



**Střední uměleckoprůmyslová škola
a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.**

ŠKOLNÍ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM

GRAFICKÝ DESIGN

ODBORNÉ ZAMĚŘENÍ

**GRAFICKÝ DESIGN - obraz, pohyb a zvuk v
médiích**

verze **GD8**

platný od 09/2025

2025/2029

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o., Pod Vinicemi 82, Plzeň 301 00

Odborné zaměření **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025 pro obor vzdělávání 82-41-M/05 Grafický design

		Obsah
<u>I. ÚVODNÍ IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE</u>	4	<u>Podmínky pro přijímání ke vzdělávání</u> 18
<u>II. CHARAKTERISTIKA ŠKOLY</u>	5	<u>Způsob ukončení vzdělávání</u> 19
<u>III. PROFIL ABSOLVENTA</u>	6	<u>V. CHARAKTERISTIKA VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU PRO ZKRÁCENOU FORMU STUDIA</u> 21
<u>Popis uplatnění absolventa v praxi</u>	6	<u>Zkrácené studium</u> 21
<u>Kompetence absolventa a jejich realizace</u>	6	<u>Popis celkového pojetí vzdělávání</u> 21
<u>Realizace průřezových témat</u>	10	<u>Organizace výuky ve zkrácené formě</u> 21
<u>IV. CHARAKTERISTIKA VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU (denní čtyřleté studium)</u>	12	<u>Způsob a kritéria hodnocení žáků</u> 22
<u>Popis celkového pojetí vzdělávání</u>	12	<u>Podmínky pro přijímání ke vzdělávání ve zkrácené formě studia</u> 23
<u>Vzdělávací strategie</u>	12	<u>Způsob ukončení vzdělávání ve zkrácené formě</u> 23
<u>Osobnost učitele</u>	12	<u>VI. UČEBNÍ PLÁN / DENNÍ ČTYŘLETÉ STUDIUM</u> 24
<u>Popis pojetí vzdělávání</u>	12	<u>Přehled využití týdnů ve školním roce</u> 24
<u>Organizace výuky</u>	14	<u>Poznámky k učebnímu plánu</u> 25
<u>Způsob a kritéria hodnocení žáků</u>	15	<u>VII. UČEBNÍ PLÁN / ZKRÁCENÉ DVOULETÉ STUDIUM</u> 26
<u>Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků mimořádně nadaných</u>	16	<u>Poznámky k učebnímu plánu</u> 26
<u>Realizace bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence</u>	17	<u>VIII. PŘEHLED ROZPRACOVÁNÍ OBSAHU VZDĚLÁVÁNÍ V RVP DO ŠVP</u> 28
		<u>Přehled modulů</u> 28

IX. POPIS MATERIÁLNÍHO A PERSONÁLNÍHO ZABEZPEČENÍ
VÝUKY

31

Materiální podmínky

31

Personální podmínky

32

X. SPOLUPRÁCE SE SOCIÁLNÍMI PARTNERY

34

XI. UČEBNÍ OSNOVY JEDNOTLIVÝCH PŘEDMĚTŮ

35

XII. UČEBNÍ OSNOVY MODULŮ

35

I. ÚVODNÍ IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název a adresa školy:

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček
s.r.o.,
Pod Vinicemi 82, Plzeň 301 00
IČO 25 21 55 31, IZO školy 110 037 545, IZŘ 600 009 670

Právní forma:

společnost s ručením omezeným (s.r.o.)

Zřizovatel:

ak. malíř Jiří Rataj, ak. malíř Jaroslav Šindelář

Kontaktní údaje:

zamecek@zamecek.cz

www.zamecek.cz

+420 377 532 853

Název ŠVP:

GRAFICKÝ DESIGN

Odborné zaměření:

Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích

Kód a název oboru vzdělávání:

82 – 41 – M/ 05 Grafický design

Délka a forma vzdělávání:

4 roky v denní formě

Zkrácená forma studia:

2 roky v denní formě

Stupeň poskytovaného vzdělávání:

střední vzdělání s maturitní zkouškou

Platnost ŠVP:

od 1. 9. 2025 počínaje prvním ročníkem

Schválil dne 25. 8. 2025

**Mgr. Renata Šindelářová,
ředitelka školy**

II. CHARAKTERISTIKA ŠKOLY

SSUPŠ – Zámeček byla založena v r. 1995 jako **první střední umělecká škola v Plzeňském kraji**. Jako jediná nabízí uměleckořemeslné obory vzdělávání v plné šíři prostředků výtvarného zobrazení – prostorové (sochařství), malířské, grafické, fotografické a multimediální. Majiteli a zřizovateli školy jsou profesionální umělci. Základní koncepci vzdělávání určuje snaha působit na žáka v plné šíři jeho osobnosti – pracovat s jeho myslí, vůlí i srdcem. Z hlediska odbornosti pak vychází z principu nezbytnosti **profesionální řemeslné přípravy** a rozvoje svébytného osobnostního vyjádření. Uplatňuje moderní modulární systém výuky, který zprůhledňuje dosažení specifických profesních kompetencí vyplývajících ze studia oboru. Jako stěžejní je vnímána role pedagoga – osobnost učitele je klíčem k dobré škole. Odborné předměty **vyučují profesionální umělci**, kteří jsou zároveň činní ve své specializaci.

Škola klade zvláštní důraz na rodinnou atmosféru školního prostředí.

Atmosféru školy dotváří umístění v atraktivní lokalitě v rámci velké Plzně – hlavní budova na zámečku u Radčic a ateliéry u zámku v Křimicích.

„Zámeček“ je respektovaným segmentem plzeňského kulturního života.

Personálně nebo čtenými aktivitami je provázán na řadu dalších vzdělávacích a kulturních institucí v kraji – galerie, divadla, základní umělecké školy, Západočeskou univerzitu, Filmový klub, Unii výtvarných umělců i volná umělecká sdružení. Úzce spolupracuje s plzeňským magistrátem, krajským úřadem i jednotlivými městskými obvody při pořádání akcí společenského významu (kulturní dny, festivaly). Patronem školy je Rotary klub Plzeň.

Škola je **samostatným pořadatelem řady akcí pro veřejnost** - četné výstavy, pravidelné konference pro učitele uměleckých předmětů, aukce studentských prací, mezinárodní přehlídky žákovské tvorby, symposia a umělecké kurzy pro laickou, tak odbornou veřejnost.

Statut privátní **školy, která se zavazuje využít veškerý zisk na výchovu a vzdělávání**, umožňuje cílenější a efektivnější disponování finančními prostředky – inovace materiálního a technického vybavení, personální politiku, mimoškolní vzdělávací programy – sochařská symposia do písku a kamene, týdenní tvůrčí pobyty, exkurze a zájezdy, přednášky a další tematické akce.

..

III. PROFIL ABSOLVENTA

Popis uplatnění absolventa v praxi

Absolvent oboru je připraven se uplatnit v různých oblastech širokého spektra činností v rámci propagace a reklamy i knižní kultury. V rámci ŠVP jsou akcentovány oblasti **užité grafiky**, práce související s předtiskovou úpravou a design uplatňovaný v multimédiích, knižní ilustrace a redakční činnost.

Příslušné činnosti může absolvent vykonávat buď samostatně, nebo v grafických studiích, reklamních agenturách, architektonických ateliérech, nakladatelstvích, redakcích novin a časopisů, PR odděleních firem a institucí, televizních a filmových studiích, v polygrafických firmách.

Absolvent oboru je připraven pro další studium na VŠ, ve kterém může prohloubit nebo rozvinout svoji odbornou specializaci v oblasti umění, pedagogických věd.

Kompetence absolventa a jejich realizace

Klíčové kompetence

a) Kompetence k učení

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni efektivně se učit, vyhodnocovat dosažené výsledky a pokrok a reálně si stanovovat potřeby a cíle svého dalšího vzdělávání, tzn., že absolvent je připraven: □

- mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání;
- ovládat různé techniky učení, umět si vytvořit vhodný studijní režim a podmínky;
- uplatňovat různé způsoby práce s textem (zvl. studijní a analytické čtení), umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace; být čtenářsky gramotný;

Absolvent zkráceného studia významně rozšíří své dosavadní kompetence o poznatky a praktické dovednosti v oboru grafického designu. Tím se výrazně zvýší jeho možnosti uplatnění na trhu práce. Jeho výtvarné vzdělání bude nyní daleko komplexnější, v případě původního humanitního či jiného odborného zaměření, rozšiřuje svůj potenciál o umělecko praktickou disciplínu širokého využití v praxi reklamy i marketingu.

Samozřejmě se nabízí i možnost dalšího rozvíjení této odborné specializace v podobě vysokoškolského studia v oblasti praktických i teoretických uměleckých disciplín či specializovaných pedagogických oborů.

- s porozuměním poslouchat mluvené projevy (např. výklad, přednášku, proslov aj.), pořizovat si poznámky;
- využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí;
- sledovat a hodnotit pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímat hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí;
- znát možnosti svého dalšího vzdělávání, zejména v oboru a povolání.

b) Kompetence k řešení problémů

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni samostatně řešit běžné pracovní i mimopracovní problémy, tzn. že absolvent je připraven:

- porozumět zadání úkolu nebo určit jádro problému, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob řešení, popř. varianty řešení, a zdůvodnit jej, vyhodnotit a ověřit správnost zvoleného postupu a dosažené výsledky;
- uplatňovat při řešení problémů různé metody myšlení (logické, matematické, empirické) a myšlenkové operace;
- volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve;
- spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení).

c) Komunikativní kompetence

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni vyjadřovat se v písemné i ústní formě v různých učebních, životních i pracovních situacích, tzn. že absolvent je připraven:

- vyjadřovat se přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených i psaných a vhodně se prezentovat;
- formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně;
- účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje; –pracovávat administrativní písemnosti, pracovní dokumenty i souvislé texty na běžná i odborná témata;
- dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii;
- zaznamenávat písemně podstatné myšlenky a údaje z textů a projevů jiných lidí (přednášek, diskusí, porad apod.);
- vyjadřovat se a vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování;
- dosáhnout jazykové způsobilosti potřebné pro komunikaci v cizojazyčném prostředí nejméně v jednom cizím jazyce; - Anglický jazyk/Německý jazyk,

- dosáhnout jazykové způsobilosti potřebné pro pracovní uplatnění podle potřeb a charakteru příslušné odborné kvalifikace (např. porozumět běžné odborné terminologii a pracovním pokynům v písemné i ústní formě);
- chápat výhody znalosti cizích jazyků pro životní i pracovní uplatnění, být motivováni k prohlubování svých jazykových dovedností v celoživotním učení.

d) Personální a sociální kompetence

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli připraveni stanovovat si na základě poznání své osobnosti přiměřené cíle osobního rozvoje v oblasti zájmové i pracovní, pečovat o své zdraví, spolupracovat s ostatními a přispívat k utváření vhodných mezilidských vztahů, tzn. že absolvent je připraven:

- posuzovat reálně své fyzické a duševní možnosti, odhadovat důsledky svého jednání a chování v různých situacích;
- stanovovat si cíle a priority podle svých osobních schopností, zájmové a pracovní orientace a životních podmínek;
- reagovat adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímat radu i kritiku;
- ověřovat si získané poznatky, kriticky zvažovat názory, postoje a jednání jiných lidí;
- mít odpovědný vztah ke svému zdraví, pečovat o svůj fyzický i duševní rozvoj, být si vědomi důsledků nezdravého životního stylu a závislosti;
- adaptovat se na měnící se životní a pracovní podmínky a podle svých schopností a možností je pozitivně ovlivňovat, být připraveni řešit své sociální i ekonomické záležitosti, být finančně gramotní;
- pracovat v týmu a podílet se na realizaci společných pracovních a jiných činností;
- přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly;
- podněcovat práci týmu vlastními návrhy na zlepšení práce a řešení úkolů, nezaujatě zvažovat návrhy druhých;
- přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhat předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým.

e) Občanské kompetence a kulturní povědomí

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi uznávali hodnoty a postoje podstatné pro život v demokratické společnosti a dodržovali je, jednali v souladu s udržitelným rozvojem a podporovali hodnoty národní, evropské i světové kultury, tzn., že absolvent je připraven:

- jednat odpovědně, samostatně a iniciativně nejen ve vlastním zájmu, ale i ve veřejném zájmu;
- dodržovat zákony, respektovat práva a osobnost druhých lidí (popř. jejich kulturní specifika), vystupovat proti nesnášenlivosti, xenofobii a diskriminaci;
- jednat v souladu s morálními principy a zásadami společenského chování, přispívat k uplatňování hodnot demokracie;
- uvědomovat si – v rámci plurality a multikulturního soužití – vlastní kulturní, národní a osobnostní identitu, přistupovat s aktivní tolerancí k identitě druhých;
- zajímat se aktivně o politické a společenské dění u nás a ve světě;
- chápat význam životního prostředí pro člověka a jednat v duchu udržitelného rozvoje;
- uznávat hodnotu života, uvědomovat si odpovědnost za vlastní život a spoluodpovědnost při zabezpečování ochrany života a zdraví ostatních;
- uznávat tradice a hodnoty svého národa, chápat jeho minulost i současnost v evropském a světovém kontextu;
- podporovat hodnoty místní, národní, evropské i světové kultury a mít k nim vytvořen pozitivní vztah.

f) Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni optimálně využívat svých osobnostních a odborných předpokladů pro úspěšné uplatnění ve světě práce, pro budování a rozvoj své profesní kariéry a s tím související potřebu celoživotního učení, tzn., že absolvent je připraven:

- mít odpovědný postoj k vlastní profesní budoucnosti, a tedy i vzdělávání; uvědomovat si význam celoživotního učení a být připraveni přizpůsobovat se měnícím se pracovním podmínkám;
- mít přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru; cílevědomě a zodpovědně rozhodovat o své budoucí profesní a vzdělávací dráze;
- mít reálnou představu o pracovních, platových a jiných podmínkách v oboru a o požadavcích zaměstnavatelů na pracovníky a umět je srovnávat se svými představami a předpoklady;
- umět získávat a vyhodnocovat informace o pracovních i vzdělávacích příležitostech, využívat poradenských a zprostředkovatelských služeb jak z oblasti světa práce, tak vzdělávání;
- vhodně komunikovat s potenciálními zaměstnavateli, prezentovat svůj odborný potenciál a své profesní cíle;
- znát obecná práva a povinnosti zaměstnavatelů a pracovníků;
- rozumět podstatě a principům podnikání, mít představu o právních, ekonomických, administrativních, osobnostních a etických aspektech soukromého podnikání; dokázat vyhledávat a posuzovat podnikatelské příležitosti v souladu s realitou tržního prostředí, svými předpoklady a dalšími možnostmi.

g) Matematické kompetence

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni funkčně využívat matematické dovednosti v různých životních situacích, tzn., že absolventi je připraven:

- správně používat a převádět běžné jednotky;
- používat pojmy kvantifikujícího charakteru;
- provádět reálný odhad výsledku řešení dané úlohy;
- nacházet vztahy mezi jevy a předměty při řešení praktických úkolů, umět je vymežit, popsat a správně využít pro dané řešení;
- číst a vytvářet různé formy grafického znázornění (tabulky, diagramy, grafy, schémata apod.);

- aplikovat znalosti o základních tvarech předmětů a jejich vzájemné poloze v rovině i prostoru;
- efektivně aplikovat matematické postupy při řešení různých praktických úkolů v běžných situacích.

h) Člověk a digitální svět

Téma je realizováno v předmětech informační a komunikační technologie (podpůrný charakter ve vztahu k dalším složkám kurikula) a v dalších, zejména odborných, ale i všeobecně vzdělávacích předmětech. Cílem je propojení formální výuky se zkušenostmi žáků z jejich neformálních vzdělávacích aktivit. Žáci jsou připravováni tak, aby se digitální technologie staly jejich běžným pracovním nástrojem, podpořily jejich kreativitu a byl prostředkem eticky správné komunikace a sdílení dat.

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi pracovali s osobním počítačem a jeho základním a aplikačním programovým vybavením, ale i s dalšími prostředky ICT a využívali adekvátní zdroje informací a efektivně pracovali s informacemi, tzn. že absolvent je připraven:

- pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií;
- pracovat s běžným základním a aplikačním programovým vybavením;
- učit se používat nové aplikace;
- komunikovat elektronickou poštou a využívat další prostředky online a offline komunikace;
- získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím sítě Internet; AI
- pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií;
- uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní.

Odborné kompetence

a) Ovládat základy výtvarné užitě tvorby, tzn., aby absolventi:

- využívali při své práci znalosti o historickém vývoji a současných trendech výtvarné kultury a výtvarné tvorby v rámci svého oboru;
- uplatňovali vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímali, mysleli a samostatně se vyjadřovali, hledali a využívali inspirační zdroje;
- jasně formulovali výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru;
- volili možnosti výtvarného řešení na základě analýzy zadaného úkolu, dokázali je zhodnotit a obhájit;
- samostatně experimentovali při řešení úkolu, uplatňovali netradiční myšlenky a metody práce;
- využívali výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technologických postupů, technik a materiálů;
- uplatňovali při tvorbě výtvarného návrhu technická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace;
- vhodně prezentovali svou práci v závislosti na konkrétní situaci;
- orientovali se v marketingových nástrojích a byli schopni vykonávat základní marketingové činnosti ve vztahu k oboru;
- ovládali zásady profesionálního vystupování, komunikace, týmové spolupráce a psychologické základy jednání s klienty, obchodními a pracovními partnery;
- aktivně vyhledávali a využívali všechny dostupné zdroje informací o nových tendencích designu ve svém oboru.

b) Realizovat v požadované kvalitě finální produkt v daném zaměření oboru podle výtvarných návrhů, tzn., aby absolventi:

- ovládali tradiční a nové technologické postupy a techniky, dokázali zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace výtvarného návrhu, průběžně hodnotili kvalitu výsledků dílčích pracovních operací;

- měli komplexní přehled o druzích používaných materiálů, hospodárně a ekologicky s nimi zacházeli, uměli posuzovat jejich vlastnosti a rozhodovat o jejich volbě z hlediska jejich výrazových možností a výsledného výtvarného vyznění realizovaného produktu;
- používali správně a podle příslušných pracovních postupů odpovídající zařízení, pomůcky, nástroje apod., znali způsoby jejich ošetřování a běžné údržby;
- efektivně organizovali svou práci vzhledem ke stanovenému termínu, prováděli ji dokonale a v souladu s výtvarným záměrem a vysokými nároky na kvalitu zpracování
- finálního produktu;
- sledovali vývoj nových technologií, materiálů, technického zařízení apod. a zaváděli je do praxe;
- ovládali základní ekonomické činnosti ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění.

c) Dbát na bezpečnost práce a ochranu zdraví při práci, tzn., aby absolventi:

- chápali bezpečnost práce jako nedílnou součást péče o zdraví své i spolupracovníků (i dalších osob vyskytujících se na pracovištích, např. klientů, zákazníků, návštěvníků)
- i jako součást řízení jakosti a jednu z podmínek získání či udržení certifikátu jakosti podle příslušných norem;
- znali a dodržovali základní právní předpisy týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence;
- osvojili si zásady a návyky bezpečné a zdravé neohrožující pracovní činnosti včetně zásad ochrany zdraví při práci u zařízení se zobrazovacími

jednotkami (monitory, displeji apod.), rozpoznali možnost nebezpečí úrazu nebo ohrožení zdraví a byli schopni zajistit odstranění závad a možných rizik;

- znali systém péče o zdraví pracujících (včetně preventivní péče, uměli uplatňovat nároky na ochranu zdraví v souvislosti s prací, nároky vzniklé úrazem nebo poškozením zdraví v souvislosti s vykonáváním práce);

- byli vybaveni vědomostmi o zásadách poskytování první pomoci při náhlém onemocnění nebo úrazu a dokázali první pomoc sami poskytnout.

d) Usilovat o nejvyšší kvalitu své práce, výrobků nebo služeb, tzn., aby absolventi:

- chápali kvalitu jako významný nástroj konkurenceschopnosti a dobrého jména podniku;
- dodržovali stanovené normy (standarty) a předpisy související se systémem řízení jakosti zavedeným na pracovišti;
- dbali na zabezpečování parametrů (standardů) kvality procesů, výrobků nebo služeb, zohledňovali požadavky klienta (zákazníka, občana).

e) Jednat ekonomicky a v souladu se strategií udržitelného rozvoje, tzn., aby absolventi:

- znali význam, účel a užitečnost vykonávané práce, její finanční, popř. společenské ohodnocení;
- zvažovali při plánování a posuzování určité činnosti (v pracovním procesu i v běžném životě) možné náklady, výnosy a zisk, vliv na životní prostředí, sociální dopady;
- efektivně hospodařili s finančními prostředky;
- nakládali s materiály, energiemi, odpady, vodou a jinými látkami ekonomicky a s ohledem na životní prostředí.

Realizace průřezových témat

Obor uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** především schopností vnímat okolní svět a své postavení v něm prostřednictvím hledáčku fotoaparátu. Řešení jednotlivých úkolů žáci pomáhají k růstu sebevědomí i sebeodpovědnosti. Fotografie je mocný fenomén současnosti a útočí na mladého člověka ze všech stran, a to v kladném i záporném smyslu. Orientovat se v této záplavě obrazové informace je dalším podstatným úkolem vzdělávání v oboru. Všeobecné předměty jako český jazyk, Anglický jazyk/Německý jazyk, občanská nauka, ekonomika, dějiny výtvarné kultury dále rozvíjejí povědomí o vztahu jednotlivce ke společnosti, o kultuře, náboženství, historickém vývoji země i světa, stejně jako o soudobém světě. Obor pracuje s médii a tedy i s masovými médii. O morálce, svobodě, odpovědnosti, toleranci a solidaritě se hovoří především v občanské nauce, ale zároveň i v ostatních odborných i všeobecných předmětech.

V tématu **Člověk a životní prostředí** má fotografie ve všech svých formách nezastupitelnou úlohu při uvědomování si prostředí, ve kterém žijeme,

spoluutváříme, chráníme. Úkoly, které žáci dostávají v odborných předmětech, se často týkají přímo vztahu člověka a životního prostředí.

Člověk a svět práce vytváří povědomí o pracovním uplatnění, možnostech dalšího vzdělávání a profesního růstu, orientaci na trhu práce, aspektech pracovního poměru i soukromého podnikání. Protože obor vede žáka k budoucímu povolání, toto průřezové téma se ho bezprostředně týká. Žák poznává nutnost celoživotního vzdělávání, poznává možnosti uplatnění ve svém oboru, setkává se s praxí jak přímo, tak úkoly, které vycházejí z oborové praxe. Klauzurní práce jsou obvykle pojaty jako malá zakázka včetně obhajoby, čímž si žák nacvičuje dovednosti k obhájení své práce, svých nápadů, prosazení svých myšlenek a své práce na trhu.

Téma **Informační a komunikační technologie** je neoddelitelnou součástí a zároveň základním prostředkem odborné výuky, zpracování a prezentace fotografie. Zároveň i všeobecné předměty se opírají o tyto technologie (práce s internetem, elektronicky zpracovávané úkoly, elektronická komunikace se školou apo

Způsob ukončení vzdělávání:

maturitní zkouška

Konání maturitní zkoušky se řídí školským zákonem a příslušným prováděcím právním předpisem. Maturitní zkouška (dále MZ) se skládá ze společné a profilové části.

Podrobné členění maturitní zkoušky viz kapitolu: Způsob ukončení vzdělávání.

Potvrzení dosaženého vzdělávání: vysvědčení o maturitní zkoušce

Stupeň dosaženého vzdělání: střední vzdělání s maturitní zkouškou

IV. CHARAKTERISTIKA VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU (denní čtyřleté studium)

Popis celkového pojetí vzdělávání

Citát: „Vzdělání je to, co zůstane, když zapomeneme všechna fakta“, tedy zkušeností, která impregnuje osobnost.

(citace Václava Cílka, Dýchat s ptáky)

„Z hlediska koncepčního úmyslu je poznávající myšlení člověka vždy jen pokusem jeho ducha porozumět sám sobě, jeho jednání je projevem vůle být vnitřně svobodný a nezávislý a jeho činnost se projevuje snahou nespočinout pohodlně sám v sobě.“

z myšlenek Wilhelma Humboldta (in K.P. Liessmann: Teorie nevzdělanosti)

Vzdělávací strategie

Středobodem vzdělávacího procesu je žák. S ohledem na vzdělávací cíl, jímž je plnohodnotná lidská bytost připravená uplatnit se v lidském společenství, škola sleduje tyto priority:

- Respekt k důstojnosti lidského jedince, jímž je ve vzdělávacím procesu žák i učitel. Učitel vede, žák je ten, který je veden.
- Vzdělávání je živý proces pro živé bytosti – vzdělávání musí být autentické a aktuální, před plánem má přednost aktuální inspirace.
- Řády jsou mantinely, v rámci kterých každý nese svoji vlastní odpovědnost
- Kvalitní vzdělávání nevede pouze k užítku, cílem jsou hodnoty absolutní. „Toto je síla budoucnosti: duch krásy a pravdy hledající výraz“
- Ten, který vychovává, by měl odhalit ty nejlepší a nejvyšší schopnosti toho, koho vychovává

- Učení je ve své tradiční podstatě „násilí“, které člověka formuje, často proti jeho vůli. Klíčovým úkolem učitele je posilování schopnosti věcně myslet, ukázkování pozornosti a vůle
- Zprostředkování autentické zkušenosti je jednou z neúčinnějších cest, jak dosáhnout poznání

Osobnost učitele

Hraje dominantní roli ve výchovně vzdělávacím procesu. Dosažené odborné a pedagogické vzdělání učitele je důležité, věrohodnost osobnosti učitele je však ještě důležitější. Dobrý učitel se vyznačuje trpělivostí, dobrou náladou, pochopením, velkorysostí, nestranností a důsledností.

Popis pojetí vzdělávání

Ve vztahu k RVP je školní vzdělávací program koncipován jako propracované schéma, které **v plné šíři** postihuje kompetence náležející k oboru grafický design.

Smyslem pojetí je zajistit pro žáky, kteří jsou ve věku, kdy svoje dispozice pro budoucí profesi teprve objevují, dostatečnou kompetentnost ke správné volbě.

V mnoha oblastech ŠVP rozvíjí speciální znalosti a dovednosti, které usnadní orientaci žáka a jeho rozhodování při volbě profesní specializace. Tyto obsahy vzdělávání jsou vřazovány do samostatných předmětů (fotografie, audiovizuální tvorba, grafické techniky, písmo, ilustrace a knižní design), nebo jsou zahrnuty do předmětů s rozsáhlejšími obsahovými celky (grafický design). Tato diverzifikace a konkretizace obsahu vzdělávání je promítnuta již do učebního plánu. Názvy předmětů pokud možno vystihují obsah vzdělávání tak, aby byl ze znění učebního plánu čitelný i pro rodičovskou veřejnost – tj. ŠVP upouští od obecnějšího názvosloví dosavadní praxe jako např. výtvarná příprava, navrhování, praktická cvičení apod. Naopak řadu specifických kompetencí náležejících k oboru nelze zařadit do samostatných vyučovacích předmětů, aniž by byla potlačena smysluplnost průběhu vzdělávání, neboť jejich získání předjímá nabytí dílčích kompetencí v různých vzdělávacích oblastech. Například kompetence vytvořit webové stránky – **webdesign** - předpokládá nabytí dílčích kompetencí napříč vzdělávacími obsahovými okruhy (technologická a technická průprava, vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích, návrhová a realizační tvorba), tedy i v různých předmětech (IKT, počítačová grafika, grafický design). Z tohoto důvodu byl zaveden **modulární systém**, který prostřednictvím modulů zprůhledňuje jednotlivé specifické kompetence napříč předměty: **webdesign, animace, typografie, marketing a reklama**. Tento moderní způsob organizace vzdělávání je jednak průhledný směrem k veřejnosti, jednak nekomplikuje průběh vzdělávání ani jeho organizaci.

V rámci odborných předmětů je důraz kladen na kompetence využívat a ovládat moderní informační technologie jako vhodný **nástroj**. Ovládání moderních technologií (např. softwarové programy, webové nástroje) jsou nezbytným prostředkem, nikoliv cílem (v duchu pořekadla *Dobrá sluha, ale zlý pán* – spolehnouti na soudobé technické vymoženosti vede k tvůrčí lenosti a pohodlnosti). Proto je

zachována rovnováha mezi přípravou v klasických řemeslných dovednostech (předměty písmo, grafické techniky, kresba a malba) a kompetencemi ovládat moderní technologie, které jsou nezbytným předpokladem pro uplatnění absolventů v praxi (audiovizuální tvorba, počítačová grafika a celý modulární systém).

Oblast všeobecného vzdělávání je propracována s ohledem na většinové dispozice žáků, kteří volí oblast uměleckého vzdělávání s oborovou specializací „grafický design“ s plnou odpovědností k normě, která se předpokládá u absolventů středoškolského vzdělání s maturitou. Pro účel plánované 3. povinně volitelné zkoušky společné části maturitní zkoušky jsou ve schématu učebních plánů nastaveny dvě alternativy: informační a komunikační technologie (předměty informační a komunikační technologie a počítačová grafika) a společenskovední základ (předměty občanská výchova a ekonomie). Vzhledem k dlouhodobému vzrůstajícímu zájmu volit z nabídky cizích jazyků (Anglický jazyk/Německý jazyk) jazyk anglický (užívaný jako komunikační prostředek v grafických softwarech), je do nabídky cizích jazyků (Anglický jazyk/Německý jazyk) zařazena pouze angličtina (němčinu volí pouze jedinci). Zařadit do učebního plánu druhý cizí jazyk (Anglický jazyk/Německý jazyk) jako povinný bylo posouzeno na základě zkušeností s přirozenými dispozicemi většiny žáků uměleckých oborů (časté specifické poruchy učení – poruchy „dys“) jako redundantní a současná výuka dvou cizích jazyků (Anglický jazyk/Německý jazyk) by byla spíše kontraproduktivní.

Volba vyučovacích metod je plně v kompetenci vyučujících a podléhá charakteru předmětu (převažující teoretická nebo praktická složka obsahu vzdělávání). Pro jejich optimální nastavení vyučující respektují celkovou vzdělávací strategii a převažující dispozice žáků, kteří volí umělecké SŠ vzdělávání (např. zvýšené procento žáků s poruchami učení, zvýšená citlivost, poruchy pozornosti apod.) Proto jsou upřednostňovány metody zprostředkovávající autentickou zkušenost. Do praktických odborných předmětů (např. grafický design I., II., III.) škola podporuje

zařadit konkrétní tematické úkoly na základě aktuální poptávky externího objednavatele, pokud takové „zakázky“ odpovídají učebnímu plánu.

Praktické zkušenosti v oboru získává žák a) týdenní souvislou praxí ve 3. ročníku, b) týdenní souvislou nebo dílčí praxí v průběhu studia, c) v rámci týdenních pobytů v 1., 2. případně 3. ročníku, d) v rámci výuky při zpracování tematických „zakázek“ e) účastí v grafických soutěžích. Praktická maturitní zkouška je koncipována jako rozsáhlá zakázka v oboru grafický design.

Organizace výuky

Žáci jsou dle volby oboru sdružováni do kombinovaných tříd o maximálním počtu 26 – 28 žáků ve třídě v přibližné vstupní (příjem do 1. ročníku) proporcí 18 žáků oboru grafický design + 8 žáků oboru užitá fotografie, v případě nižšího počtu žáků v kombinaci ještě s dalšími obory. Výuka všeobecných předmětů (např. matematika, český jazyk), případně společných odborných předmětů (např. dějiny výtvarné kultury) probíhá společně. Výjimku tvoří výuka anglického jazyka, pro kterou je třída rozdělena na 2 skupiny bez ohledu na studijní obor. Klíčem k dělbě do skupin je dosažení kompetencí z příslušného předmětu, které je zjišťováno na základě vstupního testu. Na odborné předměty specifické pro zaměření oboru jsou žáci třídy rozděleni do skupin dle oboru.

Hodiny praktických odborných předmětů jsou sdružovány do bloků (2 až 8 hodin dle typu předmětu a charakteru výuky v ročníku). Odborné praktické předměty jsou zpravidla vyučovány v ateliérech v Křimicích, teoretické všeobecné a odborné předměty zpravidla v teoretických učebnách na zámečku (hlavní budova). S ohledem na konkrétní rozvrhovou situaci mohou však být využity i teoretické učebny v Křimicích nebo – v případě praktických předmětů – ateliéry na zámečku.

Průřezová témata jsou buď pevně vázána do učební osnovy jednotlivých předmětů (mají zřejmou souvislost s učivem), nebo jsou zařazována v souvislosti s tematickými úkoly praktických předmětů dle aktuální situace. V takovém případě je jejich zařazení závazné z hlediska celého cyklu hodinové dotace předmětu za studium a není vázáno na konkrétní postupný ročník (jako např. průřezové téma Informační a komunikační technologie v předmětu stejného

názvu).

Výuka tělesné výchovy je organizována mimo pevné rozvrhové schéma formou aktuálně zveřejňovaných termínů a probíhá ve sportovním zázemí gymnázia na Mikulášském náměstí v Plzni.

Hlavním odborným předmětem je stanoven:

Pro 1. a 2. ročník: **„kresba a malba“**

Pro 3. a 4. ročník **„grafický design“**

Hlavní odborný předmět ve 3. a 4. ročníku (grafický design) může být dle aktuální personální situace členěn na dva samostatně klasifikované předměty (grafický design I. a grafický design II.) tak, aby bylo zajištěno optimální pedagogicko – umělecké vedení žáka s přihlédnutím k jeho individuálnímu výtvarnému založení.

Kurzy

Během studia jsou do školního roku zařazovány týdenní „krajinařské kurzy“, respektive týdenní pracovní pobyty pod vedením pedagogů odborných předmětů s výtvarným tematickým zaměřením v některém z ubytovacích zařízení v plenéru (v 1. a 2. ročníku v období květen/červen, v týdnu konání maturitních zkoušek). Vzdělávání je zpravidla zahájeno třídním seznamovacím kurzem (zpravidla 1.

nebo 2. týden v září), jehož náplní jsou výtvarné činnosti v plenéru a psychologické a sociální aktivity pod vedením odborného učitele hlavního výtvarného předmětu a (pokud možno) třídního učitele.

Klauzurní práce

V období hodnocení klauzurních prací (2 dny v lednu a 2 dny v červnu) jsou zařazovány přednášky, exkurze, návštěvy výstav, konzultační dny apod. Tyto mimoškolní vzdělávací aktivity mohou být zařazovány i v průběhu školního roku dle aktuální nabídky galerií a výstavních sál.

Odborná praxe

Odborná praxe probíhá jednak souvisle v určeném termínu a jednak v dílčích činnostech během studia.

Souvislá praxe probíhá obvykle ve třetím ročníku v období, kdy ve škole probíhají maturitní zkoušky, na základě uzavřené smlouvy mezi žákem a firmou (reklamní agenturou, reklamním studiem, veřejnou institucí či jiným subjektem sjednaným

školou, případně – po předchozím projednání s vedením školy, s firmou, kterou si vytipuje sám student (zpravidla místo, kde by se chtěl po ukončení studia uplatnit.). Samostatné jednání žáka se zástupcem firmy rozvíjí komunikační dovednosti žáků. Po ukončení souvislé praxe předá žák vedení školy hodnotící zprávu potvrzenou příslušnou firmou.

Dílčí praxi vykonává žák prostřednictvím realizace školních zakázek, účasti na soutěžích, účasti na odborné přípravě školních akcí (výstavy, symposia, workshopy) nebo realizací vlastních aktivit (např. výstavy, vlastní zakázky) pod dozorem učitele, který je dozorem nad akcí pověřen, nebo kterého si žák jako dozor zvolí. O naplňování praxe jednotlivého žáka do předepsaného minima si vede žák evidenci (potvrzenou dozorem učitelem), kterou každoročně předkládá na konci školního roku třídnímu učiteli.

Celková délka odborné praxe činí 2 týdny, tedy 10 pracovních dnů.

Dálkové vzdělávání vzhledem k charakteru oboru **není možné**.

Způsob a kritéria hodnocení žáků

Základ pro hodnocení chování a prospěchu ve výuce tvoří platná legislativa a klasifikační řád, který je součástí školního řádu. Různé formy hodnocení - ústní hodnocení, klasifikace, bodový systém - směřují k posouzení zvládnutí základních kompetencí.

Společné zásady při hodnocení:

- hlavní funkce hodnocení je informační, diagnostická a motivační
- hodnocení musí dát perspektivu všem žákům – zejména žákům slabým a žákům se specifickými vzdělávacími potřebami
- základem pro hodnocení je partnerský, komunikativní přístup k žákům
- chyba není pokládána za nežádoucí jev, ale za přirozený průvodní znak poznání
- hodnotí se skutečně podaný výkon; v případě, že úkol není dokončen nebo předán, je žák neklasifikován

Výsledky vzdělávání žáka v jednotlivých předmětech se hodnotí na vysvědčení a v průběhu školního roku stupni prospěchu: 1 = výborný, 2 = chvalitebný, 3 = dobrý, 4 = dostatečný, 5 = nedostatečný.

Při klasifikaci pedagog hodnotí úroveň znalostí a dovedností žáka a přihlíží k motivační složce hodnocení. Motivační složkou hodnocení se rozumí zejména pozitivní dopad klasifikace na studijní aktivitu žáka.

Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků mimořádně nadaných

Škola se věnuje práci s mimořádně **talentovanými** žáky. Talentovaní žáci jsou vytipováni učiteli a zúčastňují se školních projektů, výstav, soutěží apod. Škola podporuje samostatnou výstavní činnost žáků (žáci mohou využívat výstavních prostor, kde škola tradičně vystavuje – kavárna Kačaba, Jabloň, Area Bory apod.). V rámci přípravy na talentové zkoušky na VŠ mohou žáci za režijní náklady navštěvovat večerní kurzy figurální kresby.

Škola nabízí individuální vzdělávací plán **nadaným žákům**, kteří předloží platný posudek pedagogicko-psychologické poradny.

Zvláštní pozornost je věnována **žákům s vývojovými poruchami učení** (dysgrafie, dysortografie, dyskalkulie), kteří tvoří mezi výtvarně talentovanými žáky zvýšené

Podmínkou pro klasifikaci v předmětech, kde je součástí hodnocení dokončený pracovní výstup, je předání dokončené práce. V případě nedokončení zadaného úkolu do termínu uzavření klasifikace v pololetí a na konci školního roku nemůže být žák klasifikován na vysvědčení v řádném termínu. Nedílnou součástí hodnocení je systém **klauzurních prací**. Klauzurní práce se konají na závěr každého pololetí na základě zadání vypracovaného učitelem zpravidla hlavního odborného předmětu a schváleného ředitelem školy. Klauzurní práce zadává:

1. pol. 1. roč. – vyučující předmětu kresba a malba
2. pol. 1. roč. – vyučující předmětu kresba a malba
1. pol. 2. roč. – vyučující předmětu grafické techniky
2. pol. 2. roč. – vyučující předmětu kresba a malba
1. pol. 3. roč. – vyučující předmětu grafický design (I.)
2. pol. 3. roč. – vyučující předmětu grafický design (II.)
1. pol. 4. roč. – vyučující předmětu grafický design (I.)

Klauzurní práce ověřují dosažené odborné kompetence během studia.

Hodnocení klauzur probíhá komisionálně za účasti vyučujících výtvarných odborných předmětů, na bodové škále 0 – 15 bodů (dosažené optimální maximum 15) dle hledisek hodnocení, která jsou součástí zadání klauzurní práce. Součástí hodnocení je i výstava všech žákovských prací v ateliérech školy (přístupná veřejnosti) a vzájemné žákovské hodnocení závěrečných klauzur.

procento. Tento handicap je zohledněn zejména v rámci všeobecně vzdělávacích předmětů jednak charakterem zadávaných úkolů, volbou vyučovacích metod a při hodnocení. Pro žáky s dlouhodobými zdravotními problémy může být stanoven individuální vzdělávací plán.

