nerudovka

STŘEDNÍ ODBORNÁ ŠKOLA OBCHODU, UŽITÉHO UMĚNÍ A DESIGNU, PLZEŇ, NERUDOVA 33

školní vzdělávací program

→ 82-41-M/05

GRAFICKÝ DESIGN

délka vzdělávání: 4 roky
forma vzdělávání: denní
platnost: od 1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

OBSAH

Identifikační údaje 3
Profil absolventa 4
Charakteristika školního vzdělávacího programu 11
Přehled rozpracování obsahu vzdělávání v RVP do ŠVP 15
Učební plán 16

Učební osnovy:
- Český jazyk a komunikace 18
- Literární výchova 23
- 1. cizí jazyk 27
- 2. cizí jazyk 34
- Konverzace v cizím jazyce 44
- Občanská nauka 48
- Dějepis 53
- Fyzika 56
- Chemie 59
- Základy ekologie a biologie 62
- Matematika 65
- Tělesná výchova 69
- Dějiny umění 77
- Dějiny grafického designu 82
- Informační a multimediální technologie 84
- Marketingová komunikace 88
- Ekonomika a management 90
- Výtvarná příprava 93
- Výtvarná tvorba 96
- Písmo 99
- Typografie 103
- Figurální kresba 106
- Počítačová grafika 109
- Web design 114
- Technologie 117
- Grafický design a navrhování 120
- Prostorový design 124
- Grafické umělecké techniky 130
- Digitální fotografie 133
- Motion design 137
  - Umělecká fotografie 140
  - 3D modelování 143
  - Modelování 145
  - Digitální kresba 148
  - Animovaná tvorba 150

Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků nadaných 153
Personální a materiální podmínky realizace ŠVP 155

IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název školy: Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu
Adresa školy: Nerudova 33, Plzeň, PSČ 301 00
Zřizovatel: Plzeňský kraj

Název ŠVP: **Grafický design**
Kód a název oboru vzdělání: 82-41-M/05 Grafický design
Úplná profesní kvalifikace 82-41-M/05
EQF 4 (European Qualifiacations Framework)
Stupeň poskytovaného vzdělání: střední vzdělání s maturitní zkouškou
Forma vzdělávání: denní
Délka vzdělávání: 4 roky
Platnost ŠVP: od 1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem, č. j. OŠ/1004/21

Mgr. Marie Klesová
ředitelka školy

PROFIL ABSOLVENTA

Název ŠVP: **Grafický design**
Kód a název oboru vzdělání: 82-41-M/05 Grafický design
Forma vzdělávání: denní
Délka vzdělávání: 4 roky
Stupeň poskytovaného vzdělání: střední vzdělání s maturitní zkouškou
Dosažený stupeň vzdělání: kvalifikační úroveň EQF4
Platnost ŠVP: od 1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Podmínky pro přijetí ke vzdělávání
Přijímání ke vzdělávání se řídí zákonem č. 561/2004 Sb. ve znění pozdějších předpisů.
Podmínky zdravotní způsobilosti uchazečů o vzdělávání v daném oboru vzdělání jsou stanoveny v nařízení vlády č. 211/2010 Sb., o soustavě oborů vzdělání v zákl., středním a vyšším odborném vzdělávání, ve znění pozdějších předpisů.

Komisionální zkouška
V 1. ročníku koná žák komisionální zkoušku z výtvarné přípravy a písma, ve 2. ročníku z písma a počítačové grafiky, ve 3. ročníku z grafického designu a navrhování a počítačové grafiky a ve 4. ročníku z grafického designu a navrhování.

Uplatnění absolventa v praxi
Absolvent oboru grafický design je připraven uplatnit se v různých oblastech činností v rámci vizuální komunikace, propagace, reklamy, knižní kultury, grafického, reklamního či produktového designu. Příslušné činnosti může vykonávat buď samostatně, nebo v grafických studiích, reklamních agenturách, fotoateliérech, nakladatelstvích, vydavatelstvích, redakcích novin a časopisů, PR odděleních firem a institucí, televizních a filmových studiích, v polygrafických firmách, tiskárnách, interiérových studiích, architektonických ateliérech apod. Je připraven uplatnit se také jako obrazový editor, webdesigner, samostatný grafik.

Může se ucházet o přijetí na vysokou školu uměleckého směru nebo pokračovat ve vzdělávání na vyšší odborné škole.

Kompetence absolventa – grafický design
Vzdělávání v oboru směřuje v souladu s cíli středního odborného vzdělávání k tomu, aby si žáci vytvořili, v návaznosti na základní vzdělávání a na úrovni odpovídající jejich schopnostem a studijním předpokladům, následující klíčové a odborné kompetence.

KLÍČOVÉ KOMPETENCE

A) Kompetence k učení

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni se efektivně učit a reálně si stanovovat potřeby a cíle svého dalšího vzdělávání, tzn. absolventi jsou schopni:

- → mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání, vytvořit si studijní režim a podmínky;
- → uplatňovat různé způsoby práce s textem (studijní a analytické čtení), umět efektivně vyhledávat informace a zpracovávat je;
- → poslouchat s porozuměním mluvené projevy (výklad, přednášku, proslov), pořizovat si poznámky;
- → využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně zkušeností jiných lidí;
- → sledovat a hodnotit pokrok 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 by měli:

- → porozumět zadání úkolu, získat informace k jeho řešení, navrhnout různé varianty a zdůvodnit je, vyhodnotit a ověřit správnost zvoleného postupu a dosažené výsledky;
- → volit vhodné prostředky pro splnění úkolu (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky), využívat zkušenosti a vědomosti nabyté dříve;
- → spolupracovat při řešení s jinými (týmové řešení);
- → kriticky pracují s informačními zdroji, jsou zodpovědní při výběru informací;
- → zapojovat se do společnosti a občanského života prostřednictvím digitálních technologií (Člověk jako občan, Člověk v lidském společenství);
- → posoudit přínosy a rizika digitalizace pro jedince, společnost, kvalitu života a životní prostředí;
- → rozvíjet své etické a právní povědomí pro situace v digitálním prostředí;
- → rozvíjet a uplatňovat odpovědné chování a jednání v digitálním světě.

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. měli by:

- → vyjadřovat se přiměřeně účelu jednání v mluvených i psaných projevech a vhodně se prezentovat;
- → formulovat své myšlenky srozumitelně, souvisle a jazykově správně;
- → účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory;
- → zpracovávat běžné administrativní písemnosti a pracovní dokumenty;
- → dodržovat stylistické normy a odbornou terminologii;
- → dosáhnout jazykové způsobilosti potřebné pro základní komunikaci v cizojazyčném prostředí v jednom cizím jazyce;
- → dosáhnout jazykové způsobilosti potřebné pro základní pracovní uplatnění podle potřeb a charakteru příslušné odborné kvalifikace (porozumět základní odborné terminologii a základním pracovním pokynům v písemné i ústní formě);
- → pochopit výhody znalosti cizích jazyků pro životní i pracovní uplatnění, být motivováni i prohlubování svých jazykových dovedností.

D) Personální a sociální kompetence
Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli připraveni stanovovat si přiměřené cíle osobního rozvoje v oblasti zájmové i pracovní, spolupracovat s ostatními a přispívat k utváření vhodných mezilidských vztahů, tzn., že absolventi by měli:

- → posuzovat reálně své možnosti, odhadovat důsledky svého jednání a chování v různých situacích;
- → stanovovat si cíle a priority podle svých schopností, zájmové i pracovní;
- → 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 svého nezdravého životního stylu a závislostí;
- → adaptovat se na měnící se životní a pracovní podmínky, být připraveni řešit své sociální i ekonomické záležitosti, být finančně gramotní;
- → pracovat v týmu a podílet se na realizaci společných pracovních i jiných činností;
- → přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly;

→ přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů, k předcházení konfliktů, nepodléhat předsudkům 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, podporovali hodnoty národní, evropské i světové kultury, tzn., že by absolventi měli:

→ jednat odpovědně, samostatně nejen ve vlastním, ale i ve veřejném zájmu;
→ dodržovat zákony, respektovat práva a osobnost druhých lidí, vystupovat proti nesnášenlivosti, xenofobii, diskriminaci a pomáhat druhým lidem;
→ jednat v souladu s morálními principy a zásadami společenského chování i hodnot demokracie;
→ uvědomovat si vlastní kulturní, národní a osobnostní identitu, přistupovat tolerantně k identitě druhých;
→ zajímat se aktivně o politické a společenské dění u nás i ve světě;
→ chápat význam životního prostředí pro člověka a jednat v duchu udržitelného rozvoje;
→ uznávat hodnotu života, uvědomovat si odpovědnost za vlastní život i spoluodpovědnost za ochranu života a zdraví ostatních;
→ uznávat a podporovat tradice a hodnoty svého národa, chápat jeho minulost i současnost v evropském i světovém kontextu.

Žáci seznamují s komplexním vlivem digitálních technologií na společnost. Učíme je, jak se kriticky a odpovědně zapojovat do digitálního prostředí a jak ho využívat k lepšímu porozumění historickým, politickým, sociálním a právním kontextům. Technologie jsou nejen nástrojem pro získávání a prezentaci informací, ale i prostředkem pro rozvíjení digitálního občanství, porozumění právním normám a etickým otázkám v digitálním světě.

F) Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni optimálně využívat své odborné předpoklady pro úspěšné uplatnění ve světě práce, pro vytvoření své profesní kariéry a s tím související potřebu celoživotního učení, tzn. že absolventi by měli:

→ mít odpovědný postoj k vlastní profesní budoucnosti a přizpůsobovat se měnícím se podmínkám;
→ mít přehled o uplatnění na trhu práce v daném oboru, zodpovědně rozhodovat o své profesní a vzdělávací dráze;
→ mít reálnou představou o pracovních, platových a jiných podmínkách v oboru, o požadavcích zaměstnavatelů a umět je srovnávat se svými představami a předpoklady;
→ umět získávat a vyhodnocovat informace o pracovních i vzdělávacích příležitostech, využívat poradenské a zprostředkovatelské služby jak z oblasti světa práce, tak vzdělávání;
→ komunikovat vhodně s potenciálními zaměstnavateli, umět se prezentovat;
→ znát obecná práva a povinnosti zaměstnavatelů a pracovníků;
→ rozumět podstatě a principům podnikání, mít představu o právních, ekonomických, administrativních i etických aspektech soukromého podnikání a zvážit své možnosti k podnikání.

G) Matematické kompetence

Žáci v maturitních oborech se učí využívat digitální technologie k efektivnímu řešení matematických problémů, sem patří podpora výpočtů, modelování situací, zpracování dat a prezentace výsledků. Technologie jsou využívány nejen k usnadnění výpočtů, ale i k hlubšímu porozumění matematickým konceptům prostřednictvím simulací a vizualizací. Dynamický

geometrický software pomáhá při porozumění geometrickým vztahům a rozvoji prostorové představivosti, přispívá k lepšímu uchopení teoretických znalostí a jejich aplikaci v praxi.

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni funkčně využívat matematické dovednosti v různých životních situacích, efektivně hospodařit s financemi, tzn., že absolventi by měli:

- → správně používat a převádět běžné jednotky;
- → číst různé formy grafického znázornění (tabulky, diagramy, grafy, schémata apod.);
- → provádět reálný odhad výsledku řešení dané úlohy;
- → aplikovat znalosti o základních tvarech předmětů a jejich vzájemné poloze v rovině i prostoru;
- → aplikovat matematické postupy při řešení praktických úkolů v běžných životních situacích.

H) Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi

Žáci se naučí, jak správně zacházet s daty a informacemi. Budou umět rozpoznat různé typy dat a informací ve svém okolí, jak data bezpečně ukládat, sdílet a chránit před zneužitím. Důležité je, aby žáci rozuměli tomu, jak data pomáhají v každodenním životě a práci.

Žáci se seznamují s principy fungování technologií se zaměřením na pochopení základních algoritmů a postupů. Naučí se, jak formulovat problém, rozdělit jej na jednodušší kroky, hledat řešení i hledat chyby. Tím získají základní porozumění pro správné fungování různých technologických systémů.

V oblasti informačních systémů, které jsou využívány ve většině oborů, žáci pochopí, jaké mají informační systémy účely a jak s nimi pracovat, aby byli schopni je efektivně využívat ve svém budoucím povolání.

Žáci se seznámí s různými druhy digitálních zařízení a technologií a naučí se rozpoznávat rozdíly mezi operačními systémy a aplikacemi. Získají praktické návyky pro bezpečné používání technologií, včetně správného nastavení a pravidelné aktualizace softwaru, používání antivirových programů, zabezpečení svých účtů silnými hesly a zacházení s osobními údaji.

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi pracovali s osobním počítačem a jeho základním a aplikačním programovým vybavením i s dalšími prostředky ICT, tzn. absolventi jsou vedeni k tomu, aby uměli:

- → pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií;
- → pracovat s běžným základním a aplikačním programovým vybavením;
- → komunikovat elektronickou poštou a využívat prostředky online a off line komunikace;
- → získávat, selektovat a posuzovat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím sítě Internet; pracovat s textovým editorem, s e-learningovými aplikacemi, s nástroji pro tvorbu prezentací atd.);
- → pracovat s informacemi z různých zdrojů obsažených v tištěných, elektronických, audiovizuálních médiích;
- → uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní.

ODBORNÉ KOMPETENCE

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

- → dodržovali bezpečnost práce, chápali ji jako nedílnou součást péče o zdraví své i spolupracovníků (klientů, zákazníků) i jako součást řízení jakosti a jednu z podmínek získání či udržení certifikátu jakosti podle 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 zdraví neohrožující pracovní činnosti včetně zásad ochrany zdraví při práci u zařízení s monitory, displeji apod., rozpoznali možnost nebezpečí úrazu nebo ohrožení zdraví a byli schopni zajistit odstranění závad či 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;

B) Usilovat o nejvyšší kvalitu své práce, tzn., aby absolventi:

- → chápali kvalitu jako významný nástroj konkurenceschopnosti a dobrého jména organizace;
- → dodržovali stanovené normy a předpisy související se systémem řízením jakosti na pracovišti;
- → dbali na požadavky klienta (zákazníka, občana) v souvislosti s platnou legislativou;
- → efektivně využívali digitální technologie v odborných předmětech;
- → používali digitální nástroje a aplikace potřebné pro jejich budoucí profesi, důraz je kladen na rozvoj praktických dovedností, které jsou nezbytné pro vykonávání odborných činností s pomocí digitálních technologií.

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

- → znali význam, účel a užitečnost vykonané práce, její finanční a 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

D) Ovládat základy výtvarně užité tvorby, tj. 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;
- → ovládali a využívali dostupné grafické programy a navrhovali produkty ze svého oboru
- → pomocí počítačové 2D a 3D grafiky; vhodně prezentovali a dokázali obhájit 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 a nových technologiích ve svém oboru.

E) Provádět činnosti související s grafickou tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i nestatických digitálních záznamů, tzn. aby absolventi:

- → využívali základní grafické a animační programy, technologické možnosti grafické tvorby, využívali jejich přednosti, posuzovali jejich vlastnosti a volili je z hlediska jejich výrazových a technologických možností a výsledného vyznění realizovaného díla;
- → 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;
- → ovládali tradiční a nové technologické postupy a techniky, dokázali zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace výtvarného návrhu, průběžně hodnotili kvalitu výsledků dílčích pracovních operací;
- → 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.

Vzdělávání v oboru směřuje v souladu s cíli středního odborného vzdělávání k tomu, aby absolvent byl připraven:

- → v oblasti bezpečnosti práce včetně zásad poskytování první pomoci
- → v oblasti kvality práce včetně povědomí o její roli v konkurenceschopnosti
- → v oblasti ekonomické: povědomí o plánování, nákladech, výnosech a sociálních dopadech vykonávané práce včetně širokého spektra ekologických souvislostí dané práce

V oblasti přímé výtvarné tvorby je absolvent připraven:

- → orientovat se v disciplínách jako je např. užitá grafika, ilustrace, užitá i volná kresba a malba, fotografie, počítačová grafika, redakční práce – sazba, webdesign, animace, multimédia a video nebo 3D modelování
- → využívat výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technologických postupů, technik a materiálů
- → realizovat v požadované kvalitě a ve stanoveném termínu finální produkt

- → uplatňovat při tvorbě výtvarného návrhu technická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace
- → orientovat se v marketingových nástrojích a vykonávat základní marketingové činnosti ve vztahu k oboru
- → komunikovat v cizím jazyce jak v pracovním životě, tak i v situacích každodenního osobního i veřejného života (z 1. cizího jazyka na úrovni B2, z 2. cizího jazyka na úrovni B1 podle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky)
- → využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a efektivně pracovat s informacemi
- → ovládat a využívat dostupné grafické programy pomocí grafiky 2D a 3D, provádět činnosti spojené s grafickou tvorbou webdesignu v rozsahu daném RVP
- → prezentovat a obhájit práci v dané situaci

Absolvent je veden tak, aby:

- → pracoval v týmu, přizpůsobil se různým pracovním podmínkám a tvořivě do těchto podmínek zasahoval, respektoval možnosti a schopnosti druhých, chápal potřebu celoživotního vzdělávání
- → vhodným způsobem reprezentoval firmu a spoluvytvářel image firmy na veřejnosti
- → jednal v souladu s obecně přijímanými morálními hodnotami, se samostatným úsudkem a osobní zodpovědností
- → dbal na bezpečnost a ochranu zdraví při práci
- → uvědomoval si význam životního prostředí pro člověka a jednal ekonomicky a v souladu se strategií udržitelného rozvoje

Způsob ukončení vzdělávání, potvrzení dosaženého vzdělání a kvalifikace

Vzdělávání v oboru Grafický design je ukončeno maturitní zkouškou podle § 78 a § 79 Zákona 561/2004 Sb. o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon) v platném znění a podle dalších prováděcích předpisů. Dokladem o získání středního vzdělání s maturitní zkouškou je vysvědčení o maturitní zkoušce.

Konání maturitní zkoušky se řídí školským zákonem a příslušným prováděcím právním předpisem.

Společná část maturitní zkoušky se skládá ze 2 povinných zkoušek, a to ze zkoušky z českého jazyka a literatury a zkoušky z cizího jazyka nebo matematiky.

