měl vypadat interiér, v němž se pohybuješ a který právě využíváš? Chceš hlouběji poznat základní výrobní technologie zpracování materiálů pro design nábytkových prvků, osvětlení a menších užitkových předmětů určených pro rozličné interiéry? V tomto ateliéru budeš spolupracovat s firmami, které jsou schopny tvé návrhy prototypů zařadit do výroby a zprostředkovat široké veřejnosti.

FD Fashion design

[Vedoucí ateliéru doc. akad. mal. Helena Krbcová](#)

Boty z Plzně od studentky paní docentky Krbcové zakoupila MoMA v New Yorku a zařadila je do své prestižní kolekce současného fashion designu. Studenti ateliéru dobyli Milán, Mekku oděvního průmyslu. Zajímá tě navrhování oděvů, bot a módních doplňků? Chceš dokázat vyrábět jejich funkční prototypy podle vlastního autorského návrhu? Chceš navrhovat kostýmní výbavu divadelních představení pro prestižní instituce nebo okusit slávu při děkovačce modelek na přehlídkovém molu? Potom jsi na správné adrese.

IG Grafický design

[Vedoucí ateliéru doc. akad. mal. Ditta Jiříčková](#)

Grafický design je všudypřítomný. Je nedílnou součástí materiálního i virtuálního světa. Tištěnou grafiku doplňuje digitální prostředí jako: web design, 3D, motion design a video. Grafik je člověk, jehož práce má moc ovlivnit bezprostřední vnímání a přijetí takřka jakéhokoliv produktu nebo prostředku komunikace. Chceš již v průběhu studia řešit reálné zakázky z praxe? Baví tě komunikace s reálným zadavatelem? Hodláš posunout hranice vizuálních stylů? Potom jsi na správné adrese.

IG Ilustrace Grafika

[Vedoucí ateliéru prof. akad. mal. Mikoláš Axmann](#)

Cena Vladimíra Boudníka je udělována výjimečným osobnostem tvořícím v oblasti grafiky. A vedoucí ateliéru, Mikoláš Axmann, takovou osobností bezesporu je. Svým specifickým způsobem, založeným na hře a experimentu, které jsou však předpokladem a doplňkem seriózní a soustředěné tvorby, vede studenty k poznávání principů z oblasti volné i užité grafiky v tradičních i soudobých disciplínách. Nebojíš se „ušpinit“ tiskařskou černí? Baví tě do hloubky přemýšlet o nějakém tématu a jeho grafickým ztvárnění? Vítej...

S Keramika

[Vedoucí ateliéru doc. MgA. Gabriel Vach](#)

V ateliéru se lze mýjet, nebo jej využít jako prostor setkávání. Gabriel Vach vede své studenty ke spolupráci a s velkou péčí se s nimi zabývá uvažováním a navrhováním funkčních užitých předmětů i volnějších artistních projektů. V keramice se využívá zemina. Země však není jen hmota. Baví tě promýšlet otázky etické, ekologické, sociální? Hledat způsoby, jak se vracet zpět k podstatě? Máš rád keramiku, porcelán i volné objekty? Přihlas se do týmu keramiků.

IG **Kniha a tvarování papíru**

[Vedoucí ateliéru MgA. Mgr. Petra Soukupová](#)

Kniha přítel člověka, kniha studnice moudrosti, kniha knih. Kniha znamenala v historii člověka opravdu mnoho. Nebojíš se učit starým technikám? Zvládneš obsluhovat řezák, papšer a lis? Baví tě knihvazba? Nebo se hodláš zabývat autorsky pojatou knihou, knihou – objektem nebo aktualizací žánru – pop upem? Nebo se chceš specializovat na honosné etuje či obalový design? V tomto ateliéru dostaneš skvělou řemeslnou průpravu i možnost připravit se na pokračování v příbuzných magisterských programech.