Při vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami uplatňujeme především princip individualizace vzdělávání, připravenost pedagogů i žáků na soužití s žáky se speciálními vzdělávacími potřebami. Spolupracujeme se školskými poradenskými zařízeními, vzdělávání při potřebě zajišťujeme na základě doporučení poradenského centra asistentem pedagoga.

Pro žáky se zdravotním postižením charakteru **mentálního** nebo **zrakového** není na škole tohoto typu možné. **Žáci s tělesným postižením** mohou studovat naši školu v případě, že jim jejich hybná soustava dovoluje jemnou motoriku rukou a nepotřebují bezbariérový přístup. **Žáci se sluchovým postižením** mohou být po dohodě ve škole integrováni, v závislosti na míře postižení. **Žáci s vadami řeči** mohou obor studovat bez problémů.

Žáci se zdravotním znevýhodněním mohou na naší škole studovat a škola jim může věnovat zvláštní pozornost.

Žáci s **poruchou autistického spektra** jsou specifickou skupinou osob s postižením a zařazení žáků s autismem je řešeno individuálně vždy ve spolupráci se speciálně pedagogickým centrem.

Vzhledem k tomu, že studium je zpoplatněno, vyskytuje se na škole menší počet **žáků se sociálním znevýhodněním**. Škola podporuje tuto skupinu žáků možností

získat slevu na školné a zvýšenou individuální péči pedagogických pracovníků (zejména třídních učitelů) v komunikaci s rodinou.

Škola zpracovává **minimální program prevence sociálně patologických jevů**, do jehož aktivit spadá seznamovací kurz pro 1. ročníky (3 dny), besedy s pracovníky center drogových závislostí. Vedení školy si je vědomo, že problém drogových závislostí není v současné době pouze okrajovým, nebo mimořádným jevem a vede otevřenou politiku při řešení jednotlivě vzniklých problémů (výchovná práce třídních učitelů, včasná diagnostika, společné konzultace s rodiči, hledání systémových řešení – přerušování studia apod.).

Tento článek platí také pro Zkrácené studium.

Realizace bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence

BOZP žáků při teoretickém a praktickém vyučování je zajišťována v rámci jednotlivých předmětů vstupním poučením ve vztahu k obsahu vzdělávání příslušného předmětu.

V 1. ročníku je zařazena odborná přednáška na téma Bezpečnost a ochrana zdraví při práci a požární ochrana.

Pedagogický sbor je jedenkrát ročně v této problematice proškolen.

Řízením a kontrolou BOZP a PO na škole je pověřena specializovaná firma.

Podmínky pro přijímání ke vzdělávání

Ke vzdělávání může být přijat žák, který v běžném školním roce ukončuje základní vzdělávání, odevzdá řádně vyplněnou přihlášku v zákonném termínu a složí talentovou zkoušku. Ke vzdělávání může být přijat i starší žák, který základní vzdělávání v minulosti již ukončil.

Přijímací řízení se skládá pouze z talentové zkoušky. Talentová zkouška má zpravidla tyto části:

- **studijní kresba uhlím** (hodnotí se umístění kresby do formátu, znalost perspektivy a proporce, celkové zvládnutí kresby);
- **kompozice obrazu** (hodnotí se kompoziční rozvržení, barevné citění, smysl pro význam sdělení);

- **test tvořivosti a obrazotvornosti** (hodnotí se nápaditost, tvořivost, schopnost zapojení fantazie);
- **předložení domácích prací** (10-15 prací fotografií, fotografických souborů, studijní kresby nebo jiné volné nebo užitě tvorby).

Kritéria hodnocení: Každá část zkoušky je bodově ohodnocena, z pořadí uchazečů dle získaných bodů a dle počtu volných míst je vybrán pro přijetí příslušný počet uchazečů. Část talentové zkoušky může být prominuta (zejména absolventům základních uměleckých škol), podmínky pro prominutí a přesná kritéria hodnocení se každoročně uvádějí ve vyhlášení ředitele školy o podmínkách přijímacího řízení

Způsob ukončení vzdělávání

Konání maturitní zkoušky se řídí školským zákonem a příslušným prováděcím právním předpisem. Maturitní zkouška (dále MZ) se skládá ze společné a profilové části.

Společnou část tvoří dvě povinné zkoušky (v závislosti na platné legislativě). Povinné zkoušky jsou z českého jazyka a anglického jazyka. Na naší škole je jako cizí jazyk stanoven anglický jazyk. Společná zkouška z ČJ a AJ se skládá z písemné části – didaktické testy.

Profilová část maturitní zkoušky se skládá z 5 povinných zkoušek:

Český jazyk (forma písemná, ústní)

Anglický jazyk (forma písemná, ústní)

Dějiny výtvarné kultury (uměleckohistorická a výtvarná příprava); forma: ústní

Technologie (technologická a technická příprava); forma: ústní

Praktická maturitní zkouška, forma: praktická zkouška

Pro **ústní zkoušky** profilové části je stanoveno 20 – 30 témat. Jedno téma může obsahovat až 2 podotázky. Téma si žák vylosuje.

Organizace praktické maturitní zkoušky:

Zadání témat pro praktickou maturitní zkoušku zpracovává vyučující hlavního odborného předmětu nebo vedoucí práce a schvaluje vedoucí oboru a ředitel školy. V každém oboru jsou stanovena nejméně 2 témata. Žák si jedno z témat zvolí v termínu určeném ředitelem školy. Pokud si žák ve stanoveném termínu téma nezvolí, bude mu určeno ředitelem školy. Zadání obsahuje: téma praktické maturitní zkoušky, termíny realizace jednotlivých částí a odevzdání celé praktické zkoušky,

způsob zpracování a pokyny k obsahu a rozsahu návrhové a realizační části, kritéria hodnocení.

Zadání témat je zveřejněno v termínu určeném ředitelem školy (přesné datum určí ředitel školy v rámci organizace příslušného školního roku).

Vzhledem k náročnému charakteru uměleckořemeslných oborů a s ohledem na organizační možnosti školy i organizaci procesu vzdělávání (nemožnost vyčlenit samostatné ateliéry pouze pro konání maturitní zkoušky a nevhodnost eliminovat hodiny všeobecně vzdělávacích předmětů z rozvrhu těsně před maturitou) probíhá praktická zkouška v ateliérech školy v rozsahu hodinové dotace odborných praktických předmětů. Trvání praktické maturitní zkoušky odpovídá z hlediska časového rozsahu sumě max. 4 týdnů á 420 min/den, rozloženého do více (cca 11) týdnů dle hodinových dotací odborných praktických předmětů, v nichž zkouška probíhá.

Z těchto důvodů je termín zahájení praktické zkoušky stanoven na datum předcházející 1. dubnu. Konkrétní termíny jsou uvedeny v zadání maturitních témat v příslušném školním roce.

Části maturitní zkoušky:

1. **návrhová část** probíhá v termínech specifikovaných v zadání témat MZ
2. **realizační část** probíhá v termínech specifikovaných v zadání témat MZ
3. **veřejné vystoupení před maturitní komisí**

koná se v týdnu ústních maturitních zkoušek společně a profilové části tak, že jim předchází. Obhajoba praktické maturitní zkoušky trvá nejdéle 15 min.

Způsob hodnocení:

Jednotlivé části praktické maturitní zkoušky jsou samostatně hodnoceny standardní klasifikační stupnicí. Váha hodnocení jednotlivých částí je určena v poměru:

2 (návrhová část „N“) : 2 (realizační část „R“) : 1 (Veřejné vystoupení „VV“)

Výsledná známka praktické maturitní zkoušky je stanovena na základě algoritmu:

Algoritmus výpočtu: $2 \text{ „N“} + 2 \text{ „R“} + 1 \text{ „VV“} / 5$ a matematicky zaokrouhlena

Při rozhodování, zda-li bude téma a zadání praktické maturitní zkoušky pro náhradní a opravnou zkoušku zachováno, nebo zadáno nové, se postupuje podle platných právních předpisů.

V. CHARAKTERISTIKA VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU PRO ZKRÁCENOU FORMU STUDIA

Zkrácené studium

Zkrácené studium je určeno pro uchazeče středního vzdělávání s maturitní zkouškou, kteří chtějí získat další kvalifikaci dle §85 Šk. zákona.

Tato forma studia je dvouletá. Do učebního plánu jsou zařazeny všechny obsahové okruhy odborného vzdělávání. Z jiných obsahových okruhů jsou zařazeny předměty, které mají vazbu na potřeby odborného vzdělávání. Charakteristika odborného vzdělávání je v souladu se strategií vzdělávání čtyřletého studia.

Popis celkového pojetí vzdělávání

Celkové pojetí vzdělávání, vzdělávací strategie i realizace průřezových témat je shodné s pojetím vzdělávání pro čtyřleté studium.

Organizace výuky ve zkrácené formě

Žáci zkrácené formy studia jsou podle aktuálního počtu přiřazováni do rozvrhového schématu žáků adekvátního ročníku v příslušného předmětu. Hodiny praktických odborných předmětů jsou sdružovány do bloků (2 až 8 hodin dle typu předmětu a charakteru výuky v ročníku). Odborné praktické předměty jsou zpravidla vyučovány v ateliérech v Křimicích, teoretické a odborné předměty zpravidla v teoretických učebnách na zámečku (hlavní budova). S ohledem na konkrétní rozvrhovou situaci mohou však být využity i teoretické učebny v Křimicích nebo – v případě praktických předmětů – ateliéry na zámečku.

Výuka tělesné výchovy je organizována mimo pevné rozvrhové schéma formou aktuálně zveřejňovaných termínů a probíhá ve sportovním zázemí gymnázia na Mikulášském náměstí v Plzni.

Organizace výuky žáky zkrácené formy studia je podřízena počtu žáků. V případě dostatečného počtu (cca 18 žáků) tvoří samostatnou třídu a jejich výuka odborných praktických a teoretických probíhá v rámci samostatného rozvrhu obdobně jako u studia běžného (čtyřletého).

V případě pouze individuálních zájemců o tuto formu studia (do cca 8 studentů), jsou tito přiřazeni do tříd čtyřletého studia a jejich výuka odborných praktických a

teoretických probíhá v rámci rozvrhu 1. až 4. ročníku – v 1. roce studia zpravidla v rámci rozvrhu 1. a 2. ročníku, ve 2. roce studia ve 3. a 4. ročníku.

Studentům zkráceného studia je navíc poskytnuta možnost širšího využití individuálních konzultací mimo rozvrhovanou výuku

Hlavním odborným předmětem je stanoven:

Pro 1. ročník: „**kresba a malba**“ (1.pol) „**grafický design**“ (2.pol)

Pro 2. ročník: „**grafický design**“

Hlavní odborný předmět **grafický design** může být dle aktuální personální situace členěn na dva samostatně klasifikované předměty (grafický design I a grafický design II.) tak, aby bylo zajištěno optimální pedagogicko–umělecké vedení žáka s přihlédnutím k jeho individuálnímu výtvarnému založení.

Klauzurní práce

Klauzurní práce se konají na závěr každého pololetí na základě zadání vypracovaného učitelem zpravidla hlavního odborného předmětu a schváleného ředitelem školy.

Klauzurní práce ověřují dosažené odborné kompetence během studia.

Studenti zkrácené formy studia vykonávají klauzurní práce v hlavních odborných předmětech:

1. pol. 1. roč. – v předmětu kresba a malba

2. pol. 1. roč. – v předmětu grafický design

1. pol. 2. roč. – v předmětu grafický design

V období hodnocení klauzurních prací (2 dny v lednu a 2 dny v červnu) jsou zařazovány přednášky, exkurze, návštěvy výstav, konzultační dny apod. Tyto mimoškolní vzdělávací aktivity mohou být zařazovány i v průběhu školního roku dle aktuální nabídky galerií a výstavních síní.

Odborná praxe

Odborná praxe probíhá jednak souvisle v určeném termínu a jednak v dílčích činnostech během studia.

Souvislá praxe probíhá obvykle v 1. ročníku (ve 3. ročníku čtyřletého studia) v období, kdy ve škole probíhají maturitní zkoušky, na základě uzavřené smlouvy mezi žákem a firmou (reklamní agenturou, reklamním studiem, veřejnou institucí či jiným subjektem sjednaným školou, případně – po předchozím projednání

s vedením školy, s firmou, kterou si vytipuje sám student (zpravidla místo, kde by se chtěl po ukončení studia uplatnit.). Samostatné jednání žáka se zástupcem firmy rozvíjí komunikační dovednosti žáků. Po ukončení souvislé praxe předá žák vedení školy hodnotící zprávu potvrzenou příslušnou firmou.

Dílčí praxi vykonává žák prostřednictvím realizace školních zakázek, účastí na soutěžích, účastí na odborné přípravě školních akcí (výstavy, symposia, workshopy) nebo realizací vlastních aktivit (např. výstavy, vlastní zakázky) pod dozorem učitele, který je dozorem nad akcí pověřen, nebo kterého si žák jako dozor zvolí. O

Způsob a kritéria hodnocení žáků

Způsob a kritéria hodnocení žáků jsou ve zkrácené formě stejné jako u studia čtyřletého a vyplývají ze stávající legislativy.

Hodnocení klauzur probíhá komisionálně za účasti vyučujících výtvarných odborných předmětů, na bodové škále 0 – 15 bodů (dosažené optimální maximum

Vzdělávání žáků se specifickými vzdělávacími potřebami a žáků nadaných a Realizace bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence probíhá v souladu se studiem čtyřletým.

naplňování praxe jednotlivého žáka do předepsaného minima si vede žák evidenci (potvrzenou dozorujícím učitelem), kterou každoročně předkládá na konci školního roku třídnímu učiteli.

Celková délka odborné praxe činí 2 týdny, tedy 10 pracovních dnů.

Dálkové vzdělávání vzhledem k charakteru oboru **není možné**.

15) dle hledisek hodnocení, která jsou součástí zadání klauzurní práce. Součástí hodnocení je i výstava všech žakovských prací v ateliérech školy (přístupná veřejnosti) a vzájemné žakovské hodnocení závěrečných klauzur.

Podmínky pro přijímání ke vzdělávání ve zkrácené formě studia

Ke vzdělávání ve zkrácené formě studia může být přijat žák, který ukončil středoškolské vzdělání maturitou. Podmínky přijímacího řízení jsou stejné, jako u čtyřletého studia. Pokud má student ukončené středoškolské vzdělání v uměleckém oboru jiného zaměření, může být část talentové zkoušky prominuta.

Přijímací řízení se skládá pouze z talentové zkoušky. Talentová zkouška má zpravidla tyto části:

- **studijní kresba uhlím** (hodnotí se umístění kresby do formátu, znalost perspektivy a proporce, celkové zvládnutí kresby);
- **kompozice obrazu** (hodnotí se kompoziční rozvržení, barevné citění, smysl pro význam sdělení);
- **test tvořivosti a obrazotvornosti** (hodnotí se nápaditost, tvořivost, schopnost zapojení fantazie);
- **předložení domácích prací** (10-15 prací fotografií, fotografických souborů, studijní kresby nebo jiné volné nebo užité tvorby).

Kritéria hodnocení: Každá část zkoušky je bodově ohodnocena, z pořadí uchazečů dle získaných bodů a dle počtu volných míst je vybrán pro přijetí příslušný počet uchazečů. Část talentové zkoušky může být prominuta (zejména absolventům základních uměleckých škol), podmínky pro prominutí a přesná kritéria hodnocení se každoročně uvádějí ve vyhlášení ředitele školy o podmínkách přijímacího řízení

Způsob ukončení vzdělávání ve zkrácené formě

Konání maturitní zkoušky se řídí školským zákonem a příslušným prováděcím právním předpisem. Maturitní zkouška (dále MZ) se skládá pouze z profilové části.

Charakteristika **Způsob ukončení vzdělávání ve zkrácené formě je shodná se způsobem ukončení studia čtyřletého, ale s následující výjimkou.**

Žáci ve zkrácené formě studia nekonají MZ z předmětů (resp. vzdělávacích obsahů), ze kterých tuto již vykonali v předchozím studiu.

Počet zkoušek profilové části MZ určí po posouzení dokladů předchozího vzdělávání (maturitní vysvědčení) ředitel školy.

VI. UČEBNÍ PLÁN / DENNÍ ČTYŘLETÉ STUD

VYUČOVACÍ PŘEDMĚTY	Počet hodin v týdnu				celkem
	1. r.	2. r.	3. r.	4. r.	
<i>všechny předměty jsou povinné</i>					
Český jazyk a literatura	3	3	3	3	12
Anglický jazyk	3	3	3	3	12
Občanská nauka	1	1	1	1	4
Matematika	2	2	-	-	4
Základy přírodních věd	2	2	-	-	4
Tělesná výchova	2	2	2	2	8
Dějiny výtvarné kultury	2	3	3	3	11
Technologie	2	2	2	1	7
Písmo	2	2	2	-	6
Ekonomika	-	-	1	2	3
Inform. a komunikač. technologie	2	2			4
Počítačová grafika	3	2	0	-	5
Technické kreslení	2	-	-	-	2
Figurální kresba	-	1	3	4/0	6
Kresba a malba	7	4	-	-	11
Grafický design I.	-	2	4	9	15
Grafický design II.	-	-	4	4	8
Motion design	-	-	5	-	5
Grafické techniky	-	4	-	-	4
Dějiny vizuální kultury	-	1	-	-	1
Prostorový design	4	-	-	-	4
Ilustrace a knižní design	-	-	2	0/4	4
Audiovizuální tvorba	-	-	-	4	4
Fotografie	-	2	2	-	4
CELKEM	37	38	37	36	148

Přehled využití týdnů ve školním roce

ročník	řádná výuka	svátky, ředitelská volna, den otevřených dveří, školní akce, klauzury	krajinářské kurzy, praxe	rezerva, opakování	maturity	celkem
1.	35	2	2	1	-	40
2.	36	2	1	1	-	40
3.	35	2	2	1	-	40
4.	30	2	-	1	3	36
	20	2	-	1	13	

Poznámky k učebnímu plánu

Počet hodin uvedený u jednotlivých předmětů odpovídá týdenní hodinové dotaci v příslušném ročníku studia. Názvy předmětů konkretizují obsahovou náplň vzdělávání, která je dána rámcovým vzdělávacím programem v tzv. vzdělávacích oblastech a obsahových okruzích (viz kapitolu VI. „Přehled rozpracování obsahu vzdělávání v RVP do ŠVP“). Rozlišení hlavního odborného předmětu „Grafický design“ na „I.“, a „II“ je dána záměrem školy personálně zajistit výuku různými uměleckými osobnostmi se specifickým zaměřením.

V přehledu využití týdnů ve školním roce jsou ve 4. ročníku zvlášť uvedeny týdny v praktických maturitních předmětech, a to s ohledem na realizaci praktické maturitní zkoušky, na kterou je vyhrazeno příslušné období. Do počtu týdnů určených na maturity jsou započítány: svatý týden, období písemných zkoušek, ústní zkoušky. Vzhledem k odborné náročnosti studia nejsou nabízeny volitelné předměty.

VII. UČEBNÍ PLÁN / ZKRÁCENÉ DVOULETÉ STUDIUM

Poznámky k učebnímu plánu

Rozvrh celkové týdenní hodinové dotace za studium do jednotlivých ročníků je řešen aktuálně dle rozvrhových možností příslušného školního roku, jejich rozložení je však proporční (v každém ročníku cca 1/2 hodinové dotace na předmět).

Co do obsahu odpovídá rozložení učiva principu: v 1. roce studia: látka 1.+2. roč. čtyřletého studia, ve 2. roce pak látka 3. + 4. ročníku. (viz učební osnovy dle jednotlivých vyučovacích předmětů)

Volbu konkrétních předmětů (z nabídky „volitelné předměty“) a jim odpovídající hodinovou dotaci určí ředitel školy na základě posouzení obsahu již absolvovaného maturitního vzdělávání. Přesné rozvržení učebnímu plánu pro jednotlivé vzdělávací cykly tvoří

VYUČOVACÍ PŘEDMĚTY		
<i>všechny předměty jsou povinné</i>	1. ročník	2. ročník
Kresba a malba (KaM)	4	0
Technologie (T)	2	4
Písmo (P)	2	2
Grafický design I (GD1)	8	8
Grafický design II (GD2)	3	4
Ilustrace a knižní design (IKD)	2	2
Počítačová grafika (PG)	2	2
Fotografie (F)	2	0
Grafické techniky (GT)	2	0
Audiovizuální tvorba (AT)	0	3
Tělesná výchova	2	2
Povinně volitelné předměty	6	8
CELKEM	35	35

alternativy povinně volitelných předmětů

Dějiny výtvarné kultury
 Figurální kresba (FK) Počítačová grafika
 Grafický design I
 Grafický design II
 Fotografie (F)
 Prostorový design
 Inform. a komunikač. technologie

Ve zkráceném dvouletém studiu leží těžiště obsahu výuky v odborné přípravě v rámci specializace v předmětech grafického designu a v odborných oborových předmětech. Studenti jsou povinni absolvovat předepsané penzum povinně volitelných předmětů, jehož náplň stanoví ředitelství školy s ohledem na rozvrhové, resp. časové a prostorové možnosti výuky

Přehled využití týdnů ve školním roce

ročník		řádná výuka	svátky, ředitelská volna, den otevřených dveří, školní akce, klauzury	krajinné kurzy, praxe	rezerva, opakování	maturity	celkem
1.		35	2	2	1	-	40
2.		30	2	-	1	3	36
	<i>praktické odborné maturitní předměty</i>	20	2	-	1	13	

Konkrétní rozvržení hodinové dotace jednotlivých předmětů do ročníků pro konkrétní vzdělávací cyklus (je-li zahájen) tvoří přílohu tohoto ŠVP (viz. poznámky k UP).

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o., Pod Vinicemi 82, Plzeň 301 00

Odborné zaměření **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025 pro obor vzdělávání 82-41-M/05 Grafický design

VIII. PŘEHLED ROZPRACOVÁNÍ OBSAHU VZDĚLÁVÁNÍ V RVP DO ŠVP

Jednotlivé vzdělávací oblasti jsou definovány vyučovacími předměty, jejichž názvy pokud možno odpovídají příslušnému obsahu vzdělávání. Řadu specifických kompetencí náležejících k oboru nelze zařadit do samostatných vyučovacích předmětů, aniž by byla potlačena smysluplnost průběhu vzdělávání, neboť jejich získání předjímá nabytí dílčích kompetencí v různých vzdělávacích oblastech. Například kompetence vytvořit webové stránky – **webdesign** - předpokládá nabytí dílčích kompetencí napříč vzdělávacími obsahovými okruhy (technologická a

technická příprava, vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích, návrhová a realizační tvorba), tedy i v různých předmětech (IKT, počítačová grafika, grafický design). Z tohoto důvodu byl zaveden **modulární systém**, který prostřednictvím modulů zprůhledňuje jednotlivé specifické kompetence napříč předměty: **webdesign, animace, typografie, marketing a reklama**. Tento moderní způsob organizace vzdělávání je čitelný a nekomplikuje průběh vzdělávání ani jeho organizaci a kompetentní personální zajištění výuky.

Přehled modulů

Název modulu	obsažen v předmětech	počet týdenních vyuč. hod.
Webdesign	IKT Počítačová grafika Grafický design	4
Animace	Počítačová grafika Grafický design Audiovizuální tvorba	3
Typografie	Písmo Počítačová grafika Technologie Grafický design Ilustrace a knižní design	8
Marketing a reklama	Ekonomika Technologie Grafický design	3,6

Vzdělávací oblasti a obsahové okruhy	Min. počet týdenních vyuč. hod. celkem	Vyučovací předmět (zkratka)	Počet týdenních vyuč. hod. celkem	Využití disponibilních hodin	Součást modulu	Podíl modulu v hodinách	
Jazykové vzdělávání	5	Český jazyk (ČJ)	5				
	10	Anglický jazyk (AJ)	12	2			
Společenskovední vzdělávání	5	Občanská nauka (ON)	4	1			
		Dějiny výtvarné kultury (DVK)	2				
Přírodovědné vzdělávání	4	Základy přírodních věd (ZPV)	4				
Matematické vzdělávání	4	Matematika (M)	4				
Estetické vzdělávání	5	Český jazyk (ČJ)	7	2			
Vzdělávání pro zdraví	8	Tělesná výchova (TV)	8				
Ekonomické vzdělávání	3	Ekonomika (E)	3		Marketing a reklama	0,2	
Vzdělávání IKT	4	Informační a komunikační technologie (IKT)	4		Webdesign	1,5	
Uměleckohistorická a výtvarná příprava	18	Dějiny výtvarné kultury (DVK)	9	19			
		Dějiny vizuální kultury	1				
		Kresba a malba (KaM)	11				
		Prostorový design (PD)	4				
		Písmo (P)	6			Typografie	3
		Figurální kresba (FK)	6				
Technologická a technická příprava	10	Počítačová grafika (PG)	5	4	Webdesign	1	
					Animace	1	
					Typografie	0,5	
		Technologie (T)	7		Marketing a reklama	0,4	
		Technické kreslení (TK)	2		Typografie	0,5	
Návrhová a realizační tvorba	27	Grafické techniky (GT)	4	18			
					Webdesign	1,5	
		Grafický design	23		Animace	1,5	
					Typografie	2	
					Marketing a reklama	3	
		Ilustrace a knižní design (II)	4		Typografie	2	
		Fotografie (F)	4				
		Audiovizuální tvorba (AT)	4		Animace	0,5	
			Motion design	5			
Disponibilní	46						
	148		148	46			

IX. POPIS MATERIÁLNÍHO A PERSONÁLNÍHO ZABEZPEČENÍ VÝUKY

Materiální podmínky

Výuka na naší škole probíhá v **hlavní budově na zámečku** u Radčic a v **budově ateliérů** u zámku v Křimicích. Obě místa leží na území velké Plzně a jsou propojena MHD, centrum města je snadno dosažitelné. Obě historické budovy prošly rekonstrukcí a jsou umístěny v klidném přírodním prostředí se zázemím školní zahrady.

Odborné praktické předměty jsou zpravidla vyučovány v ateliérech v Křimicích, teoretické všeobecné a odborné předměty zpravidla v teoretických učebnách na zámečku (hlavní budova). S ohledem na konkrétní rozvrhovou situaci mohou však být využity i teoretické učebny v Křimicích, nebo – v případě praktických předmětů – ateliéry na zámečku. Rozvrhové schéma zohledňuje tzv. **ateliérové dny** (bloky odborných praktických předmětů) a **dny teoretické výuky**.

Na zámečku převažují teoretické učebny vybavené pevným nebo přenosným **projekčním zařízením** a sochařské ateliéry (předmět Prostorový design). K dispozici jsou i **malířské ateliéry**, **malá počítačová učebna** a **fotokomora**. Počítačová učebna je osazena šesti studentskými PC stanicemi, jednou pro učitele a tiskárnou. Stanice jsou řízeny serverem s operačním systémem Windows server.

V Křimicích je **odborná počítačová učebna** s 20 studentskými stanicemi a **ateliér pro grafický design a fotografii**, který je vybaven 18 stanicemi. Všechny počítače jsou zapojeny do sítě LAN. Síť je řízena Linuxovými servery, které poskytují standardní služby – souborový server, řadič pro Windows doménu, ftp server, http

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o., Pod Vinicemi 82, Plzeň 301 00

Odborné zaměření **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025 pro obor vzdělávání 82-41-M/05 Grafický design

server, apod. Lokální síť je připojena k Internetu. Pracovní stanice jsou vybaveny operačními systémy **Windows 10**. V prostředí Windows je k dispozici toto programové vybavení: kancelářský balík **Libre Office**, sada grafických programů Adobe Creative Suite, která obsahuje **Photoshop, Illustrator, InDesign, Acrobat**. Pro výuku střihu videa je několik PC stanic osazeno softwarem, **Davinci resolve** a pro výuku 3D grafiky program **3DSMax**. Obě učebny jsou osazeny **skenery a laserovými tiskárnami** (formát A4), v grafickém ateliéru je k dispozici **profesionální širokoformátová inkoustová tiskárna** Epson Stylus Pro 4800 (do formátu A2).

V Křimicích je rovněž fotoateliér s plným ateliérovým vybavením – **ateliérová světla** včetně softboxů, výměnného pozadí, **fotoaparáty Canon** (zrcadlovky) s výměnnými objektivy, **fotokomora** pro analogovou fotografii a **malířská a grafická dílna s tiskařským lisem**. Další **ateliéry** v Křimicích jsou klasicky vybaveny (stojany, pracovní stoly). V budově na zámečku se využívají **modelovny** a sochařské ateliéry pro modelaci 3D designu. Žáci mohou využívat **kopírky** obslužné na systém magnetických karet v obou budovách a skříňky na uložení učebních pomůcek.

Škola poskytuje žákům materiál (kartony, tiskové a foto papíry, kapy, tiskové barvy apod.) a služby (tisky) na klauzurní a maturitní práce a na práce, které zůstávají ve školním archivu. Dále poskytuje kreslicí papír, modelovací hmoty a některé speciální barvy a prostředky na specifické výtvarné úkoly. Kreslicí a malířské prostředky (např. štětce, tužky, barvy) užívají žáci z vlastních zdrojů. Škola

doporučuje žákům pořídit si vlastní digitální fotoaparát (lze využívat i školní fotoaparát) a vlastní domácí PC pro samostatnou tvorbu, případně domácí přípravu.

Personální podmínky

Osobnost učitele hraje dominantní roli ve výchovně vzdělávacím procesu.

Dosažené odborné a pedagogické vzdělání je důležité, věrohodnost **osobnosti učitele** je však ještě významnější. U učitelů praktických odborných předmětů je kladen důraz na jejich profesionální a osobnostní kvality a provázanost na praxi – vlastní tvůrčí a profesní zkušenosti. Specializace požadované pro kvalitní vyučování v oboru grafický design nejsou v nabídce vzdělávání na pedagogických fakultách. V případě, že některý odborný učitel neabsolvoval zákonem stanovené pedagogické vzdělání, je toto postupně doplňováno v rámci dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků. Z programu dalšího vzdělávání jsou vyjmuti učitelé – renomovaní umělci - starší nad 50 let.

Výuka všeobecných vzdělávacích předmětů je zajišťována učiteli s odpovídajícím odborným a pedagogickým vzděláním. Ve své personální politice škola přihlíží k tvůrčím dispozicím i těchto pedagogů, neboť vychází z předpokladu, že takto disponovaní učitelé mají hlubší a přirozené pochopení pro potřeby obdobně obdařených žáků.

Ve škole jsou zaměstnaní následující učitelé, kteří zajišťují nebo výhledově budou zajišťovat výuku.

Vedení školy:

ak. mal. Jaroslav Šindelář, malíř, sochař a restaurátor, držitel Zlaté pečetě města Plzně, člen správní rady Městské galerie v Plzni, člen památkové komise Plzeňského kraje, absolvent pražské AVU
zřizovatel školy a spolumajitel, umělecký ředitel
učitel odborných předmětů oboru kamenosochařství a konzervátství a restaurátorsví
Vedoucí oboru Konzervátorství a restaurátorsví

ak. mal. Jiří Rataj, malíř a restaurátor, absolvent pražské AVU
zřizovatel a spolumajitel školy, odborný supervizor,
desková malba

Mgr. Renata Šindelářová, absolventka PF Plzeň,
ředitelka školy

Mgr. Karolína Žáková, absolventka PF Plzeň,
zástupce ředitele školy

Učitelé uměleckých předmětů:

MgA. et Mgr. Stanislav Poláček, malíř a vysokoškolský pedagog,
absolvent PF Plzeň a ÚUD Plzeň
učitel odborných předmětů oboru užitá malba a grafický design
vedoucí oboru malba v umění, designu a architektuře

Mgr. Jan Souček, plzeňský malíř, vysokoškolský pedagog, recenzent a teoretik,
absolvent PF Plzeň
učitel odborných předmětů oboru užitá malba, užitá fotografie a grafický design
vedoucí oboru grafický design a média

Jan Schýbal, plzeňský fotograf, absolvent Institutu výtvarné fotografie Praha
učitel odborných předmětů oboru užitá fotografie a grafický design
vedoucí oboru užitá fotografie a média

Mgr. Jaroslav Šindelář, plzeňský sochař, absolvent PF Plzeň,
učitel odborných předmětů oboru kamenosochařství a konzervátství a restaurátorsví
vedoucí oboru Prostorový design a sochařství

Ondřej Šindelář, absolvent SSUPŠ – Zámeček v oboru Kamenosochařství
učitel odborných předmětů oboru kamenosochařství a konzervátství a restaurátorsví

MgA.Petr Hájek, Akademie výtvarných umění v Praze

učitel odborných předmětů oboru kamenosochařství a konzervátorství a restaurátorsví

Mgr. Pavel Hauer, grafik, fotograf a pedagog, absolvent PF Plzeň
dějiny výtvarné kultury, učitel odborných předmětů ve všech oborech

Karel Švuger, malíř a restaurátor, absolvent železnobrodské sklářské školy a
litomyšlské restaurátorské školy
dějiny výtvarné kultury

Petr Novák, výtvarník s praxí v divadelní scénografii, absolvent SUPŠ Brno
učitel odborných předmětů oboru užitá malba

Michaela Buriánková Vais, grafička
technologie

Mgr. Věra Maxová, absolventka PF ZČU Plzeň
technické kreslení, nástěnné techniky

Bc. Ondřej Polony, absolvent UUD ZČU, grafik
grafický design

Ivan Vala, malíř, grafik a fotograf studia fotografie FAMU Praha
učitel odborných předmětů oboru užitá fotografie

Miroslav Čapek, filmový dokumentarista
audiovizuální tvorba

MgA. Klára Hegerová, grafička, absolventka Univerzity J. Purkyně v Ústí nad
Labem, obor výtvarná umění
učitelka odborných předmětů oboru grafický design

MgA. Lukáš Kudrna, absolvent Zámečku a AVU, držitel ocenění Grafik roku 2008
učitel odborných předmětů oboru grafický design

Mgr. Tomáš Javorský, absolvent PF ZČU Plzeň
grafický design, počítačová grafika

Mgr. Libor Žižka, absolvent Zámečku a PF ZČU Plzeň
učitel odborných předmětů oboru užitá malba

Ondřej Líbal, Pedagogická fakulta UK

učitel odborných předmětů oboru grafický design

Jiří Zahradník, grafik, fotograf, kameraman

MgA. Vojtěch Kokeš, absolvent Vysoké školy umělecko průmyslové, sochař,
učitel Štukatérství

Mgr. Barbara Směšná, výtvarnice, keramička, absolventka PF ZČU, výtvarná
příprava

Jan Stěhule, absolvent Zámečku, učitel odborných předmětů oboru *Grafický
design*

Jaroslav Holler, odborník ve zpracování kamene, absolvent Střední průmyslové
školy stavební
učitel technologie

MgA. Tereza Laznová, absolventka ZČU v Plzni na Fakultě designu a umění L.
Sutnara, výtvarnice
Učitel užitě malby

MgA. Lukáš Vacek, absolvent Akademie výtvarných umění v Praze, výtvarník
kresba a malba, figurální kreslení

Bc. Matouš Vaďura, absolvent Filozofické fakulty na Masarykově univerzitě
v Brně, učitel předmětu AVT

Bc. Matouš Kos, absolvent Fakulty Designu a umění Ladislava Sutnara, učitel
předmětu Grafický design

Učitelé všeobecných předmětů:

Mgr. Eva Bednářová, absolventka PF Plzeň
český jazyk, občanská nauka

Mgr. Eva Tomášková, absolventka PF ZČU
český jazyk, občanská nauka

Mgr. Edita Charvátová, PF ZČU Plzeň
anglický jazyk

Mgr. Klára Kalvasová, absolventka PF v ČB, anglický jazyk

Bc. Barbora Houšková, absolventka Filozofické fakulty na Jihočeské univerzitě v ČB, anglický jazyk

Mgr. Lukáš Feřt, absolvent PF na ZČU,
matematika, základy přírodních věd

Mgr. Jan Knapp, absolvent PF Plzeň

tělesná výchova,

Mgr. Václav Krušina, absolvent PF ZČU, *tělesná výchova*

Ing. Martina Vondrová,
Ekonomika, absolventka VŠE Praha

Robert Vacek, odborník IT
informační a komunikační technologie, správce sítě

**konkrétní personální obsazení je platné k 1. 9. 2025. V průběhu platnosti však může docházet k personálním změnám.*

X. SPOLUPRÁCE SE SOCIÁLNÍMI PARTNERY

Jako vzdělávací instituce škola spolupracuje především s rodiči. Učitelé se pravidelně s rodiči scházejí 2x ročně vždy v listopadu a v dubnu na rodičovských schůzkách, kde rodiče žáků dostávají informace o chodu školy a o studijních výsledcích studentů. Rodiče mají možnost sledovat docházku, hodnocení a chování žáků jednak prostřednictvím internetové aplikace Škola Online, jednak pomocí studijního průkazu žáka. O případných výraznějších problémech žáka informuje škola rodiče zpravidla prostřednictvím třídního učitele telefonicky či písemně.

Škola spolupracuje s Úřadem práce Plzeňského kraje jednak v souvislosti s nabídkou proporce studijních míst dle jednotlivých oborů, při přípravě přijímacího řízení a zpětné reflexi uplatnění absolventů. Udržuje kontakt se zástupci vysokých škol (Západočeská univerzita – pedagogická fakulta, Ústav umění a designu, Jihočeská univerzita, VŠ v Ústí nad Labem, Akademie výtvarných umění v Praze apod.) a průběžně získává informace o nárocích přijímacího řízení pro další studium svých žáků.

Řada učitelů odborných předmětů je samostatně profesně činná (mají vlastní umělecké firmy a agentury, samostatně vystavují, příp. jsou zaměstnáni ve firmách

související s odborností D (nakladatelství, tiskárny). **Provázanost na nároky uplatnění v praxi je tedy zcela bezprostřední**, někteří žáci mohou absolvovat svoji praxi přímo u některého z pedagogů.

Personálně nebo čtenými aktivitami je škola provázána na řadu dalších vzdělávacích a kulturních institucí v kraji – galerie, divadla, Asociace užité grafiky, základní umělecké školy, Konzervatoř v Plzni, Filmový klub, Unii výtvarných umělců i volná umělecká sdružení, Národní památkový ústav. Úzce spolupracuje s plzeňským magistrátem, krajským úřadem i jednotlivými městskými obvody při pořádání akcí společenského významu (kulturní dny, festivaly).

Spolupracuje i s dalšími institucemi a akcemi - Domovem seniorů, sdružením Exodus, festival Jeden svět, divadlo Alfa, filmový festival Finále.

Škola přijala partnerství v projektech s Galeríí G4 v Chebu a Národním památkovým ústavem v Plzni.

Zástupce školy je členem Sdružení soukromých škol Čech, Moravy a Slezska a je krajským zástupcem tohoto sdružení v Plzeňském kraji.

V Asociaci uměleckých škol ČR má škola statut hosta.

Patronem školy je **Rotary Club** Plzeň.