Profilová část MZ se skládá z ústní zkoušky z bloku odborných předmětů (technologie, marketingová komunikace, grafické umělecké techniky, písmo, dějiny grafického designu, prostorový design, počítačová grafika, grafický design a navrhování, digitální fotografie, web design), dále z ústní zkoušky z předmětu Dějiny umění, ústní zkoušky a písemné práce z českého jazyka a literatury a ústní zkoušky a písemné práce z cizího jazyka, pokud si jej žák zvolil jako maturitní předmět. Součástí MZ je dále maturitní práce s obhajobou.

Dále mohou žáci vykonat nepovinnou maturitní zkoušku, kterou zvolí podle vlastního zájmu z nabídky stanovené ředitelkou školy (max. 2 zkoušky) a z nabídky MŠMT (max. 2 zkoušky).

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

CHARAKTERISTIKA ŠKOLNÍHO VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU

Název ŠVP: **Grafický design**
Kód a název oboru vzdělání: 82-41-M/05 Grafický design
Forma vzdělávání: denní
Délka vzdělávání: 4 roky
EQF 4 (European Qualification Framework)
Stupeň poskytovaného vzdělání: střední vzdělání s maturitní zkouškou

Celkové pojetí vzdělávání
Obor Grafický design nabízí studium odborných uměleckých disciplín se zaměřením na propojení teorie s řemeslnými dovednostmi a dále potřebný všeobecně vzdělávací základ. Žáci jsou vyučováni k zacházení se širokou škálou vyjadřovacích prostředků a technologických postupů, principům využití osobitého uměleckého názoru dle zásad a trendů současného umění a designu a v neposlední řadě rovněž chápání funkce umění a designu ve smyslu obohacení estetické stránky života. Základní logikou směřování tohoto oboru je vybavit studenty všeobecným avšak zejména odborným výtvarným know-how, učinit je tak konkurenceschopnými v poli grafického designu a zároveň jim nabízet model konkurenčního boje formou školních úkolů, řešením soutěžních témat či veřejných zakázek.

Během studia žáci získají vzdělání v oblastech jak klasického řemesla – jako je kresba, malba, grafické umělecké techniky, figurální kresba, písmo, technologie – tak v designérských přístupech jako je tomu v oblastech prostorové tvorby, 3D modelování, počítačové grafiky, grafického designu a navrhování, digitální fotografie a multimédiích apod. Všechny zmíněné disciplíny vytvářejí mezi sebou úzký vztah a jsou navzájem propojovány. Záměrem koncepce oboru je představit žákovi všechny základní disciplíny umění a designu tak, aby byl schopen se v nich orientovat. V prvních dvou ročnících žáci řeší komplexní problematiku kresebných a malířských projevů, včetně ilustrace a grafických uměleckých technik, hledají souvztažnosti písmové kresby se zákonitostmi typografie a seznamují se se základními postupy a principy počítačové grafiky. Ve vyšších ročnících aplikují získané znalosti a dovednosti a obohacují je o nové disciplíny grafického designu, digitální fotografie a médií, animované tvorby a volné výtvarné tvorby. Celé čtyři roky studia je doplněné o studium dějin výtvarného umění a technologie, které úzce spolupracuje s praktickými činnostmi. Obor Grafický design nabízí komplexní studium základních disciplín výtvarného umění a designu, které jsou specifikovány jednotlivými předměty v ŠVP.

Rozvoj klíčových kompetencí, které jsou nezbytné pro další profesní i osobní život žáků, je základem vzdělávání. Personální a sociální kompetence, kompetence k řešení pracovních i mimopracovních problémů, finanční a mediální gramotnost se neváží na jednotlivé předměty a práci na projektech, ale celý život školy, všechny aktivity, kterých se žáci zúčastní, při prezentaci školy na veřejnosti, při jednání s veřejno-správními institucemi, podniky a školami v regionu i v zahraničí, se kterými škola spolupracuje.

Průřezová témata Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce, Člověk a digitální svět jsou realizovány nejen jako součást vzdělávacího obsahu, ale i besedami a přednáškami, exkurzemi, výchovně vzdělávacími a společenskými akcemi, diskusemi se žáky, žákovskými projekty, řešením konkrétních praktických úkolů při projektových dnech, využitím bilaterálních kontaktů se školami v cizině atd.

Realizace **klíčových kompetencí** v jednotlivých předmětech (tab. č. 1)

Vyučovací předmět	**Kompetence k učení**	**Kompetence k řešení problémů**	**Komunikativní kompetence**	**Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnik. aktivitám**	**Kompetence využívat prostředky IKT a práce s informacemi**	**Matematické kompetence**	**Občanské kompetence a kulturní povědomí**	**Personální a sociální kompetence**
Český jazyk a komunikace	*	*	*	*	*		*	*
1. cizí jazyk	*	*	*	*	*		*	*
2. cizí jazyk	*	*	*	*	*		*	*
Konverzace v cizím jazyce	*	*	*	*			*	*
Občanská nauka	*	*	*	*			*	*
Dějepis	*	*	*	*	*		*	
Fyzika	*	*	*	*		*		
Chemie	*	*	*			*		
Základy ekologie a biologie	*	*	*				*	
Matematika	*	*	*		*	*		
Literární výchova	*	*	*				*	*
Tělesná výchova	*	*	*					*
Dějiny umění	*	*	*				*	
Dějiny grafického designu	*	*	*	*			*	
Výtvarná příprava	*		*	*				*
Výtvarná tvorba	*	*	*	*				*
Písmo	*	*	*		*		*	*
Typografie	*	*	*	*	*		*	*
Figurální kresba	*	*	*	*	*		*	*
Počítačová grafika			*	*				*
Webdesign	*	*	*				*	*
Inf. a multimediální technologie	*	*	*		*	*		
Ekonomika a management	*	*	*	*				*
Technologie	*	*	*	*			*	*
Marketingová komunikace	*	*		*				*
Graf. design a navrhování	*	*	*	*	*		*	*
Prostorový design	*	*	*	*	*		*	*
Grafické umělecké techniky	*	*	*				*	*
Digitální fotografie	*	*	*	*	*		*	*
Motion design	*	*	*	*	*		*	*
Povinně volitelné:								
Animovaná tvorba, Digitální kresba, 3D modelování, Modelování, Umělecká fotografie	* * * *	* * * *	* * * *	* * * *	* * * *		* * * *	 *

Realizace **průřezových témat** v jednotlivých předmětech (tab. č. 2)

Vyučovací předmět	**Občan v demokratické společnosti**	**Člověk a životní prostředí**	**Člověk a svět práce**	**Člověk a digitální svět**
Český jazyk a komunikace			*	*
1. cizí jazyk	*	*	*	*
2. cizí jazyk	*	*	*	*
Konverzace v cizím jazyce	*	*	*	*
Občanská nauka	*	*	*	*
Dějepis	*	*		*
Fyzika	*	*		*
Chemie	*	*	*	*
Základy ekologie a biologie	*	*	*	*
Matematika	*		*	*
Literární výchova	*	*	*	*
Tělesná výchova	*	*		*
Dějiny umění	*	*		*
Výtvarná příprava	*		*	*
Výtvarná tvorba	*		*	*
Písmo	*	*	*	*
Typografie	*	*	*	*
Figurální kresba		*	*	*
Počítačová grafika	*		*	*
Web design			*	*
Inf. a multimediální technologie			*	*
Ekonomika a management	*		*	*
Technologie		*	*	*
Marketingová komunikace		*	*	*
Grafický design – ilustrace	*		*	*
Grafický design – grafika			*	*
Prostorový design		*	*	*
Grafické umělecké techniky		*	*	*
Digitální fotografie	*		*	*
Motion design	*		*	*
Ilustrace	*		*	*
Motion design 2	*		*	*
Povinně volitelné:				*

Animovaná tvorba, Digitální kresba, 3D modelování, Modelování, Umělecká fotografie, Umění v souvislostech	 * 	 * * 	* * * * 	* * * *

Organizace výuky

Vzdělávání je organizováno jako čtyřleté denní. Je ukončeno maturitní zkouškou podle příslušných právních norem a poskytuje střední vzdělání s maturitní zkouškou. Výuka je organizována v odborných učebnách (ateliéry, kreslírny, počítačové učebny, fotoateliéry, dílny pro prostorový design a dílny pro grafické techniky). Třída žáků je pro odborné předměty rozdělena do dvou skupin. Výuka probíhá v prostorách budovy školy i mimo ně (krajinářský kurz 1. a 2. ročníku, odborná praxe žáků 3. ročníku, odborné exkurze a projekty.

Způsob hodnocení žáků

Hodnocení výsledků vzdělávání žáka se vyjadřuje klasifikací (vychází z § 69 školského zákona a § 3 a 4 vyhlášky MŠMT č. 13/2005 Sb. o středním vzdělávání v platném znění). Ve výchovně vzdělávacím procesu se uskutečňuje klasifikace průběžná a celková. Průběžná klasifikace se uplatňuje při hodnocení dílčích výsledků a projevů žáka v jednotlivých předmětech a projednává se na čtvrtletních klasifikačních poradách. Celková klasifikace žáka v jednotlivých vyučovacích předmětech se uskutečňuje na konci prvního a druhého pololetí.