IG **Komiks a ilustrace pro děti**

[Vedoucí ateliéru doc. M.A. Barbara Šalamounová](#)

Dobry komiks predstaví své téma rychleji a s větším prožitkem, než odborná stať. Studenti docentky Šalamounové se zabývají řadou témat. Díky nim se čtenáři snadno poučí o významných osobnostech českých dějin ale i Plzeňska. Baví tě vymýšlet si vlastní příběhy, nebo dávat výtvarnou podobu těm, které již existují? Jsi zastáncem tradičního komiksu, nebo tě baví rozšiřovat jeho využití pomocí lentikuláru nebo pop upu? Chceš si získat mladší čtenáře, nebo promlouvat ke svým vrstevníkům? Příležitost čeká v ateliéru Komiks a ilustrace pro děti.

IG **Malba**

[Vedoucí ateliéru doc. akad. mal. Aleš Ogoun](#)

Je prastarou disciplínou. Znáš ji ze stěn jeskyní. Po začátku digitální doby se ozývaly názory, že nemá budoucnost. Ve výuce Aleše Ogouna však studenti dokazují, že se jedná o médium stále aktuální. A že jeho propojení se současnými technologiemi není nemožné, dokazuje sám vedoucí ateliéru. Studenti se prezentují buď „klasickými“ výstavami představujícími sérii obrazů, nebo site-specific instalacemi, kdy se malba zmocňuje prostředí a artefaktů v něm umístěných.

IG **Mediální a didaktická ilustrace**

[Vedoucí ateliéru akad. mal. Renáta Fučíková](#)

Historie Evropy, Karel a rytíři, Keltské pohádky, Vyprávění ze Starého i Nového zákona. V Čechách snad nežije nikdo, kdo by neznal skvělou ilustrátorku knih pro děti i dospělé, Renátu Fučíkovou. Se svými studenty pracuje vesměs na tematicky ucelených projektech. Zabývají se tématy velkých historických událostí, i aktuálními příběhy, které se tak či onak týkají malé země v srdci Evropy. Česká zima nás propagovala na olympiádě v Koreji. Pilseň propojila Čechy a Chicago. A Dobrých sto rekapituluje naši historii např. ve Washingtonu. Baví tě ilustrace a práce v týmu? Těší tě hmatatelný výsledek tvé práce, který sbírá úspěchy ve světě? Neváhej...

IG **Mediální a didaktická ilustrace II.**

[Vedoucí ateliéru MgA. Ing. Václav Šlajch](#)

Budoucnost ilustrace je ve virtuálním prostoru. Ilustrátoři budují rozšířenou realitu (augmented reality), podílejí se na tvorbě herního prostředí, nebo spolupracují v produkčních týmech při výrobě animovaných filmů nebo digitálních komiksů. Přeješ si rozšířit hranice klasické ilustrace? Nebojíš se digitálních médií? Těší tě práce v týmu a konfrontace se světem lidí, kteří vytvářejí herní prostředí a aplikace? V tomto ateliéru můžeš tvořit jak klasickým, tak současným způsobem.

MD **Multimédia**

[Vedoucí ateliéru MgA. Jan Morávek](#)

Multilab – jedno z největších středoevropských studií vybavených pro filmovou a trikovou produkci je domovem ateliéru multimédií. Pod skvělou osvětlovací, ozvučovací technikou, při snímání před green screenem nebo motion capture systémem získáš znalosti a dovednosti v oblastech klasických a digitálních, textových, obrazových, grafických, animačních a filmových technologií. Máš ambice oživit videomappingem evropskou architekturu? Nebo dáš přednost light designovým instalacím a interaktivním a audiovizuálním projektům? Přihlas se do Multilabu.

MD Nová média

Vedoucí ateliéru doc. akad. mal. Vladimír Merta

Jak se vyvíjí umění? Jaký je vztah mezi současností a minulostí? Co a kdy je vlastně umění? Jaké jsou možné cesty, po kterých se můžeme vydat? To jsou otázky, které si často kladou studenti Vladimíra Merty. Pokud tě zajímá aktualizace tradičních médií, máš schopnost něco a nějak citovat, remixovat či resamplovat, jistě zde nalezněš své uplatnění. Neznamená to ovšem rezignovat na vlastní autentickou tvorbu. Jen budeš mít relativně mnohem širší prostor pro hledání vlastního stylu.