XI. UČEBNÍ OSNOVY JEDNOTLIVÝCH PŘEDMĚTŮ

pro jednotlivé předměty jsou učební osnovy zpracovány v samostatných dokumentech

1. [Český jazyk a literatura](#)
2. [Anglický jazyk](#)
3. [Občanská nauka](#)
4. [Základy přírodních věd](#)
5. [Matematika](#)
6. [Tělesná výchova](#)
7. [Dějiny výtvarné kultury](#)
8. [Technické kreslení](#)
9. [Kresba a malba](#)
10. [Prostorový design](#)
11. [Technologie](#)
12. [Písmo](#)
13. [Figurální kresba](#)
14. [Fotografie](#)
15. [Grafický design](#)
16. [Dějiny vizuální kultury](#)
17. [Motion design](#)
18. [Počítačová grafika](#)
19. [Ilustrace a knižní design](#)
20. [Grafické techniky](#)
21. [Informační a komunikační technologie](#)
22. [Audiovizuální tvorba](#)

23. [Ekonomika](#)

XII. UČEBNÍ OSNOVY MODULŮ

pro jednotlivé moduly jsou učební osnovy zpracovány v samostatných dokumentech

1. [Webdesign](#)
2. [Animace](#)
3. [Typografie](#)
4. [Marketing a reklama](#)

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program: **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

ČESKÝ JAZYK A LITERATURA

počet hodin týdně: 3+3+3+3, tj. celkem 12 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl vyučovacího předmětu

Předmět český jazyk a literatura vychází ze vzdělávací oblasti **jazykové vzdělávání** v rozsahu 5 hodin týdně během studia a ze vzdělávací oblasti **estetické vzdělávání** v rozsahu 7 hodin během studia. Předmět přispívá k rozvoji většiny klíčových kompetencí a schopností, kterými by měl žák být vybaven pro zvládnutí všech vyučovacích předmětů. Přispívá k rozvoji komunikačních dovedností, ovlivňuje utváření hodnotové orientace a postojů v oblasti umělecké, kulturní, společenské a mezilidské. Předmět vede žáka ke kultivovanému jazykovému projevu, podílí se na rozvoji jeho duchovního života.

Charakteristika učiva a organizace předmětu

Předmět se skládá ze tří oblastí, které se vzájemně doplňují. *Jazykové vzdělávání* stejně jako *slohová a komunikační výchova* učí žáka vhodně a efektivně užívat jazyka jako prostředku dorozumívání a myšlení, tvořivá práce s uměleckým textem v *literární výchově* rozvíjí estetické vnímání, podporuje kreativitu, kultivuje jazykový projev a prohlubuje i jazykové znalosti žáka.

Rozpis a posloupnost výuky se realizuje na základě učebních plánů pro jednotlivé ročníky v souvislosti s výběrem učebnice schválené MŠMT.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Výuka směřuje k možnosti vyjádřit své pocity, postoje, hodnoty a preference a k rozvíjení schopnosti empatie a tolerance vůči účastníkům komunikace. Pozornost je věnována především žákově reflexi přečteného literárního textu a jeho motivaci k vlastní umělecké tvorbě.

Pojetí výuky

Základní metodou je žákova práce s textem a diskuse o něm, v literární výchově především tvůrčí práce s textem uměleckým. Žák je motivován k vytváření vlastních textů s důrazem na kreativitu vyjádření. Preferovány jsou problémové úkoly, metody zaměřené na spolupráci a komunikaci a prožitková strategie. **Digitální technologie jsou využívány podpůrně a promyšleně s ohledem na jejich tvořivý potenciál i možnosti a rizika jejich využití.**

Hodnocení výsledků žáků

Při hodnocení je kladen důraz zvláště na:

- schopnost porozumět sdělení obsaženému v textu uměleckém i neuměleckém,
- schopnost funkčního vyjadřování,
- schopnost aplikovat poznané.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a k aplikaci průřezových témat

Kompetence k učení

Žák je veden k tomu, aby:

- uplatňoval různé způsoby práce s textem, efektivně vyhledával a zpracovával informace,
- s porozuměním poslouchal mluvené projevy (např. výklad, přednášku, proslov aj.) a s porozuměním četl a interpretoval písemné texty primární i sekundární povahy,
- využíval ke svému učení různé informační zdroje, a to i vhodné digitální zdroje.

Kompetence k řešení problémů

Žák je veden k tomu, aby:

- volil prostředky a způsoby vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využíval zkušenosti a vědomosti nabytých dříve,
- spolupracoval při řešení problémů s jinými lidmi,
- využíval vhodné digitální nástroje k řešení úkolů i ke spolupráci s ostatními.

Komunikativní kompetence

Žák je veden k tomu, aby:

- se vyjadřoval přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených i psaných, včetně online komunikace
- formuloval své myšlenky srozumitelně a souvisle, i s využitím digitálních technologií, v písemné podobě přehledně a jazykově správně,
- účastnil se aktivně diskusí, byl si vědom jejich významu,
- dodržoval jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii,
- zaznamenával písemně podstatné myšlenky a údaje z textů a projevů jiných lidí
- **využíval digitální technologie ke sdílení, předávání a prezentaci informací a vlastních výstupů.**

Personální a sociální kompetence

Žák je veden k tomu, aby:

- reagoval adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímal radu i kritiku, uměl obhájit svoji práci náležitou argumentací,
- ověřoval si získané poznatky, kriticky zvažoval názory, postoje a jednání jiných lidí,

- pracoval v týmu a podílel se na realizaci společných pracovních a jiných činností, uvědomil si svou roli v týmové práci a možnosti svého přínosu pro práci skupiny, uměl za ni nést odpovědnost
- zvažoval návrhy druhých, uměl vyhodnotit, co je přínosné pro pracovní cíl skupiny,
- přispíval k vytváření vstřícných mezilidských vztahů,
- **respektoval autorská práva, pravidla digitálního světa a jednal eticky při využívání digitálních technologií.**

Občanské kompetence a kulturní povědomí

Žák je veden k tomu, aby:

- uvědomoval si vlastní kulturní a osobnostní identitu, přistupoval s tolerancí k identitě druhých, byl si vědom jejích hodnot,
- chápal příčiny tradic a hodnot své kultury, chápal historické i současné příčiny svého vědomí o vlastní identitě.

Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám

Žák je veden k tomu, aby:

- uměl pracovat v týmu,
- byl schopen ohodnotit a využít svůj pracovní potenciál,
- byl schopen reálně si naplánovat svou práci,
- kreativně přistupoval k práci.

Digitální kompetence

Žák je veden k tomu, aby:

- vyhledával a kriticky hodnotil informace z různých digitálních zdrojů,

- posuzoval věrohodnost různých digitálních zdrojů jejich porovnáváním a kriticky přistupoval k získaným informacím
- vytvářel a upravoval texty, tabulky a prezentace v digitálních nástrojích,
- kombinoval textové, obrazové a zvukové formáty,
- uměl spravovat a zálohovat důležité materiály,
- uměl citovat a přiznávat zdroje.

Průřezová témata

Rozvíjením uvedených kompetencí předmět přispívá především k aplikaci průřezových témat **Občan v demokratické společnosti** a **Člověk a svět práce**. Průřezové téma **Člověk a digitální svět** je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

V oblasti estetické - literární složky se výuka českého jazyka a literatury vzájemně doplňuje především s předmětem dějiny výtvarného umění. Pozornost je věnována hlavně společným znakům jednotlivých uměleckých slohů a směrů v literatuře a výtvarném umění a konfrontaci textů s výtvarnými díly reprezentujícími jednotlivé umělecké směry.

V komunikační složce předmětu se ve výuce zúročují rovněž znalosti a kompetence nabyté v předmětu občanská nauka.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
	Literatura, práce s literárním textem	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vyjádří vlastní prožitky z recepce daných uměleckých děl a tvůrčím způsobem na ně reaguje, - rozezná umělecký text od neuměleckého, - vystihne charakteristické znaky různých literárních textů a rozdílů mezi nimi, 	<p>Literatura, práce s literárním textem</p> <ul style="list-style-type: none"> - specifika literatury jako druhu umění, - vývoj české a světové literatury v kulturních a historických souvislostech, - literární druhy a žánry, - četba a interpretace literárního textu, 	

	<ul style="list-style-type: none"> - text interpretuje a diskutuje o něm, - rozeznává jednotlivé druhy literatury, chápe principy literárních žánrů - v konkrétním příkladě básnického textu pozná specifické prostředky básnického jazyka a vysvětlí jejich funkci v textu a zhodnotí estetický účinek sdělení, - je si vědom struktury uměleckého textu a souvislosti se strukturou výtvarného díla. 	<ul style="list-style-type: none"> - metody interpretace textu, - tvořivé činnosti. 	
Zdokonalování jazykových vědomostí a dovedností	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozlišuje spisovné a nespisovné jazykové prostředky, - si je vědom významu zásad správné výslovnosti, - chápe funkčnost znalostí českého pravopisu v písemném projevu, - v písemném i mluveném projevu využívá poznatků z tvarosloví, - pracuje s normativními příručkami českého jazyka, zejm. s jejich e-verzí, - používá adekvátní slovní zásobu včetně příslušné odborné terminologie, - nahradí běžné cizí slovo českým ekvivalentem a naopak, - si je vědom významu pravidel skladby pro srozumitelné vyjadřování. 	<p>Zdokonalování jazykových vědomostí a dovedností</p> <ul style="list-style-type: none"> - národní jazyk a jeho útvary, - jazyková kultura, - postavení češtiny mezi ostatními evropskými jazyky, - zvukové prostředky a ortoepické normy jazyka, - hlavní principy českého pravopisu, tvoření slov, stylového rozvrstvení a obohacování slovní zásoby, - slovní zásoba vzhledem k příslušnému oboru vzdělávání, terminologie, - gramatické tvary a konstrukce a jejich sémantické funkce, - větná skladba ve vztahu k funkci komunikátu. 	
Komunikační a slohová výchova	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - chápe postupy, které umožňují věcně správné, jasné a srozumitelné vyjadřování, - klade otázky a formuluje odpovědi, - vyjadřuje své postoje (chválu, kritiku i polemiku), - přednese krátký projev; - vystihne charakteristické znaky různých druhů textu a rozdílů mezi nimi, - rozpozná funkční styl, - posoudí kompozici textu, jeho slovní zásobu a skladbu, - odborně se vyjadřuje o jevech svého oboru v základních útvarech odborného stylu, - sestaví základní projevy administrativního a publicistického stylu, 	<p>Komunikační a slohová výchova</p> <ul style="list-style-type: none"> - komunikační situace, - komunikační strategie, - vyjadřování monologické i dialogické, neformální i formální, připravené i nepřipravené, - projevy stylu prostě sdělovacího, administrativního, odborného, řečnického a publicistického, jejich základní znaky, postupy a prostředky, - tvůrčí psaní, - volné psaní, - literatura faktu a umělecká literatura, - grafická a formální úprava písemných projevů, - média a mediální sdělení, - digitální výstupy AI. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - tvořivě píše, chápe estetickou hodnotu tvořivého psaní, - chápe jazyk jako prostředek sebevyjádření, i uměleckého, - uvědomuje si možnosti různorodého zpracování téhož tématu a význam srovnávání různých přístupů k tématu, - rozlišuje typy mediálních a digitálních sdělení, - rozlišuje jednotlivé postupy a prostředky podle funkce mediálního sdělení, - správně používá citace a bibliografické údaje - má povědomí o autorských právech a dodržuje je. 		
Práce s textem a získávání informací	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pořizuje z odborného textu výpisky, - dělá si poznámky z projevů psaných i mluvených, - je si vědom možnosti různorodě interpretovat umělecký text, - rozlišuje autentické a digitální produkty, - zhodnotí význam a vliv médií, - kriticky přistupuje k informacím z internetových a digitálních zdrojů, ověřuje jejich hodnověrnost, - vyhledává, porovnává a vyhodnocuje digitální a odborné informace. 	Práce s textem a získávání informací	<ul style="list-style-type: none"> - infromatická výchova, knihovny a jejich služby, - mediální a digitální produkty a jejich vliv, - internetové vyhledávače, AI - Chat GPT - techniky a druhy čtení, orientace v textu, jeho rozbor z hlediska sémantiky, kompozice a stylu, - druhy a žánry textu, - získávání a zpracovávání informací z různých druhů textu, - zpětná reprodukce textu, jeho transformace do jiné podoby, - práce s webovými stránkami jazykových a literárních institucí, slovníky a různými příručkami pro školu i veřejnost, zejm. v elektronické podobě.

ANGLICKÝ/ NĚMECKÝ JAZYK

počet hodin týdně: 3+3+3+3, tj. celkem 12 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecné cíle

Výuka předmětu anglický/ německý jazyk rozvíjí komunikativní kompetence žáků a učí je toleranci k hodnotám jiných národů.

Charakteristika předmětu

Předmět anglický/ německý jazyk vychází ze vzdělávací oblasti **jazykové vzdělávání**. Je zařazen do výuky v 1. – 4. ročníku a jsou mu věnovány tři vyučovací hodiny týdně. Vzdělávání v anglickém/ německém jazyce směřuje k osvojení takové úrovně komunikativních jazykových kompetencí, která odpovídá úrovni B1 podle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky. Obsahovou náplní je nácvik řečových receptivních, produktivních i interaktivních dovedností. **Rozpis a posloupnost výuky jazykových prostředků** (konkrétních témat, slovní zásoby a gramatiky) se realizuje na základě učebních plánů pro jednotlivé ročníky **v souvislosti s vybranou učebnicí** (vybranými učebnicemi). Zvláštní pozornost je věnována výtvarným tématům a slovní zásobě vztahující se k dějinám umění.

Cíle vzdělávání v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Výuka svou komunikativní povahou přispívá k rozvoji schopnosti sebeuvědomění a sebeprosazení a zároveň k toleranci názorů a postojů ostatních. Komunikace směřuje k tomu, aby žáci aktivně vyjadřovali své názory a postoje a akceptovali odlišnosti jednotlivců i kulturních skupin a získávali informace o světě.

Pojetí výuky

Výuka je vedena z převážné části v anglickém/ německém jazyce. Preferován je obecně komunikativní způsob s důrazem na produktivní řečové aktivity. Využívány jsou klasické i moderní metody a formy práce: řízený dialog, modelové situace v cizojazyčném prostředí, receptivní i produktivní práce s cizojazyčným autentickým

textem, včetně odborného z oblasti výtvarného umění, práce s vyslechnutým projevem rodilých mluvčích, samostatná práce individuální i skupinová, prezentace samostatných prací, výklad učitele.

Hodnocení výsledků žáků

Předmětem hodnocení je pokrok v rozvoji receptivních i produktivních dovedností (především postupné zdokonalování písemného a ústního projevu – jeho srozumitelnost, plynulost, bohatost slovní zásoby a gramatická správnost), ale i dílčí výsledky v osvojovaných jazykových prostředcích. Vyučující průběžně kontroluje výsledky učení, včetně domácí přípravy ústní i písemné. Průběžně zařazuje kontrolní testy osvojeného učiva zaměřené na poslech a čtení cizojazyčných textů s porozuměním a na gramaticko-lexikální znalost jazykových prostředků. Vede žáky k sebehodnocení. Zařazuje 1 - 2 kontrolní písemné práce v jednom ročníku, které by ověřily schopnost souvislého písemného projevu žáků. Studium je ukončeno maturitní zkouškou.

Přínos k rozvoji klíčových kompetencí

Rozvíjení všech složek **komunikativních kompetencí** je základním úkolem a cílem výuky anglického/ německého jazyka. Jazyková výuka směřuje rovněž k naplňování následujících kompetencí.

Kompetence k učení

Žák:

- uplatňuje různé způsoby práce s textem, efektivně vyhledává a zpracovává informace,
- s porozuměním poslouchá mluvené projevy,
- využívá ke svému učení různé informační zdroje.

Kompetence k řešení problémů

Žák:

- volí prostředky a způsoby vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívá zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
- spolupracuje při řešení problémů s jinými lidmi.

Personální a sociální kompetence

Žák:

- reaguje adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímá radu i kritiku,
- pracuje v týmu a podílí se na realizaci společných pracovních a jiných činností, uvědomuje si svou roli v týmové práci a možnosti svého přínosu pro práci skupiny, umí za ni nést odpovědnost,
- zvažuje návrhy druhých, vyhodnotí, co je přínosné pro pracovní cíl skupiny,
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů.

Občanské kompetence a kulturní povědomí

Žák si uvědomuje vlastní kulturní, národní a osobnostní identitu, přistupuje s tolerancí k identitě druhých.

Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám

Žák:

- umí pracovat v týmu,
- k práci přistupuje kreativně,
- vyhledá informace o pracovních i vzdělávacích příležitostech,
- prezentuje svůj odborný potenciál a své profesní cíle.

Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi

Žák pracuje s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a k aplikaci průřezových témat

V předmětu jsou realizována následující průřezová témata.

Občan v demokratické společnosti

Oblasti, na něž je kladen důraz:

- osobnost a její rozvoj,
- komunikace, vyjednávání, řešení konfliktů,
- společnost – jednotlivec a společenské skupiny, kultura, náboženství,
- masová média,
- morálka, svoboda, odpovědnost, tolerance, solidarita.

Člověk a životní prostředí

Oblasti, na něž je kladen důraz:

- současné globální, regionální a lokální problémy rozvoje a vztahy člověka k prostředí

Člověk a svět práce

Oblasti, na něž je kladen důraz:

- identifikace a formulování vlastních priorit;
- práce s informacemi, vyhledávání, vyhodnocování a využívání informací;
- odpovědné rozhodování na základě vyhodnocení získaných informací;
- verbální komunikace při důležitých jednáních;
- písemné vyjadřování při úřední korespondenci.

Průřezové téma [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

-

Mezipředmětové vztahy

Svým zásadním zaměřením na rozvoj komunikativních dovedností se výuka v předmětu anglický/ německý jazyk vhodně doplňuje s jazykovou a komunikační složkou předmětu **český jazyk a literatura**, okruhem odborných témat z oblasti výtvarného umění především s předmětem **dějiny výtvarné kultury**. V oblasti celé řady probíraných tématických celků se ve výuce zúročují rovněž znalosti a kompetence nabyté v předmětu **občanská nauka**.

Digitální kompetence

Výuka anglického jazyka podporuje rozvoj digitálních kompetencí žáků zejména následujícími způsoby:

- Žáci využívají digitální technologie k vyhledávání, třídění a kritickému posuzování informací v anglickém jazyce.
- Učí se vyjadřovat své názory v digitálním prostředí (např. formou e-mailu, chatové komunikace, prezentace).
- Osvojují si zásady bezpečného chování v online prostředí – včetně ochrany soukromí, digitální identity a komunikace na sociálních sítích.
- Pracují s online nástroji pro učení cizího jazyka (jazykové aplikace, slovníky, webové nástroje, sdílené dokumenty apod.).

- Využívají digitální technologie k tvorbě vlastního jazykového obsahu (např. videa, plakáty, podcasty).
- Diskutují o tématech spojených s digitálním světem a jeho dopady na člověka, společnost a kulturu (např. vliv sociálních médií, dezinformace, kyberšikana).

Tímto způsobem výuka angličtiny přispívá k naplňování průřezového tématu *Člověk a digitální svět* a posiluje jazykové, komunikační i mediální dovednosti žáků.

◆ **2. Odborná angličtina (např. AJ pro výtvarné obory – fotografy, grafiky, malíře, sochaře):**

Začlenění průřezového tématu *Člověk a digitální svět* do odborné výuky anglického jazyka

V rámci odborné angličtiny je průřezové téma *Člověk a digitální svět* začleňováno prostřednictvím následujících aktivit:

- Žáci vyhledávají a zpracovávají odborné informace (např. články, návody, rozhovory) z digitálních zdrojů v angličtině.

- Pracují s digitálními nástroji (např. Canva, Adobe, Google Workspace, Padlet) při tvorbě odborných výstupů v AJ (např. portfolio, prezentace, komentovaná fotodokumentace).
- Diskutují o využití digitálních médií v umělecké praxi a reflektují jejich vliv na estetiku, tvorbu a vnímání umění.
- Učí se bezpečně komunikovat o své tvorbě v online prostoru (např. na sociálních sítích, v rámci portfolio, na výstavních webech apod.).
- Osvojují si zásady autorského práva, ochrany dat a duševního vlastnictví v souvislosti s digitální tvorbou.

Výuka odborné angličtiny tak podporuje nejen jazykové a profesní dovednosti žáků, ale i jejich schopnost zodpovědného a tvořivého využívání digitálních technologií ve svém oboru.

Vzdělávací obsah předmětu:

téma	výstupní kompetence žáka	učivo
1 Řečové dovednosti	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumí přiměřeným souvislým projevům a diskusím rodilých mluvčích pronášeným ve standardním hovorovém tempu, - odhaduje význam neznámých výrazů podle kontextu a způsobu tvoření, - nalezne v promluvě hlavní a vedlejší myšlenky a důležité informace, - porozumí školním a pracovním pokynům, - rozpozná význam obecných sdělení a hlášení, - čte s porozuměním věcně i jazykově přiměřené texty, sdělí obsah, hlavní myšlenky či informace vyslechnuté nebo přečtené, - přednese připravenou prezentaci ze svého oboru a reaguje na jednoduché dotazy publika, - vypráví jednoduché příběhy, zážitky, popíše své pocity, - sdělí a zdůvodní svůj názor, - pronese jednoduše zformulovaný monolog před publikem, - vyjadřuje se téměř bezchybně v běžných, předvídatelných situacích, - zaznamená písemně podstatné myšlenky a informace z textu, - zformuluje vlastní myšlenky a vytvoří text o událostech a zážitcích v podobě popisu, sdělení, vyprávění, dopisu a odpovědi na dopis, - vyjádří písemně svůj názor na text, - vyhledá, zformuluje a zaznamená informace z oblasti výtvarného umění, - přeloží text, používá jazykové příručky, - zapojí se do hovoru bez přípravy, - vyměňuje si informace, které jsou běžné při neformálních hovorech, - zapojí se do odborné debaty nebo argumentace, týká-li se známého tématu, - při pohovorech, na které je připraven, klade vhodné otázky a reaguje na dotazy tazatele, - vyřeší většinu běžných denních situací, které se mohou odehrát v cizojazyčném prostředí, - požádá o upřesnění nebo zopakování sdělené informace, pokud nezachytí přesně význam sdělení, - přeformuluje a objasní pronesené sdělení a zprostředkuje informaci dalším lidem, - zaznamená vzkazy volajících, - vyplní jednoduchý neznámý formulář. 	<p>1 Řečové dovednosti</p> <ul style="list-style-type: none"> - poslech s porozuměním monologických, i dialogických projevů (školní pokyny zadávané v anglickém/německém jazyce, poslech audionahrávek, sledování videonahrávek, poslech vyprávění a diskuse učitele a spolužáků, sledování prezentací samostatných prací), - čtení s porozuměním a práce s textem včetně odborného (instrukce pro práci s textem zadané v anglickém/německém jazyce, práce s texty v učebnici a s autentickými texty v anglickém/ německém jazyce – letáky, časopisy, internetové články), - ústní projev (mluvení zaměřené situačně i tematicky – vyprávění zážitků, příběhů, událostí, prezentace samostatných prací na předem zadané téma), - písemný projev (zpracování textu v podobě reprodukce, osnovy, výpisků, anotací, popis jednoduchý, popis zážitku, událostí, dopis), - jednoduchý překlad, - interakce ústní (dialogy ve dvojicích a skupinách, otázky a odpovědi na zadané téma) - interakce písemná.
2 Jazykové prostředky	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vyslovuje srozumitelně co nejbližší přirozené výslovnosti, rozlišuje základní zvukové prostředky daného jazyka a koriguje odlišnosti zvukové podoby jazyka, - komunikuje s jistou mírou sebedůvěry a aktivně používá získanou slovní zásobu, včetně vybrané frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů, zejména v rutinních situacích každodenního života a vlastních zálib, - používá opisné prostředky v neznámých situacích, při vyjadřování složitých myšlenek, - používá vhodně základní odbornou slovní zásobu z oblasti výtvarného umění, - uplatňuje základní způsoby tvoření slov v jazyce, - dodržuje základní pravopisné normy v písemném projevu. 	<p>2 Jazykové prostředky</p> <ul style="list-style-type: none"> - výslovnost (zvukové prostředky jazyka), - slovní zásoba a její tvoření, - gramatika (tvarosloví a větná skladba), - grafická podoba jazyka a pravopis.

<p>3 Tematické okruhy, komunikační situace a jazykové funkce</p>	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se vyjadřuje ústně i písemně k tématům osobního života a k tématům z oblasti výtvarného umění (popíše různá výtvarná díla, použitou techniku, přiřadí objekt k příslušnému výtvarnému směru, vyjádří svůj názor na konkrétní dílo), - řeší pohotově a vhodně standardní řečové situace i jednoduché a frekventované situace týkající se pracovní činnosti, - domluví se v běžných situacích, - získá i poskytne informace. 	<p>3 Tematické okruhy, komunikační situace a jazykové funkce</p> <ul style="list-style-type: none"> - tematické okruhy: osobní údaje, dům a domov, každodenní život, volný čas, zábava, jídlo a nápoje, služby, cestování, mezilidské vztahy, péče o tělo a zdraví, nakupování, vzdělávání, zaměstnání, počasí, Česká republika, anglicky/německy mluvící země, - odborné tematické okruhy: výtvarné umění, - komunikační situace: získávání a předávání informací, např. sjednání schůzky, objednávka služby, vyřízení vzkazu apod., - jazykové funkce: obraty při zahájení a ukončení rozhovoru, vyjádření žádosti, prosby, pozvání, odmítnutí, radosti, zklamání, naděje.
<p>4 Poznátky o zemích</p>	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prokazuje základní faktické znalosti především o geografických, demografických a kulturních faktorech anglicky/německy mluvících zemí včetně vybraných poznatků z oblasti výtvarného umění. 	<p>4 Poznátky o zemích</p> <ul style="list-style-type: none"> - vybrané poznátky všeobecného i odborného charakteru k poznání anglicky/německy mluvících zemí, kultury, umění a literatury, tradic a společenských zvyklostí, - informace ze sociokulturního prostředí v kontextu znalostí o České republice.

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.: Školní vzdělávací program **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

OBČANSKÁ NAUKA

počet hodin týdně: 1+1+1+1, tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět občanská nauka vychází ze vzdělávací oblasti **společenskovědní vzdělávání** a v každém ročníku je vyučován 1 hodinu týdně.

Cílem předmětu je učit žáky vnímat svět v jeho složitosti, poznat psychologii člověka, úlohu člověka ve společnosti v dějinách i současnosti, naučit je základům politologie a práva.

Členění látky do jednotlivých ročníků je orientační. Probíraná témata by měla co nejpružněji navazovat na aktuální kulturní, společenské události, prožívání žáků, politické události. Předmět je ze své podstaty otevřen podnětům jiných oborů.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Cílem předmětu je učit žáky citlivě vnímat svět v jeho složitosti, uvědomovat si komplikovanost příčin lidského jednání, vést je ke kritickému myšlení a tím k potřebě nenechat se manipulovat. Dále kultivovat jejich historické vědomí a tím je vést k porozumění současnosti, učit žáky uvědomovat si vlastní identitu a ctít identitu jiných lidí, považovat ji za stejně hodnotnou jako vlastní, uvědomovat si význam umělecké tvorby pro autora i společnost, přijímat odpovědnost za vlastní jednání, jednat solidárně, snažit se zanechat něco pozitivního pro vlastní blízké lidi i širší komunitu, mít potřebu přemýšlet o světě kolem sebe.

Pojetí výuky

Způsob výuky je veden jako interaktivní, kladen je důraz na skupinovou práci a problémové vyučování. Obsah předmětu vychází do značné míry z aktuálních událostí společenských i z potřeby žáků řešit své aktuální problémy.

Hodnocení výsledků žáků

Žáci jsou hodnoceni na základě aktivního přístupu k výuce. Hodnocena je zejména jejich účast v diskusích a schopnost argumentovat, schopnost organizovat skupinovou práci a zapojit se do ní, dosáhnout při ní pozitivních a obohacujících zkušeností a

poznatků. Žáci jsou dále hodnoceni za projektovou práci zadávanou v souvislosti s aktuální událostí.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a aplikací průřezových témat

V průběhu studia žáci posilují své **kompetence k učení** (i samostatná kapitola předmětu), **k řešení problému** (jako jedna z hlavních vyučovacích metod i jeden z hlavních cílů - tedy schopnost argumentovat a kriticky myslet). **Komunikativní, personální a sociální kompetence** jsou jednak součástí obsahu výuky, jednak k jejich rozvíjení vedou metody ve výuce užívané. **Občanské kompetence** a jejich rozvoj jsou podstatou předmětu.

Předmět plně uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** ve všech jeho oblastech. Průřezové téma **Člověk a digitální svět** je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Digitální kompetence

Žák je veden k tomu, aby:

- vyhledával a kriticky hodnotil informace z různých digitálních zdrojů,
- posuzoval věrohodnost různých digitálních zdrojů jejich porovnáváním a kriticky přistupoval k získaným informacím
- vytvářel a upravoval texty, tabulky a prezentace v digitálních nástrojích,
- kombinoval textové, obrazové a zvukové formáty,
- uměl spravovat a zálohovat důležité materiály,
- uměl citovat a přiznávat zdroje.

- Žáci jsou vedeni k tomu, aby vnímali postavení, roli či vliv digitálních technologií a práci s nimi v historickém, politickém, sociálním, právním a ekonomickém kontextu

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	Člověk jako jedinec, psychologie	Žák se učí rozpoznávat komunikační problémy a umí odhadnout jejich možné příčiny a důsledky, rozumí technice asertivní komunikace a chápe její smysl, rozumí tomu, co je manipulace, chápe její nebezpečí. Žák si je vědom nezbytnosti analyzovat příčiny konfliktního jednání jako prostředek řešení konfliktu. Rozlišuje jednotlivé etapy lidské existence a jejich význam pro rozvoj jáství a identity. Rozumí různým pohledům na strukturu osobnosti a chápe jejich vztah k umění a kultuře. Je si vědom komplikovanosti psyché.	Komunikace, náročné životní situace, konflikt a zpracování konfliktu, vývojová psychologie, struktura osobnosti, psychické jevy osobnosti, kreativita.	Komunikační techniky žák zdokonaluje ve všech předmětech , další odborné informace získá v českém jazyce . V souvislosti s tématem struktura osobnosti se seznamuje s významnými uměleckými díly zejména 20. století (dějiny výtvarné kultury) Žáci jsou vedeni k tomu, aby své psychické stavy vyjadřovali kresbou či malbou, rozumí terapeutickému charakteru umění, je podporována jejich potřeba se vyjadřovat výtvarně, čímž je předmět spjat i s odbornými výtvarnými předměty, především výtvarnou přípravou, fotografickou tvorbou , ale i dalšími.

<p>2. Člověk a společnost, sociologie</p>	<p>Žák chápe kulturu jako zdroj identity, respektuje kulturní rozdíly. Uvědomuje si, že hodnoty jeho vlastní kultury jsou relativní, chápe jejich historické kořeny a vnímá jejich proměnlivost v čase. Rozumí pojmu nerovnost, minorita a majorita, umí posoudit příčiny předsudků vůči minoritám a zaujmout poučené stanovisko k extrémním ideologiím. Debatuje o pozitivěch a problémech multikulturní společnosti. Vysvětlí, čím jsou nebezpečné náboženské sekty, co je ateismus a jakou funkci má náboženství v současném světě.</p>	<p>Kultura, společnost a její struktura, sociální nerovnost, minorita a majorita, multikulturalita, migrace, etnicita, náboženství</p>	<p>Práce s ukázkami z dějin umění (dějiny výtvarné kultury), víra jako zdroj umělecké tematiky v evropských dějinách. Evropský kulturní prostor, jeho projevy ve výtvarném umění a literatuře – vztah ke všem výtvarným předmětům a k českému jazyku</p>
--	--	--	--

3.	<p>Člověk jako občan, politologie Člověk a právo</p>	<p>Žák chápe podstatu demokracie, její principy, objasní, jaké má demokracie problémy. Chápe, co jsou lidská práva, popíše způsoby, jak je obhajovat. Charakterizuje politické systémy, rozumí funkci stran a svobodných voleb. Vysvětlí, co je občanská aktivita, rozumí pojmu občanská společnost, je si vědom hodnot občanské společnosti. Ví, co je právní stát, chápe dělení moci na exekuci, jurisdikci a legislativu. Vysvětlí, kdy je člověk způsobilý k právním úkonům a má trestní odpovědnost.</p>	<p>Principy demokracie, lidská práva, politické systémy, stát a občanství, volební systémy a volby, občanská společnost, média a jejich funkce. Právní stát, právo, trestní právo, trestní odpovědnost, rodinné právo, orgány činné v trestním řízení, notáři, advokáti, soudci.</p>	<p>Téma vzniku moderní společnosti je probíráno v souvislosti s výukou literatury 19. století. Rozpad tradiční společnosti a vznik moderní je dokumentován ukázkami z výtvarného umění, demonstrován na změnách tematiky i zobrazovacích způsobů v umění 19.st. (dějiny výtvarné kultury)</p>
	<p>Člověk v dějinách, 19.století, formování moderní společnosti</p>	<p>Vysvětlí vznik moderní společnosti, chápe ambivalentní charakter revolucí, rozumí příčinám vzniku nacionálních a socialistických ideologií v 19.st.Charakterizuje proces modernizace společnosti.</p>	<p>19. století, občanské revoluce, nacionalismus 19.st., modernizace společnosti . technická, průmyslová, komunikační. Urbanizace. Kolonialismus.</p>	

4.	Člověk v dějinách, 20.století	<p>Charakterizuje 1. republiku, její úspěchy i nedostatky, vysvětlí důsledky i příčiny hosp.krize. Charakterizuje nacismus, fašismus, komunismus. Rozumí příčinám a důsledkům 2.sv.války. Popíše válečné zločiny včetně holokaustu. Objasní vznik bipolárního světa, jeho důsledky pro ČR,. Rozumí charakteru republiky po válce, chápe proměny a příčiny trvání totalitního režimu v Československu. Chápe mocenské ambice v současném světě, rozumí funkci mezinárodních organizací. Diskutuje o možnostech řešit globální problémy, je si vědom svých vlastních možností k řešení přispívat. Žák vysvětlí, které otázky řeší filozofie. Rozumí významu filozofie a jejímu vztahu k umění. Debatuje o praktických a etických otázkách v souvislosti s tématy různých druhů umění, s tématy aktuálně vznikajícími v životě společnosti. Chápe význam filozofie a etiky pro bohatší a rozmanitější vnímání světa.</p>	<p>1.sv.válka, její důsledky, charakter 1. republiky, demokracie a diktatury mezi válkami, hospodářská krize, 2.sv.válka. Svět v blocích, studená válka, totalitní systémy, 3.svět, dekolonizace.</p>	<p>Učivo je probíráno v návaznosti na výuku literatury a dějin výtvarné kultury. Události 20.století jsou vnímány na základě četby lit.děl, úvah o charakteru moderního umění.</p>
	Člověk a svět. Praktická filozofie		<p>Problémy současného světa, globalizace.</p>	
			<p>Co řeší filozofie a etika. Počátky filozofie, základní filozofické otázky a obory. Mravní rozhodování a odpovědnost.</p>	

ZÁKLADY PŘÍRODNÍCH VĚD

počet hodin týdně: 2+2+0+0, tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Základy přírodních věd v rámci RVP oboru Užitá malba **vycházejí ze vzdělávací oblasti přírodovědné vzdělávání**, obsahují v sobě složku fyzikálního vzdělávání, chemického i biologicko-ekologického, a to z varianty C fyzikální složky a z varianty B složky chemické. Žák získává poznatky z mechaniky, termiky, elektřiny a z oblasti vlnění a optika. Ke konci 2. ročníku jsou probírány základy fyziky atomu a poznatky o vesmíru a zákonitosti pohybu vesmírných těles. V chemické složce vzdělávání se student setkává s poznatky z obecné chemie a se systémem chemie anorganické. Ve druhém ročníku následuje systém chemie organické a základní poznatky z biochemie. Biologicko-ekologická složka se zabývá základy biologie v rámci ekologického vzdělávání a zjišťuje úlohu člověka v jeho životním prostředí.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Výuka předmětu se snaží v žákovi probudit a živit vztah k životnímu prostředí a ke svému okolí, uvědomění si svou přináležitost k přírodě, chápání odpovědnosti jedince za životní prostředí, posilovat vědomí o souvislostech přírodních věd s uměním a poukazuje na propojenost vědy s uměním, zejména v oblastech, které přinášejí poznatky pro výtvarné umění.

Pojetí výuky

Vzhledem k povaze předmětu učitel zařazuje jak frontální výuku, tak samostatné (individuální i skupinové) práce, žáci pracují s referáty, pravidelně jsou zařazovány diskuse, aktuálně se uskutečňují návštěvy muzeí, výstav či vzdělávacích pořadů.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen především za faktické znalosti, schopnost uplatnit je v úlohách a také za schopnost samostatně uvažovat a aplikovat znalosti v profesní praxi.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Předmět přispívá ke **kompetenci k učení** především tím, že žák se učí efektivně se učit. Úkoly k samostatné či skupinové práci rozvíjejí **kompetenci k řešení problémů**. Zadáváním referátů a diskusemi se rozvíjejí **komunikativní kompetence**. Svým zaměřením na ekologické problémy se předmět dotýká i **občanských kompetencí**. V chemické i fyzikální části se rozvíjejí **matematické kompetence**.

V předmětu se odráží v plné míře průřezové téma **Člověk a životní prostředí**.

Průřezové téma **Člověk a digitální svět** je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Digitální kompetence

Student využívá pro výpočty matematické aplikace a tabulkový procesor, umí si poradit se změnou vstupních podmínek. Dokáže připravit vlastní prezentaci na dané téma, vyhledá a interpretuje přírodovědné informace, doloží zdroje.

