

Sylabus předmětu: Digitální média ve výtvarné výchově 2

Základní informace:

- **KVV / 7721**
 - **Akademický rok:** 2024/2025
 - **Způsob zakončení:** Zápočet
 - **Kredity:** 2 kredity
 - **Forma zakončení:** Kombinovaná
 - **Zápočet před zkouškou:** Ne
 - **Vyučovaný semestr:** Letní semestr
-

Cíle předmětu (anotace):

Předmět se zaměřuje na transformaci tradičních výtvarných technik do digitálního prostředí a jejich využití v pedagogické praxi. Studenti analyzují výtvarné stereotypy a hledají jejich možnosti inovace prostřednictvím digitálních médií.

Cílem je osvojit si práci se statickým i dynamickým digitálním obrazem, zvukem a multimédií a aplikovat ji v pedagogickém kontextu. Důraz je kladen na praktické ověření vzdělávacího obsahu, vlastní reflexi a propojení s odbornou literaturou.

Požadavky pro udělení zápočtu:

1) Výtvarně edukativní projekt:

Studentstvo vytvoří vlastní výtvarně edukativní projekt, který:

- **Transformuje** klasické výtvarné techniky do digitálního prostředí.
- Reálně **vyzkouší** na skupině žáků (2. stupeň ZŠ, SŠ – je akceptována odpovídající neformální skupina).
- **Obsahuje** vzdělávací složku (kompetence, vzdělávací cíle, formulovaný výtvarný problém).
- Je doprovázen odbornou **analýzou a reflexí**, ve které budou studenti reflektovat:
 - jaké výtvarné stereotypy byly v projektu identifikovány,
 - jak byly tyto stereotypy inovovány nebo redefinovány,
 - jaké techniky a technologie byly využity a s jakým efektem.
- Klade důraz na způsob zacházení s digitálními médii, **myšlenkovou koncepci, originalitu a významovou naplněnost**.

Projekt také obsahuje:

- **Analýzu výtvarného stereotypu** – jeho významovou naplněnost a možnosti alterace.
- **Aplikaci teoretických pojmů:** denotace, exemplifikace, syntaktická a sémantická denzita, „dobrý tvar“. (GOODMAN, 2007).
- **Vlastní sebereflexi a sebehodnocení.**

Forma odevzdání:

- **Textová dokumentace** (PDF, min. 3 normostrany), obsahující popis projektu, vzdělávací cíle a reflexi.
- **Fotodokumentace** průběhu realizace projektu – fotografie v souladu s GDPR (při zobrazení žáků nutný souhlas).
- **Odevzdání do:** 20. května 2025.

2) Autorský výtvarný projekt:

- Může volně vycházet z vlastního výtvarně edukativního projektu.
- Je kvalitním výtvarným dílem – estetickým/uměleckým artefaktem.
- Zdůvodňuje použití technických a technologických prostředků.
- **Je doprovázen písemnou obhajobou v rozsahu 2 normostran**, ve které jsou zdůvodněny použité technické a technologické prostředky a pracováno s odpovídající odbornou literaturou.
- **Je na konci semestru veřejně prezentován.**

Odevzdání do: 20. června 2025.

Požadavky na konzultace:

- **Minimálně 2 konzultace** v průběhu semestru ke každému projektu.
 - Možnost průběžných konzultací podle potřeb studentů.
-

Software a aplikace:

- CapCut
 - Adobe Premiere
-

Literatura:

- **Deleuze, G. (2004).** Film 2 – Obraz-čas. Praha: Karolinum. ISBN 80-246-0560-4.
- **Goodman, N. (2007).** Jazyky umění: Nástin teorie symbolů. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-1519-8.
- **Roeselová, V. (2010).** Techniky ve výtvarné výchově. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-746-0.
- **Roeselová, V. (2015).** Řady a projekty ve výtvarné výchově. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-5534-4.