K hodnocení výsledků vzdělávání se využívá tradiční pětistupňové škály. Stupeň prospěchu určuje učitel, který vyučuje příslušnému vyučovacímu předmětu. Učitelé přistupují k průběžnému hodnocení edukačních činností žáků s vědomím motivační funkce hodnocení a jeho formativního významu, uplatňují přiměřenou náročnost a pedagogický takt vůči žákovi. Hodnocení je veřejné a učitel známku vždy zdůvodní. Žáci mají právo se k známce vyjádřit. Nedílnou součástí hodnocení je vlastní sebehodnocení žáků.

Při určování stupně prospěchu v jednotlivých vyučovacích předmětech na konci klasifikačního období se stupeň prospěchu neurčuje na základě průměru z klasifikace za příslušné období, ale přihlíží se k průběžným výsledkům žáka, k věkovým a individuálním zvláštnostem žáka i k tomu, že žák mohl v průběhu klasifikačního období zakolísat v učebních výkonech pro určitou indispozici.

Žák musí být oklasifikován při 70 % účasti na hodinách daného předmětu. Škola si vyhrazuje právo neklasifikovat žáka, jehož absence překročí v hodnoceném pololetí 30 %. Při 50 – 70 % docházce na hodiny předmětu je ponecháno rozhodnutí o klasifikaci či neklasifikaci na příslušném učiteli, který může individuálně posoudit znalosti, dovednosti a výsledky pololetní činnosti žáka.

Pokud žák nesplní výše uvedené podmínky klasifikace za 2. pololetí, bude komisionálně zkoušen k doplnění podkladů pro klasifikaci.

Stupeň prospěchu v odborných předmětech, které stanoví ředitelka školy, se určuje na základě výsledků komisionální postupové zkoušky (klauzury) a výsledků žáka za 2. pololetí. (Poměr známky z klauzury ke známce za 2. pololetí je 51 : 49.)

Realizace bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence

Neoddělitelnou součástí teoretického vyučování je problematiky bezpečnosti a ochrany zdraví při práci, hygieny práce a požární ochrany. Výchova k bezpečné a zdraví neohrožující práci vychází z požadavků právních a ostatních předpisů k zajištění bezpečnosti a ochrany zdraví při práci (zákonů, nařízení vlády, technických předpisů a českých technických norem) platných v době výuky. Požadavky, které se vztahují k výkonu konkrétních činností v teoretické výuce a odborném výcviku, jsou doplněny o informace o rizicích možného ohrožení života a zdraví,

kterým jsou žáci při teoretickém i praktickém vyučování vystaveni, včetně informace o opatřeních na ochranu před působením těchto rizik.

PŘEHLED ROZPRACOVÁNÍ OBSAHU VZDĚLÁVÁNÍ V RVP DO ŠVP

(platnost od 1. 9. 2025)

* min. počet vyuč. hodin 148, maximální 160

Škola:	Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33
Kód a název RVP:	82-41-M/11 Design interiéru
Název ŠVP:	Design interiéru

RVP		ŠVP		
Vzdělávací oblasti a obsahové okruhy	Min. počet týden. vyuč. hodin celkem	Vyučovací předmět	Počet týdenních vyuč. hodin celkem	Využití disponibilních hodin
Jazykové vzdělávání: český jazyk 2 cizí jazyky (AJ/NJ/RJ/ŠJ/FJ/PJ)	5 10	Český jazyk a komunikace 1. cizí jazyk 2. cizí jazyk Konverzace v cizím jazyce	5,5 13 16 2	0,5 3 14 + 2* 2
Společenskovědní vzdělávání	5	Občanská nauka	3	
		Dějepis	2	
Přírodovědné vzdělávání	4	Fyzika	2	
		Chemie	1	
		Základy ekologie a biologie	1	
Matematické vzdělávání	4	Matematika	4	
Estetické vzdělávání	5	Literární výchova	6,5	1,5
Vzdělávání pro zdraví	8	Tělesná výchova	8	
Vzdělávání v informač. a komunikač. technologiích	4	Inf. a multimed. technologie	1	9
		Počítačová grafika	6	
		Web design	3	
		Motion design	3	
Ekonomické vzdělávání	3	Ekonomika a management	2	
		Marketingová komunikace	1	
Umělecko-historická a výtvarná příprava	18	Dějiny umění	11	5
		Dějiny grafického designu	1	
		Výtvarná příprava	9	
		Písmo	2	
		Figurální kresba	6	
Technologická a technická příprava	10	Technologie	2	1
		Grafic. umělecké techniky	5	
		Písmo	4	
		Typografie	1	
Návrhová a realizační tvorba	27	Graf. design a navrhování	12	2
		Prostorový design	7	
		Digitální fotografie	4	
		Počítačová grafika	2	
		Výtvarná tvorba	4	
Povinně volitelné předměty		Digitální kresba, Modelování, 3D modelování, Animovaná tvorba, Umělecká fotografie	2	2
Disponibilní hodiny	45			45
Navýšení hodinové dotace dle RVP*				2*
Celkem	148		152	

UČEBNÍ PLÁN

Název ŠVP: **Grafický design**
Kód a název oboru vzdělání: 82-41-M/05 Grafický design
Zaměření: Grafický design a navrhování-grafika/ Grafický design a navrhování-ilustrace
Forma vzdělávání: denní
Délka vzdělávání: 4 roky
Stupeň poskytovaného vzdělání: střední vzdělání s maturitní zkouškou, EQF 4
Platnost ŠVP: od 1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem č. j. OŠ/1004/21se změnou učebního plánu od 1. 9. 2025 č.j. OŠ/96/25

	Vyučovací předměty	**Počet týdenních vyučovacích hodin rozdělených do ročníků**				
	Povinné:	1.	2.	3.	4.	celkem
ČJK	Český jazyk a komunikace	1,5	1,5	1,5	1	5,5
	1. cizí jazyk	3	3	3	3	12
	2. cizí jazyk	4	4	2	2	12
On	Občanská nauka	-	1	2	-	3
D	Dějepis	2	-	-	-	2
F	Fyzika	2	-	-	-	2
Ch	Chemie	1	-	-	-	1
ZEB	Základy ekologie a biologie	-	1	-	-	1
M	Matematika	2	2	-	-	4
LV	Literární výchova	1,5	1,5	1,5	2	6,5
TV	Tělesná výchova	2	2	2	2	8
KAJ	Konverzace v angličtině	-	-	1	1	2
KCJ	Konverzace v 2. cizím jazyce	-	-	2	2	4
DU	Dějiny umění	2	3	3	3	11
DGD	Dějiny grafického designu	-	1	-	-	1
VP	Výtvarná příprava	6	3	-	-	9
VT	Výtvarná tvorba	-	-	-	3	3
Pí	Písmo	2	2	2	-	6
Ty	Typografie	1	-	-	-	1
FK	Figurální kresba	-	3	3	-	6
PG	Počítačová grafika	2	3	3	-	8
WD	Web design	-	-	-	2	2
IMT	Informační a multimediální technologie	2	-	-	-	2
EMg	Ekonomika a management	-	-	-	2	2
Te	Technologie	-	-	-	2	2
Mko	Marketingová komunikace	1	-	-	-	1
PD	Prostorový design	3	3	-	-	6
GUT	Grafické umělecké techniky	-	2	3	-	5
DFo	Digitální fotografie	-	2	2	-	4
MD	Motion design	-	-	2	-	2
	Povinně volitelné předměty dle zaměření:					
GDG	Grafický design a navrhování – grafika	-	-	6	6	12
GDI	Grafický design a navrhování – ilustrace	-	-	6	6	12
MD2	Motion Design 2	-	-	-	3	3
IL	Ilustrace	-	-	-	3	3
	Povinně volitelné:					
	Animovaná tvorba, Digitální kresba, 3D modelování, Modelování, Knižní vazba, Umělecká fotografie, Umění v souvislostech	-	-	-	2	2
	Celkem týdenních vyučovacích hodin	**38**	**38**	**39**	**36**	**151**

Poznámky k učebnímu plánu:

1. 1. cizí jazyk je jazyk, který se žák učil na ZŠ jako 1. cizí jazyk a v jehož studiu pokračuje na střední škole.
2. 2. cizí jazyk je povinný předmět, s jehož studiem žák začíná v prvním ročníku střední školy nebo navazuje na výuku dalšího cizího jazyka ze ZŠ.
3. Odborná praxe probíhá v reklamních agenturách a grafických studiích v minimálním rozsahu 2 týdny za dobu vzdělávání, podle podmínek školy může být rozšířena, a to maximálně na 3 týdny za dobu vzdělávání.
4. Škola umožňuje žákům vybrat si jeden z pěti volitelných předmětů: Animovaná tvorba, Digitální kresba, 3D modelování, Modelování, Umělecká fotografie.
5. * Odborné předměty, z nichž bude žák konat profilovou maturitní zkoušku.