Žáci se učí efektivně vyhledávat a hodnotit přírodovědné informace z různých digitálních zdrojů a aplikovat je při řešení problémů;

Kriticky hodnotí a interpretují přírodovědné informace získané z digitálních zdrojů a využívají je při řešení environmentálních otázek;

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	<p>Mechanika</p> <p>Termika</p> <p>Základy chemie</p> <p>Vznik a vývoj života</p> <p>Elektřina</p> <p>Anorganická chemie</p>	<p>- žák definuje druhy fyzikálních pohybů, aplikuje vzorce při jednoduchých příkladech z praxe, reprodukuje základní zákony kinematiky, dynamiky i statiky</p> <p>- vysvětlí pojmy teplotní roztažnosti látek, pojem vnitřní energie soustavy, popíše princip tepelných motorů, popíše přeměny skupenství v přírodě a technické praxi</p> <p>pro výpočty využívá matematické aplikace, tabulkový procesor, umí si poradit se změnou vstupních podmínek</p> <p>- aktivně používá chemické názvosloví, definuje a vysvětlí chemické zákony, popíše stavbu atomu a chemickou vazbu, dokáže charakterizovat a objasnit fyzikální a chemické vlastnosti látek</p> <p>- z ekologického hlediska objasní vývoj Země, člověka, vznik a vývoj živých organismů, definuje pojem buňka, dědičnost</p> <p>- definuje elektrický náboj a elektrické pole, řeší úkoly na základě Ohmova zákona, rozezná jednoduchý a větvený el. obvod, definuje magnetickou sílu a Ampérovovy zákony, vysvětlí generování střídavého proudu</p> <p>- vysvětlí vlastnosti anorganických látek, charakterizuje prvky a sloučeniny anorganické chemie, využije své znalosti v praxi</p>	<p>Mechanika – druhy pohybů, zákon síly, gravitace, mechanická práce a energie, skládání, veličiny skalárové a vektorové</p> <p>tlakové síly a tlak v tekutinách</p> <p>Termika – přenos a přeměna energie, struktura a skupenství látek</p> <p>tepelné motory</p> <p>Základy chemie - Čističové složení látek, chemické názvosloví, periodická tabulka a její zákonitosti, chemické reakce, směsi a roztoky a jednoduché výpočty, oxidy, kyseliny, hydroxidy a soli</p> <p>Vznik a vývoj života, živé soustavy, složení a život buňky, zdravý životní styl rozmanitost organismů</p> <p>Elektrický náboj a elektrické pole, kapacita, vodič, elektrický proud a jeho zákonitosti, elektromagnetická indukce, střídavý proud a přenos elektrické energie</p> <p>Elektrochem. zdroje napětí</p> <p>elektrická síla, magnetické pole</p> <p>Charakteristika prvků a anorganických sloučenin – oxidy, hydroxidy, kyseliny a soli, reakce anorganických látek a výpočet rovnic</p> <p>Chemické reakce citlivé na světlo</p>	<p>Matematika ve fyzikálních i chemických výpočtech</p> <p>Technologie – znalost vlastností materiálů</p> <p>Chemická podstata foto materiálů</p>

Ekologie

- vysvětluje základní pojmy z ekologie, charakterizuje a definuje podmínky života, pojem ekosystém, popíše a vysvětlí potravní řetězce, charakterizuje typy krajiny

Obecné

Dokáže připravit vlastní prezentaci na dané téma, vyhledá a interpretuje přírodovědné informace, doloží zdroje

základní názvosloví, vybrané prvky a jejich sloučeniny v běžném životě a odborné praxi

Základní ekologické pojmy, ekosystémy a jejich ochrana, potravní řetězce a koloběh látek v přírodě, typologie krajiny a její ochrana

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
2.	Kmitání a vlnění	- rozlišuje a definuje druhy mechanického vlnění a popíše jejich šíření, charakterizuje vlastnosti zvuku, řeší a chápe úlohy na odraz a lom světla, aplikuje optické zákonitosti v praxi, definuje elmg. záření	Kmitání a vlnění , mechanický oscilátor, šíření vlnění, elmg vlnění a vlnová délka, odraz a lom světla, světlo a stín, rtg. Záření zvukové vlnění zrcadla, čočky, oko	Technologie, Základy fotografie - optické zákonitosti
	Organická chemie	- definuje homologické řady uhlovodíků, charakterizuje jejich deriváty, zvládá jednoduché chemické vzorce organických sloučenin, dokáže posoudit jejich vliv na životní prostředí a zdraví člověka	vlastnosti atomu uhlíku Uhlovodíky a jejich deriváty – kyslíkaté deriváty, nitroderiváty, aminosloučeniny, karboxylové kyseliny, aromatické sloučeniny (mono a polyjaderné) Plasty, makromolekulární látky, termosety a jejich využití ve výtvarné praxi	
	Ekologie	- hodnotí vliv činnosti člověka na životní prostředí - vysvětlí ekologii odpadů, bezodpadové technologie, vyjmenuje ekologické organizace u nás i ve světě, charakterizuje globální problémy na Zemi, uvede základní znečišťující látky v ovzduší, v půdě i ve vodě, zdůvodní odpovědnost každého jedince v procesu ochrany	Ochrana ekosystémů , globalizace a její důsledky Člověk a životní prostředí - vzájemné vztahy, přírodní zdroje energie a surovin, globální problémy, ochrana přírody a krajiny a nástroje k tomu, udržitelný rozvoj a jeho zásady, odpovědnost jedince za ochranu životního prostředí	
	Biochemie	- charakterizuje důležité přírodní látky, popíše biochemické děje, řeší základní rovnice biochemických dějů	Biochemické děje v přírodě – fotosyntéza a asimilace, využití biokatalyzátorů – enzymy, hormony, vitaminy, alkaloidy, terpeny... chemické složení živých organismů	
	Atom	- popíše strukturu atomu, stavbu atomového obalu a energii elektronů, vysvětlí	Jádro a obal atomu	

Barvy	<p>podstatu radioaktivity, popíše princip jaderné energetiky</p> <ul style="list-style-type: none"> - popíše praktické využití vlastností barev v souvislosti s teplotou prostředí, světlem a chemickými vazbami sloučenin - vysvětlí vliv škodlivých látek /barev, rozpouštědel.../ na životní prostředí 	<p>Radioaktivita, druhy záření a ochrana proti němu</p> <p>Jaderné elektrárny a jejich vliv na životní prostředí</p> <p>Barvy a pigmenty a jejich chemické vlastnosti</p> <p>Bezpečnost práce s hořlavými materiály</p>
Vesmír	<ul style="list-style-type: none"> - slunce, planety, jejich pohyb, komety - hvězdy a galaxie 	<ul style="list-style-type: none"> - charakterizuje Slunce jako hvězdu; - popíše objekty ve sluneční soustavě; - zná příklady základních typů hvězd.

MATEMATIKA

počet hodin týdně: 2+2+0+0, tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět matematika přímo vychází ze vzdělávací oblasti **matematické vzdělávání**. Je rozvržena na 2 hodiny týdně v prvním a druhém ročníku a prioritou výuky je naučit **používat matematické operace a matematické dovednosti** v praktickém životě, užití poznatků z planimetrie a stereometrie v praxi, řešit matematické problémy, porozumět matematickým pojmům, umět vytvořit jednoduché tabulky, grafy a diagramy.

V prvním ročníku žák zvládá matematické operace s čísly a výrazy, mocniny a odmocniny, úpravu lomených výrazů. **V druhém ročníku** učivo navazuje na řešení lineárních rovnic a funkcí úpravou funkcí kvadratických a řešením kvadratických rovnic a nerovnic. Učivo druhého ročníku se rozšiřuje o dovednosti zpracovávat data a využívání statistických souborů.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Výuka předmětu se snaží v žákovi rozvíjet logické myšlení, používat matematické operace a dovednosti v praktickém životě i v profesním rozvoji, přispívá k finanční gramotnosti.

Pojetí výuky

Vzhledem k povaze předmětu učitel zařazuje jak frontální výuku, tak samostatné (individuální i skupinové) práce.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen především za schopnost řešit praktické matematické úlohy a aplikovat získané dovednosti na praktické úlohy každodenního života.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Z podstaty předmětu výuka rozvíjí **matematické kompetence**. Předmět dále přispívá ke **kompetenci k učení** především tím, že žák se učí efektivně se učit. Úkoly k samostatné či skupinové práci rozvíjejí **kompetenci k řešení problémů**. Diskusemi nad řešením úloh se rozvíjejí **komunikativní kompetence**. Některé matematické úkony přispívají částečně k rozvoji **kompetencí využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi**.

Matematická gramotnost je nepřímou součástí průřezového tématu **Člověk a svět práce**. Průřezové téma [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Digitální kompetence

Student je veden k tomu, aby uměl vytvářet jednoduché vzorce v tabulkovém procesoru a dokázal je použít k výpočtům. Vytváří vlastní grafy na základě vstupních hodnot ve vhodném softwaru, dokáže zpracovat hromadná statistická data do tabulek, grafů a prezentovat výsledky. Žáci se učí efektivně vyhledávat a hodnotit přírodovědné informace z různých digitálních zdrojů a aplikovat je při řešení problémů; Kriticky hodnotí a interpretují přírodovědné informace získané z digitálních zdrojů a využívají je při řešení environmentálních otázek.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	Operace s čísly a výrazy	Žák prohlubuje matematické dovednosti a provádí aritmetické operace v množině reálných čísel, znázorňuje interval a provádí operace s mocninami a odmocninami, upravuje lomené výrazy, využívá aritmetických vzorců, provádí operace s mnohočleny a zjednodušuje výrazy s mocninami a odmocninami. používá absolutní hodnotu, řeší praktické úlohy s využitím procentového počtu umí vytvářet jednoduché vzorce v tabulkovém procesoru a dokáže je použít k výpočtům	číselné obory intervaly a jejich určování mocniny, odmocniny, mnohočleny, úprava lomených výrazů, procvičování vzorců a jejich využívání absolutní hodnota reálného čísla užití procentového počtu	Vztah k základům přírodních věd - využití práce s mocninami při aplikacích ve vzorcích v chemii a ve fyzice
	Funkce a její průběh Řešení rovnic a nerovnic	Dokáže určit druhy funkcí, orientovat se v definičních oborech a řešit lineární rovnice a jejich soustavy rozděljuje úpravy rovnic na ekvivalentní a neekvivalentní vytváří vlastní grafy na základě vstupních hodnot ve vhodném softwaru	- základní pojmy při řešení rovnic, lineární rovnice a nerovnice, racionální funkce -základní pojmy - pojem funkce, definiční obor a obor hodnot, graf funkce, vlastnosti funkcí	řešení logických slovních úloh pomocí rovnic, využití v ZPV
	Geometrie Planimetrie	Užívá základní geometrické pojmy, dokáže řešit pravoúhlý trojúhelník, používat trigonometrické funkce, využívat výpočty na kalkulačce, chytrém telefonu, určovat obvod a obsah mnohoúhelníků, pracovat s pojmy kruh a kružnice a určovat délku kružnice a obsah kruhu.	Základní planimetrické pojmy, pravoúhlý trojúhelník, rovinné obrazce, obsahy a obvody mnohoúhelníků, konstrukce mnohoúhelníků Pojmy: kružnice, kruh, mezikružní shodnost a podobnost trojúhelníků Euklidovy věty shodná a podobná zobrazení	- využití v předmětu technické kreslení
2.	Kvadratické rovnice a nerovnice Stereometrie Práce s daty	Řeší kvadratické rovnice, rozumí jejich grafickému znázornění, chápe vztahy mezi diskriminantem a kořeny kvadratických rovnic. Rozlišuje jednotlivá tělesa, dovede je znázorňovat a určovat jejich povrch a objem. Používá geometrické pojmy a vzorce dokáže aplikovat v praxi Sestavuje potřebné grafy a tabulky, vyhodnocuje je a používá statistické údaje dokáže zpracovat hromadná statistická data do tabulek, grafů a prezentovat výsledky	kvadratické rovnice a nerovnice, vzorce pro výpočet diskriminantů a kořenů stereometrie – základní pojmy /odchylky dvou rovin, vzdálenosti přímek atd./, povrchy a objemy těles práce s daty – statistické soubory, tabulky, grafy, využití v praktických příkladech tzv. finanční matematiky	Využití v základech přírodních věd - při chemických výpočtech a při příkladech ve fyzice, zvláště při počítání v mechanice Lze využít v ekonomice a ekonomických příkladech z finančnictví

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program: **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích**, platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

TĚLESNÁ VÝCHOVA

počet hodin týdně: 2+2+2+2, tj. celkem 8 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl vyučovacího předmětu

Předmět tělesná výchova je součástí vzdělávací oblasti **Vzdělávání pro zdraví**.

Základním cílem předmětu je, aby žáci dospěli k trvalému celoživotnímu pozitivnímu vztahu k pohybovým aktivitám. Usilujeme o optimální rozvoj a upevňování zdraví žáků, rozvíjení pohybových schopností, získávání pohybových dovedností, o utváření žádoucích etických a společenských hodnot a postojů, o přijímání zásad zdravého způsobu života. Součástí předmětu je výchova proti závislostem (kouření, alkohol, drogy, automaty...), ochrana osob při mimořádných událostech (živelné pohromy apod.) a dodržování zásad bezpečnosti a prevence proti úrazům.

Charakteristika učiva a organizace předmětu

Výuka je realizována **formou blokované výuky** ve smíšených skupinách. Obsah a učivo je stejné pro všechny ročníky, u žáků vyšších ročníků se předpokládá získání vyšší úrovně pohybových dovedností. K postupu na kvalitativně vyšší úroveň (obtížnější nebo rozšiřující prvky, vazby prvků, náročnější cviky a sestavy) je možné přejít po zvládnutí prvků nižší úrovně (dle úrovně pohybových schopností a dovedností jednotlivců ve skupině). To znamená, že po osvojení základních pohybových dovedností se budou žáci snažit získávat rozšiřující pohybové dovednosti ve všech sportovních činnostech. Součástí výuky je všesportovní příprava (kondiční průprava, obratnostní a koordinační cvičení, kompenzační cvičení, strečink, modifikované míčové hry). Obsah hodin tělesné výchovy je přizpůsoben zájmu aktuální skupiny žáků.

Prvky zdravotní tělesné výchovy (ZTV) jsou zahrnovány v rámci hodin povinné TV, Výuka probíhá jednak v pronajatých prostorách Gymnázia Plzeň (tělocvična, dvůr s umělým povrchem, posilovna, horolezecká stěna) a dále v dalších prostorách dle

zájmu studentů a dle uvážení pedagoga. Dle zájmu nabízíme výběrový lyžařský kurz nebo kurz sportovních her jako součást plenérů, popř. účast na vybraných sportovních soutěžích.

Oblast **péče o zdraví** je organizovaná mimo vypsání termínů cvičení, formou kurzů a přednášek zařazených každoročně v průběhu studia ve dnech, kdy musí odpadnout výuka ve škole (období klauzur) a v rámci krajinářských kurzů (plenérů).

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

V tělesné výchově se usiluje zejména o výchovu a vzdělávání pro celoživotní provádění pohybových aktivit a rozvoj pozitivních vlastností osobnosti. Žáci jsou vedeni k pravidelnému provádění pohybových činností, ke kompenzování negativních vlivů způsobu života a ke spolupráci při společných činnostech.

Pojetí výuky

Vycházíme především z motivující atmosféry, zájmu žáků a z jejich individuálních předpokladů. Obsah hodin tělesné výchovy je přizpůsoben zájmu aktuální skupiny žáků. Hodiny probíhají ve sportovním duchu, nejde o výkonnost, nýbrž o vztah k pohybovým aktivitám.

Hodnocení výsledků žáků

Při hodnocení je kladen důraz především na účast na výuce. Projevování zájmu o sport a pohybové aktivity je hlavním měřítkem hodnocení žáka.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a k aplikaci průřezových témat

Předmět rozvíjí především tyto **klíčové kompetence**:

- **Kompetence k učení** (přenesení řídicích funkcí na žáka v určitých situacích, vytváření prostředí pro sebehodnocení, analýza chyb)

- **Kompetence k řešení problémů** (vytváření podnětného učení pro tvořivou činnost, řešení herních situací, podílení se na řešení problémů)
- **Kompetence komunikativní** (cvičení s hudbou, psychomotorické aktivity, cvičení ve dvojicích a skupinách)
- **Kompetence sociální a personální** (vytváření týmu, týmová hra, hry a soutěže ve družstvech, zapojení do poskytování dopomoci a záchrany)

Předmět se dále dotýká těchto **průřezových témat**:

Občan v demokratické společnosti - osobnost a její rozvoj – tělesnou výchovou žák zvyšuje a upevňuje zdravé sebevědomí (zvládnutím pohybových dovedností a jejich zdokonalováním, zvyšováním tělesné kondice, překonávání překážek apod.); komunikace, vyjednávání, řešení konfliktů – žák zlepšuje schopnost komunikace a jednání s lidmi (sportovní, míčové a netradiční hry, spolupráce a komunikace při nich, přizpůsobování se týmové taktice)

Člověk a životní prostředí - vliv prostředí na lidské zdraví - tělesnou výchovou si žák osvojuje zásady zdravého životního stylu a vědomí odpovědnosti za své zdraví.

Člověk a svět práce - trh práce, jeho trendy, požadavky zaměstnavatelů – zdraví životní styl jako základní předpoklad pro úspěšné fungování v pracovním procesu a na trhu práce

Informační a komunikační technologie – žák komunikuje s učitelem přes internet a e-mail, těmito kanály je organizována výuka a doplňkové akce.

Průřezové téma **Člověk a digitální svět** je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Digitální kompetence

Průřezové téma je integrováno s cílem rozvíjet digitální kompetence žáků v souvislosti s péčí o zdraví a rozvojem pohybových dovedností. Žáci jsou vedeni k využívání digitálních technologií (např. aplikace pro monitorování pohybu, sportovní hodinky, online zdroje) k zaznamenávání, vyhodnocování a plánování vlastní pohybové aktivity. Důraz je kladen na rozvoj schopnosti kriticky pracovat s digitálními informacemi, uvědomovat si vliv digitálního prostředí na pohybový režim a podporovat smysluplné a vyvážené využívání digitálních nástrojů v souladu se zásadami zdravého životního stylu.

Očekávané výstupy (rozšíření)

- Žák využívá digitální technologie k monitorování, záznamu a vyhodnocování vlastní pohybové aktivity.
- Žák vyhledává a kriticky posuzuje informace podporující zdravý životní styl a rozvoj pohybových dovedností.
- Žák si uvědomuje vliv digitálních technologií na svůj pohybový režim a zdraví a dokáže vhodně regulovat jejich užívání.

Rozvoj klíčových kompetencí

Zařazením průřezového tématu dochází k rozvoji následujících klíčových kompetencí:

- **Kompetence digitální** – žák smysluplně využívá digitální technologie v oblasti pohybových aktivit a péče o zdraví, zpracovává a kriticky vyhodnocuje získaná data.
- **Kompetence k učení** – žák propojuje informace získané prostřednictvím digitálních nástrojů s vlastním pohybovým rozvojem a péčí o zdraví.
- **Kompetence k řešení problémů** – žák uplatňuje digitální technologie k vyhodnocování pohybových dovedností a k optimalizaci svého pohybového režimu.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo
1.-4.	1.Činnosti ovlivňující zdraví	<p>Žák si je vědom vlivu pohybové aktivity na zdravotní stav, disponuje zásobníkem cviků na protažení a posílení cílových svalových skupin a vyrovnávacích cvičení.</p> <p>Žák prožívá radost z pohybových činností.</p> <p>Žák je schopen podle svých individuálních dispozic adekvátně reagovat na mimořádné události ve svém okolí;</p> <p>organizuje svůj pohybový režim a využívá v souladu s pohybovými předpoklady, zájmy a zdravotními potřebami vhodné a dostupné pohybové aktivity;</p> <p>usiluje o optimální rozvoj své zdatnosti; vybere z nabídky vhodné kondiční programy nebo soubory cviků pro udržení či rozvoj úrovně zdravotně orientované zdatnosti;</p> <p>vybere z nabídky vhodné soubory vyrovnávacích cvičení zaměřených na kompenzaci jednostranného zatížení, na prevenci a korekci svalové nerovnováhy;</p> <p>v případě vlastního tělesného oslabení zařazuje pravidelně a samostatně do svého pohybového režimu speciální vyrovnávací cvičení související s vlastním omezením;</p> <p>využívá vhodné soubory cvičení pro tělesnou a duševní relaxaci</p> <p>- uvědomuje si zdravotní rizika spojená s nadměrným užíváním digitálních zařízení a omezením pohybové aktivity.</p>	<p>zdravotně orientovaná zdatnost – složky ZOZ; kondiční testy</p> <p>svalová nerovnováha – příčiny svalové nerovnováhy; testy svalové nerovnováhy</p> <p>organismus a pohybová zátěž – způsoby zatěžování; kompenzace jednostranné zátěže</p> <p>individuální pohybový režim</p> <p>hygiena pohybových činností a cvičebního prostředí</p> <p>rizikové faktory ovlivňující bezpečnost pohybových činností – zásady jednání a chování v různém prostředí; úprava pohybových činností podle aktuálních podmínek (možných rizik)</p> <p>první pomoc při sportovních úrazech – závažná poranění a život ohrožující stavy; improvizovaná první pomoc v podmínkách sportovních činností.</p> <p>zdravotně zaměřená cvičení – zdravotní tělesná výchova – základní druhy oslabení, jejich příčiny a možné důsledky, oslabení pohybového aparátu.</p>
	2. Činnosti ovlivňující úroveň pohybových dovedností	<p>Žák podle svých předpokladů zvládá základní techniku běhu, hodů a skoků.</p> <p>Žák je schopen podle svých individuálních předpokladů tvořivě cvičit na nářadí a s náčiním.</p> <p>Žák podle svých individuálních předpokladů plave technicky správně alespoň jedním plaveckým způsobem a se správným dýcháním, uplave alespoň 100 metrů, ovládá dva plavecké způsoby.</p> <p>Žák uplatňuje individuální dovednosti v jednotlivých sportovních a míčových hrách, respektuje zákl. pravidla osvojovaných sportů, spolupracuje ve prospěch družstva; osvojí si základní pravidla užívaných her, zvládá základní herní činnosti užívaných her, uplatňuje individuální dovednosti v jednoduchých herních cvičeních; osvojí si základní pravidla užívaných netradičních her,</p>	<p>atletika – běh na dráze a v terénu, skok do výšky nebo do dálky, hody, vrh koulí.</p> <p>gymnastika – akrobacie, přeskoky, cvičení na nářadí,</p> <p>plavání – zdokonalování osvojených plaveckých technik, dopomoc unavenému plavci, záchrana tonoucího</p> <p>sportovní hry – herní činnosti jednotlivce v podmínkách utkání (alespoň ve dvou vybraných sportovních hrách podle zájmu žáků – kopaná, florbal, košíková, házená)</p> <p>pohybové a malé sportovní hry různého zaměření (vybíjená,</p>

	<p>osvojí si a zvládá základy a zásady bezpečného lezení, jištění a slaňování na cvičné horolezecké stěně; vybere z nabídky vhodné kondiční programy nebo soubory cviků pro udržení či rozvoj úrovně zdravotně orientované zdatnosti; užívá s porozuměním tělocvičné názvosloví; osvojí si základní formy cvičení s hudbou; provádí osvojované pohybové dovednosti na úrovni individuálních předpokladů; zvládá základní postupy rozvoje osvojovaných pohybových dovedností a usiluje o své pohybové sebezdokonalení; uplatňuje účelné a bezpečné chování při pohybových aktivitách i v neznámém prostředí; poskytne první pomoc při sportovních či jiných úrazech i v nestandardních podmínkách; respektuje věkové, pohlavní, výkonnostní a jiné pohybové rozdíly a přizpůsobí svou pohybovou činnost dané skladbě sportujících; volí a používá pro osvojované pohybové činnosti vhodnou výstroj a výzbroj a správně ji ošetřuje; -dokáže reflektovat vlastní pohybový výkon s využitím digitálních nástrojů -využívá digitální technologie ke zpětné vazbě a zlepšování pohybových dovedností. - orientuje se v digitálních zdrojích sloužících k rozvoji pohybových schopností a kriticky vyhodnocuje jejich obsah.</p>	<p>přehazovaná, modifikované (průpravné) míčové a síťové hry)</p> <p>další moderní a netradiční pohybové činnosti (činnosti jsou zařazovány podle zájmu žáků, např. lezení na cvičné stěně, frisbee, softbal, ringo, squash, badminton...)</p> <p>průpravná, kondiční, koordinační, tvořivá, estetická a jinak zaměřená cvičení (s náčiním, kondiční trenážery)</p> <p>kondiční a estetické formy cvičení s hudbou a rytmickým doprovodem [určeno především děvčatům – alespoň dvě formy cvičení podle podmínek a zájmu žákyň, případně žáků – aerobic, bodyforming, pilates, jóga]</p> <p>Bruslení (dle zájmu skupiny) na ledě, in-line (základy jízdy, lední hokej)</p> <p>lyžování – běžecké, sjezdové; snowboarding (jednotlivé formy jsou zařazovány podle aktuálních sněhových podmínek, materiálních podmínek a zejména zájmu žáků)</p>
<p>3. Činnosti podporující pohybové učení</p>	<ul style="list-style-type: none"> - užívá osvojované názvosloví - aktivně naplňuje olympijské myšlenky jako projev obecné kulturnosti (čestné soupeření, pomoc handicapovaným, respekt k opačnému pohlaví, ochranu přírody při sportu) - dohodne se na spolupráci a jednoduché taktice vedoucí k úspěchu družstva a dodržuje ji - spolurozhoduje osvojované hry a soutěže - dovede vyhledat informace o správném provádění cviků a zdravém životním stylu v digitálním prostředí. - diskutuje o vlivu digitálního prostředí na pohybový režim a zdraví, optimálně nastaví rovnováhu mezi užíváním digitálních technologií a aktivním pohybem. 	<ul style="list-style-type: none"> - komunikace v TV (vzájemná komunikace při pohybových činnostech) - sportovní výstroj a výzbroj (výběr) - pravidla osvojovaných pohybových činností (her, závodů, soutěží) - Fair play

4. Péče o zdraví

Žák uplatňuje ve svém jednání základní znalosti o stavbě a funkci lidského organismu jako celku;

- popíše, jak faktory životního prostředí ovlivňují zdraví lidí;
- zdůvodní význam zdravého životního stylu;
- dovede posoudit vliv pracovních podmínek a povolání na své zdraví v dlouhodobé perspektivě a ví, jak by mohl kompenzovat jejich nežádoucí důsledky;
- dovede posoudit psychické, estetické a sociální účinky pohybových činností;
- popíše vliv fyzického a psychického zatížení na lidský organismus;
- orientuje se v zásadách zdravé výživy a v jejich alternativních směrech;
- dovede uplatňovat naučené modelové situace k řešení stresových a konfliktních situací;
- objasní důsledky sociálně patologických závislostí na život jednotlivce, rodiny a společnosti a vysvětlí, jak aktivně chránit svoje zdraví;
- diskutuje a argumentuje o etice v partnerských vztazích, o vhodných partnerech a o odpovědném přístupu k pohlavnímu životu;
- kriticky hodnotí mediální obraz krásy lidského těla a komerční reklamu; dovede posoudit prospěšné možnosti kultivace a estetizace svého vzhledu;
- popíše úlohu státu a místní samosprávy při ochraně zdraví a životů obyvatel;
- dovede rozpoznat hrozící nebezpečí a ví, jak se doporučuje na ně reagovat;
- prokáže dovednosti poskytnutí první pomoci sobě a jiným;
- využívá digitálních aplikací a nástrojů ke sledování pohybové aktivity (krokoměry, sportovní aplikace, chytré hodinky).
- dovede provést záznam a vyhodnocení vlastních sportovních výkonů pomocí digitálních technologií.

Zdraví

- činitelé ovlivňující zdraví: životní prostředí, životní styl, pohybové aktivity, výživa a stravovací návyky, rizikové chování aj.
 - duševní zdraví a rozvoj osobnosti; sociální dovednosti; rizikové faktory poškozující zdraví
 - odpovědnost za zdraví své i druhých; péče o veřejné zdraví v ČR, zabezpečení v nemoci; práva a povinnosti v případě nemoci nebo úrazu
 - partnerské vztahy; lidská sexualita
 - prevence úrazů a nemocí
 - mediální obraz krásy lidského těla, komerční reklama
- Zásady jednání v situacích osobního ohrožení a za mimořádných událostí**
- mimořádné události (živelní pohromy, havárie, krizové situace aj.)
 - základní úkoly ochrany obyvatelstva (varování, evakuace)
- První pomoc - úrazy a náhlé zdravotní příhody**
- poranění při hromadném zasažení obyvatel
 - stavy bezprostředně ohrožující život

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program: **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích**, platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

DĚJINY VÝTVARNÉ KULTURY

počet hodin týdně: 2+3+2/1+2/1, tj. celkem 11 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Dějiny výtvarné kultury jsou tradiční teoretickou disciplínou, dodávající žákům orientaci v historii lidstva, orientaci v různých kulturách a klasických uměleckých směrech a slozích.

Ve vztahu k RVP oboru grafický design učivo postihuje především vzdělávací oblast **Uměleckohistorická a výtvarná příprava**, částečně také **Společenskovední vzdělávání**. Učivo je rozvrženo na celou délku studia, v prvním ročníku s dvouhodinovou a v dalších s tříhodinovou týdenní dotací.

Rozložení učiva

V prvním ročníku je výuka směřována klasickým rozšířováním hranic „umělecké“ a „obecně rukodělné“ činnosti napříč celou lidskou historií. Jde o nutný mezník, který je potřeba určit pro následné budování teoretických znalostí umění.

Žák 1. ročníku je seznámen se způsobem života pravěkého člověka, se změnou planety po konci doby ledové a následném vzniku prvních lidských civilizací. Učivo je zaměřeno především na historii a umění kultur, které jsou pro kulturu evropskou hlavním zdrojem inspirace – tedy oblast Mezopotámie, Egypta, Řecka. Žák se během prvního ročníku neučí jen rozeznávat konkrétní umělecké památky, ale dozvídá se také mnoho zajímavostí o jejich kulturně-politickém pozadí, bez něhož by důvody vzniku těchto unikátů nebylo možné chápat.

Ve druhém ročníku žáci navazují na již poznané kulturní události a seznamují se s jednotlivými slohy v evropském kontextu. Žák 2. ročníku je seznámen s počátky

křesťanské kultury na pozadí římské říše. V tavicím kotli střední Evropy 5. -10.století žák umí rozeznat jednotlivé vlivy různých kultur na pozdější románský a gotický sloh. **Třetím ročníkem** se před žáky otevírá novověk v podobě italské a evropské renesance v porovnání se středověkou kulturou, přes období baroka, s důrazem na baroko v Českých zemích až po postimpresionismus, a to vše na pozadí křesťansko – antických tradic v Evropě. Souběžně také v rámci DVK začíná seznamování s trendy a tématy umění 2. poloviny 20. století.

Ve **čtvrtém ročníku** se žáci seznamují s uměním konce 19. století- symbolismu a secese a moderním uměním první a druhé poloviny dvacátého století. To vše je propojeno s opakováním již poznaného z předešlých ročníků. Studenti se seznamují také s trendy a tématy současného umění.

Celý blok čtyřletého studia dějin výtvarné kultury je koncepčně prolínán s ostatními výtvarnými i teoretickými předměty a doplňován četnými návštěvami předních evropských galerií a poznávacími několikadenními zájezdy do oblastí středomoří a Francie.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Předmět DVK je pro žáka důležitý k **formování vlastních estetických preferencí**. Důležitá je nenásilná **výchova k úctě k trvalým kulturním hodnotám**, která vyúsťuje v úctu k práci druhých i ke své vlastní. V širším slova smyslu žák vnímá kulturu jako součást každodenního života a svými postoji kulturu také spoluvytváří.

Pojetí výuky

Dějiny umění je především vizuální záležitost. V hodinách je prvořadou metodou poznávání a vnímání uměleckých děl prostřednictvím obrazových materiálů, s využitím nejmodernějších technologií a přednáškami učitele. Na tyto metody navazují samostatné práce studentů formou referátů. To vše pak rozvíjí diskusi mezi žáky a učitelem k danému tématu. Tyto metody jsou pak motivačním faktorem k návštěvám galerií, světových muzeí i delším exkurzím do evropských zemí, kde žák vnímá umělecké dílo in situ.

Hodnocení výsledků žáků

V hodnocení žáků je nejvíce oceňována **orientace v jednotlivých slohových celcích**, kdy na konkrétních uměleckých dílech umí žák **popsat charakteristické znaky** slohu, směru, či jednotlivé autory. Žáci jsou hodnoceni za písemný i ústní projev a za samostatné písemné práce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Kompetence k učení

Učitel předkládá žákům dostatek spolehlivých informačních zdrojů, které jim umožní poznání dějin kultury vlastního národa a regionu v kontextu s evropským vývojem.

Směřujeme žáky k posouzení vlastního pokroku a ke kritickému hodnocení svých výsledků v rámci hodnocení v předmětu.

Přibližujeme žákům problematiku dějin kultury a umění a přínosu jednotlivých států, oblastí a civilizací.

Kompetence k řešení problémů

Umožňujeme žákům kriticky myslet a činit uvážlivá rozhodnutí.

Vytváříme pro žáky praktické problémové úkoly, které vyžadují propojení znalostí z více vyučovacích předmětů.

Komunikativní kompetence

Nabízíme žákům dostatek možností v řízené diskusi naslouchat promluvám druhých a vhodně na ně reagovat.

Vybízíme žáky, aby kladli věcné otázky.

Vytváříme příležitosti pro vzájemnou komunikaci žáků k danému tématu.

Směřujeme žáky k výstižnému a logickému vyjadřování například při referátech, seminárních pracích apod.

Digitální kompetence

- student samozřejmě využívá a ovládá vhodné digitální technologie a jejich kombinace včetně umělé inteligence jako pracovní kreativní nástroj
- pomocí těchto technologií vytváří poznámky z výuky, používá je pro ověřování dané faktografie a vysvětlení odborného pojmosloví
- přirozeně pracuje s digitálním obrazovým materiálem, videem, digitálními sekvencemi, které jsou základním zdrojem a materiálem odborného teoretického poznání
- v digitálním prostředí ukládá a sdílí výsledky své práce, ukládá a zálohuje svá digitální data
- digitální technologie nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních;
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Občan v demokratické společnosti

V předmětu DVK se žák učí poznávat umění a kulturu v nejširších souvislostech a tedy i na pozadí politicko – sociálních aspektů. Ze znalosti jednotlivých „řádů a

režimů“ pak snadněji žák vnímá přínos demokracie pro rozvoj kultury a umění a svým konáním, skrze kulturu, kterou spoluvytváří, demokratickou společnost reprezentuje a ideály svobody nepřímo prosazuje.

Člověk a životní prostředí

Environmentální výchova je nenápadně vkládána do výuky prostřednictvím exkurzí a přednášek.

Člověk a svět práce

Znalosti, které žák získá v předmětu DVK, jsou nedílnou součástí jeho kvalifikace a jsou důležité i pro jeho profesní růst

Informační a komunikační technologie

Žák je veden k samostatnému vyhledávání informací a hodnocení jejich validity pro zadané téma

Průřezové téma [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukci), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

DVK jsou prostřednictvím vzájemných odkazů na slohy i konkrétní díla svázány s **Českým jazykem a literaturou**, prostřednictvím historického kontextu díla také s **Občanskou naukou**. DVK jsou přímo provázány s **Technologií**. Studium klasických děl je nutné i pro **Praktická cvičení**, výtvarná díla se stávají také inspirací pro práci v **Deskové malbě, Písmu ve Figurálním kreslení a Užité malbě**. Historická díla jsou také motivací žákům k jejich vlastní tvorbě v **Užité malbě** a **Prostorovém vytváření**.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	Od paleolitu ke starému Řecku a Římu	<p>pojmenuje konkrétní umělecké památky od období mladého paleolitu do období pádu římského impéria;</p> <p>dokáže z paměti nakreslit neznámější výtvarné artefakty starověku;</p> <p>vysvětlí, proč vznikaly ve které době tyto památky a proč se výtvarný jazyk různých národů liší, a také popíše hlavní rozdíly mezi podobnými typy předmětů, vytvořenými však různými národy;</p> <p>určí, z jakého období konkrétních kultur jednotlivé artefakty pocházejí a své rozhodnutí vysvětlí;</p> <p>diskutuje o probíraném tématu s použitím nabytých znalostí a vyjadřuje svůj vlastní názor;</p> <p>vyjmenuje nejdůležitější moderní umělce a umělecké směry, které vycházejí z umění starověku, pravěku a umění přírodních národů;</p> <p>využívá inspirace pro svou vlastní tvorbu</p> <p>demonstruje na konkrétních příkladech přínos antické kultury a uvede osobnosti antiky důležité pro evropskou civilizaci, zrod křesťanství a souvislost s judaismem</p>	<p>Umění paleolitu</p> <p>Zlomové období konce doby ledové</p> <p>Neolitické kultury, eneolit</p> <p>Megalitické stavby</p> <p>Mezopotámie, Sumer</p> <p>Egypt – od vzniku saharské pouště do pozdního období. Neznámější kulturní památky</p> <p>Kréta, Kyklady a předřecké období</p> <p>Řecko – archaické, protogeometrické, geometrické a další klasická období, řecký helénismus</p> <p>Etruská a římská kultura</p> <p>Umění křesťanské antiky</p>	

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
2.	Od křesťanské antiky po gotiku	<p>Žák samostatně porovná jednotlivé kultury s odlišným geopolitickým základem a nalézá a pojmenovává společné znaky těchto kultur díky znalosti dochovaných památek;</p> <p>aktivně využívá pojmy z doplňujících umělecko vědních disciplín-ikonografií antické a křesťanské, estetiky a filosofii umění;</p> <p>vyjmenuje jednotlivá světová náboženství, stručně je charakterizuje a zná jejich odraz ve výtvarném projevu;</p> <p>vysvětlí vývoj výtvarné kultury v Českých zemích v evropském kontextu;</p> <p>zná významné evropské a české památky.</p>	<p>Umění křesťanské antiky</p> <p>Byzantská kultura</p> <p>Nové náboženství Islám, expanze islámu</p> <p>Velké asijské tradice, Čína a Indie</p> <p>Barbarské umění, budování středověké Evropy</p> <p>Křesťansko antické tradice předrománského umění</p> <p>Románský sloh – Evropa, České země</p> <p>Gotický sloh – Evropa, České země</p>	
3.	Od renesance po postimpresionismus	<p>objasní propojenost antiky s renesancí a humanismem a jejich projevy v kultuře, myšlení a životě lidí</p> <p>vymezí oblasti vzniku a šíření barokní kultury</p> <p>rozpozná a pojmenuje projevy barokní kultury</p> <p>zhodnotí nové myšlenky doby a vyjmenuje jejich hlavní představitele</p> <p>uvede významné památky a osobnosti baroka a českého baroka</p> <p>aplikuje poznatky o baroku na české baroko</p> <p>rozpoznává a pojmenuje výtvarné projevy jednotlivých uměleckých slohů a směrů</p> <p>vysvětlí vztah evropského a českého vývoje výtvarného umění</p> <p>orientuje se ve výtvarném umění současnosti a jeho vazbách na minulé</p>	<p>Italské malířství od Giotta k renesančním tendencím</p> <p>Massaccia</p> <p>Vliv Itálie na vývoj evropského umění novověku</p> <p>Renesanční sloh</p> <p>Manýrismus v evropském kontextu</p> <p>Zaalpská renesance</p> <p>Renesance v Českých zemích</p> <p>Příčiny vzniku barokního umění, tři proudy baroka</p> <p>Barokní architektura, sochařství, malířství</p> <p>Situace u nás po Bílé Hoře</p> <p>Baroko v Evropských zemích</p> <p>Český barok</p> <p>rokoko ve Francii a rokokové tendence v Evropě a u nás</p> <p>klasicismus</p> <p>romantismus</p> <p>realismus – projev zásadního zlomu v pojetí umělecké tvorby, jeho východiska a vývoj</p> <p>impresionismus – ideová východiska, teorie a metoda</p>	<i>ČJ - literatura</i>

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

TECHNICKÉ KRESLENÍ

počet hodin týdně: 2+0+0+0, tj. celkem 2 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl předmětu

Předmět technické kreslení propojuje a rozvíjí matematické, výtvarné a logické schopnosti žáků. Je samostatnou vyučovací jednotkou, jejíž dílčí témata jsou základem pro řešení úloh v navazujících výtvarných předmětech. Žáci získávají a osvojují si základní estetické cítění, představivost a zobrazení prostoru a tvaru řešením úloh návrhů interiéru a exteriéru. Seznamují se základy tvorby a čtení technické dokumentace.

Charakteristika učiva

Učivo předmětu Technické kreslení je rozděleno do tří základních oblastí: výtvarně technické zobrazování, kótování a praktické provedení a použití. Bylo vybráno z oblasti vzdělávání **Technologická a technická příprava**.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden ke schopnosti včasného vyhotovení zadaných úkolů s ohledem na přesnost a čistotu provedení. Skrze pracovní skupiny a řešení úkolů ve skupinách je rozvíjena jeho práce v kolektivu, zodpovědnost ke své práci a k práci druhých. Rozdělení skupinového úkolu na dílčí celky podporuje rozvoj organizačních schopností žáků, přenášení zodpovědnosti a řešení vzájemně navazujících úkolů. Ve výuce tohoto předmětu je kladen důraz na cit pro přesnost, čistotu, nápaditost a výsledné provedení. Dále je rozvíjeno prostorové a estetické cítění.

Pojetí výuky

Vyučování probíhá frontální metodou výuky jednak ve skupinách a i samostatně a individuální formou – konzultacemi prací jednotlivých žáků.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen slovně, klasifikační stupnicí známek a body za písemné testy, domácí práce a práce v hodině a za připravenost na výuku. Hodnoceno je technické vypracování a výtvarné řešení úkolu.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Předmět Technické kreslení vede žáky k rozvoji klíčové **kompetence k učení** (žák musí umět pochopit výklad, zaznamenat z něj podstatné části, vyhledat důležité informace v dostupných textech, umět přijmout hodnocení své práce a rozvíjet si pozitivní vztah k učení), **dále kompetence k řešení problémů** (umět pochopit zadaný úkol, nalézt vhodný postup řešení, k řešení použít vhodné pomůcky – kružítko, pravítko, ..., ověřit jeho správnost, být přístupný k diskusi při práci v týmu a zachovat si vhodnou míru sebereflexe pro úpravu zvoleného postupu v řešení úkolu), **komunikativní kompetence** (umět formulovat své myšlenky s využitím získané odborné terminologie s mírou kultury projevu), **personální a sociální kompetence** (umět být součástí týmu, řešit společné úkoly), **občanské kompetence a kulturní povědomí** (přijmout odpovědnost sám za sebe a chápat význam být součástí celku), **matematické kompetence** (umět správně používat a převádět běžné jednotky, používat znalosti o základních tvarech předmětů v prostoru).

Průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** je uplatněno v předmětu Technické kreslení zejména vedením žáků ke znalostem a dovednostem učené problematiky, vytvářením vzájemných vazeb učitel-žák. Téma **Člověk a životní prostředí** se uplatňuje zejména na sociálně-komunikativní úrovni při práci ve skupinách. K tématu **Člověk a svět práce** přispívá hlavně tím, že seznamuje žáky s možnostmi vytváření technické dokumentace a výrobních výkresů, které nacházejí uplatnění nejen v profesi grafik-designér, ale i v širokém spektru oborů a běžném

životě. Průřezové téma **Člověk a digitální svět** s předmětem souvisí a je naplňováno zejména využíváním digitálních technologií při realizaci praktických úkolů, sdílením znalostí v oblasti technologií mezi studenty, prací s ukládáním a sdílením dat prostřednictvím cloudu nebo poučeným užíváním nástrojů generativní umělé inteligence.

Mezipředmětové vztahy

Předmět technické kreslení svým zaměřením na výtvarně technické zobrazování rozšiřuje a procvičuje znalosti žáků z předmětu **Matematika**, znalosti zde získané

vychází a předává předmětu **Dějiny výtvarné kultury** a jsou následně využity v předmětech **Kresba a malba**, **Prostorový design**, **Grafický design** a **Technologie**.

Digitální kompetence

Žák zná nejběžnější aplikace pro CAD (computer aided drawing) a možnosti jejich využití. Umí vytvořit jednoduchý výkres v některé CAD aplikaci.

Zná z předmětu ICT obsluhu CAD aplikace a jejich využití v oboru.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	Základy zobrazení Konstrukce tvarů Technický výkres Měřítko Kótování Zakreslení interiéru a exteriéru	<p>Zná a správně používá technické a kresebné prostředky, podložky a papíry</p> <p>Zná tužky, pera, číslování měkkosti</p> <p>Skicuje, vizuje, zhotovuje náčrty, rýsuje</p> <p>Vysvětlí pojem prostor vnější a vnitřní</p> <p>Zakresluje trojrozměrné a dvojrozměrné tvary a chápe rozdíl mezi nimi.</p> <p>Vysvětlí rozdíly mezi objemem kubických a rotačních těles</p> <p>Čte, popíše, označí a uchová technický výkres</p> <p>Vykonává základní adjustační úkony – formy, způsoby opravy technického výkresu</p> <p>Správně aplikuje technické výrazové a významové použití čar v technickém výkresu, návrhu</p> <p>Používá měřítko</p> <p>Využívá možností kótování předmětů, objektů a základních stavebních prvků</p> <p>Zná nejběžnější aplikace pro CAD (computer aided drawing) a možnosti jejich využití. Umí vytvořit jednoduchý výkres v některé CAD aplikaci</p>	<p>Základy zobrazení, způsoby perspektivního pojetí tvaru a jeho přenosu.</p> <p>Konstrukce tvarů, základ trojrozměrných prvků, možnosti zakreslení promítání tvarů.</p> <p>Základy zhotovení technického výkresu, technické normované písmo.</p> <p>Technická kresba ve výtvarné praxi, měřítko zobrazování.</p> <p>Základy kótování, kótování ve stavebnictví.</p> <p>Zobrazení, zakreslení interiéru či exteriéru.</p> <p>Význam a hodnota barvy, psychologický a komunikační význam v souvislosti při získávání zkušenosti zakreslení interiéru.</p> <p>CAD aplikace a jejich využití v oboru</p>	<p>Využívá z předmětu Technologie znalosti o formátech papíru</p> <p>Zná tužky, pera číslování měkkosti</p> <p>Využívá znalost a pojetí barvy, základní rozdělení a funkci barev</p> <p>Na předmět navazuje učivo Dějiny výtvarné kultury a předává získaný náhled na záznam reality a jeho přenos v kulturně historickém vývoji člověka a společnosti</p> <p>Získanou zkušenost a konstrukci tvaru a zakreslení prostoru využívá ve Výtvarné přípravě v ateliérové výuce a v pleněru</p> <p>Zná z předmětu ICT obsluhu některé CAD aplikace</p>

--	--	--	--	--

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

KRESBA A MALBA

počet hodin týdně: 7+4+0+0, tj. celkem 11 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Výuka předmětu směřuje k získání základu výtvarného vzdělání, nezbytného pro navazující návrhovou a realizační tvorbu v dalších ročnících. Vychází z oblasti vzdělávání **Uměleckohistorická a výtvarná příprava**. V prvním ročníku je předmět zaměřen na *kresbu*, ve druhém ročníku na *malbu*.

Kresba bývá první fází jakékoliv výtvarné práce, proto zvládnutí této umělecké disciplíny je významné pro rozvoj výtvarného myšlení, tvořivosti, fantazie, ke kultivaci výtvarného vidění a vyjadřování každého studenta. V obou ročnících je důraz kladen na věcnou kresbu/malbu podle skutečnosti, zachycenou pomocí základních kreslířských/malířských technik, na studium vztahů hmoty, prostoru, perspektivy, linie a plochy, tvaru a objemu, světla a stínu.

Výuka kresby v prvním ročníku postupuje od studií jednoduchých předmětů přes složitější kompozice zátiší až k práci v plenéru (studie architektury a krajiny). Výuka malby ve druhém ročníku plynule navazuje na zkušenosti získané v ročníku prvním, soustřeďuje se na vyjádření barvou, ať už se jedná o práce podle skutečnosti, stylizace, abstrakce či barevné kompozice inspirované fantazií.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby se skrze zadávané úkoly hlouběji zajímal o výtvarnou kulturu, orientoval se v oblasti umění a zpětně byl schopen hodnotit a zaujímat osobní stanovisko ke své práci i k práci druhých. Je veden k odpovědnosti za vlastní výsledky, ke schopnosti přijímat kritiku, k toleranci a solidaritě vůči ostatním.

Pojetí výuky

Výuka probíhá především v ateliérech, případně v plenéru. Učitel zadá žákům společně úkol, vysvětlí jim možnosti a postupy a dále již pracuje s jednotlivými žáky individuálně osobními, konkrétně mířenými konzultacemi. Stejně jako samostatná práce žáka v ateliéru je důležitá i jeho domácí příprava, kterou učitel zadává, důsledně kontroluje a jednotlivě konzultuje.

Digitální kompetence

- student využívá a ovládá vhodné digitální technologie a jejich kombinace včetně umělé inteligence jako pracovní kreativní nástroj
- přirozeně pracuje s digitálním obrazovým materiálem, videem, digitálními sekvencemi, které jsou základním zdrojem a materiálem odborného teoretického poznání

- v digitálním prostředí ukládá a sdílí výsledky své práce, ukládá a zálohuje svá digitální data
- digitální technologie nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních;
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za úkoly zpracovávané v ateliéru jak slovně, tak běžnou klasifikací. Rovněž je klasifikována kvalita a množství domácích prací. Čtvrtletní práce většího rozsahu a pololetní klauzurní práce jsou klasifikovány bodovým ohodnocením. V celkové známce na vysvědčení se zohledňuje přístup žáka k zadávaným úkolům, soustředění a pracovní nasazení.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Předmět rozvíjí klíčové **kompetence k učení** (žák se učí zdokonalovat svoje dovednosti v oblasti kresby a malby, vyhledáváním a zpracováváním informací se učí orientaci ve světě výtvarného umění, učí se uplatňovat vlastní výtvarný názor, samostatně se vyjadřovat, hledat a využívat různé inspirační zdroje), dále rozvíjí **komunikativní kompetence** (žák musí umět vyjádřit slovně i písemně svůj výtvarný záměr, obhájit ho a patřičně prezentovat), **kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám** (výuka předmětu Kresba a Malba je důležitým článkem vývoje žáka v prohlubování jeho osobnostních a odborných předpokladů, pro jeho úspěšné uplatnění ve světě práce a pro rozvoj jeho profesní kariéry. Rovněž se žák učí efektivně organizovat svoji práci vzhledem ke stanovenému termínu).

Předmět Kresba a Malba uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** v osobnostním a pracovním rozvoji každého žáka v rámci kolektivu a ve způsobu výuky. Důležitým bodem je zde vzájemná komunikace během procesu práce a diskuse při samotném hodnocení. Téma **Člověk a životní prostředí** je rozvíjeno jak prakticky – způsobem zacházení s výtvarnými prostředky a materiály, tak i jako široká oblast témat pro zadávané úkoly. Průřezové téma **Člověk a digitální svět** je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných

předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Při práci s digitálními technologiemi student dbá na bezpečnostní a etickou složku.

Mezipředmětové vztahy

Výukou k výtvarnému vnímání a myšlení, k estetickému citění a samotným praktickým cvičením ruky je předmět Kresba a Malba spjat s předmětem **Písmo** nebo **Grafické techniky**. Dále žáci využívají při své práci znalosti o historickém vývoji z předmětu

Průřezové téma **Člověk a digitální svět** s předmětem souvisí velice úzce a je naplňováno zejména využíváním digitálních technologií při realizaci praktických úkolů, sdílením znalostí v oblasti technologií mezi studenty, prací s ukládáním a sdílením dat prostřednictvím cloudu nebo poučeným užíváním nástrojů generativní umělé inteligence.

Dějiny výtvarné kultury, inspiračním zdrojem je pro ně **Český jazyk a literatura**. Žáci zúročí a v praxi si ověří své znalosti o materiálech a pracovních postupech z **Technologie**. Předmět **Technické kreslení** žákům objasní nauku o konstrukci geometrických těles, prostoru a zákonitostech perspektivy.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1	Kresba	Žák: nakreslí rotační a kubický předmět v lineární perspektivě ve správných proporcích a vhodné kompozici; přesvědčivě kresbou vyjádří skutečnost s důrazem na kompoziční řešení, proporce, modelaci předmětů a budování prostoru; správně aplikuje poznatky o základech perspektivy u jednotlivých předmětů, v zátiší, v městském prostředí i v krajině; využívá celé škály kreslířských výtvarných pomůcek a materiálů, využívá jejich výrazové možnosti, uplatní je i ve vzájemných kombinacích; ovládá možnosti stylizace a posunu reálných tvarů	- studie přírodnin - lineární kresba rotačních a kubických předmětů (lineární perspektiva, proporce, kompozice) - zátiší (tvar, objem a struktura jednotlivých předmětů, světlo a stín, budování prostoru) - celek x detail - studie architektury - krajinářský kurz - průběžná cvičení kreativity a fantazie - trénink vizuální paměti	
2	Malba	Žák: využívá při malbě celou škálu malířských výtvarných prostředků a materiálů, využívá jejich výrazové možnosti; vysvětlí a prakticky využívá teorii barev; tvoří barevné studie podle skutečnosti; ovládá postupy stylizace, abstrakce, posunu reálných tvarů i barevnosti; samostatně pracuje s rytmy barevných ploch, vytváří barevné kompozice	- základy teorie barev , jejich symbolika a psychologický význam - kontrast : cvičení na kontrast teplých a studených barev, kontrast tmavých a světlých ploch, kontrast barev čistých a lomených - malba monochromatická - malba plnobarevná - malba motivovaná skutečností - malba z představy - krajinářský kurz (vzdušná perspektiva)	

PROSTOROVÝ DESIGN

počet hodin týdně: (4+0+0+0), tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu:

Obecný cíl a organizace předmětu

Prostorový design vychází ze vzdělávací oblasti **Uměleckohistorická a výtvarná příprava** a je zařazen do 1. ročníku studia oboru grafický design.

Předmět vychází z tradičních dovedností oborů sochařství a prostorového designu. Prostorový design je podpůrným předmětem pro rozvoj žáků, kteří se budou nadále ve větší míře pohybovat spíše na poli digitálního světa. Pro žáky oboru grafický design je tento předmět upraven tak, aby jim pomohl lépe pochopit objemovou formu, více rozvinout plastické cítění a také aby jim usnadnil lepší chápání prostorových souvislostí při jejich převádění do výrazových možností grafického designu.

Žáci budou nejprve rámcově obeznámeni s materiály, pomůckami a možnostmi prostorového vytváření. Pak budou vedeni k získání schopností reprodukovat jednoduchá prostorová tělesa v modelovacích hmotách (sochařské hlíně).

Následně budou pracovat ve smyslu postupně vyšší náročnosti na komplikovanějších projektech s různými prostředky a materiály. Budou seznamováni s možnostmi prostoru v souvztáhnosti k trojdimenzionálním objektům a s řešením problematiky jejich adekvátní kompozice.

Hlavní náplní předmětu je seznámit žáky s problematikou trojrozměrné tvorby zasazené do určitého prostoru. Žák by si měl dále osvojit znalost v oboru technologie a terminologie sochařského názvosloví, také by měl být schopen uvažovat v kontextu kompozice a hmoty.

Měl by si natolik osvojit taktilní a haptické dovednosti, aby byl schopen realizovat svoje tvůrčí vize do adekvátního materiálu.

Důraz je také kladen na žakovu orientaci v různých obdobích výtvarné historie, která souvisí s přístupem k trojrozměrné tvorbě. Také by měl mít představu o soudobém uměleckém světě a jeho chápání objektu v prostoru.

Do budoucna by se žák měl lépe orientovat v prostoru při práci na PC a odhadnout i další specifika která souvisejí s konečnou realizací digitálních návrhů pro prostorové řešení trojdimenzionálních objektů.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k vlastnímu názoru a zpracování informací. Je v hodině motivován k vlastním individuálním aktivitám spojeným s kulturním a uměleckým povědomím. Dále je u něj rozvíjen pocit osobní zodpovědnosti za vlastní práci a zpětná vazba v sebehodnocení.

Pojetí výuky

Pojetí výuky je zaměřeno především na praktické seznámení žáka s trojrozměrnou tvorbou. Jedná se o autentické prožití hmoty, materiálu a kompozice. Výuka počítá s individualitou žáků a dává jednotlivým osobnostem dostatek prostoru pro volbu materiálu, námětu i vlastního rukopisu. Zároveň se od žáků očekává zvládnutí základních dovedností a pracovních návyků a také potřebných znalostí .

Žák je dále veden k návštěvě galerií, koncertů, sledování dalšího kulturního dění, orientací v odborném tisku. Jeho úkolem je za školní rok zpracovat dva tematické referáty týkající se historie a technologie trojrozměrné tvorby.

Výuka probíhá především v ateliérech, případně v plenéru. Učitel zadá žákům společně úkol, vysvětlí jim možnosti a postupy a dále již pracuje s jednotlivými žáky

individuálně osobními, konkrétně mířenými konzultacemi. Stejně jako samostatná práce žáka v ateliéru je důležitá i jeho domácí příprava, kterou učitel zadává, důsledně kontroluje a jednotlivě konzultuje.

Hodnocení výsledků žáků

Žák není hodnocen jen za definitivně dokončené zadané práce, ale také za průběh přípravy, investovanou energii a koncentraci na dané téma. Součástí konečné známky je splnění a kvalita zpracovaných referátů na dané téma a domácí příprava žáka na hodiny prostorového designu. Další součástí hodnocení bude vzájemné hodnocení spolužáků, které vede k dalšímu rozvoji sociálních vazeb ve třídě a mělo by vést k další motivaci jednotlivců.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Je zde kladen důraz na **kompetence k učení**, které směřuje k tomu, aby žáci byli schopni adekvátní zpětné vazby a následného vyhodnocení další osobní strategie.

Dále se zde rozvíjí **kompetence k řešení problémů**, na žáka je kladena osobní odpovědnost za vlastní práci a je nucen řešit praktickou realizaci zadaných úkolů. V neposlední řadě se od něj očekává obhajoba vlastní tvorby.

Komunikativní kompetence je rozvíjena především v úvodech hodin, kdy žáci přednáší svoje referáty a dále jsou vedeni k další společné diskuzi, pak na závěru výuky, kde žáci zpětně hodnotí svůj výkon a obhajují svoji práci.

Personální a sociální kompetence se rozvíjejí především při praktické práci, kdy jsou žáci vedeni k vzájemné spolupráci a při diskuzích a kde jsou vystaveni vzájemné konfrontaci svých názorů.

Občanské kompetence a kulturní povědomí je v žácích rozvíjeno vhodnou motivací ve vztahu ke kulturním hodnotám a vzbábám na hodnotu lidské práce a tvorby.

Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám se naplňuje především v rámci motivace k dalším činnostem v oboru prostorového vytváření a smysluplnosti lidské tvorby ve společenském i duchovním kontextu.

Přínos předmětu k průřezovým tématům

V předmětu Prostorový design se objevuje především průřezové téma – **Občan v demokratické společnosti**. Cílem výuky není jen to, aby měl student povědomí o historickém vývoji, kultuře a náboženství, které úzce souvisí s uměleckou výchovou obecně, ale také rozvíjí u žáků schopnosti komunikace a řešení konfliktů.

Při zadaných úkolech se rozšiřuje schopnost jedince orientace v prostoru a ve hmotě, což také souvisí s celkovým rozvojem osobnosti.

Dnešní umění je reakcí na svět, ve kterém se nacházíme a často se v něm nachází témata jako masová media, náboženství, komunikace, která pak i studenti sami analyzují a hledají vlastní životní postoje.

Člověk a svět práce - charakteristické znaky práce je téma, které úzce souvisí nárokem, který je v tomto předmětu kladen na studentovu manuální zručnost a haptické schopnosti.

Mezipředmětové vztahy

V mezipředmětových vztazích Prostorový design navazuje na další předměty jako je **Technologie, Dějiny výtvarné kultury a Kresba a malba**. Prostorový design si klade za cíl především rozvinout vazbu na ostatní odborné výtvarné předměty a obohatit tak spektrum odbornosti, která je žákům nabízena.

Digitální kompetence

Žák vedeni k tomu, aby digitální technologie využívali jako nástroj pro kreativní tvorbu a interpretaci uměleckých děl. Učím je, jak digitální média využít k vyjádření vlastních myšlenek a emocí a jak při práci s digitálním obsahem aplikovat estetická kritéria. Zároveň se žáci učí posuzovat a hodnotit digitální tvorbu z hlediska její kvality a etiky. Dále se učí se sociálními sítěmi, sami si založí školní účet a vkládají si tam reálné správně vyfocené a stylizované objekty.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	<p>Hmota</p> <p>Kompozice</p> <p>Materiál</p> <p>Prostor</p>	<p>žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • použije adekvátní sochařské náčiní • zvládne reprodukovat daný trojrozměrný objekt do sochařské hlíny. • formuluje historické souvislosti konkrétních historických etap, vývoje a přístupů k plastickému vyjadřování • zvládne práci v sochařské hlíně natolik, aby dokázal zprostředkovat svojí vlastní vizi • bude pracovat s daností materiálu, kompozice a prostoru • zvládne reprodukovat daný trojrozměrný objekt do alternativních materiálů. • Dokáže zakomponovat trojdimenzionální objekt v prostoru • Bude se orientovat v soudobém uměleckém světě a jeho chápání objektu v prostoru • Zvládne vytvořit maketu v 3D prostoru v daném materiálu (kapa, kartón) 	<p>Hmota</p> <ul style="list-style-type: none"> - použije adekvátní sochařské náčiní a bude seznámen z jeho názvoslovím - osvojí si vlastní vnímání hmot v okolním světě. - kresbou a prací v sochařské hlíně bude schopen zaznamenat hmotu trojrozměrných objektů. - bude rozvíjet svoje taktilní a haptické dovednosti v rámci zvládnutí hmoty a vyjádření vlastní vize. - seznámí s trojrozměrnými objekty významných uměleckých osobností historie. <p>Kompozice</p> <ul style="list-style-type: none"> -V rámci praktických cviků bude rozvíjet svoje dovednosti v konstruování kompozice - v teoretických částech se bude seznamovat s praktickým využitím kompozice v historickém kontextu - bude seznámen s rolí světla a stínu při umístění trojrozměrného objektu do prostoru <p>Materiál</p> <ul style="list-style-type: none"> - význam vlivu hmoty na formu v různých obdobích výtvarné historie. - praktické seznámení se z druhy využitelných materiálů pro trojrozměrnou tvorbu v současnosti. - danost materiálu v trojdimenzionálních aktivitách. <p>Prostor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vnímání souvztažnosti plastiky a prostoru. - dovednost začlenění trojrozměrného objektu do prostoru. 	<p>Dějiny výtvarné kultury-</p> <ul style="list-style-type: none"> -seznámí se s prací ve hmotě významných uměleckých osobností historie. - bude seznámen s teorií a historií využívání kompozice. - pochopí význam vlivu hmoty na formu v různých obdobích výtvarné historie. - orientace v soudobém uměleckém světě a jeho chápání objektu v prostoru <p>Technologie</p> <ul style="list-style-type: none"> - použije adekvátní sochařské náčiní a bude seznámen z jeho názvoslovím - v teoretických částech se bude seznamovat s praktickým využitím a historií využívání kompozice - praktické seznámení se z druhy využitelných materiálů pro trojrozměrnou tvorbu. <p>Kresba a malba</p> <ul style="list-style-type: none"> - kresbou a prací v sochařské hlíně bude schopen zaznamenat

apod.)

- možnosti využití prostoru pro instalaci objektů.
- bude využívat skici pro efektivnější orientaci v rámci přípravných studií před vlastní realizací trojrozměrného díla
- orientace v soudobém uměleckém světě a jeho chápání objektu v prostoru

- hmotu trojrozměrných objektů.
- bude se učit využívat skici pro efektivnější orientaci v rámci přípravných studií před vlastní realizací trojrozměrného díla

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design - obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

TECHNOLOGIE

počet hodin týdně: **(2+2+2+1)**, tj. celkem 7 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Technologie oboru grafický design je nepostradatelný předmět na všech typech odborných výtvarných škol. Ve školním vzdělávacím programu SSUPŠ Zámeček je součástí výuky všech čtyř ročníků. Ve vztahu k RVP učivo vychází z vzdělávací oblasti *Technologická a technická příprava*.

Hlavní náplní předmětu je seznámení žáků s technologiemi, technologickými postupy, materiálem a odborným názvoslovím používaným v grafickém designu a v propagační i umělecké tvorbě. Žáci se od začátku studia seznamují se základními uměleckými a průmyslovými reprodukčními technikami, s používaným materiálem, osvojují si odborné názvosloví a jsou vedeni jak k pochopení historického vývoje technik, tak k užívání stávajících digitálních technologií. Výuka obsahuje jak teoretickou, tak praktickou část. V průběhu studia žáci absolvují odbornou praxi. Předmět je zakončen maturitní zkouškou.

Učivo předmětu je součástí dvou modulů: **modulu Marketing a reklama** po dobu cca 2 měsíců ve 3. ročníku a **modulu Typografie** po dobu cca 2,5 měsíců ve 3. ročníku.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby si vážil své práce a svých vědomostí a byl schopen ocenit přínos, který mu poskytuje učitel, ale i kolektiv žáků věnující se práci ve zvoleném oboru.

Pojetí výuky

Pojetí výuky je zaměřeno na propojení teoretických poznatků s nahlédnutím do praktické tvorby grafiky. Uplatňován je individuální přístup k jednotlivým žákům, ale hlavní důraz je směřován k důkladnému vysvětlení látky na teoretické rovině. Průběžně jsou zařazovány návštěvy galerií, muzeí či depozitáře podle aktuální nabídky.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za písemné testy, ústní zkoušení a praktické zkoušky. Hodnocena je především faktická znalost a schopnost praktického uplatnění získaných vědomostí.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Předmět technologie rozvíjí zejména klíčové **kompetence k učení** (žák musí umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace, s porozuměním poslouchat mluvený projev učitele a pořizovat si poznámky, využívat k učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí, sledovat a hodnotit pokrok, přijímat hodnocení od jiných a seznamuje se s možnostmi svého dalšího vzdělávání, zejména v oboru a povolání), dále všechny **kompetence k řešení problémů** (učí se řešit technologické problémy, které ho v oboru mohou potkat), **kommunikativní kompetence** (musí umět formulovat své myšlenky srozumitelně a správně v písemné i ústní podobě za použití odborné terminologie), **kompetence**

k pracovnímu uplatnění (poznáváním technologických postupů a odborných technik k nim žák získává vztah a představu o tom, co ze svých dovedností může uplatnit v které pracovní oblasti; učí se zvolit vhodnou techniku a technologický postup při realizaci výtvarného záměru; ve třetím a čtvrtém ročníku se žák seznamuje přímo s pracovním prostředím svého oboru), **občanské kompetence** (žák se učí ekologicky zacházet s materiálem, se kterým pracuje a o kterém se učí, skrze historické techniky zná tradice a hodnoty národní, evropské i světové kultury), rovněž i **matematické kompetence** (při řešení dílčích technologických úkolů) a **kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi** (práce s počítačem je nedílnou součástí výuky technologie ve 3. a 4. ročníku, IKT jsou vlastně technologickým prostředkem pro práci v oboru grafický design).

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Předmět technologie uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** především v cílevědomém úsilí o dobré znalosti a dovednosti žáků, aby je dále mohli využívat a uplatňovat v praxi. Téma **Člověk a životní prostředí** se uplatňuje zejména tím, že žák se učí o složení materiálu a způsobu jeho likvidace. K tématu **Člověk a svět práce** přispívá hlavně tím, že seznamuje žáky s pracovními prostředky oboru, který by se měl v budoucnu stát jejich povoláním. Téma **Informační a komunikační technologie** je neoddelitelnou součástí technologie grafického designu vůbec. [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého

díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

Předmět technologie ze své podstaty je základnou pro všechny odborné výtvarné předměty, protože se v něm žák učí o používaných materiálech, je tedy úzce spjat s předměty **Kresba a malba, Figurální kreslení, Grafický design, Počítačová grafika, Ilustrace a knižní design, Grafické techniky**. Mnoho historických informací žák využije v kontextu **Dějiny výtvarné kultury**. Zřejmá je i souvislost s předměty **Písmo, Technické kreslení, Fotografie, Informační a komunikační technologie** a **Audiovizuální tvorba**. Celou škálu získaných vědomostí a dovedností uplatní při realizaci praktické maturitní práce.

Digitální Kompetence

Student se umí orientovat v online světě. Hledáme pracovní pozice, pracujeme s aplikacemi Adobe i online. Předmět je zaměřen na vyhledávání dodavatelů v polygrafickém průmyslu, hledání cen a dále třeba hledání pracovních pozic pro absolventy uměleckých škol. Dále vždy skupina pracuje na sociálních sítích. Hledáme například dobré a špatné příklady vizuálního smogu a jiné.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	<p>Kreslicí prostředky</p> <p>Grafické techniky</p> <p>Papír</p> <p>Barva a světlo</p>	<p>žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • použije kreslicí prostředky a vhodně zvolí konkrétní prostředek vyjádření požadovaného úkolu v kresbě • formuluje historické souvislosti konkrétních historických etap, ve kterých byla kresba vždy za určitým účelem používána <p>žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozliší techniky tisku uměleckých grafik • správně signuje grafický list • vytiskne tisk z výšky správně umístěný do <ul style="list-style-type: none"> • formátu • vysvětlí techniku tisku z výšky a hloubky • promluví o mistrech grafického umění • rozezná konkrétní specifika tisku z hloubky, rozliší od sebe lept, akvatintu a suchou jehlu atd. • popíše tisk z plochy a jeho možnosti • promluví o historii a významu • popíše tisk skrze síto a vyjmenuje jeho možnosti použití • souvisle promluví o historii papíru a široké škále jeho využití • vysvětlí princip působení světla na barvu v prostoru • popíše základní barvy světelného spektra • rozliší základní malířské techniky a zařadí je do určité dějinné epochy • zařadí klasické malíře ke konkrétní technice a období. 	<p>Kreslicí prostředky</p> <ul style="list-style-type: none"> -příklady využití kresby -uhel, rudka, tužka, tvrdosti tuh -seznámení s kresbami mistrů -použití tuše dnes a v historii <p>Grafické techniky</p> <ul style="list-style-type: none"> -základní rozdělení -zásady signování a náklad -seznámení s tvorbou českých i světových grafiků zabývajících se tiskem z výšky - dřevořez, dřevoryt, linoryt --hlubotisk a jeho vývoj a historie od mědirytu až k leptu, lept, akvatinta, suchá jehla, mezzotinta -významné osobnosti grafického umění -popis technické stránky věci, provedení matric pro tisk z hloubky -tisk z plochy, historie, druhy, přínos -historie litografického tisku -Alois Senefelder a jeho technický přínos -sítotisk - technika, materiál, využití -propagační a autorské možnosti techniky serigrafie, materiály k potisku <p>Papír</p> <ul style="list-style-type: none"> -použití a druhy papíru od minulosti po dnešek -nahlédnutí do vzorníků papíru -poučení o formátech, gramáži a možnostech použití <p>Barva a světlo</p> <ul style="list-style-type: none"> -seznámení s fenoménem světla a barvy <p>Pigmenty</p>	<p>KaM</p> <p>Pg</p>

Pigmenty	<ul style="list-style-type: none"> • připraví si materiál a prostředky pro provedení malby v konkrétní technice 	-použití pigmentů pro konkrétní malířské techniky	KaM
Malířské techniky		Malířské techniky -technika malby, pojidla, pigmenty -technika akvarelu -technika deskové malby -technika olejomalby v dějinách umění od počátků po dnešek -technika enkaustiky -akrylové malby -barvy v užitém umění	
		Základy typografie a polygrafické minimum - textová sazba a základní typografická pravidla	Pg, GD

Roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
3.	<p>Reklamní dílna</p> <p>Základy typografie a polygrafické minimum</p> <p>Kniha</p> <p>Reklamní agentura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • žák aktivně a správně používá odbornou terminologii • popíše technologické postupy jednotlivých technik, objasní jejich možnosti • zhotoví technikou signmaking reklamní polep od vyhotovení návrhu až po aplikaci folií • vyjmenuje druhy používaných materiálů, zhodnotí jejich vlastnosti • popíše základní pravidla sázení textu • provede korektury, popíše specifika sazby • rozlišuje podle charakteristických znaků základní druhy typografického písma • objasní základy zpracování tiskovin • vyjmenuje základní technologické postupy polygrafického zpracování • vyjmenuje potřebné programové vybavení • používá základní funkce příslušného programového vybavení • objasní základy předávání dat pro ofsetový tisk • popíše funkci a strukturu agentury, vyjmenuje potřebné vybavení, objasní podstaty náplní a kompetencí jednotlivých pracovních pozic 	<p>kniha</p> <ul style="list-style-type: none"> - historie, vývoj, části knihy - druhy knihařských vazeb - exkurze v depozitáři knihovny - návštěvy polygrafických provozů <p>Reklamní dílna</p> <ul style="list-style-type: none"> - provoz a vybavení reklamní dílny - zařízení, stroje, nástroje, pomůcky, terminologie - prakticky provedené aplikování folií - rozšířené reprodukční techniky - seznámení s technikami formou exkurzí, návštěvou provozů a reklamních dílen <ul style="list-style-type: none"> - DTP, PDF pro tisk, zásady předávání dat do tisku - bitmapa, vektor, rozlišení, tiskové rastry - druhy, gramáže papíru <p>Reklamní agentura a její činnost</p> <ul style="list-style-type: none"> - jednotlivá oddělení reklamní agentury a jejich funkce, náplň pracovních pozic - na konkrétních reklamních kampaních provedeme rozbor od zadání a výběru agentury, průřez činností agentury a přehled v aktuálních cenách - průchod zakázky výrobou 	<p>součást modulu Typografie</p> <p>součást modulu Marketing a reklama</p>

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
4.	<p>zobrazovací rastry - od získání rastrového obrazu k tiskovému a obrazovkovému výstupu, předtisková příprava</p> <p>opakování</p>	<ul style="list-style-type: none"> • žák aktivně a správně používá odbornou terminologii • vyjmenuje potřebné programové vybavení • používá základní funkce příslušného programového vybavení • objasní základy předávání dat pro tisk • popíše úlohu rastrů při snímání obrazu • popíše rastrování při tisku • zná pravidla použití rastrů a jejich druhy • samostatně vytvoří korektní tiskový soubor • systém správy barev 	<p>rastrový obraz</p> <ul style="list-style-type: none"> - vytváření snímače ve scanneru a fotoaparátu, typy, konstrukce - vliv velikosti čipu na kvalitu obrazu - A/D převodník a jeho vliv na barevnou hloubku - raw a jpeg - rozdíl formátu bez úpravy softwarem - fotoaparátu a s ní rozlišení čipu a kvalita obrazu - rozlišení obrazu ve vztahu k jeho použití - digitální obraz a tiskové rozlišení - vektorová kresba - principy a vytváření - kombinace vektorů a rastrů - fotografie, rastrové efekty, průhlednosti ve vektorové grafice - rastrování vektorové kresby a rastrového obrazu v tiskovém výstupu - osvitová jednotka a CTP - tiskové rastry - typy, struktura a tvorba, autotypický rastr - hustota, možnosti zařízení, volba z hlediska využití, vliv na barevnou hloubku tisku - stochastický rastr, tiskový výstup - volby z hlediska použití barev, přetiskování barev, nastavení rastrových efektů - vytváření tiskového PDF, tisk do postscriptového souboru, kontrola PDF - shrnutí pravidel pro korektní výstup <p>opakování látky celého studia k maturitě</p>	

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

PÍSMO

počet hodin týdně: 2+2+2+0, tj. celkem 6 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Písmo je ve studijním oboru grafický design součástí vzdělávací oblasti **umělecko-historická a výtvarná příprava**. Předmět je také součástí výukového modulu **Typografie**. Seznamuje s historií psaného, tiskového, kaligrafického a volně psaného písma. Základem pro rukopisné zvládnutí základních druhů a řazení písma je poznání schopnosti nástrojů použitelných pro písmo. Postupně narůstají nároky na kompozici písmových řádků od základní ke kompozicím v různých sestavách i nekonvenčně. Kompoziční řešení textů s vymezenou funkcí otevírá otázky slovní formulace textů, udržení jejich významových celků, určení stupňů písma a jeho sdružování.

K základům typografie je zařazena zásadní rozdílnost psaného a tiskového písma, typografická terminologie a klasifikace řezů tiskového písma. Kaligrafická a volně psaná písma jsou použita v písmových úlohách s vymezenou funkcí a variacích na volnou tvorbu písmových kompozic. Pro potřebu oboru grafický design je zařazena problematika použití písma v různých materiálech.

Předmět je **součástí modulu Typografie**, látkou vyučovanou především ve 2. ročníku a v 1. pololetí 2. ročníku.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby se skrze zadávané úkoly hlouběji zajímal o kulturu písma, obecně o výtvarnou kulturu, orientoval se v oblasti umění a zpětně byl schopen hodnotit a zaujímat osobní stanovisko ke své práci i k práci druhých. Je veden

k odpovědnosti za vlastní výsledky, ke schopnosti přijímat kritiku, k toleranci a solidaritě vůči ostatním. Je veden jednak k úctě k trvalým hodnotám, ale i ke schopnosti tvůrčím způsobem se vypořádat s úkoly a přistupovat k nim nekonformně, nekonvenčně.

Pojetí výuky

Pedagogická metoda vychází z aplikace výuky na významných uměleckých školách, závěrů tvarové psychologie a teorie rozvíjení tvořivosti na stupeň možných požadavků na žáky střední uměleckoprůmyslové školy. Řešení výtvarných úkolů probíhá ve třech fázích. Zadání výtvarného úkolu, jeho řešení ve skicovním materiálu, které probíhá jako iritující diskuze k tvůrčímu řešení a techniky čistě provedené definitivy.

Hodnocení výsledků žáků

Náročné hodnocení výtvarných úkolů bere ohled na náročnost řešení, stupeň žákovy samostatnosti, na výtvarné kvality a čistotu technického provedení, stejně jako na žákovu svědomitost a plnění zadaných termínů.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Předmět rozvíjí klíčové **kompetence k učení** (žák se učí zdokonalovat svoje dovednosti, vyhledáváním a zpracováváním informací se učí orientaci ve světě výtvarného umění, učí se uplatňovat vlastní výtvarný názor, samostatně se

vyjadřovat, hledat a využívat různé inspirační zdroje). Svou náročností řešení úloh předmět významně rozvíjí **kompetence k řešení problémů**, dále rozvíjí **komunikativní kompetence** (žák musí umět vyjádřit slovně i písemně svůj výtvarný záměr, obhájit ho a patřičně prezentovat), **kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám** (výuka směřuje přímo k oblastem úkolů, se kterými se žák ve své profesi může setkat, jeho dovednosti jsou významné pro úspěšné uplatnění ve světě práce a pro rozvoj jeho profesní kariéry; rovněž se žák učí efektivně organizovat svoji práci vzhledem ke stanovenému termínu). **Občanské kompetence a kulturní povědomí** jsou rozvíjeny především prací s kulturními hodnotami, které jsou součástí zadání písmových úloh. **Kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi** se uplatňují přímo při vyhledávání informací, hledání inspirace, pozdější prací v grafických počítačových programech.

Předmět uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** v osobnostním a pracovním rozvoji každého žáka v rámci kolektivu a ve způsobu výuky. Důležitým bodem je komunikace během procesu práce a diskuse při samotném hodnocení. Téma **Člověk a životní prostředí** může být rozvíjeno jednak prakticky – způsobem zacházení s výtvarnými prostředky a materiály - jednak slouží jako široká oblast témat pro zadávané úkoly. K tématu **Člověk a svět práce** předmět přispívá především přípravou pro konkrétní pracovní úkoly, se kterými se žák ve své profesi setká. Téma **Informační a komunikační technologie** je uplatňováno prací na počítači především v grafických programech a vyhledáváním informací na internetu. Průřezové téma [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

Dovednosti získané v předmětu písmo se přímo zúročují ve všech odborných výtvarných předmětech, především v **Grafickém designu, Počítačové grafice, Grafických technikách a Ilustraci a knižním designu**. Žákovy dovednosti se významně zúročují u **praktické maturitní zkoušky**.

Digitální kompetence

- student využívá a ovládá vhodné digitální technologie a jejich kombinace včetně umělé inteligence jako pracovní kreativní nástroj
- přirozeně pracuje s digitálním obrazovým materiálem, videem, digitálními sekvencemi, které jsou základním zdrojem a materiálem odborného teoretického poznání
- v digitálním prostředí ukládá a sdílí výsledky své práce, ukládá a zálohuje svá digitální data
- digitální technologie nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních;
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	Úvod do studia	Žák umí vybrat vhodnou literaturu, nástroje a pomůcky pro psaní písma.	Úvod do předmětu a způsob jeho výuky. Písmo v užité grafice.	Vztah k předmětu český jazyk, občanská nauka, kresba a malba, grafické techniky, grafický design.
	Stručná historie vývoje psaného písma	Vysvětlí vztah nástroje ke stopě a tvarům písma, používá základní pojmy, definuje prvky písma.	Význam písma. Základní momenty vývoje psaného písma a kritéria jeho hodnocení.	
	Základní forma hůlkového písma	Propočítá písmový obrazec ve formátu. Vytváří písma dle vytvářecích prvků při správném vedení nástroje.	Propočet písmového obrazce ve formátu. Síla stopy písma k jeho stupni. Nácvik abecedy.	
	Základní forma latinkového písma	Urcí stupně písma dle použitého nástroje a jeho vedení při rozdílných stopách písma. Napíše abecedu daného písma.	Nácvik abecedy.	
	Řazení písma do slov	Řadí písmo do slov.	Odhad zálivů mezi písmeny dle typických skupin písmen. Nácvik řazení na vybraných slovech.	Vztah individuálního výběru slov k tématu občan v demokratické společnosti.
	Řazení písma do slovních celků	Správně řadí písmo ve větším slovním celku. Komponuje písmové řádky ve vztahu k funkci a obsahu textu.	Vztah mezer mezi slovy i k optickému indexu písma. Negativní příklady jeho řazení, základní druhy kompozice písmových řádků.	Texty ve vztahu k péči o životní prostředí, individuální výběr textu.
	Písmo kreslené a konstruované	Provede kresebné verze latinkového písma. Dodržuje významové celky textu a stupně písma v nich. Využívá skic.	Rozdíly v technickém provedení písem. Leták a jeho funkce.	Vazba k předmětu český jazyk.