D Produktový design

Vedoucí ateliéru doc. MgA. Zdeněk Veverka

Baví tě kreslit si auta? Navrhuješ tvary drobných spotřebičů, nebo jakýchkoliv uživatelských předmětů? Zvol si produktový design. Díky projektu Desing+ se zapojíš do týmu konstruktérů řešících designérské projekty zadané reálnými malými či středními firmami. Ty nejlepší se potom podaří dotáhnout do realizace a výroby alespoň na úrovni prototypů. A otevře se ti cesta do designérských týmů prestižních firem. Vedoucí ateliéru je dvorním návrhářem značky ETA.

D Produktový design II.

Vedoucí ateliéru BcA. Jan Korabečný

Ač mladý působil Jan Korabečný řadu let v prestižních evropských automobilkách např. v Porsche. Jeho studenti se zabývají klasickým produktovým designem s přesahem a prohloubením směrem k modelérským činnostem. Využívají moderní studio pro clay modelling s CNC frézou a 3D tiskem. Navrhují a vytvářejí klasické i virtuálních 3D modely produktů s ohledem na propojení elegance a funkce. Baví tě pohyb na pomezí sochařství a designu? Okouzluje tě automatické zhmotnění virtuálního 3D modelu? Pracuješ rád v týmu? A máš ambice zopakovat kariéru vedoucího ateliéru? Neváhej...

D Průmyslový design

Vedoucí ateliéru doc. MgA. Zdeněk Veverka

V čem je rozdíl mezi průmyslovým a produktovým designem? Ateliér průmyslového designu je unikátním studiem na celé univerzitě. Potkáš se v něm s konstruktéry, mechaniky, matematiky a elektrotechniky. Takže se staneš designérem se speciálními znalostmi a dovednostmi. Pro absolventy není problém zapojit se okamžitě do konstrukčních designérských týmů v automobilkách, ve firmách vyrábějících strojové skříně všeho druhu nebo průmyslově vyráběné produkty. Chceš si práci vybírat? Zvol si průmyslový design.

S Socha a prostor

Vedoucí ateliéru prof. akad. soch. Jiří Beránek

Kámen a bolest, tak se jmenuje román o Michelangelovi, nejslavnějším ze sochařů. Na dříně, opravdovosti a hlubokém prožitku je založena také práce studentů v ateliéru sochařství. Tématem je jim často krajina. V souladu s tvorbou profesora Beránka, nejvýznamnějšího průkopníka českého land artu, se zabývají obnovou krajiny a zaniklých významných míst. Máš vztah k zemi a krajině? Nebojíš se vzít do ruky sekýru nebo motorovou pilu? Těší tě samota rozjímání i bujaré oslavy úspěchu díla? Staň se sochařem.

MD Užité fotografie

Vedoucí ateliéru prof. Mgr. Štěpán Grygar

Henri Cartier-Bresson, francouzský fotograf kdysi prohlásil: „Tvých prvních 10 000 fotografií je tvých nejhorších.“ Máš pořád u oka fotoaparát? Baví tě pozorovat svět kolem sebe, nebo jej aranžovat a prostřednictvím fotografie zprostředkovat ostatním? Také tě nudí tony nasdílených špatných fotek a chceš dokázat, že dobrá fotografie je umění? Pod vedením Štěpána Grygara se naučíš analogovou i digitální technologii fotografie. Zvládneš reportážní a dokumentární, nebo produktovou a reklamní fotografii. A první tvůj metou bude třeba výhra na Czech Press Photo...

IG Vizuální komunikace

Vedoucí ateliéru doc. akad. mal. František Steker

Grafický design nevtiskuje „pouze“ originální tvář knihám, digitálním médiím, obalovému designu a textovým sdělením obecně. Prostřednictvím poutačů (například billboardů, posterů, atd.) nebo informačních systémů, nám umožňuje se ve světě orientovat. Richard Saul Wurman, zakladatel konferencí TEDx, upozorňuje na fakt, že jsme dennodenně vystaveni záplavě informací. A že nám pomůže „informační architektura“. Její nedílnou součástí je grafický design. Chceš kultivovat vizuální komunikaci? Chceš umět nasměrovat pozornost diváků? Uvažuješ kriticky o vztahu vizuálu a obsahu sdělení? Jsi očekáván v ateliéru Františka Stekera.