Přehled využití týdnů v období září – červen školního roku:

Činnost	1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník
Vyučování podle rozpisu učiva	38	38	39	36
Lyžařský výcvikový kurz*	1	-	-	-
Odborná praxe	-	-	2–3	-
Maturitní zkouška	-	-	-	3
Časová rezerva	6	7	4–5	4
Celkem týdnů	40	40	40	37

.ukínčor .2 od tuonuseřp énžom ej KVL*

UČEBNÍ OSNOVY (platnost od 1. 9. 2025)

→

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

ČESKÝ JAZYK A KOMUNIKACE

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 177 hodin

Obecné cíle

Předmět poskytuje žákům potřebné dovednosti k začleňování mladého člověka do společnosti, k jeho dalšímu osobnímu a profesnímu životu. Žáci jsou vedeni ke sdělnému kultivovanému jazykovému projevu a k rozvoji jejich duševního života. Obecným cílem jazykového vzdělávání je rozvíjet komunikační kompetenci žáků a naučit je užívat jazyka jako prostředku k dorozumívání a myšlení, k přijímání, sdělování a výměně informací na základě jazykových a slohových znalostí. Jazykové vzdělávání se rovněž podílí na rozvoji sociálních kompetencí žáků. K dosažení tohoto cíle přispívá i estetické vzdělávání a naopak estetické vzdělávání prohlubuje znalosti jazykové a kultivuje jazykový projev žáků.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → využívali jazykových vědomostí a dovedností v praktickém životě, vyjadřovali se srozumitelně a souvisle, formulovali a obhajovali své názory,
- → uplatňovali český jazyk v rovině recepce, reprodukce a interpretace;
- → chápali význam kultury osobního projevu pro společenské a pracovní uplatnění,
- → získávali a kriticky hodnotili informace z různých zdrojů a předávali je vhodným způsobem s ohledem na jejich uživatele,
- → dokázali se písemně i verbálně seberealizovat při vstupu na trh práce,
- → pracovali s informacemi a zdroji informací v českém jazyce, dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí,
- → nepodléhali předsudkům a stereotypům v přístupu k jiným lidem a kulturám,
- → získávali informace o světě, zvláště o zemích studovaného jazyka, a to i prostřednictvím digitálních technologií,
- → chápali jazyk jako jev, v němž se odráží historický a kulturní vývoj národa.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Jazykové vzdělávání – český jazyk RVP 82-41-M/05 Grafický design. Vyučovací předmět český jazyk a komunikace je zařazen v 1., 2. a 3. ročníku v rozsahu 2 hodiny týdně a ve 4. ročníku v rozsahu 1 hodiny týdně. Hlavními tématy ve všech ročnících jsou: zdokonalování jazykových vědomostí a dovedností, komunikační a slohová výchova, práce s textem a získávání informací (v 1. roč.: zvukové prostředky jazyka, pravopis, slovní zásoba, projevy prostě sdělovací, vyprávění, práce s jaz. příručkami, ve 2. roč.: morfologie, mluvené projevy, projevy administrativní, popis a charakteristika, publicistický styl, informativní výchova, ve 3. roč.: terminologie, větná skladba, projevy odborné, řečnické, druhy a žánry textu, práce s textem, ve 4. roč.: národní jazyk, vývoj jazyka, úvaha, kritika, esej, obecná jazykověda).

Učivo je zaměřeno především na rozvíjení kultury osobního projevu pro společenské a pracovní uplatnění, na prohlubování kladného vztahu k mateřskému jazyku, k respektování jazykových pravidel a k vytváření podmínek pro odpovědný přístup žáků k plnění povinností.

Učivo vede žáky k funkční a mediální gramotnosti. Učivo bezprostředně navazuje na učivo předmětu literární výchova, na učivo ostatních předmětů společenských věd a na učivo předmětu profesní komunikace.

Strategie výuky

Výuka probíhá prostřednictvím jednotlivých jazykovědných disciplín – gramatika, stylistika, základy rétoriky a komunikačních dovedností, základy informační výchovy, obecné výklady o jazyce, vývoj českého jazyka a jeho postavení v systému jazyků, práce s textem.

Při vzdělávání jsou využívány následující metody a formy práce: výklad učitele a řízený dialog, samostatná individuální i skupinová práce, samostatná domácí práce (příprava referátů, slohová tvorba, …), multimediální metody, exkurze (knihovna, rozhlas, …), gramatická a stylistická cvičení, diktáty, doplňovací a korekturní cvičení, řečnická cvičení, souvislé slohové práce, ústní opakování učiva, motivační rozhovory, pochvaly. Individuální přístup je věnován žákům se specifickými schopnostmi a nadáním, se speciálními vzdělávacími potřebami, žákům s jiným mateřským jazykem.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Žáci jsou hodnoceni za ústní i písemný projev. Kontrolu požadované úrovně jazykového vzdělávání vyučující provádí pravidelným hodnocením znalostí a dovedností žáka ve všech oblastech lingvistického vzdělávání podle rozvrhu učiva v jednotlivých ročnících. Měřítkem posuzování je věcná, jazyková a stylistická správnost, použití gramatických a stylistických prostředků, používání odborné terminologie, dodržování norem jazyka, kulturní vystupování žáka. Součástí hodnocení je sebehodnocení žáků, aktivní a samostatný přístup k výuce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět rozvíjí zejména komunikativní kompetence – žák umí rozebrat a interpretovat text, aktivně se účastní diskuzí, formuluje a obhajuje své názory a postoje, formuluje své myšlenky srozumitelně a souvisle, písemně zaznamenává podstatné myšlenky ústního i písemného projevu jiných lidí, vyjadřuje se v souladu se zásadami kulturního projevu; personální kompetence – žák se efektivně učí a pracuje, vyhodnocuje dosažené výsledky a pokrok, přijímá hodnocení svých výsledků a adekvátně na ně reaguje, přijímá rady i kritiku; sociální kompetence – žák přijímá svěřené úkoly a odpovědně je plní, nepodléhá předsudkům a stereotypům v přístupu k jiným lidem, řeší běžné pracovní problémy a úkoly samostatně, využívá dříve získané vědomosti, zkušenosti a dovednosti, volí prostředky a způsoby vhodné ke splnění jednotlivých aktivit, získává informace z otevřených zdrojů. Rozvíjí profesní kompetence žáků tak, aby byli schopni komunikovat na úrovni provozního personálu i na úrovni manažerské.

Z průřezových témat jsou do předmětu začleněna především Člověk a svět práce a Člověk a digitální svět. Prostředky ICT jsou využívány při vyhledávání informací, při psaní jednoduchých písemností a jejich následném zpracování a prezentaci v elektronické podobě.

1. ročník – celková hodinová dotace: 49 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – ve vlastním projevu volí prostředky adekvátní komunikační situaci – umí se vhodně prezentovat – má přehled o pravidlech vhodného vyjadřování a vystupování	**1. Jazyková kultura**

– řídí se zásadami správné výslovnosti – orientuje se v hláskoslovném systému – chápe rozdíl mezi projevem mluveným a psaným	**2. Zvukové prostředky a ortoepické normy jazyka**
– v písemném projevu uplatňuje znalosti českého pravopisu – odhaluje a opravuje jazykové nedostatky a chyby	**3. Hlavní principy českého pravopisu**
– používá adekvátní slovní zásobu – nahradí běžné cizí slovo českým ekvivalentem a naopak – adekvátně využívá emociální a emotivní stránky projevu, vyjadřuje postoje neutrální, pozitivní i negativní	**4. Tvoření slov, stylové rozvrstvení a obohacování slovní zásoby**
– rozlišuje funkční styly – umí vhodně uplatnit slohové postupy	**5. Obecné poučení o slohu, slohotvorní činitelé**
– je schopen posoudit slovní zásobu, syntax i kompozici informačních útvarů v médiích – dokáže sestavit jednoduchý zpravodajský útvar a přednést jej	**6. Projevy prostě sdělovací, jejich základní znaky, postupy a prostředky, krátké informační útvary**
– umí napsat osobní dopis – ovládá a uplatňuje základní principy výstavby textu	**7. Osobní dopisy**
– vystihne charakteristické znaky vypravování – posoudí kompozici vypravování, jeho slovní zásobu a skladbu	**8. Vyprávění**
– má přehled o jazykových příručkách a umí s nimi pracovat	**9. Práce s jazykovými příručkami**

2. ročník – celková hodinová dotace: 49 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – v písemném i mluveném projevu využívá poznatků z tvarosloví – umí správně používat gramatické tvary a konstrukce – rozlišuje jednotlivé slovní druhy – orientuje se ve vývojových tendencích morfologie	**1. Gramatické tvary a konstrukce a jejich sémantické funkce**
– ovládá techniku mluveného slova, umí klást otázky a vhodně formulovat odpovědi – umí argumentovat a obhajovat svá stanoviska	**2. Vyjadřování přímé i zprostředkované technickými prostředky, monologické i dialogické, neformální i formální, připravené i nepřipravené**

– je schopen polemizovat	
– umí sestavit základní útvary administrativního stylu, ovládá jejich formální a grafickou úpravu	**3. Projevy administrativní, jejich základní znaky, postupy a prostředky – životopis**
– je schopen napsat popis i charakteristiku různým funkčním stylem	**4. Popis osoby, věci, činnosti**
	5. Grafická a formální úprava jednotlivých písemných projevů
– má přehled o knihovnách a jejich službách – zaznamenává bibliografické údaje – zjišťuje potřebné informace z dostupných zdrojů, umí si je vybírat a přistupovat k nim kriticky – používá klíčových slov při vyhledávání informačních pramenů – samostatně zpracovává získané informace	**6. Informatická výchova, knihovny, internet, tisk**