	Kreslené lineární bezserifové písmo	Píše text kresleným lineárním bezserifovým písmem v řazení na osu maketou.	Výraz a proporce lineárního bezserifového písma. Pamětní deska.	Hrdost na významné osobnosti a místo jejich působnosti. Estetická funkce písma v umělém životním prostředí.
	Kreslené lineární serifové písmo	Provádí kresebné verze písma. Využívá možností sdružování sourodých a nesourodých písem.	Výrazový charakter lineárního serifového písma. Firemní označení jako kontrast dvou řezů písma. Sdružování písma.	Motivace k samostatnosti při volbě textů pro instituce péče o zvířata.
	Stručný vývoj tiskové latinky ke klasicistní antikvě	Vyjmenuje řezy tiskového písma v historické podmíněnosti vzniku ve vazbě k použitému nástroji, vzoru nebo realizační technice.	Význam Guttenbergova objevu pro demokratizaci vzdělání a rozvoj kultury. Klasifikace tiskových písem.	
	Římská kapitála	Píše římskou kapitálu v psané a kresebné verzi. Využívá variantního řešení výtvarné úlohy ve skicách.	Římská kapitála, nácvik kresebné verze po předchozím napsání. Aplikace na výtvarné řešení nápisu na přední stranu knižního přebalu.	
	Renesanční antikva s kresebnou verzí	Provádí psanou a kreslenou renesanční antikvu. Výtvarně zpracuje diplom. v komplexnosti jeho podmínek.	Proporce, vznik stopy a výraz renesanční antikvy. Diplom jako výtvarný úkol se slavnostním výrazem řešení. Požadavky na výtvarné řešení.	Záslužné občanské postoje, statečnost a společensky významná činnost.
	Kresebná verze klasicistní antikvy	Provede kresebnou verzi klasicistní antikvy. Řadí text na křivce.	Klasicistní antikva jako statické písmo. Řazení textu na křivce s aplikací na řešení medaile nebo reversu mince.	Významná výročí české historie, významné sportovní akce státního nebo celosvětového významu.
2.	Úvod do studia Ittenova teorie barvy		Učební plán a pomůcky. Konstruktivní barevná nauka. Výtvarný experiment.	Vazba k předmětu kresba a malba.

Základy typografie	Žák aktivně a správně používá typografickou terminologii. Vysvětlí odlišnost kvality psaných a typografických písem. Vysvětlí pojem oborová norma.	Tisková písma. Typografická terminologie. Klasifikace tiskových písem a jejich typičtí reprezentanti. Neosobní výrazová dokonalost klasicistní antikvy.	Profesní hrdost, Guttenbergův význam, čeští tvůrci písma.
Kaligrafické písmo	Pozná historické formy kaligrafického písma	Historické formy kaligrafického písma.	Úcta ke kulturnímu dědictví minulosti.
Unciála	Vytvoří psanou unciálu s výtvarným výrazem k obsahu textu.	Nácvik unciály a její použití v kratším samostatně zvoleném textu na základě charakteristiky písma a vzniku jeho stopy.	Písmo v umělém životním prostředí.
Současná kaligrafie a volně psané písmo	Pozná kaligrafická a volně psaná písma. Vhodně volí nástroje pro jejich psaní.	Inspirační zdroje a výrazová rozdílnost kaligrafického a volně psaného písma. Rozbor ukázek. Použitelnost písem v grafické úpravě tiskovin.	Důslednost a trpělivost procesu tvorby písma.
Kaligrafické písmo STUDIO a JACNO	Písmařsky zvládá písmo.	Nácvik písma a jeho použití v kratším individuálně zvoleném textu na základě diskuze o použití vhodného nástroje.	Motivace ochranou a péčí o životní prostředí.
Volně psané písmo	Využívá volně psaných písem ve výtvarné práci.	Nácvik volně psaných písem DISKUS, IMPULS, MISTRAL s následným užitím v krátkém textu na základě diskuze o vhodných nástrojích.	Pro slovní obsah textů motivace ohleduplným chováním k přátelům, starším a nemocným.
Písmo z hlediska použití v různých materiálech	Vyjmenuje a dodržuje podmínky, kterým podléhá písmo pro provedení na různých materiálech.	Paralela mezi obsahem textu, strukturou a fakturou materiálu a technikou provedení písma.	Písmo jako všude přítomný element v umělém životním prostředí.

	Variace na volnou tvorbu písmových kompozic	Odhadne možnosti výrazového řešení textu a jeho volné komponování v ploše. Umí ověřit Ittenovy barevné teorie. Technicky čistě provádí rozměrnější úlohy.	Výrazově silná ve vztahu k obsahu textu smysluplná experimentální tvorba ve variantách.	Smysluplný experiment jako zdroj vzniku smysluplných, neobvyklých řešení.
	Dekoratивní kompozice, písmo jako znak	Tvůrčím způsobem zpracuje logo a logotyp.	Logo nebo logotyp s nároky na vtipnost, myšlenkovou a výrazovou redukci motivu.	Odborná zdatnost jako předpoklad úspěchu v soutěži.
	Písmo jako součást barevného doplňku interiéru	Vyřeší grafický motiv a písmo s ohledem na společenskou atmosféru interiéru.	Kompozice zkratky grafického motivu cítěného v materiálu konečné realizace s texty volně psaného a bezserifového písma	Služebnost grafického designu kvalitě umělého životního prostředí.
3.	Úvod do studia		Seznámení s učebním plánem a smysl pro jednotící řád i nekonvenční řešení úloh. Literatura, pomůcky a materiály.	Význam experimentu pro rozvíjení tvůrčí schopnosti. Profesní zdatnost a konkurence.
	Koordinovaný vizuální styl	Dodržuje východiska a zásady pro řešení koordinovaného vizuálního stylu.	Koordinovaný vizuální styl jako významná estetická oblast grafické komunikace. Zásady a řešení.	
	Individuální řešení abecedy	Vytvoří návrh individuálně řešené abecedy s určeným akcidenčním výrazem. Využívá významu zavedení „chyby“ do řezu písma.	Význam písmen I a O pro výrazový charakter abecedy. Závislost jejího výrazu na použitém nástroji a technice. Rozbor ukázek. Důvody pro individuální řešení. Návrh abecedy ke konkrétní příležitosti.	Rozvoj tvořivosti: určit slovně k danému písmu možnosti jeho použití.
	Výrazové řešení slova	Výrazově nesamoučelně formuje písmo.		

		<p>Výrazové řešení slova jako výtvarný experiment. Jeho proporce a umístění k slovnímu obsahu v nejpůsobivějším místě plochy formátu. Ukázky a jejich analýza.</p>	<p>Samostatné obsahové vymezení úkolu pro podpoření chuti k experimentu.</p>
<p>Logo a logotyp</p>	<p>Navrhne logotypu, který vyjde ze zkreslování písma.</p>	<p>Logo nebo logotyp jako východisko ke koordinovanému vizuálnímu stylu. Zásady výtvarného řešení.</p>	<p>Nutnost smyslu pro jednotný řád u všech úloh koordinovaného vizuálního stylu.</p>
<p>Novoročenka</p>	<p>Vytvoří návrh služební novoročenky jako součást koordinovaného vizuálního stylu.</p>	<p>Vymezení úlohy jako noblesně reprezentační tiskoviny. Návrh služební novoročenky s důrazem na nekonvenčnost řešení letopočtu s dvojjazyčným textem.</p>	
<p>Pozvánka</p>	<p>Aplikuje zásady výtvarného řešení pozvánky a vytvoří její výtvarný návrh.</p>	<p>Možnosti řešení. Diskuze o významových částech textu a jejich kompozici. Návrh pozvánky jako součásti koordinovaného vizuálního stylu.</p>	<p>Slušnost formy nabídky jako vypořádající zrcadlo o pořadateli.</p>
<p>Program</p>	<p>Sestaví písmové řádky a komponuje text. Navrhne program.</p>	<p>Program s charakterem tiskoviny krátkého trvání což nemusí být omezením pro nápaditost řešení. Text s ujasněnými významovými celky a pořadovou sestavu řádek. Návrh složeného programu jako součásti koordinovaného vizuálního stylu.</p>	
<p>Podnikový dopisní papír s obálkou</p>	<p>Vytvoří návrhy podnikových papírů pro koordinovaný vizuální styl.</p>	<p>Norma pro řešení podnikových papírů a obálek. Návrhy v různých formátech se soustředěním se na záhlaví papírů.</p>	<p>Dodržování společensky prospěšných konvenčních ustanovení.</p>

Vizitka	Vyhledá výrazové prostředky pro tiskovinu s určeným výrazem. Navrhne služební vizitky s ohledem na koordinovaný vizuální styl.	Návrh vizitky jako do všech důsledků domyšlené reprezentativní tiskoviny. Výrazové prostředky.	
Leták	Navrhne leták výrazově sjednocený s koordinovaným vizuálním stylem. Vytvoří kompozici písma, která nápaditostí řešení písma evokuje slovní obsah následného textu..	Funkce letáku. Jeho textové, písmové a kompoziční řešení. Leták s kompozicí písma, která náznakově evokuje nabízené výrobky nebo služby. Návrh letáku pro koordinovaný vizuální styl.	Odkaz k chování: neserióznost nabídky odrazuje.
Propagační plakát	Vytvoří výtvarné řešení plakátu. Navrhne písmový plakát s použitím výrazových prostředků zvolených pro koordinovaný vizuální styl.	Plakát jeho funkce, druhy a výtvarné řešení. Návrh písmového plakátu s dominujícím logem nebo logotypem.	Ovlivnění chování lidí a spoluformování estetické složky umělého životního prostředí.

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

FIGURÁLNÍ KRESBA

počet hodin týdně: **00+0/2+3+4/0**, tj. celkem 6 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Kresba figury je tradiční praktickou umělecko-vědnou disciplínou na všech typech odborných výtvarných škol.

Předmět vychází z oblasti vzdělávání Uměleckohistorická a výtvarná příprava, vyučovat se začíná ve 2. pololetí 2. ročníku a končí v 1. pololetí 4. ročníku.

Začátek této disciplíny je plánován do výuky 2. ročníku (druhé pololetí), poté co žáci mají zvládnuté základy zobrazování reálného motivu v kresbě podle modelu (viz předmět Kresba a malba v 1. ročníku). Výuka začíná kresbou jednodušších detailů lidské postavy (ruka, noha) pokračuje přes výuku správného zobrazení lidské postavy jako celku v různých měřítkách, souběžně v kresbě podle modelu a v menší míře i podle předlohy (těžiště ve 3. ročníku). Pokračuje přípravou pro studium portréту, v kresbě lebky a v kresbě podle modelu (těžiště ve 4. ročníku). Souběžně se žáci učí i zásady správného komponování figury či figurální sestavy ve formátu. Od realističtějších studií přechází i k dalším možnostem zobrazení postavy, zkouší možnosti různě stylizované formy a k hledají autentický osobitý výraz v kresbě. V této fázi se již rozšiřuje i rejstřík od tradičních kreslířských materiálů k různým kombinovaným materiálům i ke kombinaci technik malby a kresby.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby se skrze zadávané úkoly hlouběji zajímal o výtvarnou kulturu, orientoval se v oblasti umění a zpětně byl schopen hodnotit a zaujímat osobní stanovisko ke své práci i k práci druhých. Je veden k odpovědnosti za vlastní

výsledky, ke schopnosti přijímat kritiku, k toleranci a solidaritě vůči ostatním. Na vlastní kůži by si měl vyzkoušet a uvědomit význam řemeslné ruční práce pro výtvarnou tvorbu.

Pojetí výuky

Výuka probíhá především v ateliérech, případně v plenéru. Učitel zadá žákům společně úkol, vysvětlí jim možnosti a postupy a dále již pracuje s jednotlivými žáky individuálně osobními, konkrétně mířenými konzultacemi. Stejně jako samostatná práce žáka v ateliéru je důležitá i jeho domácí příprava, kterou učitel zadává, důsledně kontroluje a jednotlivě konzultuje.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za úkoly zpracovávané v ateliéru jak slovně, tak běžnou klasifikací. Rovněž je klasifikována kvalita a množství domácích prací. Čtvrtletní práce většího rozsahu a pololetní klauzurní práce jsou klasifikovány bodovým ohodnocením. V celkové známce na vysvědčení se zohledňuje přístup žáka k zadávaným úkolům, soustředění a pracovní nasazení.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Předmět rozvíjí klíčové **kompetence k učení** (žák se učí zdokonalovat svoje dovednosti v oblasti kresby, vyhledáváním a zpracováváním informací se učí orientaci ve světě výtvarného umění, učí se uplatňovat vlastní výtvarný názor,

samostatně se vyjadřovat, hledat a využívat různé inspirační zdroje), dále rozvíjí **komunikativní kompetence** (žák musí umět vyjádřit slovně i písemně svůj výtvarný záměr, obhájit ho a patřičně prezentovat), **kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám** (výuka předmětu je důležitým článkem vývoje žáka v prohlubování jeho osobnostních a odborných předpokladů, pro jeho úspěšné uplatnění ve světě práce a pro rozvoj jeho profesní kariéry. Rovněž se žák učí efektivně organizovat svoji práci vzhledem ke stanovenému termínu).

Předmět Figurální kresba uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** v osobnostním a pracovním rozvoji každého žáka v rámci kolektivu a ve způsobu výuky. Důležitým bodem je zde vzájemná komunikace během procesu práce a diskuse při samotném hodnocení. Téma **Člověk a životní prostředí** je rozvíjeno jak prakticky – způsobem zacházení s výtvarnými prostředky a materiály, tak i jako široká oblast témat pro zadávané úkoly. Tematické figurální práce mohou podle svého zadání postupovat **všemi průřezovými tématy**. Průřezové téma [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

Získané kreslířské dovednosti žák zúročí především v **Ilustraci a knižním designu** či při navrhování v **Grafickém designu**. Informace o technikách a materiálech si žák přináší z předmětu **Technologie**. Předmět se též opírá o znalosti získané v **Dějinnách výtvarné kultury** (ukázky prací významných kreslířů, práce podle reprodukce, návštěvy výstav – orientace v kontextech současné výtvarné tvorby). Svým společným úsilím o profesní dovednost je figurální kresba ovšem spjata **se všemi odbornými výtvarnými předměty**.

Digitální kompetence

- student samozřejmě využívá a ovládá vhodné digitální technologie a jejich kombinace včetně umělé inteligence jako pracovní kreativní nástroj
- přirozeně pracuje s digitálním obrazovým materiálem, videem, digitálními sekvencemi, které jsou základním zdrojem a materiálem odborného teoretického poznání
- v digitálním prostředí ukládá a sdílí výsledky své práce, ukládá a zálohuje svá digitální data
- digitální technologie nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních;
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Vzdělávací obsah předmětu

Roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
2.	Studie lidského těla, detail	<ul style="list-style-type: none">- Žák prohlubuje své dosavadní kreslířské dovednosti a znalosti- dokáže aplikovat poznatky o správném zobrazení modelu v prostoru (perspektiva a modelace) i na novém námětu (figura)- uplatňuje zásady správné konstrukce lidské postavy v celku i jednotlivých detailech, poznatky dokáže použít ve vlastní kresbě (základní poučení o stavbě lidského těla, proporční vztahy jednotlivých částí lidské postavy, konstrukce jednotlivých částí lidské postavy, konstrukce charakteristických postojů)	<ul style="list-style-type: none">- studie detailů lidského těla podle modelu či předlohy (kresba ruky, nohy) – materiál tužka, fix,- rychlé pohybové studie lidské postavy v různých pozicích – materiál tužka, fix, pero, uhl apod.- studie lidské postavy podle modelu v měřítku 1:1- důraz na správnou konstrukci figury, správné proporce, správné vystižení pohybu – materiál uhl- průběžně cvičení - pohybové studie podle předlohy	

Roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
3.	Studie lidské postavy podle modelu Postava v pohybu Kompozice	<ul style="list-style-type: none"> - zkomponuje figurální námět (jedna i více postav) v zadaném formátu a měřítku - uplatňuje poučení na významných dílech představitelů figurální kresby, pojmenovává kontexty uměleckého vývoje - využívá prohloubeného rejstříku vyjadřovacích možností v kresbě (pracuje v různých materiálech, účelně je kombinuje, snaží se vyjádřit adekvátní dojem, pocit, usiluje o osobitý kreslířský výraz) - získané kreslířské dovednosti zúročí dalších předmětech 	<ul style="list-style-type: none"> - studie lidské postavy podle modelu - důraz na správnou konstrukci figury, správné vystižení pohybu – materiál uhel, postupně rozšiřovat rejstřík materiálů – tužka, pero, pastelky, fix, štětcová kresba, možnost použití barevného akcentu, monochromní malba, plnobarevná malba - průběžně tématická figurální cvičení – důraz na kompozici figury v prostoru - postupně hledání osobitého kresebného výrazu – možnost stylizace, exprese apod. - průběžně návštěva výstav s figurální tematikou (Figurama, Bienále kresby...) 	
4.	Lidská hlava, detaily	<p>Žák uplatňuje a zdokonaluje dovednosti získané v předchozích ročnících</p>	<ul style="list-style-type: none"> - kresba lebky podle modelu a předlohy - kresba hlavy podle sádrového modelu - průběžně studie detailů lidské hlavy podle předlohy i modelu (oko, ucho, nos, rty...) - důraz na správnou konstrukci, proporce - studijní kresba hlavy podle živého modelu - materiál uhel, tužka 1:1 postupné rozšiřování rejstříku materiálů – tužka, pero, pastelky, fix, štětcová kresba, možnost použití barevného akcentu, monochromní malba, plnobarevná malba - studie vlastní hlavy – věčný autoportrét, - emocionálně motivovaný autoportrét - hledání osobitého kresebného výrazu – možnost stylizace, exprese apod.) 	

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

FOTOGRAFIE

počet hodin týdně: **0+2+2+0**, tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět fotografie náleží do vzdělávací oblasti **Návrhová a realizační tvorba**. Učivo je situováno do 2. a 3. ročníku studia.

Cílem předmětu ve školním vzdělávacím programu SSUPŠ Zámeček znamená poskytnout žákům potřebné vědomosti, intelektuální a manuální dovednosti související se vznikem a podstatou fotografického obrazu, technikou používanou při jeho snímání, zákonitostmi skladby a kompozice fotografického zobrazování, následné zpracování fotografických materiálů a jejich uplatňování v praxi.

V teoretické části výuky 2. ročníku se žáci seznámí se základy nauky o světle a záření, jeho zdrojích, vlastnostech a způsobech měření, stručnými základy optiky, aplikované optiky, s konstrukcí a druhy a využití fotografické techniky.

V praktické části si osvojují specifika jednotlivých fotografických žánrů při práci ve fotografickém ateliéru i exteriéru. Prakticky poznávají i zásady bezpečnosti a hygieny práce. I když je výuka pro razantní nástup digitálních technologií a s výhledem na uplatnění žáků v praxi orientovaná především na tuto platformu, jsou žáci seznamováni i s historií a vývojem analogového obrazu a formou fotogramu si vyzkouší i praxi fotografické laboratoře.

Ve 3. ročníku je již výuka orientována na jednotlivá témata užití fotografie. Úkoly vyžadují komplexní přístup řešení problematiky začlenění fotografického obrazu ve specifických propagačních prostředcích a médiích. Je zde kladen důraz na samostatnost (žák si sám ujasní téma, zvolí přístup, vyhodnotí světelné podmínky,

vyhotoví úkol a obhájí své řešení) a zapojení dalších dovedností získaných ve výuce ostatních předmětů tak, aby byla co nejvíce simulována praxe v současném pojetí oboru grafický design.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby si vážil své práce a svých vědomostí a byl schopen ocenit přínos, který mu poskytuje učitel, společnost, ale i kolektiv spolužáků, aby se choval ohleduplně ke svěšené technice a vybavení a aby dokázal obhájit svůj názor i tolerovat názory druhých.

Pojetí výuky

Pojetí výuky je zaměřeno na propojení teoretických poznatků s praktickým nácvikem jednotlivých operací, které žák zúročí v převážně samostatném přístupu k jednotlivým úkolům. Výuka probíhá především v ateliéru, případně ve fotokomoře či plenéru. Uplatňován je individuální přístup k jednotlivým žákům, s důrazem na rozvoj vidění. Průběžně jsou žákům předkládány jednotlivé monografie, publikace i originální fotografie významných tvůrců naší i světové fotografie. Též jsou aktuálně seznamováni s probíhajícími dostupnými výstavami z oboru. Je kladen důraz na současné rychle se vyvíjející znalosti a postupy v oboru, při digitální zpracování fotografií a tiskových výstupů, zálohování.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za výtvarnou kvalitu, originální přístup, technickou kvalitu snímků a vlastní obhajobu práce. Dále za aktivní přístup k úkolům a plnění termínů. Ve 3. ročníku i za schopnost vymyslet a zvolit si motto na dané téma a obrazově je vyjádřit. Důraz je kladen na spojení a naplnění textu a obrazu. Žáci se učí hodnotit své práce navzájem. V hodnocení se využívá zažitá stupnice 1 – 5. Nedílnou formou hodnocení je i prezentace nejlepších prací na školních výstavách, prezentacích, webu.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Předmět fotografie rozvíjí klíčové **kompetence k učení** (být schopen si operativně pořizovat fotografické poznámky, zaznamenávat různá zajímavá řešení a nápady ze svého oboru, být schopen efektivně vyhledávat a používat různé informační zdroje. Učí se obrazem vyjadřovat srozumitelněji, rychleji, efektivněji, úderněji), **kompetence k řešení problémů** (učí se řešit technologické problémy v analogovém fotografickém procesu i řešit časté softwarové a hardwarové problémy v digitálním zpracování obrazu, které ho v oboru mohou potkat), **komunikativní kompetence** (musí umět formulovat své myšlenky, obhajovat svá řešení písemnou i ústní formou, učí se komunikovat obrazem), **personální a sociální kompetence** (poznává své místo v kolektivu, ve společnosti, je veden k toleranci, ale i ke schopnosti obhájit své názory), **kompetence k pracovnímu uplatnění** (fotografická zkušenost, volba vhodného přístupu k jednotlivým žánrům, tématům a zadání a schopnost vyjádřit myšlenku obrazem je předpokladem k úspěšnému uplatnění nejen v oboru grafický design), **občanské kompetence** (žák se učí ekologicky a ekonomicky zacházet s materiálem, svěřeným vybavením a technikou; seznamuje se s historickým vývojem a přínosem fotografie v umění, vědě, mezilidských vztazích), **matematické kompetence** (při zpracování kompozičních a proporčních řešení jednotlivých úloh), **kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi** (práce s počítačem po nástupu digitální fotografie je nedílnou součástí výuky fotografie ve

2. i 3. ročníku, IKT jsou jedním z dominantních technologických prostředků ve výuce i zpracování fotografie).

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Předmět fotografie uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** především schopností vnímat okolní svět a své postavení v něm prostřednictvím fotografického obrazu. V tématu **Člověk a životní prostředí** i **Člověk a svět práce** má fotografie nezastupitelnou úlohu při uvědomování si prostředí, ve kterém žijeme a spoluutváříme, prostřednictvím svého objektivu, ale i fotografických prací mnohých významných i bezejmenných autorů. Téma **Člověk a digitální svět** je neoddělitelnou součástí a základním prostředkem výuky a zpracování fotografie současnosti. Součástí je i získávání dat, informací a obsahu z různých zdrojů v digitálním prostředí; při vyhledávání používají různé strategie; získaná data a informace kriticky hodnotí, posuzují jejich spolehlivost a úplnost.

Mezipředmětové vztahy

Předmět fotografie je úzce spjat s odbornými předměty, **Grafický design, Počítačová grafika, Ilustrace a knižní design, Grafické techniky, Písmo** a tvoří s nimi neoddělitelnou součást a v mnoha případech je základním materiálem pro jejich fungování. Prostřednictvím fotografie se žák dovídá zásadní objem učiva z **Dějiny výtvarné kultury**. Zřejmě je i souvislost s předměty **Technické kreslení, Kresba a malba, Figurální kresba**. V předmětech **Informační a komunikační technologie** a **Audiovizuální tvorba** je opět fotografický obraz v mnoha směrech základním stavebním kamenem jejich realizací. V oblasti optiky a záření se prolíná s učivem **Základy přírodních věd a Technologie** a nemálo významná je spolupráce s **Českým jazykem a literaturou** při komunikaci obrazem či formulování textů jako

součástí fotografické tvorby. Získané vědomostí a dovedností z fotografické oblasti uplatní v mnoha směrech při realizaci **praktické maturitní práce**.

Digitální kompetence

Je kladen důraz na současné rychle se vyvíjející znalosti a postupy v oboru, při digitální zpracování fotografií a tiskových výstupů, zálohování. Je kladen důraz na

etickou stránku rychle se vyvíjející technologie, na znalost a uplatňování právních norem v digitálním prostředí včetně norem týkajících se ochrany citlivých a osobních údajů, duševního vlastnictví a kybernetické bezpečnosti. Žáci kriticky posuzují vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života člověka, společnosti a životní prostředí, zvažují vhodnost a etiku použitých technologií, jsou schopni zvážit rizika zanechávaných digitální stop.

Vzdělávací obsah předmětu

Roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
2.	<p>Vznik a vývoj fotografie</p> <p>fotografické žánry</p> <p>fotografické přístroje a nástroje</p> <p>světlo a jeho zdroje</p> <p>bezpečnost práce</p> <p>zdroje</p> <p>praxe</p> <p>specifika fotografie</p>	<p>Žák souvisle hovoří o vzniku, vývoji a současných trendech fotografického obrazu</p> <p>- orientuje se v jednotlivých fotografických žánrech, jejich specifikách přístupu.</p> <p>- dokáže vyhodnotit světelnou atmosféru, technické možnosti svého fotoaparátu a zvolit optimální přístup k řešení daného úkolu</p> <p>- dokáže upravovat snímky ve vhodných počítačových programech, archivovat, ukládat do vhodných formátů, dle specifika užití snímku, připravit optimální výstup pro tisk na konkrétním zařízení</p> <p>- umí obsluhovat světelné tělesa fotoateliéru, nastavovat optimální hodnoty, měřit a korigovat světelné hodnoty</p> <p>- dbá na bezpečnost práce a chová se ohleduplně ke svěřeným hodnotám</p> <p>- je schopen vidět a cítit vyváženost kompozice, účinnost kontrastů, umět rozeznat harmonii od disharmonie a správně je využít pro výtvarný záměr a nosnou myšlenku.</p> <p>- orientuje se ve fotografických směrech, přístupech významných autorů, dokáže si v literatuře a na internetu dohledat potřebné</p>	<p>- Příčiny a podmínky vzniku fotografie</p> <p>- Co je to fotografie /význam, dělení, žánry</p> <p>- Stručný úvod do vývoje a historie fotografie / Camera obscura, Niepce - Daguerr - Talbot, latentní obraz,</p> <p>- Základní typy fotografických přístrojů, zákl. rozdělení fotograf. materiálů</p> <p>- Konstrukce fotopřístroje / objektivů závěrka, clona, světelnost, citlivost, ohnisková vzdálenost</p> <p>- Teoretické základy nauky o světle a záření, optiky a aplikované optiky,</p> <p>- Hodnocení tech. parametrů pro výběr vhodného přístroje</p> <p>- Exponometrie / měření světla, kvalita světla, korekce naměř. hodnot.</p> <p>- Digitální fotografie vers. analogová</p> <p>- Bezpečnost práce v temné komoře a fotografickém ateliéru</p> <p>Cvičení - fotogram / pod dohledem vyučujícího</p> <p>Cvičení fotogram nahradit digitálním fotogramem - ekvivalentní postup klasické fotografie nahradit digitálním procesem.</p> <p>- Digitální fotografie / základní parametry,</p> <p>- Práce se stativem</p> <p>- Světelné zdroje, teplota světla, vyvážení bílé</p> <p>- Digitalizace / scanování - přenos dat do počítače, rozlišení, DPI</p> <p>- Základy práce v bitmapovém editoru / prohlížeči, archivace snímků</p> <p>- Obecné skladebné principy fotografického snímku</p> <p>- Specifika fotografování - reprodukce plošné předlohy, struktury a textury materiálů,</p> <p>- Specifika fotografování - portrét / aranžovaný, dokumentární, symbolický / osvětlení, zasazení do prostředí, vztah k portrétovanému, ohnisková vzdálenost, možnosti úpravy v počítači</p> <p>- Specifika fotografování - zátiší / aranžované, nalezené</p> <p>- Specifika fotografování - krajina</p>	<p>– získané vědomosti v oblasti zhotovení, výběru a úpravy fotografického obrazu dokáže aplikovat ve všech oblastech grafického designu (Grafický design, Ilustrace a knižní design, Počítačová grafika, Písmo)</p> <p>– úzce komunikuje a v mnoha směrech se stává výchozí materií při výuce (Počítačová grafika, Audiovizuální tvorba)</p> <p>– Časté prolínání s předmětem DKV (prezentace uměleckých děl, slohů, stylů a forem)</p> <p>– uplatnění znalostí optiky a podstaty záření ze Základů přírodních věd.</p> <p>– Při formulování textů a hesel a obhajobách fot. záměrů úzce spolupracuje s předmětem Český jazyk a literatura.</p> <p>– Zřejmá je i možnost spolupráce s Technickým kreslením a Figurální kresbou.</p> <p>– S nástupem digitalizace se fotografie stává neodmyslitelnou součástí</p>

3.	užití v praxi	<p>informace a využít je pro svoji tvorbu</p> <ul style="list-style-type: none"> - získané fotografické dovednosti dokáže zúročit v ilustraci, grafickém designu, navrhování 	<ul style="list-style-type: none"> / klasická, minimalistická, portrét krajiny, subjektivní krajinářská fotografie, inspirace krajinou využívající nekrajinné prvky /využití počítač. programů v krajinářské fotografii - Specifika fotografování - architektura, architekt. detail, celek, sochy, plastiky - Specifika fotografování - reportážní a dokumentární fotografie / technické předpoklady, znalost problematiky jednotlivých témat, vztah k fotografickému subjektu, zásady etiky, - Užitá fotografie - cvičení - návrh apelačního billboardu - spojení fotografie s textem, - Vtip, nadsázka a symbolismus ve fotografii - cvičení - fotografická osobní novoročenka - retušování fotografie - klasické a digitální postupy - inscenovaná fotografie, aranžovaná a symbolická cvičení - rčení, přísloví, pořekadla /vystihnout a rozvinout obrazem zvolené moto - citlivé využívání filtrů ve photoshopu - produktová a módní fotografie - výroba katalogového listu, spojení fotografie a typografie cvičení - časosběrný dokument - celoroční dokumentování jednoho místa cvičení - fotografická publikace, z volné tvorby /rozvinutí příběhu, gradace, rytmus, závěr, obálka, kompletace v In Designu, tisk na malonákladovém digitálním stroji, spolupráce s počítačovou grafikou /práce na fotoknížce se bude prolínat celým rokem, převážně pak v II. pol. 3. ročníku - - Žák si vytvoří vlastní digitální archiv, logicky členěný, použitelný pro tvorbu portfolia, výstavy apod. 	<p>každodenního života a jako taková může prostupovat všemi průřezovými tématy</p> <p>Vztah s IKT, DKV</p>
----	---------------	---	--	---

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design a média** platný od 1. 9. 2025; odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** učební osnova předmětu:

GRAFICKÝ DESIGN

počet hodin týdně: 0 + 2 + 8 + 13 tj. celkem 23 hod. hodin během studia

Charakteristika předmětu

Předmět grafický design tvoří **součást modulů** v následujícím rozsahu týdenní hodinové dotace za studium:

Webdesign	1,5 hod./týden
Animace	1,5 hod./týden
Typografie	1 hod./týden
Marketing a reklama	3 hod./týden

Obecný cíl a organizace předmětu

Grafický design je nepostradatelný předmět na všech typech odborných výtvarných škol se zaměřením na budoucí uplatnění žáka v oboru reklama. Ve školním vzdělávacím programu SSUPŠ Zámeček je součástí přípravy v 2. ročníku a výuky ve 3. a 4. ročníku. Ve vztahu k RVP učivo vychází z vzdělávací oblasti **návrhová a realizační tvorba**.

Výuka grafického designu je specifická svojí návazností na vnímavý přístup k vývoji a trendům oboru, jež je ovlivňován vývojem společnosti, ekonomiky, marketingu a reklamy, techniky a technologie a jehož úlohou je naučit žáka tyto podněty aktivně vnímat a využívat a hlavně uplatňovat v tvorbě. Žáci oboru významně využívají dovedností a znalostí nabytých v ostatních předmětech.

Cílem předmětu Grafický design je **naučit studenta odpovědnosti, spolehlivosti a profesionálním přístupům** ke své práci a k budoucím klientům, ve vlastní profesi **základům DTP**, tvorby, pochopení a respektování **jednotného vizuálního stylu** (JVS) a základy **reklamní práce** a aplikace poznatků a dovedností získaných

v ostatních předmětech. Velmi důležitá je i motivace žáka k aktivnímu **vnímání společenského a profesního okolí**. Právě aktivní sledování vývoje reklamy a grafického designu, spojené s komentářem vyučujícího a diskusí, je velmi důležitou částí výuky dynamického oboru.

Ve studijním programu SSPŠ Zámeček je začátek této disciplíny plánován do výuky 2. ročníku, poté co studenti mají zvládnuté základy z výtvarných a teoretických předmětů 1. ročníku. Limitovaný hodinový rozsah týdenní dotace 2.ročníku odpovídá potřebě **základní průpravy v jednotlivých prvcích JVS**, který předchází komplexnějším úkolům grafického designu, které tvoří odbornou vzdělávací dominantu 3. a 4. ročníku (a jsou také výrazněji hodinově dotovány). Výuka 3. ročníku započíná prací na **základech vizuálního stylu** a jeho praktického užití (logo, logotyp), manuál JVS. Ve 3. ročníku je dále věnován prostor pro **moduly Animace a Web design**. Další etapou je uplatňování daného JVS v různých disciplínách grafického designu, jakými jsou leták, katalog, plakát – kulturní, reklamní, sociální, kalendář, knižní grafika, piktogram, prostorová, reklamní komunikace a strategie. V rámci těchto témat jsou vyučovány kompetence **modulů Typografie a Marketing a reklama**.

Důležitá je i práce na národních a mezinárodních oborových soutěžích. Účast studenta v soutěži je dobrovolná, ale tato aktivita bude součástí hodnocení. Škola bude na svých webových stránkách informovat o probíhajících soutěžích a student si z této nabídky bude sám vybírat. Konzultace prací bude probíhat během výuky, ale vlastní tvorba bude probíhat mimo výuku.

Předmět grafický design může být pro účely konkrétního učebního plánu **členěn na tři samostatně klasifikované předměty: Grafický design I., Grafický design II. a Grafický design III.**, z důvodu odlišného paralelního personálního zajištění, které lépe vyhovuje požadavku individuálního přístupu k žákům a specifickému odbornému zaměření pedagoga.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby si vážil své práce a svých vědomostí a byl schopen ocenit přínos, který mu poskytuje učitel, ale i kolektiv žáků věnující se práci ve zvoleném oboru. Je veden k odpovědnosti za vlastní výsledky, ke schopnosti přijímat kritiku, k toleranci a solidaritě vůči ostatním. Výuka směřuje k tomu, aby žák byl co nejlépe a pokud možno komplexně připraven na své budoucí povolání.

Pojetí výuky

Pojetí výuky je zaměřeno na propojení teoretických a praktických poznatků praktické tvorby grafiky. Uplatňován je individuální přístup k jednotlivým žákům, ale hlavní důraz je směřován k důkladnému vysvětlení látky na teoretické rovině. Průběžně jsou zařazovány návštěvy galerií, muzeí či depozitáře podle aktuální nabídky. Výuka probíhá především v ateliérech. Individuální příprava, která je nedílnou součástí každé zadané práce, může probíhat i mimo ateliér. Učitel zadá žákům společně úkol, vysvětlí jim možnosti a postupy a dále již pracuje s jednotlivými žáky individuálně osobními, konkrétně mířenými konzultacemi. Učitel důsledně kontroluje a jednotlivě konzultuje samostatnou práci žáka v ateliéru, ale i jeho domácí přípravu či domácí úkoly, které učitel zadává.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za kreativní a strategické myšlení, praktická cvičení, ústní zkoušení a praktické zkoušky. Hodnocena je především schopnost praktického uplatnění získaných vědomostí a dovedností. Významnou součástí hodnocení tvoří klauzurní práce (ve 3. a 4. ročníku), které jsou zařazeny vždy na konec příslušného pololetí a jsou hodnoceny komisionálně v bodovací škále 1 – 15. Zadáání klauzurní práce je zpracováno písemně s uvedením kritérií hodnocení. Určitá kritéria hodnocení jsou zadána tak, aby hodnotila kompetence získané absolvováním modulárních vzdělávacích celků. Výsledné kompetence jsou na konci studia prověřeny praktickou maturitní prací.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Předmět **Grafický design** rozvíjí zejména klíčové **kompetence k učení** (žák musí umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace, s porozuměním poslouchat mluvený projev učitele a pořizovat si poznámky, využívat k učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí, sledovat a hodnotit pokrok, přijímat hodnocení od jiných a seznamuje se s možnostmi svého dalšího vzdělávání, zejména v oboru a povolání), dále všechny **kompetence k řešení problémů** (učí se řešit kreativně-strategické problémy, které ho v oboru potkají), **komunikativní kompetence** (musí umět formulovat své myšlenky srozumitelně a správně v písemné i ústní podobě za použití odborné terminologie, musí umět obhajovat své názory a své myšlenky, vtělené do svého díla), **kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám** (poznáváním teoretických principů fungování světa reklamy a marketingových komunikací; odborných technik (k nimž žák získává vztah tím, že dovede správně zvolit ty, co ze svých dovedností může uplatnit v které pracovní oblasti); učí se zvolit vhodnou techniku a technologický postup při realizaci výtvarného záměru; ve třetím a čtvrtém ročníku se žák seznamuje přímo s pracovním prostředím svého oboru), **občanské kompetence**

(žák se učí ekologicky zacházet s materiálem, se kterým pracuje a o kterém se učí, skrze historické techniky zná tradice a hodnoty národní, evropské i světové kultury), rovněž i **matematické kompetence** (při řešení dílčích úkolů v prostorové tvorbě nebo řešení kalkulací zadaných praktických grafických úkolů) a **kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi** (práce s počítačem je nedílnou součástí výuky technologie ve 3. a 4. ročníku, IKT jsou vlastně technologickým prostředkem pro práci v oboru grafický design).

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Předmět **Grafický design** uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** především v cílevědomém úsilí o dobré znalosti a dovednosti žáků, aby je dále mohli využívat a uplatňovat v praxi. Důraz bude kladen zejména na komunikaci a vyjednávání, jednotlivce a společenské skupiny (při práci na reklamních strategiích žák získává schopnost pochopit vzájemnou souvislost mezi výrobcem a spotřebitelem), masová média v reklamním světě, potřebné právní minimum (reklama a právo), autorské právo. Téma **Člověk a životní prostředí** se uplatňuje zejména tím, že žák se učí o složení materiálu a způsobu jeho likvidace. K tématu **Člověk a svět práce** přispívá hlavně tím, že seznamuje žáky s pracovními prostředky oboru, který by se měl v budoucnu stát jejich povoláním. Téma **Informační a komunikační technologie** je neoddělitelnou součástí technologie

grafického designu vůbec. Průřezové téma **Člověk a digitální svět** s předmětem souvisí velice úzce a je naplňováno zejména využíváním digitálních technologií při realizaci praktických úkolů, sdílením znalostí v oblasti technologií mezi studenty, prací s ukládáním a sdílením dat prostřednictvím cloudu nebo poučeným užíváním nástrojů generativní umělé inteligence.

