



# 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
- kreslicí prostředky pevné
- kreslicí 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 konkrétní 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
- přehled 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 Hábllová. [Creative Commons CC BY SA 4.0](#) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.*