3. ročník – celková hodinová dotace: 49 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – používá adekvátní slovní zásoby včetně příslušné odborné terminologie – orientuje se ve výstavbě textu	**1. Slovní zásoba vzhledem k příslušnému oboru vzdělávání, terminologie**
– uplatňuje znalosti ze skladby při logickém vyjadřování	**2. Větná skladba, druhy vět z gramatického a komunikačního hlediska, stavba a tvorba komunikátu**
– rozpozná základní znaky odborného stylu – umí se odborně vyjádřit o jevech svého oboru – sestaví konkrétní útvar odborného stylu	**3. Projevy odborné, jejich základní znaky, postupy a prostředky – referát, výklad**
– je schopen přednést konkrétní řečnický projev – řídí se zásadami správné výslovnosti – chápe rozdíl mezi projevem mluveným a psaným	**4. Druhy řečnických projevů**
– vystihne charakteristické znaky publicistického stylu – má přehled o základních publicistických žánrech, o denním i periodickém tisku – sestaví jednoduché zpravodajské útvary – na příkladech doloží druhy mediálních produktů – uvede základní média působící v regionu – zhodnotí význam médií pro společnost a jejich vliv na jednotlivé skupiny uživatelů – kriticky přistupuje k informacím	**5. Publicistika – útvary**

– rozezná různé typy textů a umí je zpracovat různými formami	**6. Druhy a žánry textu**
– dokáže z projevů ústních i písemných vybrat podstatné myšlenky – výtah – dokáže si podle ústního výkladu nebo textu zapsat stručné, srozumitelné a smysluplné poznámky – výpisky – rozumí obsahu textu i jeho části – vyjadřuje se věcně správně, jasně, srozumitelně – samostatně vyhledává, porovnává a vyhodnocuje mediální, odborné aj. informace	**7. Získávání a zpracování informací z textu – anotace, konspekt, osnova, resumé** **8. Zpětná reprodukce textu, jeho transformace do jiné podoby** **9. Techniky a druhy čtení, orientace v textu, jeho rozbor z hlediska sémantiky, kompozice a stylu**

4. ročník – celková hodinová dotace: 30 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – rozlišuje spisovný jazyk, hovorový jazyk, dialekty a stylově příznakové jevy	**1. Národní jazyk a jeho útvary**
– vysvětlí zákonitosti vývoje češtiny	**2. Vývojové tendence spisovné češtiny**
– orientuje se v soustavě jazyků	**3. Postavení češtiny mezi ostatními evropskými jazyky**
– vystihne charakteristické znaky úvahy – posoudí kompozici úvahy, její slovní zásobu a skladbu – je schopen vyjádřit pozitivní i negativní postoje – umí argumentovat a obhajovat svá stanoviska – sestaví úvahu i kritiku	**4. Úvaha, kritika, esej**
– má přehled o předmětu zkoumání jednotlivých jazykovědných disciplín a o jejich vývoji – pracuje s nejnovějšími normativními příručkami českého jazyka – zaznamenává bibliografické údaje podle státní normy	**5. Obecná jazykověda**

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

LITERÁRNÍ VÝCHOVA

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 197 hodin

Obecné cíle

Předmět poskytuje žákům estetické vzdělávání, vychovává žáky ke kultivovanému jazykovému projevu a prohlubuje jazykové znalosti, utváří kladný vztah žáků k materiálním a duchovním hodnotám, snaží se přispívat k tvorbě i ochraně těchto hodnot. Podílí se na rozvoji duševního života a sociálních kompetencí žáků. Vzdělávání ve vyučovacím předmětu směřuje ke čtenářství žáka, vede jej k získání dovednosti rozboru a interpretace uměleckých děl. Žáci se orientují v jevech a obdobích české a světové literatury.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → uplatňovali ve svém životním stylu estetická kritéria,
- → chápali umění jako specifickou výpověď o skutečnosti,
- → chápali význam umění pro člověka,
- → správně formulovali a vyjadřovali své názory
- → přistupovali s tolerancí k estetickému cítění, vkusu a zájmu druhých lidí,
- → podporovali hodnoty místní, národní, evropské i světové kultury a měli k nim vytvořen pozitivní vztah,
- → získali přehled o kulturním dění, a to i prostřednictvím digitálních technologií,
- → uvědomovali si vliv prostředků masové komunikace na utváření kultury.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Estetické vzdělávání RVP 82-41-M/05 Grafický design. Vyučovací předmět je zařazen v 1.- 4. ročníku v rozsahu 2 hodin týdně. Hlavními tématy ve všech ročnících jsou: literatura a ostatní druhy umění, práce s literárním textem, kultura (v 1. roč.: literární věda, literární druhy a žánry, interpretace textu, kulturní instituce, vývoj české a světové literatury od počátku do poč. 19. století, ve 2. roč.: vývoj české a světové lit. v 19. století, interpretace textu, společenská kultura, druhy umění, estetické a funkční normy, ve 3. roč.: vývoj české a světové lit. v 1. polovině 20. století, národnostní kultura, funkce reklamy, lidové umění, užitá tvorba, ve 4. roč.: vývoj literatury od pol. 20. století do současnosti, interpretace textů a vlastní tvorba, kultura bydlení a odívání).

Učivo je zaměřeno především na rozvíjení kultury osobního projevu pro společenské a pracovní uplatnění, na vytváření, upevnění a rozvoj znalostí a dovedností v oblasti práce s uměleckým textem (analýza, reprodukce, interpretace), na prohlubování znalosti jazykové. Učivo vede žáky k funkční a mediální gramotnosti, ke komunikačním a estetickým aktivitám.

Bezprostředně navazuje na učivo předmětu Český jazyk a komunikace, na učivo ostatních předmětů společenských věd.

Strategie výuky

Výuka probíhá prostřednictvím jednotlivých především literárních disciplín – literární teorie, literární historie, literární kritika a je doplňována dalšími uměleckými obory. Při výuce jsou využívány následující metody a formy práce: výklad učitele, řízený dialog, samostatná práce

individuální i skupinová, samostatná práce domácí (příprava referátů, tvořivá činnost literární), multimediální metody (využití počítače, videa, DVD, interaktivní tabule, …), exkurze (knihovna, rozhlas, muzea, pamětní síně), společná četba a rozbor a interpretace, memorování literárních textů, společná návštěva vybraných filmových a divadelních představení, motivační rozhovory, pochvaly. Individuální přístup je věnován žákům se specifickými schopnostmi a nadáním, se speciálními vzdělávacími potřebami.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Žáci jsou hodnoceni za ústní i písemný projev. Kontrolu požadované úrovně estetického vzdělávání vyučující provádí pravidelným hodnocením znalostí a dovedností žáka v oblasti literární výchovy a kultury podle rozvrhu učiva v jednotlivých ročnících. Měřítkem posuzování je schopnost žáka nacházet v uměleckých dílech estetické hodnoty a schopnost porozumění sdělení obsaženému v uměleckých dílech, používání odborné terminologie, věcná správnost, použití různých uměleckých prostředků, kulturní vystupování žáka, zájem o umění, prezentace osobní i skupinové práce. Součástí hodnocení je sebehodnocení žáků, aktivní a samostatný přístup k výuce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět rozvíjí zejména komunikativní kompetence (žák umí rozebrat a interpretovat text, aktivně se účastní diskusí, formuluje a obhajuje své názory a postoje, formuluje své myšlenky srozumitelně a souvisle, písemně zaznamenává podstatné myšlenky ústního i písemného projevu jiných lidí, vyjadřuje se v souladu se zásadami kulturního projevu), personální kompetence (žák se efektivně učí a pracuje, vyhodnocuje dosažené výsledky a pokrok, přijímá hodnocení svých výsledků a adekvátně na ně reaguje, přijímá rady i kritiku), sociální kompetence (žák přijímá svěřené úkoly a odpovědně je plní, nepodléhá předsudkům a stereotypům v přístupu k jiným lidem, řeší běžné pracovní problémy a úkoly samostatně, využívá dříve získané vědomosti, zkušenosti a dovednosti, volí prostředky a způsoby vhodné ke splnění jednotlivých aktivit, získává informace z otevřených zdrojů.

Do předmětu jsou začleněna všechna průřezová témata. Žák je veden k tomu, aby efektivně pracoval s informačními a komunikačními technologiemi, aby vyhledával, zpracovával a předával informace. Výsledky své práce žák předává ostatním pomocí prezentací vytvořených s využitím moderních nástrojů pro tvorbu prezentací nebo v jiných vhodných aktuálních uživatelských modulech.