V předmětu **Grafický design** se žák učí používat vlastní výtvarnou tvorbu k podpoře: prodeje výrobku, kulturní události, instituce či sociálního apelu. Je tedy úzce spjat s předměty **Písmo, Fotografie, Kresba a malba, Figurální kresba, Technologie, Počítačová grafika, Ilustrace v užité grafice, Grafické techniky, Technické kreslení, Prostorové vytváření, Informační a komunikační technologie a Audiovizuální tvorba**. Mnoho historických informací žák využije v kontextu **Dějiny výtvarné kultury**. Zřejmá je i souvislost s předměty **Ekonomie, Český jazyk, Anglický jazyk, Občanská nauka, Marketing a podnikání**. Celou škálu získaných vědomostí a dovedností uplatní při realizaci **praktické maturitní práce**.

Digitální kompetence

Digitální kompetence jsou vlastním obsahem předmětu.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
2.	Značka Symbol	žák: - formuluje historické souvislosti historických etap vývoje značky /symbolu - souvisle promluví o historii obchodní značky	Tvar, barva, znak, symbol -příklady využití znaku / symbolu -příklady souvislosti barvy a tvaru -seznámení s významnými značkami a jejich vývojem -osobnost značky -zvuk, čich, chuť, hmat	Součást modulu Marketing a reklama

<p>Sociální a kulturní plakát</p> <p>Reklamní kampaň</p>	<ul style="list-style-type: none"> - navrhne design obalu produktu - navrhne propagační tiskovinu - připraví prezentaci své práce - obhájí kreativní řešení - aktivně používá pojmy týkající se reklamní terminologie - chápe specifika sociálního a kulturního plakátu - vytvoří sociální a kulturní plakát na zadané téma - zná základní komunikační prostředky vedení kampaně - navrhne kampaň pro zadanou organizaci/produkt 	<p>Sociální a kulturní plakát</p> <ul style="list-style-type: none"> - seznámení s charakteristickými vlastnostmi sociálního a kulturního plakátu - ukázky současné plakátové tvorby - praktická cvičení <p>Reklamní kampaň</p> <ul style="list-style-type: none"> - kompletní reklamní kampaň daného produktu - použití základních komunikačních prostředků 		

4.	<p>Grafické rozhraní interaktivní aplikace</p>	<p>žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - chápe zásady správného designu interaktivní aplikace a aktivně je použije v praktických cvičeních - orientuje se v základních funkcích programu Adobe XD - vytvoří grafický návrh rozhraní aplikace - vytvoří prototyp interaktivního rozhraní 	<p>Grafické rozhraní interaktivní aplikace</p> <ul style="list-style-type: none"> - seznámení se základními principy designu uživatelského rozhraní aplikace - základy práce v programu Adobe XD - tvorba prototypu aplikace 	<p>Součást modulu Webdesign</p>
	<p>Pokročilá sazba</p>	<ul style="list-style-type: none"> - je schopen s použitím znalostí nabytých v předmětu Písmo a Počítačová grafika správně vytvořit hladkou sazbu komplexního hierarchicky členěného textu - dokáže technicky správně připravit sazbu rozsáhlejšího textu (zřetězení textu, vícesloupcová sazba atd.) - chápe charakteristické prvky sazby periodik a dokáže je aplikovat ve vlastní práci - vytvoří autorskou tiskovinu včetně sazby a makety 	<p>Pokročilá sazba</p> <ul style="list-style-type: none"> - hierarchické členění textu - vícesloupcová sazba - sazba periodik - autorská sazba 	<p>Součást modulu Typografie</p>
	<p>Prezentace...</p>		<p>Prezentace...</p>	<p>Součást modulu Marketing a reklama</p>
	<p>Významné osobnosti a trendy v současném grafickém designu</p>	<ul style="list-style-type: none"> - orientuje se v současných trendech v grafickém designu - zná nejvýznamnější současné osobnosti ve svém oboru 	<p>Významné osobnosti a trendy v současném grafickém designu</p>	

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design - obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

DĚJINY VIZUÁLNÍ KULTURY

počet hodin týdně: **1+0+0+0**, tj. celkem 1 hodina během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Dějiny vizuální kultury (DVK) jsou předmětem, který se zabývá počátky a vývojem grafického designu od 19. století po současnost. Žáci se seznamují s klíčovými proudy a směry (od hnutí Arts and Craft, přes Bauhaus, modernu, propagandu, československý filmový plakát až po současný grafický design, digitální média a vizuální komunikaci na sociálních sítích).

Znalost dějin vizuální kultury přispívá k hlubšímu pochopení mezioborových vztahů, k sebereflexi vlastní tvorby i k porozumění tomu, jak vizuální komunikace formuje názory, postoje a životní styl společnosti. Nedílnou součástí výuky je také reflexe vlivu digitálních technologií a sociálních médií na vizuální komunikaci a společnost.

Ve školním vzdělávacím programu SSUPŠ Zámeček je DVK zařazen do 2. ročníku.

Cílem předmětu je:

- rozvíjet u žáků schopnost analyzovat a interpretovat vizuální projevy v historickém i současném kontextu,
- podpořit kritické a bezpečné využívání digitálních technologií,
- vést žáky k tvořivému přístupu při práci s vizuální kulturou a designem,

- ukázat vliv vizuální komunikace na společnost, kulturu, zdraví a životní prostředí,
- rozvíjet digitální kompetence žáků (vyhledávání, zpracování, prezentace a ochrana dat, etické jednání online, podpora inkluze prostřednictvím technologií).

Rozložení učiva

Výuka probíhá chronologicky, přičemž zahrnuje tyto tematické celky:

- **Arts and Craft, Secese, Moderna, počátky korporátního stylu** – vliv industriální revoluce, návrat k řemeslu, rozvoj plakátu a reklamy.
- **De Stijl, Ruský konstruktivismus, Bauhaus, Nová typografie** – propojení výtvarných směrů s architekturou, veřejným prostorem a technologií.
- **Ideologie a propaganda v první polovině 20. století** – funkce plakátu, psychologie barvy a symbolu.
- **Devětsil, Sutnar a česká avantgarda** – vývoj vizuální komunikace v českém prostředí.
- **Situace po 2. světové válce, švýcarská škola, korporátní styl** – principy typografie, vizuální styl firem.
- **60. léta v USA a Evropě** – pop art, psychedelie, hudební a filmový plakát.

- **Polský a japonský plakát, Grapus** – kultura jako politický nástroj, vizuální komunikace v různých sociálních kontextech.
- **Československý filmový plakát** – koláže, typofoto, vliv EXPO 58.
- **Postmoderna, nástup digitálních technologií** – první grafické programy, pixelizace, nové přístupy k designu.
- **Současný grafický design** – AI, UI, VR, vizuální identita značek, sociální sítě, etika a autorská práva.

Pojetí výuky

Výuka kombinuje:

- **vizuální ukázky** (fyzické materiály – knihy, časopisy, reprodukce),
- **digitální technologie** (projekce, databáze, online galerie, sociální sítě, vlastní digitální tvorba),
- **diskusi a samostatné bádání,**
- **seminární práce a prezentace** s využitím digitálních nástrojů,
- **exkurze a výstavy,** kde žáci reflektují vizuální kulturu ve veřejném prostoru.

Důraz je kladen na kritické hodnocení vizuální komunikace, bezpečně a tvořivě používání digitálních nástrojů, respektování etických a právních pravidel, péči o digitální identitu a rozvoj inkluzivních přístupů prostřednictvím technologií.

Hodnocení výsledků žáků

Žáci jsou hodnoceni podle:

- orientace v problematice,

- schopnosti reflektovat historické a společenské souvislosti,
- samostatných písemných prací a digitálních prezentací,
- aktivní účasti na diskusi a exkurzích,
- respektování etických pravidel při práci s digitálním obsahem.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Kompetence k učení

• Kompetence k učení

- Žáci pracují s odbornými i digitálními zdroji, hodnotí jejich spolehlivost,
- reflektují vlastní tvorbu a učí se porovnávat ji s historickým i současným kontextem,
- pečují o svou digitální identitu a chrání osobní data.

Kompetence k řešení problémů

- využívají digitální technologie tvořivě, bezpečně a kriticky,
- hledají propojení mezi vizuální kulturou, technologií a aktuálními společenskými jevy.

Komunikativní kompetence

- diskutují o vizuálních dílech, prezentují vlastní názory,
- využívají digitální technologie pro komunikaci, spolupráci a sdílení obsahu,
- podporují spolužáky, včetně žáků se speciálními vzdělávacími potřebami.

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Občan v demokratické společnosti – pochopení vlivu umění a designu na politické a společenské dění, respekt k demokratickým hodnotám.

- **Člověk a životní prostředí** – reflexe vlivu technologií a vizuální kultury na přírodu, zdraví a udržitelnost.
- **Člověk a svět práce** – rozvoj profesních kompetencí v oblasti designu a práce s technologiemi.
- **Člověk a digitální svět** – vyhledávání, zpracování a prezentace informací, etika a autorská práva, kyberbezpečnost.

Mezipředmětové vztahy

Dějiny vizuální kultury jsou úzce propojeny s předměty:

- Grafický design, Počítačová grafika, Fotografie, Ilustrace a knižní design, Písmo, Prostorové vytváření,
- Český jazyk a literatura (textové analýzy, historické souvislosti),
- Občanská nauka (geopolitické a sociální kontexty).

Digitální kompetence

Důraz je kladen na kritické hodnocení vizuální komunikace, bezpečné a tvořivé používání digitálních nástrojů, respektování etických a právních pravidel, péči o digitální identitu a rozvoj inkluzivních přístupů prostřednictvím technologií. Rozvíjení

digitální kompetence žáků (vyhledávání, zpracování, prezentace a ochrana dat, etické jednání online, podpora inkluze prostřednictvím technologií).

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
2.	Úvod do problematiky	žák popíše souvislosti vzniku vizuální kultury v období 2. poloviny 19. století, charakterizuje prerafaelity, vysvětlí podstatu propagace v současnosti, dokáže vyhledat a prezentovat digitální ukázky současné propagace, posoudí jejich vliv na společnost	úvod do vizuální komunikace, industriální revoluce, vznik vizuální komunikace, vliv Prerafaelitů	Občanská nauka DVK, Občanská nauka, ICT (digitální zdroje, prezentace)
	Arts and Craft, Secese	identifikuje znaky secesního stylu, uvede hlavní představitele, vysvětlí důvody návratu k řemeslu, analyzuje ukázky plakátů v digitálních archivech	<ul style="list-style-type: none"> - podoby grafiky na sklonku 19. a začátku 20. století. - důvody návratu k řemeslu, litografie - William Morris, John Ruskin - vizuální kultura v secesi (Anglie Evropa) - Henry Lautrec, Jules Cherét, Alfons Mucha - vznik reklamy a propagace 	DVK, Grafický design, ICT (digitální sbírky)
	Moderna, počátek korporátního stylu	diskutuje o moderně, využívá inspirace pro vlastní tvorbu, uvede příklady korporátního stylu, vyhledá příklady současné firemní identity online	<ul style="list-style-type: none"> - pojem moderna, reklama a propagace - proměna vizuálního stylu - komerční využití - počátky korporátního stylu - účel a funkčnost - propojení s architekturou - orientační systém londýnského metra - pojem design - Hans Erdt, Peter Bahrens – AEG, Edward Johnson, Thomaso Marrineti 	DVK, Grafický design, ICT
	De Stijl, ruský konstruktivismus, Bauhaus, Nová typografie.	rozpozná vlivy jednotlivých směrů, vysvětlí přesah do veřejného prostoru, využívá digitální prezentaci k porovnání děl	<ul style="list-style-type: none"> - vlivy uměleckých směrů (impresionismus, expresionismus, kubismus, symbolismus, futurismus, dada, surrealismus) - vývoj Francie, Německo, Anglie, Itálie, Rusko - zapojení technologie fotoparátu - typofoto - design a přesah do veřejného prostoru - kompozice, typografie - propojení s architekturou a komerční scénou - časopis De Sijl a Bauhaus 	DVK, Grafický design, Fotografie, ICT

			<ul style="list-style-type: none"> - Tho Van Doesburg, Vilmos Huszár, El Lisickij, Alexander Rodchenko, Moholy Nagy, Jan Tschichold, Piet Mondrian 	
	Moderna v Česko-slovensku	představí vybrané dílo české avantgardy, analyzuje vizuální komunikaci ve vztahu k současné společnosti, vyhledá inspiraci v digitálních archivech	<ul style="list-style-type: none"> - meziválečné období české avantgardy – situace - projevy světové grafiky v Československu - reklamní plakát - specifikace a přínosy pro graf. design - umělecká skupina Devět Sil - Ladislav Sutnar, Karel Taige, Toyen, Jindřich Štýrský, Zdenek Rykr 	DVK, Občanská nauka, ICT
	Ideologie a propaganda v první polovině 20. století	vysvětlí funkci plakátu, psychologii symbolů, porovná ukázky zahraniční propagandy, uvede příklady současné digitální propagandy	<ul style="list-style-type: none"> - pojem ideologie a propaganda - 1. a 2. světová válka – - změna účelu propagace - působení plakátu - psychologie působení barvy a kompozice - symboly a jejich význam - rozdíly v plakátové tvorbě - USA, Rusko, Anglie, Německo - Lucian Bernhard, Julius Gipkens, Hans Erdt, Julius Klinger, James Montgomery, Alfred Leete, Ludwig Hohlwein, Gustav Klutssis 	DVK, Občanská nauka, ICT (mediální gramotnost)
	Situace po 2. světové válce ve světě, Mezinárodní typografická škola, Korporátní styl	popíše dopady války na design, vyjmenuje principy švýcarské školy, charakterizuje firemní identity, porovná je se současnými digitálními brandy	<ul style="list-style-type: none"> - obecný přehled dopadů války na vývoj plakátu - švýcarská škola a vývoj v USA - typografie jako základ komunikace – písmo Helvetica - ucelení pravidel jednotného vizuálního stylu - kompozice a barevnost - princip typografické mřížky - vliv migrace umělců do USA - vizuální styl firem IBM, Westinghouse, Shell, Coca Cola, ABC, CBS, Olivetti, - Théo Ballmer, Max Bill, Max Huber, Muller Brockmann, Paul Randt, William Golden, Raymond Loewy, Roberto Pieraccini, Herbert Bayer 	DVK, Písmo, Grafický design, ICT

<p>60. léta v USA a v Evropě</p>	<p>vysvětlí vliv pop artu a psychedelie, analyzuje hudební plakát, využívá digitální nástroje pro tvorbu a prezentaci</p>	<ul style="list-style-type: none"> - rozdílná situace v USA a v Evropě - pop art a vizuální kultura - Push Pin Studio, uplatnění volného umění v propagaci - op art a psychedelie - kompozice a barevnost - propojení různých uměleckých směrů - hudební a filmový plakát - písmo jako objekt - Paul Randt, Tomas Every, Armando Testa, Seymour Chwast, Wes Wilson, Victor Moscoso, Max Peter, Aleš Lamr 	<p>DVK, Písmo, Grafický design, ICT Písmo Fotografie Grafický design</p>
<p>Polský a japonský plakát, Grapus.</p>	<p>charakterizuje znaky polského a japonského plakátu, uvede významné osobnosti, prezentuje analýzu vybraného plakátu formou digitální prezentace</p>	<ul style="list-style-type: none"> - politická a sociální situace v Polsku - vizuální komunikace jako vyjádření názoru - zjednodušení grafických forem - expresivní způsob užívání písma - vliv japonského umění na západní společnost - rozdílný styl vizuálního vyjádření - přístup ke grafickému designu - kompozice, barevnost - vztah ke historii - Grapus – sociální kontexty, politická návaznost - emoce v plakátové tvorbě, reakce na situaci - Tadeus Trepowski, Henryk Tomaszewski, Jan Lenica, Waldemar Świerzy, Júsaku Kamekura, Kazumasa Nagai, Ikko Tanaka, Takenobu Igarashi, Shigeo Fukuda, Alexander Kosolapov 	<p>DVK, Občanská nauka, Grafický design, ICT</p>
<p>Česko-slovenský filmový plakát po 2. světové válce</p>	<p>vysvětlí styl Brusel, typofoto, charakterizuje československý filmový plakát, využívá digitální databáze pro studium autorů</p>	<ul style="list-style-type: none"> - dopad „EXPO 58“ na grafický design - postupné upadání soc. Realismu - styl Brusel - typofoto - koláže, ilustrovaná kresba - vliv švýcarské školy, Varhola a Mondriana 	<p>DVK, Občanská nauka, Grafický design, ICT</p>

			- Adolf Born, Jaroslav Milde, Karel Váca, Jiří Kolář, Milan Grygar, Karel Teissig, Zdeněk Ziegler, Josef Vyletal, Zdeněk Kaplan	
	Postmoderna. Nástup digitálních technologií,	popíše vliv digitální éry na design, vysvětlí pixelizaci, využívá základní digitální nástroje pro vlastní tvorbu	<ul style="list-style-type: none"> - úvod do postmoderny - volný přístup k vizuální kultuře - grafické publikace - GRAPHIS - nová vlna typografie - vliv švýcarské školy - první grafické programy - nástup digitální éry - pixelizace - možnosti digitální technologie - Rosmarie Tissi, Sigi Odermatt, Steff Geissbuhler, Wolfgang Weingart, Dan Friedman, April Greiman, Paula Scher, Zuzana Lucko, Edward Fella 	DVK, ICT, Grafický design

Současný design a jeho aspekty.

diskutuje o současném designu, vysvětlí vliv sociálních sítí a AI, prezentuje vlastní názor formou digitální prezentace, respektuje autorská práva

- současný design a jeho vývoj
- současná vizuální kultura ve veřejném a virtuálním prostoru
- pojem „kýč“
- graf.design a sociální sítě
- internetová gramotnost
- významná grafická studia současnosti
- autorská práva
- David Carson, Rey Guy, Neville Brody, Stephan Sagmeister, Gail Anderson, Veronica Fuerte, Rodrigo Corral, Tea Uglow, Zipeng Zhu, Lauren Hom, Jessica Walsh, Peter Saville, Studio Najbrt, Oficina

DVK, ICT,
Občanská nauka

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design - obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

MOTION DESIGN

počet hodin týdně: **0+0+5+0**, tj. celkem **5 hodin během studia**

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět Motion Design je v oboru grafický design důležitou extenzí. Ve školním vzdělávacím programu SSUPŠ Zámeček je součástí výuky třetího ročníku. Ve vztahu k RVP učivo vychází ze vzdělávací oblasti **Technologická a technická příprava**.

Náplní tohoto předmětu je naučit žáky pracovat v příslušných softwarech pro tvorbu pohyblivých i statických grafických prvků a typografie. Výsledné projekty budou použitelné jak pro klasický tiskový výstup, tak pro prezentaci na webových stránkách a sociálních sítích. Motion design rozšiřuje možnosti vizuální komunikace díky rozpohybování použitých struktur a posouvá tak hranice grafické prezentace.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Práce v předmětu Motion Design nabídne žákovi nejen novou sadu znalostí a komunikativních a prezentačních dovedností, ale přispívá i k rozvoji jeho myšlení a schopnosti nacházet řešení problémů, učit se novým postupům a orientaci v technologiích.

Pojetí výuky

Výuka má převážně praktický charakter a probíhá téměř výhradně v počítačové učebně. Po vysvětlení a předvedení pracovních postupů si žáci daný postup samostatně vyzkoušejí přímo v prostředí vhodného programu. Větší celky výuky jsou uzavřeny komplexním úkolem,

který žáci zpracují samostatně nebo pod vedením učitele. V menší části je používán frontální výklad a společné opakování, zejména z oboru technologie a kolektivní práce.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen především za zpracování dílčích a komplexních úkolů, důležitá je kvalita provedení úkolu, inovativní přístup a správnost technologického postupu.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Předmět rozvíjí zejména klíčové **kompetence k učení** (žák musí umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace, s porozuměním poslouchat mluvený projev učitele a pořizovat si poznámky, využívat k učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí, sledovat a hodnotit pokrok, přijímat hodnocení od jiných a seznamuje se s možnostmi svého dalšího vzdělávání, zejména v oboru a povolání), dále všechny **kompetence k řešení problémů** (učí se řešit technologické problémy, které ho v oboru mohou potkat), **komunikativní kompetence** (musí umět formulovat své myšlenky srozumitelně a správně v písemné i ústní podobě za použití odborné terminologie), **kompetence k pracovnímu uplatnění** (poznáváním technologických postupů a odborných technik, díky nimž žák získává představu o tom, které ze svých dovedností může uplatnit v různých pracovních oblastech; učí se zvolit vhodnou techniku a technologický postup při realizaci výtvarného záměru), **občanské kompetence** (žák se učí ekologicky zacházet s materiálem, se kterým pracuje a o kterém se učí, skrze historické techniky zná tradice a hodnoty národní, evropské i světové kultury), rovněž i **matematické kompetence** (při řešení dílčích technologických úkolů) a **kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi**.

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Předmět Motion design uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** především v cílevědomém úsilí o dobré znalosti a dovednosti žáků, aby je dále mohli využívat a uplatňovat v praxi. K tématu **Člověk a svět práce** přispívá tím, že uvádí žáky do pracovního prostředí oboru, který si zvolili jako budoucí povolání. [Ovládání tématu Člověk a digitální svět](#) je vlastním obsahem předmětu. Žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

Předmět Motion design je vhodnou extenzí pro **Grafický design, Audiovizuální tvorbu a Fotografii**, přímo zahrnuje **modul Animace**, prakticky se zde uplatňují poznatky z **Technologie, Písma, IKT a modulu Typografie**.

Digitální kompetence

Žáci v rámci předmětu Motion design pracují se současnými moderními technologiemi a to jak s různými digitálními nástroji, typy AI pro generování animace / obrazu, tak také s vlastním obrazovým video obsahem, který digitálně upravují v daném softwaru. Zároveň jsou zapojeni do řešení případných problémů, spolupráce mezi sebou a kritickému myšlení nad získanými informacemi.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
3.	Úvod do vizuálního programování	žák: <ul style="list-style-type: none">vysvětlí techniku vizuálního programovánívyjmenuje a vysvětlí způsoby použití rodin jednotlivých operátorůje schopen nalézt chybu v síti a navrhnout řešení problémuzvolí správný způsob postavení sítě pro daný úkolvytvoří síť využívající TOPs rodinu operátorů pro 2D obrazové operacevytvoří síť využívající SOPs rodinu operátorů pro body v 3D prostoru, polygony a další 3D "tělesa"vytvoří síť využívající MATs rodinu operátorů pro materiály a stíny	Úvod do programu TouchDesigner <ul style="list-style-type: none">O aplikaci / Stahování a aktualizaceRozhraní Touch Designeru a tvorba sítíRodiny operátorů a jejich rozděleníJednotliví operátoři a jejich funkceUkládání a složkyZískání nápovědy a debuggingRodina operátorů TOPs Část 1Rodina operátorů TOPs Část 2Rodina operátorů CHOPs Část 1Rodina operátorů CHOPs Část 2Rodina operátorů SOPsRodina operátorů MATsRodina operátorů MATsRodina operátorů DATsRodina operátorů COMPsPaleta a její použití	Písmo Animace Grafický design Audiovizuální tvorba

**Pokročilé
techniky
motion
designu**

- vytvoří síť využívající CHOPs rodinu operátorů pro pohyb, zvuk, animace a řídicí signály
- vytvoří síť využívající DATs rodinu operátorů pro Text ASCII jako prostý text, skripty, XML nebo uspořádaný v tabulkách buněk
- umí vyexportovat videosekvenci
- Žák ovládá základy postprodukce videa a jeho export do příslušného formátu

- Práce s audio signálem a interaktivita
- Technika Instancing
- Zahájení projektu a pracovní postupy
- Dodatečné informace
- Inspirační zdroje a příklady použití TouchDesigneru

Generativní typografie

- Modulace pomocí šumu 01 - Technika - šum, rampa, rozostření
- Modulace pomocí šumu 02 - Technika - šum, časový posun
- Audio reaktivní typografie - Technika - zvukové spektrum, smyčka zpětné vazby, renderovací síť
- 3D typografie 01 - Technika - instancing
- 3D typografie 02 - Technika - texturování

Obrazová / Video Manipulace

- Technika - smyčka zpětné vazby
- Vícevrstvé prolnutí obrazu - Technika - Instancing
- Třídění pixelů - Technika - smyčka zpětné vazby, posunutí
- Vertikální prolínání - Technika - šum, UV mapování, posun obrazu
- Akvarelová malba - Technika - šum, smyčka zpětné vazby, rozostření

Generativní vizualizace

- Tekutý šum - Technika - šum, smyčka zpětné vazby, posun obrazu
- Buněčná struktura - Technika - šum, smyčka zpětné vazby, posun obrazu
- Simulace barevného mixu - Technika - šum, smyčka zpětné vazby, posun obrazu
- Generativní struktury - Technika - šum, dvojitá smyčka zpětné vazby, posun obrazu
- Reakce a difúze - Technika - metoda TOPs a GLSL

Animační techniky

- Animace 01 - Technika - TOPs, CHOPs
- Animace 02 - Technika - TOPs, CHOPs, SOPs
- Animace 03 - Technika - Instancing - TOPs, CHOPs, SOPs
- Animace 04 - Technika - Instancing - TOPs, CHOPs, SOPs
- Animace 05 - Technika - Instancing - TOPs, CHOPs, SOPs

Audiovizualizace

Video a jeho úprava

- Vodopád - Technika - zvukové spektrum, smyčka zpětné vazby, posun obrazu
- Audio reaktivní kapalina - Technika - zvukové spektrum, smyčka zpětné vazby, posun obrazu
- Oblak částic - Technika - zvukové spektrum, částicový GPU, posun obrazu
- Zvukové kolo - Technika - zvukové spektrum, smyčka zpětné vazby, renderovací síť
- Ovládání videa pomocí audio signálu - Technika - zvukové spektrum, detekce rytmu, stopa, rychlost

Úvod do postprodukce videa

- Seznámení s pracovním prostředím aplikace
- Základní formáty videí
- Import materiálů
- Seznámení s funkcemi stop
- Střih video a zvukové stopy
- Export finálního videa

POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

počet hodin týdně: 3+2+2+0, tj. celkem 7 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Počítačová grafika je v oboru grafický design zcela nepostradatelná. Ve školním vzdělávacím programu SSUPŠ Zámeček je součástí výuky prvního až třetího ročníku. Ve vztahu k RVP učivo vychází z vzdělávací oblasti Technologická a technická příprava. Jeho cílem je, aby žáci zvládli po technické stránce ovládání potřebného softwaru včetně volby tiskových výstupů a základního zpracování internetových stránek, byli schopni posoudit vhodnost hardwarových prostředků pro svou práci, znali pravidla bezpečnosti práce s hardwarem a osvojili si zásady bezpečného a etického využívání digitálních technologií. Významnou součástí je také rozvoj digitálních kompetencí – žáci se učí tvořivě a kriticky využívat digitální nástroje, chránit vlastní digitální identitu, pracovat s daty, respektovat autorské právo, dbát na kyberbezpečnost a přistupovat k digitálním zdrojům s ohledem na jejich spolehlivost a relevanci. Úzce se dotýká tematiky technologie, písma, grafického designu a základů fotografie.

Předmět v sobě zahrnuje učivo tří modulů: modul Web design v 1. pololetí 3. ročníku, modul Animace ve 2. pololetí 3. ročníku a modul Typografie po dobu cca 2,5 měsíce ve 2. ročníku.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Práce v předmětu počítačová grafika je pro žáka příležitostí nejen k osvojení potřebných znalostí, ale i k rozvoji jeho myšlení, schopnosti nacházet řešení problémů, schopnosti učit se novým postupům a technologiím, stejně jako komunikativních dovedností. Nedílnou součástí je i výchova k odpovědnému využívání digitálních médií – žáci se učí chápat digitální prostředí jako prostor pro spolupráci, sdílení a tvůrčí činnost, zároveň však i jako prostředí, v němž je třeba dbát na etické chování, respekt k druhým a ochranu osobních údajů.

Pojetí výuky

Výuka má převážně praktický charakter a probíhá téměř výhradně v počítačové učebně. Po vysvětlení a předvedení pracovních postupů si žáci daný postup samostatně vyzkoušejí

přímo v prostředí vhodného programu. Větší celky výuky jsou uzavřeny komplexním úkolem, který žáci zpracují samostatně nebo pod vedením učitele. V menší části je používán frontální výklad a společné opakování, zejména z oboru technologie, a kolektivní práce. Během výuky se žáci učí nejen zvládat technické postupy, ale i samostatně vyhledávat digitální zdroje, hodnotit jejich důvěryhodnost a efektivně je využívat pro svou tvorbu. Součástí je i reflexe autorských práv, ochrany dat a správného nakládání s digitálními výstupy v rámci školních i profesních projektů.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen především za zpracování dílčích i komplexních úkolů, důležitá je správnost technologického postupu. Součástí hodnocení je také schopnost žáků dodržovat zásady digitální bezpečnosti a etiky, umět vhodně spravovat soubory a data, zvolit adekvátní formát pro výstup a prezentaci výsledků v digitálním prostředí. Hodnocena je rovněž jejich schopnost spolupracovat v online prostředí a efektivně komunikovat prostřednictvím digitálních nástrojů.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Předmět rozvíjí zejména klíčové kompetence k učení – žák musí umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace, s porozuměním poslouchat mluvený projev učitele a pořizovat si poznámky, využívat k učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí, sledovat a hodnotit pokrok, přijímat hodnocení od jiných a seznamovat se s možnostmi svého dalšího vzdělávání, zejména v oboru a povolání. Dále jsou rozvíjeny všechny kompetence k řešení problémů, protože žáci se učí řešit technologické i kreativní problémy, které je mohou v oboru potkat. Komunikativní kompetence jsou posilovány nejen v písemné a ústní podobě, ale i prostřednictvím digitálních médií a prezentačních nástrojů. Kompetence k pracovnímu uplatnění se rozvíjejí poznáváním technologických postupů a odborných technik, přičemž žáci zároveň získávají povědomí o digitálních trendech a požadavcích současné praxe. Občanské kompetence se rozšiřují o odpovědné chování v digitálním prostředí a respekt k etickým a právním normám. Součástí jsou také matematické kompetence při řešení technologických úkolů a kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi v různých formátech a médiích.

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Předmět počítačová grafika uplatňuje průřezové téma Občan v demokratické společnosti především v cílevědomém úsilí o dobré znalosti a dovednosti žáků, aby je dále mohli využívat a uplatňovat v praxi. K tématu Člověk a svět práce přispívá tím, že uvádí žáky do pracovního prostředí oboru, který si zvolili jako budoucí povolání, a to včetně jeho digitálních aspektů, jako je práce s online portfoliem, komunikace se zadavateli v digitálním prostředí nebo prezentace projektů na internetu. Ovládání informačních a komunikačních technologií je vlastním obsahem předmětu a rozvíjí digitální kompetence jako přirozenou součást odborného vzdělávání. Průřezové téma Člověk a digitální svět je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Při práci s digitálními technologiemi student dbá na bezpečnostní a etickou složku.

Mezipředmětové vztahy

Předmět počítačová grafika je nutným základem pro Grafický design, Audiovizuální tvorbu a Fotografii, přímo zahrnuje modul Animace, prakticky se zde uplatňují poznatky z Technologie, Písma, IKT a modulu Typografie. Díky svému propojení podporuje i digitální kompetence, neboť navazuje na znalosti získané v informatice a dalších technických předmětech a umožňuje jejich praktickou aplikaci v tvorbě.

Digitální kompetence

Student pracuje bezpečně v digitálním prostředí, dodržuje zásady ochrany dat, autorských práv a kyberbezpečnosti, využívá digitální zdroje a nástroje k vyhledávání inspirace a k efektivní spolupráci na grafických projektech. Digitální kompetence jsou vlastním obsahem předmětu

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	vektorová a rastrová grafika	žák: <ul style="list-style-type: none">• vyjmenuje programové vybavení využitelné v oboru a jeho možnosti;• zvolí odpovídající programové vybavení pro realizaci zadaného úkolu;• používá základní funkce příslušného programového vybavení při řešení konkrétních úkolů;• provede finální zpracování souborů a archivaci;• využívá síť pro přenos dat• používá správně vlastnosti objektů vzhledem úloze i výstupnímu médiu• používá správně barevné prostory• samostatně rozliší vhodnost použití rastrového obrazu s ohledem na určení grafiky• samostatně vytvoří různá zadání grafiky s	<ul style="list-style-type: none">• úvod do práce s VT• úvod do počítačové grafiky – vektory, rastry vektorová grafika <ul style="list-style-type: none">• seznámení s pracovním prostředím aplikace• nástroje: kreslení objektů – křivek, jejich označování a režimy zobrazení , výplně – problematika barev, transformace a tvarování křivek,• práce s textem v souvislostech PG – základní terminologie, typy fontů• práce s řetězcovým textem• odstavcový text – import textu, zalamování textu• práce s vektorovými efekty –• uspořádání objektů• vrstvy• problematika tisku a WWW• export a import souborů• publikace v PDF• archivace• přenosy dat rastrová grafika	technologie typografie, písmo

		<ul style="list-style-type: none"> ohledem na výstup pracuje bezpečně v digitálním prostředí, dodržuje zásady ochrany dat, autorských práv a kyberbezpečnosti, využívá digitální zdroje a nástroje k vyhledávání inspirace a k efektivní spolupráci na grafických projektech. 	<ul style="list-style-type: none"> základní pojmy – obrazový a tiskový bod, rozlišení, barevný prostor a hloubka barev, barevné režimy, kanály seznámení s různými rastrovými editory, např. Corel PhotoPaint, Adobe Photoshop velikost obrazu, vztah obrazového a tiskového bodu ve vztahu k výstupu, DPI, LPI globální úpravy obrazu použití objektových a kreslicích nástrojů, textového nástroje v rastrovém editoru použití dalších nástrojů pro úpravu obrazu – místní změny jasu, kontrastu a barvy, retušovací nástroje použití přídavných filtrů nebo efektů místní změny obrazu – práce s výběry (maskami) a s osnovami (cesty) vytváření vrstev (objekty), práce s nimi další možnosti bitmapových editorů – automatizace práce, akce atp. bitmapové formáty pro tisk a internet – rozlišení, volba komprese atp. základy digitální bezpečnosti a ochrany dat při práci s grafickými soubory a při online sdílení, využití cloudových služeb a verzovacích systémů pro přenos a archivaci dat. 	<p>IKT</p> <p>IKT</p> <p>fotografie technologie</p> <p>technologie</p> <p>bezpečně a etické užívání digitálních technologií</p> <p>práce s informacemi a digitálními zdroji</p> <p>odpovědné digitální chování a správa digitální identity.</p>
2.	sazba	<ul style="list-style-type: none"> zpracuje sazbu, provede korektury; vyjmenuje programové vybavení využitelné v oboru a jeho možnosti; zvolí odpovídající programové vybavení pro realizaci zadaného úkolu; používá základní funkce příslušného programového vybavení při řešení konkrétních úkolů; provede finální zpracování souborů a archivaci; 	<p>opakování:</p> <ul style="list-style-type: none"> vektorová grafika – Adobe Illustrator, rastrová grafika - PhotoShop struktura a vytváření rastrových a vektorových obrazů, základní pojmy – obrazový a tiskový bod, rozlišení, barevný prostor a hloubka barev, barevné režimy, kanály - velikost obrazu, vztah obrazového a tiskového bodu ve vztahu k výstupu, DPI, LPI <p>sazba a lámání publikací, časopisů a novin:</p> <ul style="list-style-type: none"> pracovní prostředí zvoleného editoru (InDesign) – seznámení s ovládním programu zakládání dokumentu, knihy, knihovny – organizace práce vkládání objektů, rámce, příprava obrazů pro vložení, možnosti vkládání vkládání a řetězení textu, formátování textu 	<p>technologie</p> <p>součást modulu Typografie</p> <p>technologie, typografie, písmo</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • využívá síť pro přenos dat • samostatně připraví vektorové i rastrové podklady pro zadané úlohy • připraví pro tisk vícestránkovou publikaci • ovládá pravidla hladké sazby, samostatně vysadí strukturovaný text • využívá možností programu pro racionalizaci prací • využívá digitální nástroje pro efektivní zpracování a sdílení dokumentů, aplikuje zásady digitální bezpečnosti a autorského práva při práci s texty a obrazy, používá online platformy k týmové spolupráci a k prezentaci výstupů 	<p>formátování textu - práce se styly:</p> <ul style="list-style-type: none"> • znakové styly, jejich využití • styly odstavce, jejich využití, automatizace práce • vytváření rejstříků, obsahu, práce na vlastních dokumentech <p>předtisková příprava</p> <ul style="list-style-type: none"> • export dokumentu • příprava fotografických, vektorových i textových podkladů pro tisk, sazba • příprava dok. pro tisk, PDF • digitální workflow při práci s vícestránkovými dokumenty, pravidla pro bezpečné sdílení souborů a ochranu obsahu, využívání digitálních knihoven, databází a online editorů. 	<p>fotografie, technologie</p> <p>odpovědná práce s digitálním obsahem a ochrana duševního vlastnictví</p> <p>využívání digitálních nástrojů pro spolupráci a týmovou komunikaci</p> <p>kritické posuzování digitálních zdrojů</p>
3.	3D grafika a 3D animace	<ul style="list-style-type: none"> • vyjmenuje programové vybavení využitelné v oboru a jeho možnosti; • zvolí odpovídající programové vybavení pro realizaci zadaného úkolu; • používá základní funkce příslušného programového vybavení při řešení konkrétních úkolů; • vytváří statické 3D scény včetně nasvícení a renderingu • vytváří jednoduché animace pomocí klíčových snímků a animací po křivce; • vyjmenuje specifika tvorby 3D grafiky pro počítačové hry • vytváří materiály a textury pro 3D grafiku • využívá pokročilé digitální technologie 	<p>3D grafika a 3D animace</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3D grafika a její využití v marketingu a reklamě • 3D grafika v počítačových hrách • nejpoužívanější programy pro 3D grafiku, vhodnost využití pro daný typ úkolu • práce ve 3D programu – tvorba jednoduchých objektů a manipulace s nimi • práce ve 3D programu – tvorba složitějších objektů metodou modelování z kvádrů • tvorba komplexnějších statických scén, osvětlení scén, rendering • vytváření materiálů a textur pro 3D grafiku, fotografování textur • jednoduchá animace pomocí klíčových snímků • animace pomocí křivek • kamerová animace, rendering animace • správa digitálních projektů, organizace dat a zálohování • digitální formáty a standardy v oblasti 3D grafiky a animace 	<p>součást modulu Animace</p> <p>grafický design</p> <p>fotografie</p>

pro tvorbu 3D scén a animací, spravuje digitální soubory a formáty s ohledem na kompatibilitu a účel použití, prezentuje vlastní práci v digitálních portfoliích a na online platformách, uplatňuje zásady kyberbezpečnosti při sdílení projektů a dat

- využití online galerií, digitálních portfolií a prezentačních nástrojů.

digitální kompetence v kontextu profesionální prezentace

bezpečné a efektivní užívání digitálních nástrojů v oboru

odpovědná digitální stopa a profesní online identita

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design**, odborné zaměření: odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

ILUSTRACE A KNIŽNÍ DESIGN

počet hodin týdně: 0+0+2+2, tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět Ilustrace a knižní design postihuje vzdělávací oblast **Návrhová a realizační tvorba**. Je dotován dvěma hodinami ve 3. ročníku a dvěma hodinami ve 4. ročníku.

