## VSTUPNÍ ČÁST

#### Název modulu

Kresba (navrhování designu)

#### Kód modulu

82-m-4/AD58

#### Typ vzdělávání

Odborné vzdělávání

#### Typ modulu

(odborný) teoreticko–praktický

### Využitelnost vzdělávacího modulu

#### Kategorie dosaženého vzdělání

M (EQF úroveň 4)

#### Skupiny oborů

82 - Umění a užité umění

#### Komplexní úloha

#### Obory vzdělání - poznámky

* 82-41-M/17 Multimediální tvorba
* 82-41-M/05 Grafický design

#### Délka modulu (počet hodin)

12

#### Poznámka k délce modulu

#### Platnost modulu od

30. 04. 2020

#### Platnost modulu do

#### Vstupní předpoklady

Nejsou stanoveny

## JÁDRO MODULU

#### Charakteristika modulu

Cílem modulu je vyložit látku tak, aby jí porozuměl začínající žák. Jasně informuje o designerských nápadech užitých v profesionální praxi.

Modul je zaměřen na designerské přístupy s ohledem na stavbu, proporci, materiálovou strukturu, kompozici a realizaci výsledného návrhu. Modul rozebírá různé způsoby, jak rozvinout schopnost pozorovat a zaznamenat nápady na papíře. Teorie designerského jazyka je základem k další praktické zkušenosti, na kterou navazují další odborné moduly.

Žák po absolvování modulu využije v praxi znalost kresebných technik v propojení s designovou terminologií.

#### Očekávané výsledky učení

Žák:

* používá názvosloví týkající se designu
* využívá znalosti základního designerského jazyka
* osvojuje si výtvarné a tvůrčí zásady
* osvojuje si designerské přístupy s ohledem na stavbu, proporci, materiálovou strukturu, kompozici a realizaci
* snaží se porozumět vztahům mezi formou a prostorem
* má přehled o podkladových materiálech pro designerskou kresbu
* osvojuje si kompoziční dovednosti, umístění do formátu
* používá výrazové možnosti navrhovaného designu ve vztahu k reprezentaci a účelu kresby

#### Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy vzdělání:

1. Úvod

* designerské přístupy
* výtvarné zásady
* design jako proces tvorby
* soudobý design
* účel kresby, komu je kresba určena

2. Techniky a typy kresby

* dvourozměrný a trojrozměrný typ kresby
* typy uměleckých skic podle záměru
* pozorovací skica
* analytická skica

3. Formát a kompozice

* umístění do formátu
* kompozice
* rozměry standardizovaných papírů

4. Materiály

* druhy papíru
* skicák
* kreslící prostředky pevné
* kreslící prostředky tekuté

5. Reprezentace a kresba, realizace

* srozumitelnost a prezentace návrhu
* myšlenka návrhu
* komunikace

#### Učební činnosti žáků a strategie výuky

Strategie učení: ve výuce se doporučuje kombinovat níže uvedené metody výuky.

Metody slovní:

* monologický výklad s prezentací(designerské přístupy, terminologie)
* orientace žáků v učivu (diskuze, ústní zkoušení)

Metody názorně demonstrační:

* pozorování, předvádění, projekce - ukázky jednotlivých typů kreseb a jejich použití na konkrétních příkladech

Přímé vyučování:

* orientace žáků v učivu(diskuze, ústní zkoušení)
* znalost kresebných postupů
* orientace v historii designu
* orientace v soudobém designu
* hodnocení písemných prací
* hodnocení ústního zkoušení
* aktivní zapojení do výuky
* zodpovídání na kontrolní otázky vyučujícího

Specifikace domácího úkolu:

* zadaný úkol s ohledem na individuální dovednosti žáků
* příprava referátu(například výběr známého českého nebo zahraničního designéra)

Specifikace písemné práce:

* základní pojmy designerského jazyka

Učební činnosti žáků:

* seznámí se s designovou terminologií
* aktivně se zapojují do výuky a zodpovídají kontrolní otázky vyučujícího
* používá postupy a využívá poznatky při navrhování
* používá postupy a využívá poznatky designerského kreslení
* získané teoretické vědomosti aplikuje na konkrtétní praktické zadání

#### Zařazení do učebního plánu, ročník

1. ročník nebo 2.ročník

## VÝSTUPNÍ ČÁST

#### Způsob ověřování dosažených výsledků

Ústní forma zkoušení

* znalosti odborné terminologie
* prezentace referátu

Písemná forma zkoušení

* základní pojmy designerského jazyka

Ověřované okruhy:

* znalosti kresebných technik a designerských postupů
* nástroje a materiály v profesionální kresbě
* předhled o současném navrhování designu

#### Kritéria hodnocení

prospěl – neprospěl

* 1 – žák výborně využívá znalosti kresebných technik a designerských postupů. Ústní zkoušení, odevzdané písemné práce i domácí práce jsou na vysoké úrovni.
* 2 – žák velmi dobře využívá znalosti kresebných technik a designerských postupů. Ústní zkoušení, odevzdané písemné práce i domácí práce jsou na chvalitebné úrovni.
* 3 – žák dobře využívá znalosti kresebných technik a designerských postupů. Ústní zkoušení, odevzdané písemné práce i domácí práce jsou na dobré úrovni.
* 4 – žák dostatečně využívá znalosti kresebných technik a designerských postupů. Ústní zkoušení, odevzdané písemné práce i domácí práce jsou na nízké úrovni.
* hranice úspěšnosti zkoušky – žák nedostatečně využívá znalosti kresebných technik a designerských postupů. Ústní zkoušení, odevzdané písemné práce i domácí práce nejsou dostatečné úrovně.

Pro splnění modulu ho musí žák absolvovat s maximální absencí do 25%.

#### Doporučená literatura

ZELL, Mo. *Škola kreslení a modelování pro architekty.* Slovart, 2008. 144 s. ISBN 978-80-7391-154-6

SMITH, Ray. *Encyklopedie výtvarných technik a materiálů.* - 3. vyd. Slovart, 2013. 384 s. ISBN 978-80-7391-482-0.

AMBROSE, Gavin. *Designové myšlení – Grafický design*. Computer press, 2008. 192 s. ISBN 978-80-2513-245-6

#### Poznámky

#### Obsahové upřesnění

OV RVP - Odborné vzdělávání ve vztahu k RVP

Materiál vznikl v rámci projektu Modernizace odborného vzdělávání (MOV), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jehož realizaci zajišťoval Národní pedagogický institut České republiky. Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Hana Háblová. [Creative Commons CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.cs) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.