1. ročník – celková hodinová dotace: 49 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – chápe umění jako specifickou výpověď o skutečnosti – rozezná umělecký text od neuměleckého – při rozboru textu uplatňuje znalosti z literární teorie	**1. Literatura a ostatní druhy umění** **2. Základy literární vědy, literární druhy a žánry**
– text interpretuje – konkrétní literární díla klasifikuje podle základních druhů a žánrů	**3. Metody interpretace textu, četba a interpretace literárního textu, tvořivé činnosti**
– orientuje se v nabídce kulturních institucí a využívá nabídky	**4. Kulturní instituce v ČR a v regionu**

– má přehled o kulturním dění ve svém městě i širším regionu	
– zařadí typická díla do jednotlivých uměleckých směrů a příslušných historických období – zhodnotí význam daného autora i díla pro dobu, v níž tvořil, pro příslušný umělecký směr i pro další generace – vyjádří vlastní prožitky z daných uměleckých děl – samostatně vyhledává informace v této oblasti – zkouší vlastní uměleckou tvorbu	**5. Vývoj české a světové literatury v kulturních a historických souvislostech** – od počátků do počátku 19. století

2. ročník – celková hodinová dotace: 49 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – zhodnotí význam daného autora i díla pro dobu, v níž tvořil, pro příslušný umělecký směr i pro další generace – konkrétní literární díla klasifikuje podle základních druhů a žánrů – zařadí typická díla do jednotlivých uměleckých směrů a příslušného historického období	**1. Vývoj české a světové literatury v kulturních a historických souvislostech** – od počátku 19. století do konce 19. století
– vystihne charakteristické znaky různých literárních textů a rozdíly mezi nimi – text interpretuje a debatuje o něm – při rozboru literárních textů uplatňuje znalosti z literární teorie a poetiky – vyjádří vlastní prožitky z uměleckých děl – samostatně vyhledává informace k dané problematice – zkouší vlastní uměleckou tvorbu	**2. Četba a interpretace literárního textu, tvořivé činnosti, aktivní poznávání různých druhů umění**
– popíše vhodné společenské chování v dané situaci	**3. Společenská kultura** – principy a normy kulturního chování, společenská výchova
– využívá a chrání kulturní hodnoty	**4. Ochrana a využívání kulturních hodnot**
	5. Estetické a funkční normy – při tvorbě a výrobě předmětů používaných v běžném životě

3. ročník – celková hodinová dotace: 49 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – zná základní umělecké směry daného – období, jejich hlavní představitele a stěžejní díla	**1. Vývoj české a světové literatury v kulturních a historických souvislostech** – od počátku 20. století do poloviny 20. stol.
– interpretuje literární texty a diskutuje o nich – při rozboru literárních textů uplatňuje znalosti z literární teorie a poetiky – dovede vystihnout charakteristické znaky různých literárních textů a rozdíly mezi nimi – vyjadřuje vlastní prožitky z uměleckých děl – zařadí typická díla do jednotlivých uměleckých směrů a příslušných historických období	**2. Četba a interpretace literárního textu, tvořivé činnosti, aktivní poznávání různých druhů umění**
– porovná typické znaky kultur hlavních národností na našem území	**3. Kultura národnostní na našem území**
– rozliší druhy propagačních prostředků – posoudí vliv reklamy na jeho životní styl	**4. Funkce reklamy a propagačních prostředků a její vliv na životní styl**
– orientuje se ve folklóru, pozná a charakterizuje jednotlivé formy lidového umění a užité tvorby – zkouší vlastní uměleckou tvorbu	**5. Lidové umění a užitá tvorba**

4. ročník – celková hodinová dotace: 50 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – zná základní umělecké směry daného období, jejich hlavní představitele a vybraná díla	**1. Vývoj české a světové literatury v kulturních a historických souvislostech** – od poloviny 20. století do současnosti
– interpretuje literární texty a debatuje o nich – při rozboru literárních textů uplatňuje znalosti z literární teorie a poetiky – vystihne charakteristické znaky různých literárních textů a rozdíly mezi nimi – vyjadřuje vlastní prožitky z uměleckých děl – zařadí typická díla do jednotlivých uměleckých směrů a příslušných historických období – zkouší vlastní uměleckou tvorbu	**2. Četba a interpretace literárního textu, tvořivé činnosti, aktivní poznávání různých druhů umění**
– hodnotí vliv kultury bydlení a odívání na jeho životní styl	**3. Kultura bydlení, odívání**

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

1. CIZÍ JAZYK

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 417 hodin

Obecné cíle

Výuka prvního cizího jazyka navazuje na úroveň jazykových znalostí a komunikačních kompetencí získaných na ZŠ, vede žáky k jejich prohlubování (znalosti lingvistické, sociolingvistické, pragmatické). Vychází zejména z interaktivních potřeb dnešní společnosti a člověka v ní a směřuje k osvojení takové úrovně komunikativních jazykových kompetencí, která odpovídá minimálně stupnici B1 Společného evropského referenčního rámce pro jazyky.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → komunikovali v cizím jazyce v různých situacích života,
- → dokázali se písemně i verbálně seberealizovat při vstupu na trh práce,
- → byli připraveni uplatnit jazykové vzdělání ve své budoucí profesi,
- → získali motivaci efektivně se dále vzdělávat, využívat ke svému učení zkušeností jiných lidí, učit se na základě zprostředkovaných zkušeností, dovedli přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly, byli schopni kritického sebehodnocení,
- → stanovovali si cíle a priority podle svých osobních schopností a zájmové a pracovní orientace,
- → nepodléhali předsudkům a stereotypům v přístupu k jiným lidem a kulturám,
- → pracovali s informacemi a zdroji informací v cizím jazyce, dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí.
- → získávali informace o světě, zvláště o zemích studovaného jazyka, a to i prostřednictvím digitálních technologií

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Jazykové vzdělávání – cizí jazyky RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 1. až 4. ročníku, v 1. až 3. ročníku vždy po 3 hodinách týdně, ve 4. ročníku 4 hodiny týdně. Učivo je uspořádáno do jednotlivých tematických celků, které jsou koncipovány tak, aby navazovaly na učivo ze základní školy a dále rozšiřovaly znalosti v oblasti slovní zásoby, terminologie i gramatiky. Hlavními tématy v 1. ročníku jsou: lidé a společenský život, škola, rodina, bydlení, stravování, cestování a turistika; ve 2. ročníku: obchod, služby, režim dne, volný čas, osobní a společenský život, zdraví, kultura, stát a společnost, životní styl, cestování a turistika; ve 3. ročníku: osobní a společenský život, Svět kolem nás – lidé a společnost, město a region, život v regionu a v zemích příslušné jazykové oblasti, reálie těchto zemí; ve 4. ročníku: osobní, společenský život a profesní život; Svět kolem nás – život v jiných zemích, reálie ČR, Praha, Plzeňský kraj.

Předmět využívá znalostí žáků z informační a komunikační technologie, českého jazyka a literární výchovy, navazuje na učivo dějepisu, občanské nauky a odborných předmětů.

Strategie výuky

Celý komplex výuky a vyučovacích metod je podřízen zvyšování komunikativních kompetencí a interkulturních znalostí žáků. Žákům je dáván co největší prostor pro uplatnění jejich jazykových prostředků a řečových dovedností, pro obhájení názorů a argumentaci. Důležitou a nedílnou součástí výuky je používání čtených a poslechových textů, které slouží jako východisko následné komunikativní situace a diskuse. Různé typy textů mají rovněž výchovnou a poznávací funkci. Jejich zdrojem jsou učebnice, časopisy, internet, denní tisk a vybraná beletrie.

Žáci jsou rovněž motivováni k vedení jazykového portfolia, které eventuálně vyústí v získání jazykového pasu a dále Europassu, který usnadní jejich mobilitu na evropském pracovním trhu.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Důraz se klade na informativní a výchovné funkce hodnocení. Hodnotí se celý komplex kompetencí, které žák v průběhu vyučovacího procesu získá. Žáci budou hodnoceni nejenom podle stupně obsahového zvládnutí učiva, ale rovněž podle svých schopností jazykové interakce a aktivního zapojení do individuálních i kolektivních projektů.

Významnou roli hraje rovněž metoda kolektivního hodnocení a následná spolupráce pedagogů s žáky, která vede k identifikaci nedostatků a jejich následnému odstranění.

V předmětu cizí jazyk se hodnotí pohotovost reagování na různé podněty včetně poslechových a textových, schopnost argumentace, spolupráce s ostatními a také jazyková a obsahová správnost, bohatost a přiměřenost používaných lexikálních, gramatických a stylizačních prostředků, Hodnocení je pro žáka rovněž důležitým motivačním faktorem.

Žáci provádějí také sebehodnocení, které jim ukáže, jak zvládají probírané učivo, jaký pokrok udělali ve znalostech oproti předešlému hodnocení; ukáže jim, které kompetence ovládají dobře a na které by se měli v opakování zaměřit.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět rozvíjí komunikativní, personální a sociální kompetence. Žáci jsou motivováni k pravidelnému vedení jazykového portfolia, které jim umožní relativně přesně si ověřit výsledky, kterých v jazykovém vzdělávání dosáhli. Jsou vedeni k tomu, aby byli schopni vyjadřovat se přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci a vhodně se prezentovat v souladu s pravidly daného kulturního prostředí, formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně, písemně zaznamenávat podstatné myšlenky a údaje z textů a projevů jiných lidí, zpracovávat přiměřeně náročné texty na běžná i odborná témata, aktivně se účastnit diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje, respektovat názory druhých. Měli by být schopni sebekriticky vyhodnocovat dosažené výsledky a pokrok, přijímat radu a kritiku, aby byli připraveni plnit požadavky zaměstnavatelů na jazykovou gramotnost a dokázali se orientovat na trhu práce u nás a v EU, zejména v zemích dané jazykové oblasti.

Z průřezových témat jsou do předmětu začleněna zejména Člověk a svět práce (žáci jsou vedeni k tomu, aby znali alternativy uplatnění jazykového vzdělání na trhu práce), Člověk a digitální svět (žáci využívají prostředky informačních a komunikačních technologií ke komunikaci, k získávání informací, učí se s informacemi pracovat, kriticky je vyhodnocovat). Žák je veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, pracoval s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací.