Ilustrace je velmi členitou a kreativní výtvarnou disciplínou. Z obsahového hlediska můžeme ilustraci specifikovat např. na ilustraci dětskou, ilustraci klasické literatury všech žánrů od poesie, přes klasický román, dobrodružnou literaturu, sci-fi, literaturu faktu, dále například na ilustraci odbornou, vědeckou apod. Z hlediska formy je pak ilustrace velmi rozmanitá a dovoluje maximálně využít kreativní potenciál žáků – může využít všech dostupných výtvarných technik od kresby, přes různé grafické a malířské techniky, fotografii, ale specificky i různé kombinace a montáže těchto technik, využívaných samozřejmě vždy v optimálním souladu s obsahovou stránkou knihy. Širokou variabilitu poskytuje ilustrace např. i z hlediska použití velikosti formátu, stejně tak i jeho členění a řazení apod. To vše v této výtvarné disciplíně zaručuje maximální možnosti pro formování osobitého a originálního výrazu.

Samotná grafická úprava knihy pak představuje jeden z nejkompexnějších výtvarných a grafických úkolů. Umožňuje v řadě konkrétních úloh prověřit spojení ilustrovaného motivu s krátkým či obsáhlým textem a prověřit schopnost správného použití všech základních pravidel sazby.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby se skrze zadávané úkoly hlouběji zajímal o výtvarnou a knižní kulturu, orientoval se v oblasti umění a zpětně byl schopen hodnotit a zaujímat osobní stanovisko ke své práci i k práci druhých. Je veden k odpovědnosti za vlastní výsledky, ke schopnosti přijímat kritiku, k toleranci a solidaritě vůči ostatním. Rozvíjí vztah

k fenoménu kniha jako k objektu umělecké hodnoty z hlediska literárního i výtvarného. Žák by měl získat vztah k tradičním, stoletími prověřeným hodnotám, ke kterým kniha bezesporu patří.

Pojetí výuky

Výuka probíhá především v ateliérech. Učitel zadává žákům společně úkol, vysvětlí jim možnosti a postupy a dále již pracuje s jednotlivými žáky individuálně osobními, konkrétně mířenými konzultacemi. Stejně jako samostatná práce žáka v ateliéru je důležitá i jeho domácí příprava, kterou učitel zadává, důsledně kontroluje a jednotlivě konzultuje.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za úkoly zpracovávané v ateliéru jak slovně, tak běžnou klasifikací. Rovněž je klasifikována kvalita a množství domácích prací. V celkové známce na vysvědčení se zohledňuje přístup žáka k zadávaným úkolům, soustředění a pracovní nasazení, pečlivost při realizacích.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Předmět rozvíjí klíčové **kompetence k učení** (žák se učí zdokonalovat svoje dovednosti, vyhledáváním a zpracováváním informací se učí orientaci ve světě výtvarného umění, učí se uplatňovat vlastní výtvarný názor, samostatně se vyjadřovat, hledat a využívat různé inspirační zdroje). Svou komplexností předmět významně rozvíjí **kompetence k řešení problémů**, dále rozvíjí **komunikativní kompetence** (žák musí umět vyjádřit slovně i písemně svůj výtvarný záměr, obhájit ho a patřičně prezentovat), **kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám** (výuka směřuje přímo

k oblastem úkolů, se kterými se žák ve své profesi může setkat, jeho dovednosti jsou významné pro úspěšné uplatnění ve světě práce a pro rozvoj jeho profesní kariéry; rovněž se žák učí efektivně organizovat svoji práci vzhledem ke stanovenému termínu).

Občanské kompetence a kulturní povědomí jsou rozvíjeny především prací s knihou jako kulturním fenoménem. **Kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi** se uplatňují přímo při vyhledávání informací, hledání inspirace, práci v grafických počítačových programech.

Předmět Kresba a Malba uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** v osobnostním a pracovním rozvoji každého žáka v rámci kolektivu a ve způsobu výuky. Důležitým bodem je zde vzájemná komunikace během procesu práce a diskuse při samotném hodnocení. Téma **Člověk a životní prostředí** může být rozvíjeno jak prakticky – způsobem zacházení s výtvarnými prostředky a materiály, tak i jako široká oblast témat pro zadávané úkoly. K tématu **Člověk a svět práce** předmět přispívá především přípravou pro konkrétní pracovní úkoly, se kterými se žák ve své profesi setká. Téma [Člověk a digitální svět](#) je uplatňováno častou prací na počítači především v grafických programech a vyhledáváním informací na internetu. Žák řeší úkoly pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

Předmět Ilustrace a knižní design je natolik komplexní disciplínou, že je zřejmá jeho souvislost se všemi ostatními odbornými předměty praktickými i teoretickými, volbou témat pak může zasahovat i do všech předmětů všeobecných.

Digitální kompetence

- student samozřejmě využívá a ovládá vhodné digitální technologie a jejich kombinace včetně umělé inteligence jako pracovní kreativní nástroj
- přirozeně pracuje s digitálním obrazovým materiálem, videem, digitálními sekvencemi, které jsou základním zdrojem a materiálem odborného teoretického poznání
- v digitálním prostředí ukládá a sdílí výsledky své práce, ukládá a zálohuje svá digitální data
- digitální technologie nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních;
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Vzdělávací obsah předmětu

Roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
3	<p>Komiks</p> <p>Leporelo</p> <p>Tématické ilustrace</p>	<p>- Žák prohlubuje své dosavadní základní výtvarné (kreslířské a malířské) dovednosti a znalosti a dokáže je kreativně aplikovat a rozvíjet ve specifických ilustračních žánrech</p> <p>- postupně rozšiřuje rejstřík svých vyjadřovacích možností</p> <p>- dokáže formovat výtvarný výraz vzhledem k obsahu a formě literární předlohy, vzhledem k věku a typu čtenáře...apod.,</p> <p>- v praktických úlohách prověřuje možnosti spojení ilustrace s textem - s titulkem i s textovým blokem</p> <p>- procvičuje zásady správného použití pravidel sazby – správnost volby písma, jeho kompozice řazení</p>	<p>- tématicky vymezený komiks specifika kompozice komiksu technika perokresba, kresba tužkou fixem apod.</p> <p>- dětské leporelo specifika kompozice leporela, libovolná výtvarná technika korespondující s literárním obsahem a věkem čtenářů</p> <p>- tématické ilustrace různorodých literárních žánrů – klasická beletrie, poezie, sci-fi, učebnice, práce na menším souboru (cca 5ks), důraz na rozmanitost výtvarného výrazu a jeho přiměřenost k literární předloze</p> <p>- variabilní kompozice části knižního bloku (titulní list, předšádka, ilustrované záhlaví) a jeho přebalu v oddělených úlohách v různorodých literárních žánrech</p>	<p>- formální variabilita ilustrace umožňuje její propojení se všemi výtvarnými praktickými disciplínami – kresba, malba, grafika, fotografie</p> <p>- v úlohách spojených s grafickou úpravou knihy se propojuje tento předmět s předměty písmo a grafický design</p> <p>- práce s textem předurčuje ilustraci propojení s literaturou (Český jazyk)</p> <p>- průběžné prolínání s předmětem DVK (ukázky prací významných kreslířů, ilustrátorů a knižních grafiků)</p>
4	<p>Tématické ilustrace</p>	<p>- rozšiřuje rejstřík svých vyjadřovacích možností a nachází osobitý výtvarný výraz</p> <p>- dokáže v praxi použít vhodné spojení ilustrace a textu a zvládá zásady správného použití pravidel sazby</p> <p>- dokáže aplikovat kreativní přístup v komplexnějších úlohách grafické úpravy knihy</p>	<p>- tématické ilustrace – práce na větším souboru (cca 10ks), důraz na osobitost výtvarného výrazu a jeho přiměřenost k literární předloze</p> <p>- komplexní grafická úprava knihy podle tematicky vymezeného zadání přebal, předšádka, titulní list, ilustrované záhlaví</p>	<p>- tematicky vymezené ilustrace mohou podle svého zadání prostupovat všemi průřezovými tématy</p>

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design**, odborné zaměření: **Grafický design - obraz, pohyb a zvuk v médiích** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

GRAFICKÉ TECHNIKY

počet hodin týdně: (0+3/5+0+0), tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl předmětu

Grafické techniky je předmět vyučovaný na všech typech odborných výtvarných škol. Z RVP oboru grafický design vychází ze vzdělávací oblasti Návrhová a realizační tvorba a ve školním vzdělávacím programu SSUPŠ Zámeček je situován do výuky ve 2. ročníku (5 hod. týdně v 1. pol., 3 hod. týdně v 2. pol.).

Hlavní náplní předmětu je posunout výtvarný projev žáků od kresebného na výtvarně grafický. Určité místo zde má i malířská technika z důvodu ryze plošného barevného uvažování spjatého s následným přechodem do práce s grafickou plochou a tiskem. Žáci kreslí, malují, seznamují se s používaným materiálem, osvojují si odborné názvosloví a jsou vedeni jak k pochopení historického vývoje technik a snaží se zapojit využití moderních možností umělé inteligence.

Výuka obsahuje pouze praktickou část a ve třetím ročníku na ni přímo navazuje předmět Počítačová grafika.

Předmět grafické techniky uvede žáka do problematiky převádění věcí poznaných v kresbě a malbě do plošné grafické podoby a bude rozvíjet jeho technické manuální dovednosti a ve velké míře i imaginativní myšlení a reagování na přicházející podněty.

Strategie výuky a její směřování v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k samostatné práci, jsou mu zadávány úkoly kolektivní a individuální. Na těchto projektech pracuje doma i ve škole a konzultuje je

s učitelem. Je veden k tomu, aby si vážil práce své i ostatních a aby si stanovoval potřeby a cíle svého dalšího vzdělávání. Využívá různé informační zdroje a pečlivě vždy vše ověřuje. Žák volí prostředky vhodné k splnění jednotlivých úkolů.

Hodnocení výsledků žáků

Důraz v hodnocení je kladen na invenci, technické zpracování a včasné odevzdání. V případě základních technik jako kresba jde hlavně o exaktní podání reality nebo výrazný rukopis. U komiksu je na prvním místě hodnocena původnost a originalita kresebného rukopisu a využití digitálních prostředků jako jsou tablety, grafické programy atd. Celkově se přihlíží i na přístup studenta k práci své i spolužáků a kolektivně prospěšné smýšlení.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět Grafické techniky rozvíjí **kompetence k učení**, neboť žák soustavně sleduje a hodnotí pokrok při dosahování svých cílů a přijímá hodnocení od ostatních. Žák se také učí možnostem svého dalšího vzdělávání v oboru. Úkoly vedoucí k samostatné práci na vlastních projektech, hledání jejich řešení a způsobů zpracování a spolupráce v kolektivu rozvíjejí **kompetenci k řešení problémů**. Předmět rozvíjí i **komunikativní kompetence**, neboť je nucen svou práci obhajovat, používat odborné termíny, u komiksů navíc uplatňovat jazykovou správnost a zároveň významovou zkratku textů. **Personální a sociální kompetence** rozvíjí zejména tím, že si žák musí práci rozvrhnout, stanovovat si

dílčí cíle s ohledem na své schopnosti a musí adekvátně reagovat na hodnocení svého vystupování v kolektivu. Aktuální zadání jednotlivých úkolů obvykle rozvíjejí **občanské kompetence a kulturní povědomí** a mohou uplatňovat průřezové téma **Člověk a životní prostředí**. Předmět rozvíjí praktické dovednosti nezbytné ke zvládnutí oboru, čímž přímo rozvíjí **kompetence k pracovnímu uplatnění**, stejně jako průřezové téma **Člověk a svět práce**. Žák řadu úkolů řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací, je tedy i výrazně rozvíjena **kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi** a průřezové téma **Informační a komunikační technologie**.

Předmět přispívá k průřezovému tématu **Občan v demokratické společnosti**, neboť žák musí usilovat o získání dobrých znalostí a především dovedností, komunikuje v kolektivu ohledně práce své i svých kolegů, čerpá inspiraci z médií. Průřezové téma **Člověk a digitální svět** je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

Předmět přímo souvisí s předmětem **Kresba a malba**, využívá znalostí z předmětu **Informační a komunikační technologie**, předchází výuce v předmětu **Počítačová grafika**, využívá poznatků z **Technologie, Písma a Českého jazyka**.

Nabytých znalostí a dovedností žák dále přímo využije v předmětech **Figurální kreslení, Grafický design a Ilustrace a knižní design**, jak už vyplývá ze samotné podstaty uvedených předmětů.

Digitální kompetence

- student využívá a ovládá vhodné digitální technologie a jejich kombinace včetně umělé inteligence jako pracovní kreativní nástroj
- přirozeně pracuje s digitálním obrazovým materiálem, videem, digitálními sekvencemi, které jsou základním zdrojem a materiálem odborného teoretického poznání
- v digitálním prostředí ukládá a sdílí výsledky své práce, ukládá a zálohuje svá digitální data
- digitální technologie nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních;
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
2.	Zátiší	Žák nakreslí jednotlivé kompozice sestavené z předmětů v interiéru a architektonické motivy v plenéru; připraví si vhodný podklad pro malbu; namaluje obraz temperou na řádně připravený podklad;	zátiší - architektura, kresba uhlím zátiší - malba temperou nebo akrylem obraz, kompozice, výraz, barevnost	Kresba a malba: -kresba navazuje na zkušenosti z předchozího roku -malbou bude žák pojednávat v ploše zátiší
	Komiks	vytvoří scénář komiksu a styl kresby a odevzdá v zadaném formátu ve formě autorské knihy nebo komix v rozměrech b1	komiks, téma, scénář, autorský rukopis kresba tuší, fixem, tužkou, v grafickém programu, -autorská kniha, materiální zpracování, tématická vytríbenost, vazba dle zvoleného materiálu	Informační a komunikační technologie, Počítačová grafika: -v práci na komiksu bude možné použít počítač
	Ilustrace	navrhne ilustrace a obal pro knihu dle svého výběru	-ilustrace ke knize - kresba perem a tuší a malba temperou nebo akrylem	
	Linoryt	vyryje a vytiskne stylově ucelený soubor grafických listů vytvoří barevný linoryt postupným odryváním nebo soutiskem několika matric	-cyklus černobílých grafik -navrhování a rytí linorytů -tisk linorytů na tiskařském lisu -barevný linoryt	Technologie: -při tisku linorytů - tisk z výšky

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design a média** platný od 1. 9. 2025; odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** učební osnova předmětu:

INFORMAČNÍ A KOMUNIKAČNÍ TECHNOLOGIE

počet hodin týdně: 2+2+0+0, tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Obsah předmětu je zaměřen na získání a prohloubení znalostí práce s PC – zejména na zvládnutí funkcí textového editoru a tabulkového kalkulátoru, získávání, zpracovávání a prezentování informací, ověřování jejich věrohodnosti. Předmět má dotaci jednu dvouhodinu týdně v prvních dvou ročnících.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Vzdělávání v předmětu IKT:

- podchycuje a rozvíjí zájem o informační technologie;
- vede žáky k vyhledávání informací za využití výpočetní techniky
- poskytuje žákům prostředky a pro prohlubování znalostí v ostatních oblastech vzdělávání
- podporuje u žáků vytváření otevřeného myšlení, kritického myšlení a logického uvažování.

Žáci:

- si osvojují základní pojmy z oblasti hardware, software a sítí;
- ovládají práci s textem, grafikou, tabulkami a multimédií;
- pro vzájemnou komunikaci používají elektronickou poštu a elektronické konference;
- získají základní představu o e-learningu;
- znají a dodržují pravidla informační etiky.

Pojetí výuky

- Žáci zpracovávají samostatně práce, využívají nápovědu programů, řeší problémové situace.
- Učitel vede žáky k tomu, aby si při práci s informacemi ověřovali kvalitu informačního zdroje. V souvislosti s touto činností dbá učitel na dodržování autorského práva.
- Ve výuce se využívá interaktivních forem vzdělávání na internetu a intranetu. Žáci k tomuto účelu využívají e-learningové systémy a elektronické

konference týkající se okruhů problémů, které řeší; pracují na projektech a komunikují s žáky své školy i jiných škol.

- Výuka probíhá prakticky na PC, učitel seznámí žáky s novým tématem a pak žáci samostatně zpracovávají práce. Rozšíření základních myšlenek mohou získávat diskusí, v programových nápovědách nebo z vnějších zdrojů.

Hodnocení výsledků žáků

V hodnocení žáků je nejvíce ceněno pochopení problému a samostatnost při rozšiřování základních dovedností a vědomostí.

Přínos předmětu k rozvoji průřezových témat

Předmět rozvíjí v plné míře průřezové téma **Informační a komunikační technologie**. Dále se realizuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti**, a to v oblasti komunikace, masová média a autorské právo. Z průřezového tématu **Člověk a svět práce** předmět poukazuje na nutnost celoživotního učení, učí žáka vyhledávat a posuzovat informace (využitelné při vyhledávání práce), učí ho pracovat s programy, kterými se žák může prezentovat. [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Samou podstatou předmětu je především rozvíjení **kompetencí využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi**. Předmět dále rozvíjí tyto klíčové kompetence:

Kompetence k učení

Učitel:

- učitel vede žáky k samostatné práci s ICT a navrhuje a předvádí možnosti k zefektivnění práce

Žák:

- v hodinách i při domácí přípravě používá odbornou literaturu, výukové, aplikační a komunikační programy

- ovládá práci s výpočetní technikou i periferním zařízením

Kompetence k řešení problémů

Učitel:

- podněcuje v žácích snahu o samostatné nalezení řešení problémů
- průběžně kontroluje postup žáků při řešení úkolů
- při zpracovávání úlohy učitel průběžně kontroluje práci žáků a hodnotí případné nedostatky či úspěchy
- volí náročnost úloh tak, aby v daném čase byl nucen používat co nejefektivnější postupy. Vyučující není v pozici řešitele, ale pomocníka, žák si musí najít svou cestu k řešení úlohy

Žák:

- problémy řeší samostatně i ve skupině, což ho učí být tolerantní i k jiným názorům a možnostem řešení problémů.

Kompetence komunikativní

Učitel:

- předkládá skupinové aktivity s přiřazením rolí a pravidel pro komunikaci
- vyžaduje od studentů střídme, jasné a logicky strukturované vyjádření
- podporuje v žácích zájem o smysluplné využívání komunikačních prostředků včetně komunikace živé

Žák:

- učí se vyjádřit svůj názor, zapojit se do diskuse, argumentovat a svůj názor také obhajovat.

Kompetence personální a sociální

Učitel:

- při práci v páru či skupině rozvíjí schopnost žáků spolupracovat.
- v rámci debat a diskusí v malém a větším kolektivu vede žáky k naslouchání jeden druhému, k pochopení a toleranci jiných názorů

Občanské kompetence a kulturní povědomí

Učitel:

- učí žáky kriticky posuzovat jednotlivá řešení problémů z oblasti IKT ve společnosti, oceňovat ta dobrá a užitečná, a motivuje žáky k aktivnímu zapojení vlastní tvorbou

- učí žáky znát a uplatňovat svá práva a zodpovědně přistupovat k občanským povinnostem

Žák:

- je veden k rasové, náboženské a kulturní toleranci a k odmítání a zamezování jakékoliv diskriminace

Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám

Učitel:

- zadává úkoly tak, aby žáci byli schopni využít poznatků v běžné praxi
- důsledně dbá na kontrolu plnění zadaných úkolů a povinností

Mezipředmětové vztahy

Výpočetní technika zasahuje do všech výukových předmětů buď programovým vybavením, nebo hledáním informací s daným předmětem souvisejících.

Digitální kompetence

Digitální kompetence jsou vlastním obsahem předmětu.

Vzdělávací obsah předmětu

Ročník	Téma	výstupní kompetence žáka	Učivo
1.	Hardware	<ul style="list-style-type: none"> Žák - používá počítač a jeho periferie, detekuje a odstraňuje chyby - zná základní součásti počítače a jejich funkci - umí sestavit počítač a vyměnit některou součást 	<ul style="list-style-type: none"> Vnitřní součásti počítače Periferní součásti počítače
	Operační systémy	<ul style="list-style-type: none"> - chápe význam pojmu operační systém - vybere operační systém a přihlásí se na svůj uživatelský účet - nastaví si prostředí podle zvyklostí svých a možností pc - najde a spustí potřebný program - využívá systém manuálů a nápověd 	<ul style="list-style-type: none"> Operační systém Windows Operační systém Linux Konfigurace uživatelského prostředí Programové vybavení Nápovědy, manuály a jiná dokumentace
	Správa dat	<ul style="list-style-type: none"> - orientuje se v souborovém systému, umí uložit a najít svá data - ovládá základní práce se soubory - rozlišuje různé typy souborů - rozlišuje různé typy souborových systémů, zná jejich možnosti - umí zálohovat data na různá média, ovládá komprimaci dat - využívá prostředky zabezpečení dat 	<ul style="list-style-type: none"> Souborový systém Typy souborů Nástroje pro správu dat Zabezpečení dat Zálohování
	Počítačové sítě	<ul style="list-style-type: none"> - umí připojit stanici do sítě - rozlišuje lokální a síťovou autentizaci - umí využívat síťových prostředků - uvědomuje si rizika při práci v síti 	<ul style="list-style-type: none"> Počítačové sítě Význam počítačové sítě Síťové přihlášení
	Textový editor	<ul style="list-style-type: none"> - je seznámen s kancelářským balíkem a zná význam jednotlivých aplikací - rozlišuje různé druhy formátů souboru - dokáže převést dokument z jednoho formátu do jiného - umí vytvořit zformátovaný textový dokument - umí vytisknout dokument v požadovaném formátu 	<ul style="list-style-type: none"> Formáty textových dokumentů Tvorba textového dokumentu Styl textu Formát stránky Tisk dokumentu
2.	Tabulkový kalkulačtor	<ul style="list-style-type: none"> - umí zapsat a zpracovat data v tabulkovém kalkulačtoru - využívá dalších možností tabulkového kalkulačtoru - provádí v tabulkách jednoduché výpočty 	<ul style="list-style-type: none"> Formáty tabulkových kalkulačtorů Tvorba tabulky Výpočty v tabulce
	Další kancelářské aplikace	<ul style="list-style-type: none"> - rozpozná formát souboru s prezentací - vytváří jednoduché prezentace 	<ul style="list-style-type: none"> Elektronická prezentace

Ročník	Téma	výstupní kompetence žáka	Učivo
	Grafické formáty	<ul style="list-style-type: none"> - rozeznává a využívá různé formáty grafických dat - umí měnit formát, vlastnosti i obsah obrázku - vytvoří animaci grafickým editorem 	Grafické formáty Grafické editory Jednoduché animace
	Internet	<ul style="list-style-type: none"> - umí najít a využít informační zdroje v Internetu - ovládá klienty základních internetových služeb - získává a využívá informace z otevřených zdrojů - orientuje se v získaných informacích - posuzuje kvalitu informačních zdrojů - správně interpretuje získané informace 	Internetové služby Vyhledávací servery v Internetu
	Webové technologie	<ul style="list-style-type: none"> - vytvoří webovou stránku a upraví její vzhled - umí sestavit jednoduchý webový formulář - ověří správné vyplnění formuláře před jeho odesláním serveru 	Webový klient Tvorba HTML stránky Vzhled webové stránky – CSS Jednoduché procedury v JavaScriptu Formulář

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Grafický design a média** platný od 1. 9. 2025; odborné zaměření: **Grafický design – obraz, pohyb a zvuk v médiích** učební osnova předmětu:

AUDIOVIZUÁLNÍ TVORBA

počet hodin týdně: **0+0+0+4**, tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět je součástí vzdělávací oblasti **Návrhová a realizační tvorba**. Ve vzdělávacím programu Grafický design je zařazen do čtvrtého ročníku. Audiovizuální tvorba je **součástí modulu Animace** v rozsahu cca 15 hodin.

Vzhledem k tomu, že v grafických a reklamních studiích je už teď většinou samozřejmostí práce s různými videoformáty (reklama apod.), jsou pro praxi jisté základní znalosti této disciplíny naprostou nezbytností. Navíc s filmem nebo s televizí se asi setkal každý a vědět jak tato média fungují, patří téměř k základnímu vzdělání. Cílem předmětu je naučit žáka orientovat se v základních termínech audiovizuální tvorby, pracovat s kamerou a sestříhat natočený materiál do uceleného tvaru.

Směrování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby si vážil své práce a svých vědomostí a byl schopen ocenit přínos, který mu poskytuje učitel, společnost, ale i kolektiv spolužáků, aby se choval ohleduplně ke svěřené technice a vybavení a aby dokázal obhájit svůj názor i tolerovat názory druhých. Žák by se měl orientovat v žánrech, ohodnotit snímky a vyjádřit na ně svůj názor.

Pojetí výuky

V předmětu jde především o **praktická cvičení** v ateliéru, v exteriérech či v učebnách. Teorie se omezuje jen na základní informace (video, film) a na ujasnění běžně frekvencovaných pojmů. V praktické části výuky jsou studenti rozděleni do **skupin**, aby u

nich byla pěstovaná tvůrčí činnost v kolektivu, což je v tomto oboru nezbytné. V těchto skupinách (v jakýchsi malých **TV štábech**) se učí zpracovat dané náměty do formy **krátkých animovaných nebo hraných filmů**, případně **reklamních spotů**.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za kvalitu práce, přístup, technickou kvalitu snímků a vlastní obhajobu práce. Dále za aktivní přístup k úkolům a plnění termínů. Žáci se učí hodnotit své práce navzájem. V hodnocení se využívá zažitá stupnice 1 – 5.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Předmět fotografie rozvíjí klíčové **kompetence k učení** (být schopen si pořizovat poznámky, zaznamenávat nápady ze svého oboru, být schopen vyhledávat informační zdroje a inspiraci.), **kompetence k řešení problémů** (učí se řešit technologické i řešit časté softwarové a hardwarové problémy, které ho v oboru mohou potkat), **kommunikativní kompetence** (musí umět formulovat své myšlenky, obhajovat svá řešení, učí se komunikovat obrazem), **personální a sociální kompetence** (poznává své místo v kolektivu, ve společnosti, je veden k toleranci, ale i ke schopnosti obhájit své názory), **kompetence k pracovnímu uplatnění** (filmařská zkušenost, schopnost vyjádřit myšlenku videoklipem), **občanské kompetence** (žák se učí zacházet s materiálem, svěřeným vybavením a technikou), **matematické kompetence** (při řešení problému s daty nebo natočeným časem), **kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi** (IKT jsou jedním z dominantních technologických prostředků při

zpracovávání audiovizuálního materiálu, který je v současnosti nejčastěji v digitální formě).

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Předmět fotografie uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** především schopností vnímat svět a své postavení v něm prostřednictvím obrazu. Téma **Člověk a svět práce** se dotýká audiovizuální tvorby především spjatostí předmětu s pracovním uplatněním, a to nejen v oboru grafický design, ale i v mnohých dalších. Téma **Informační a komunikační technologie** je neoddelitelnou součástí a základním prostředkem zpracování audiovizuálních materiálů současnosti. Průřezové téma [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že student některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Při práci s digitálními technologiemi student dbá na bezpečnostní a etickou složku.

Mezipředmětové vztahy

Předmět fotografie je úzce spjat s odbornými předměty, **Grafický design, Počítačová grafika**. Schopnost snímat obraz a vidět jeho kompozici se žák učí v předmětu **Fotografie**. Dovednosti z předmětu **Informační a komunikační technologie** jsou pro žáka rovněž nepostradatelné. Nemálo významná je spolupráce s **Českým jazykem a literaturou** při komunikaci obrazem či formulování textů jako součást audiovizuální

tvorby. Získané dovednosti z předmětu může žák výrazně uplatnit při realizaci **praktické maturitní práce**, jejíž součástí může být i audiovizuální materiál.

Digitální kompetence

S digitálními médii studentstvo v předmětu AVT pracuje neustále. Natáčejí praktická cvičení na zrcadlové fotoaparáty, případně na telefony. Samotnému točení předchází proces formulace nápadu do bodového scénáře či jiné podoby, případně vytváření digitálního storyboardu. Dále se řádně rozřízený a pojmenovaný audiovizuální materiál zpracovává na počítačích v profesionálních postprodukčních programech, jakými jsou DaVinci Resolve či Adobe Premiere Pro. Zároveň je studentstvo vedeno k zodpovědnému nakládání s autorskými právy, tedy je srozuměno s prací s online audio databázemi s nezaplatněným obsahem. Dbá se rovněž na prezentaci výsledných cvičení. Otitulkovaná díla se po úvodech, vedených studentstvem, prezentují projektorem na plátno ve třídě. Posléze se archivují pro možné prezentování při jiných příležitostech. Ve výuce se studentstvo učí rozlišovat technické standardy AV děl pro různé typy výstupů – sociální sítě, kina, televize atp. Kromě stříhových programů, umožňujících také základy VFX, je studentstvu nabízena možnost seznámení s programy na vytváření storyboardů či psaní scénářů. V hodinách se rovněž klade důraz na respektování historické kontinuity AV kultury u nás i ve světě, a to formou projekcí filmů či jiných AV děl. Studentstvo se dále učí díla analyzovat z pohledu filmové řeči či se společnou diskusí snažit díla interpretovat.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
4		<p>Žák aktivně a správně používá základní termíny audiovizuální tvorby (film, video).</p> <p>Rozliší a charakterizuje jednotlivé žánry.</p> <p>Napíše scénář k videoklipu.</p> <p>Zorganizuje a připraví natáčení včetně přípravných prací.</p> <p>Pracuje s kamerou a využívá všech jejích možností a funkcí.</p> <p>Úspěšně komunikuje v TV štábu během natáčení a dokončovacích prací.</p> <p>Samostatně pracuje s profesionálním stříhovým programem na PC.</p> <p>Pracuje se zvukem, stříhá jej.</p> <p>Ozvučí film, vytváří ruchy, zpracovává komentář, vybírá vhodnou hudbu.</p> <p>Sestříhá natočený materiál do uceleného tvaru v podobě krátkého snímku.</p> <p>Vytvoří TV reklamu.</p>	<p>Orientace v názvosloví a zákonitostech filmové a televizní tvorby.</p> <p>Práce na scénáři k hranému filmu (reklamnímu TV spotu).</p> <p>Osvojení si práce s kamerou a zvukem během natáčení.</p> <p>Zpracování natočeného materiálu pomocí profesionálního stříhového programu na PC.</p> <p>Ozvučení filmu (ruchy, komentář, hudba)</p> <p>Práce s grafikou (titulky apod.)</p>	<p>Součást modulu Animace</p>

EKONOMIKA

počet hodin týdně: **0+0+1+2**, tj. celkem **3** hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět přímo vychází ze vzdělávací oblasti **Ekonomické vzdělávání**. Cílem předmětu je rozvíjet ekonomické myšlení žáků a vést je k pochopení fungování tržní ekonomiky a porozumění podstaty podnikání. Žáci získávají předpoklady pro rozvíjení vlastních podnikatelských aktivit a uzavírání pracovně-právních vztahů. Získávají znalosti o fungování tržního hospodářství v EU.

Předmět je zařazen v učebním plánu **do 3. a 4. ročníku**. Učivo je rozděleno do osmi hlavních celků, z čehož je hlavní důraz kladen na podnikovou ekonomiku. Ve výuce se usiluje o to, aby žák získal základy ekonomického myšlení, aby dokázal posoudit reálné možnosti svého ekonomického jednání a vytvořil si bezpečné ekonomické zázemí pro sebe a svou rodinu.

Předmět Ekonomika **je součástí modulu Marketing a reklama**, a to ve 3. ročníku tematickým celkem *Marketing a management* v rozsahu 15 vyučovacích hodin (tj. 0,2 h týdně).

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Výuka je zaměřena na to, aby žák pracoval poctivě, svědomitě a přesně, nepodporoval stínovou ekonomiku a nepodváděl zaměstnavatele, naučil se myslet ekonomicky a marketingově.

Strategie výuky

Výuka je zaměřena na provádění praktických úkolů a součástí výuky jsou rovněž cvičení v rozsahu nejméně jedné třetiny celkové hodinové dotace. Žáci si osvojují využívání poznatků v samostatném rozhodování, učí se činit rozhodnutí a předcházet rizikům.

Hodnocení výsledků žáků

Hodnocení je založeno na kombinaci známek získaných z testů, referátů a samostatných projektů a ústního zkoušení. Důraz je kladen na hloubku porozumění učiva a na schopnosti aplikovat získané vědomosti v praxi.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

V předmětu jsou rozvíjeny **Občanské kompetence a kulturní povědomí** tím, že žák se učí jednat odpovědně, samostatně, aktivně a iniciativně, a to nejen ve vlastním zájmu, ale i v zájmu veřejném v souladu s rozvojem dané společnosti, aktivně se zajímat o politické a společenské dění u nás a ve světě a zajímat se o veřejné záležitosti místního charakteru; chápat význam životního prostředí pro člověka a jednat v souladu s ekonomickým myšlením. **Komunikativní kompetence** jsou rozvíjeny tím, že žák se učí účastnit se aktivně diskusí, prezentovat a obhajovat své názory a postoje, respektovat názory druhých lidí v souladu s demokratickými principy. **Personální a sociální kompetence** žák rozvíjí tím, že se učí přijímat hodnocení svých výsledků a způsobů jednání ze strany druhých, přiměřeně na ně reagovat, naučit se přijímat rady i kritiku.

Ve značné míře předmět přispívá ke **kompetenci k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám**, protože žákům dává přehled o možnostech uplatnění na trhu práce, rozhodovat se o své budoucí profesní a vzdělávací dráze, tvoří si reálnou představu o pracovních, platových a jiných podmínkách v oboru a o požadavcích zaměstnavatelů na pracovníky a umět je srovnávat se svými představami a předpoklady, učí se získávat a vyhodnocovat informace o pracovních i vzdělávacích příležitostech, využívat služeb z oblasti světa práce, znát obecná práva a povinnosti zaměstnavatelů a pracovníků, rozumět podstatě a principům podnikání, mít představu o právních, ekonomických, administrativních, osobnostních a etických aspektech soukromého podnikání a také dokázat vyhledávat a posuzovat podnikatelské příležitosti v souladu s realitou tržního prostředí, svými předpoklady a dalšími možnostmi.

Digitální kompetence,

ke kterým je žák veden, jsou v dnešní době nezbytné pro zaměstnanost, osobní naplnění a zdraví, aktivní a odpovědné občanství i sociální začlenění každého žáka, žák ovládá digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby nebo pracovní prostředí a nástroje, vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků, vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje společnost, osobní a pracovní život jedince a životní prostředí, zvažuje rizika a přínosy, žák používá digitální nástroje pro výpočty ekonomických údajů jako jsou mzdy, úrokové sazby, odpisy a vytváří podnikatelské plány.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
3.	Podstata fungování tržní ekonomiky	Žák: <ul style="list-style-type: none">- používá a aplikuje základní ekonomické pojmy- na příkladu popíše fungování tržního mechanismu- posoudí vliv ceny na nabídku a poptávku- vyjádří formou grafu rovnovážnou cenu- ukáže na příkladu omezení zdrojů, vysvětlí trvale udržitelný rozvoj	<ul style="list-style-type: none">- potřeby, statky, služby, spotřeba, životní úroveň- výroba, výrobní faktory, hospodářský proces- trh, tržní subjekty, nabídka, poptávka, zboží a cena	
	Marketing	Žák: <ul style="list-style-type: none">- vysvětlí, co je marketing, jeho podstatu a význam v tržní ekonomice- vysvětlí, co je marketingová strategie- zpracuje jednoduchý průzkum trhu- na příkladu ukáže použití nástrojů marketingu v oboru	<ul style="list-style-type: none">- podstata marketingu- průzkum trhu- produkt, cena, distribuce a propagace	
	Management	Žák: <ul style="list-style-type: none">- vysvětlí tři úrovně managementu- popíše základní zásady řízení- zhodnotí využití motivačních nástrojů v oboru	<ul style="list-style-type: none">- dělení managementu- funkce managementu – plánování, organizování, vedení a kontrolování	
4.	Podnikání	Žák: <ul style="list-style-type: none">- orientuje se v různých formách podnikání a vysvětlí jejich hlavní znaky- vytvoří jednoduchý podnikatelský záměr a zakladatelský rozpočet- na příkladu vysvětlí základní povinnosti podnikatele vůči státu- rozlišuje oběžný a dlouhodobý majetek- charakterizuje jednotlivé druhy nákladů a výnosů- vypočítá výsledek hospodaření- stanoví cenu jako součet nákladů, zisku a DPH a vysvětlí, jak se cena liší podle zákazníků místa a období	<ul style="list-style-type: none">- podnikání podle živnostenského zákona a zákona o obchodních korporacích- podnikatelský záměr, zakladatelský rozpočet- povinnosti podnikatele- majetek podniku- náklady, výnosy, zisk/ztráta- cena	

V předmětu je realizováno průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** s tím, že žáci jsou vedeni k dodržování zákonů a pravidel chování v oblasti podnikání. Téma **Člověk a životní prostředí** je uplatňováno tak, že se žáci učí organizovat činnosti firmy v duchu udržitelného rozvoje. Průřezové téma **Člověk a svět práce** vede k osvojení kompetence aktivně rozhodovat o vlastní profesní kariéře. Průřezové téma **Informační a komunikační technologie** je zaměřeno na jeho efektivní využívání v rámci odborné kvalifikace. **Člověk a digitální svět** – žáci bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě využívají digitální technologie pro učení, vzdělávání se a zvyšování vlastní kvalifikace, stejně jako při práci, občanských aktivitách i ve volném čase, je to jedna z klíčových kompetencí a je nezbytná pro schopnost celoživotního učení i zapojení absolventů do společenského a pracovního života.

Zaměstnanci	<p><u>Žák:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - vyhledá informace o nabídkách zaměstnání a vzdělávání - orientuje se v požadavcích zaměstnavatele při získání a výběru pracovníků - popíše obsah pracovní smlouvy - rozliší pracovní poměr a jiné formy pracovněprávních vztahů - vypočítá hrubou a čistou mzdu, sociální a zdravotní pojištění a zálohy na daň - vysvětlí a vzájemně porovná druhy odpovědnosti za škody ze strany zaměstnance a zaměstnavatele 	<ul style="list-style-type: none"> - zaměstnanci - pracovněprávní vztah, pracovní poměr, vznik a skončení - mzda, druhy - úkolová, časová podílová - výpočet hrubé a čisté mzdy - odpovědnost zaměstnance a zaměstnavatele, BOZP 	
Finanční vzdělávání	<p><u>Žák:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - orientuje se v platebním styku a směni peníže podle kurzovního lístku - vysvětlí, co jsou kreditní a debetní karty a jejich klady a zápory - vysvětlí, způsoby stanovení úrokových sazeb a rozdíl mezi úrokovou sazbou a RPSN a vyhledá aktuální výši úrokových sazeb na trhu - charakterizuje jednotlivé druhy úvěrů a jejich zajištění - sestaví jednoduchý rodinný rozpočet, zdůvodní význam tvorby finančních rezerv - popíše rizika zadlužení, exekuce a osobního bankrotu - vysvětlí podstatu inflace a její důsledky na finanční situaci obyvatel a na příkladu ukáže, jak se bránit jejím nepříznivým důsledkům - orientuje se v produktech pojišťovacího trhu a vybere nejvýhodnější pojistný produkt s ohledem na své potřeby 	<ul style="list-style-type: none"> - charakteristika finančního trhu - bankovní soustava, služby bank - finanční produkty k ukládání peněz - úvěrové produkty - peníze, hotovostní a bezhotovostní platební styk - inflace - úroková míra, RPSN, směnárenská činnost - rodinný rozpočet - exekuce a osobní bankrot - pojištění a pojistné produkty 	
Daně	<p><u>Žák:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - vysvětlí úlohu státního rozpočtu v národním hospodářství - charakterizuje jednotlivé přímé a nepřímé daně a vysvětlí jejich význam pro stát - provede jednoduchý výpočet daní - vyhotoví daňové přiznání k dani z příjmu fyzických osob - vyhotoví a zkontroluje daňový doklad - vysvětlí zásady vedení daňové evidence 	<ul style="list-style-type: none"> - státní rozpočet - daně a daňová soustava - výpočet daní - přiznání k dani - daňové a účetní doklady - daňová evidence 	