V rámci PT Člověk a digitální svět je žák veden k tomu, aby pracoval při domácí přípravě na výuku s počítačovou technikou (například příprava prezentací různých tematických celků),

komunikoval prostřednictvím e-mailové pošty nebo Google Classroom s vyučujícím, zpracovával některé zadané úkoly na PC, pracoval s multimediální technikou – zejména při práci na projektech.

Dále jsou začleněna témata Člověk a životní prostředí (žáci se učí esteticky a citově vnímat okolí a přírodní prostředí, chápou odpovědnost za své jednání, osvojují si zásady zdravého životního stylu) a Občan v demokratické společnosti (žáci poznávají tradice, zvyky a odlišné sociální a kulturní hodnoty jiných národů a jazykových oblastí a učí se je respektovat).

1. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – se přivítá, rozloučí – sdělí důležité informace o sobě a ostatních – vypráví o plánech do budoucna – pojmenuje činnosti týkající se zaměstnání – sděluje informace na téma národnosti, národy, státy	**1. Lidé a společenský život**
– vypráví o své školním životě (o třídě, rozvrhu, vyučovacích předmětech) – vypráví o zájmech, zálibách	**2. Škola – každodenní život**
– pojmenovává a představuje členy své rodiny – vypráví o domácích zvířatech – vypráví o rodinných vztazích	**3. Rodina, rodinný život**
– sděluje informace o bydlišti a místě svého bydliště – popíše svůj byt/pokoj – pojmenuje základní domácí spotřebiče – vyhledá informace o bytech/domech z inzerátů – napíše inzerát	**4. Bydlení, domácnost**
– pojmenuje potraviny a hotová jídla – vypráví o svých stravovacích návycích – objedná si v restauraci – vyjádří názor na pokrmy – vyhledá v textu informace	**5. Stravování**
– pojmenuje místa a instituce – popíše polohu institucí a památek ve městě – orientuje se v plánku města – ptá se na cestu a na dopravní prostředky	**6. Cestování a turistika**

Gramatické a lexikální učivo
Výsledky vzdělávání v anglickém jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti, dodržuje základní normy výslovnosti, používá osobní zájmena, přivlastňovací zájmena, číslovky základní a řadové, základní

předložky, rozkazovací způsob, časové údaje, množné číslo podstatných jmen, zeměpisná jména, časuje slovesa v přítomném prostém a průběhovém čase a rozlišuje a užívá je v situacích běžné konverzace, v kontextu používá člen určitý a neurčitý.

2. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo

Žák:
– navazuje na probrané učivo 1. ročníku a dále:
  – pojmenuje obchody, provozovny a běžné druhy zboží
  – přijímá a odmítá nabídku
  – popisuje volnočasové činnosti
  – domlouvá si setkání
  – popíše polohu objektu
  – informuje o kulturních akcích
	1. Obchod, služby – každodenní život

– používá časové údaje – pojmenuje činnosti v každodenním životě – popisuje režim dne	**2. Rodinný život, režim dne**
– vypráví o zájmech, o plánech do budoucna – vyjádří své mínění o jiných lidech, o vztazích – napíše soukromý dopis	**3. Volný čas, osobní a společenský život**
– informuje o problémech a potížích – vyjádří prosbu o pomoc, lítost – žádá o dovolení – diskutuje na téma postižených osob – používá modální slovesa	**4. Zdraví** – osobní a společenský život
– informuje o událostech ve světě – přiřazuje události k datům, vypráví o minulých událostech ve svém životě, používá různá příslovečná určení času, napíše krátký životopis, vypráví o životě známých osobností	**5. Kultura** – osobnosti (známí autoři a lidé z oblasti příslušné jazykové oblasti) – stát a společnost (konflikty a světové události)
– pojmenuje důležité částí těla, běžné nemoci a jednoduše způsob jejich léčby – podává informace o svém zdraví	**6. Zdraví, hygiena, pocity a emoce, životní styl**
– vylíčí událost (nehodu), popíše situace podle obrázku, vyjádří posloupnost událostí – ve vyprávění používá předložky	**7. Cestování a turistika**

Gramatické a lexikální učivo
Výsledky vzdělávání v anglickém jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti,

– dodržuje základní pravopisné normy, rozumí přiměřeným souvislým projevům (monologickým i dialogickým) ve standardním řečovém tempu, čte s porozuměním věcně i jazykově přiměřené texty, orientuje se v textu, – dokáže se vyjadřovat ústně i písemně k tématům probíraných tematických okruhů, umí přeložit text a používat slovníky, v ústním i písemném projevu navazuje na znalosti z 1. ročníku, používá minulý prostý čas pravidelných i nepravidelných sloves, souvětí souřadná i podřadná, přídavná jména v přívlastku, tázací zájmena, porovnává jevy a vyjadřuje jejich kvalitu pomocí tvarů přídavných jmen, rozlišuje základní počitatelná a nepočitatelná podstatná jména, rozlišuje použití minulého prostého času a času předpřítomného, dokáže vyjádřit své plány do budoucna.

3. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – popíše pocity a reakce, např. libost/nelibost, souhlas/nesouhlas, překvapení, obavu – vyjádří názor/postoj a morální stanovisko, např. omluvu, lítost, vlastní myšlenky, úmysl, přání, žádost, prosbu, nabídku, pozvání, doporučení – zdůvodní určité činnosti a/nebo skutečnosti – vysvětlí problém a/nebo navrhne řešení problému – vysvětlí a/nebo zdůrazní, co považuje za důležité	**1. Osobní a společenský život** – pocity a emoce, životní styl – lidé a společnost (např. vztahy mezi lidmi, společenské problémy);
– vysvětlí své názory, reakce, plány a jednání – vyjádří myšlenky, přesvědčení, pocity, sny, naděje	**2. Svět kolem nás** – lidé a společnost (např. vztahy mezi lidmi, společenské problémy)
– informuje o společenských a kulturních akcích – čte a překládá složitější texty z novin a časopisů, z internetu – dokáže zpracovat odborná témata s použitím vhodné cizojazyčné literatury a pramenů – popíše své dojmy z cestování (ubytování, suvenýry,…)	**3. Svět kolem nás** – město a region (služby, v obchodě, v hotelu na recepci; bydlení, sportovní a kulturní vyžití a události) – zajímavá místa u nás a v příslušné jazykové destinaci (např. mezinárodní kuchyně, svátky, zvyky, tradice)
– informuje o významu daného jazyka, o reáliích příslušných zemí (geografické údaje, historie, společensko-politická charakteristika, ekonomika a kultura) – vypráví o životě v zemích dané jazykové oblasti (rodina, vzdělání, práce, volný čas) – sděluje/ověřuje informace a zprávy, požádá o informace, shrne a/nebo využije předložené faktografické informace – reprodukuje přečtený text (výměna informací/orientačních pokynů)	**4. Svět kolem nás** – reálie zemí příslušné jazykové oblasti

Gramatické a lexikální učivo
Výsledky vzdělávání v anglickém jazyce Žák: – dokáže se vyjadřovat k běžným každodenním tématům v předvídatelných situacích, s jistotou se vyjadřuje o svých plánech a budoucí činnosti, – sdělí obsah a hlavní myšlenky vyslechnuté nebo přečtené, tvoří souvětí podřadná, používá ve správném pořadí příslovečná určení, umí stupňovat přídavná jména, tvoří časové a účelové vedlejší věty, správně používá tázací zájmena, pomocí způsobových sloves vyjadřuje míru pravděpodobnosti či nutnosti děje, zároveň dokáže míru podmínečnosti děje vyjádřit za použití podmínkových vět, umí popsat činnosti pomocí trpného rodu.

4. ročník – celková hodinová dotace: 120 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – informuje o reáliích příslušné jazykové oblasti (geografické údaje, historie, společensko-politická charakteristika, ekonomika a kultura) – vypráví o životě v zemích dané jazykové oblasti (rodina, vzdělání, práce, volný čas)	**1. Svět kolem nás** – opakování probraných reálií ve 3. ročníku **2. Osobní a společenský život** – plány do budoucna, osobní a profesní život
– dokáže se seberealizovat při vstupu na trh práce	**3. Odborná témata** – ve firmě, v kanceláři – žádost o místo v zahraniční firmě
– vyjádří názor na krátkou povídku, článek, pořad, událost; postihne výstižněji podstatu myšlenky a problému; vyjádří souhlas/nesouhlas s názorem jednáním (s přečteným textem, zhlédnutým filmem,…) – rozumí přejatým slovům nebo odhadne jejich význam, pracuje lépe s mapou, vyhledává rychleji informace na internetu (v cizím jazyce)	**4. Svět kolem nás** – život v jiných zemích (např. mateřský jazyk/cizí jazyk, místa) – vývoj jazyka – přejímání cizích slov a obohacování slovní zásoby
– shrne a využije předložené faktografické informace – popíše přesněji polohu státu (využívá zeměpisných pojmů – severozápad,…) – zná nejen hlavní město, sousední státy, počet obyvatel a důležitá města, ale i pohoří, řeky, nejvyšší vrcholy, jezera, vyjmenuje důležitá odvětví průmyslu, důležité osobnosti, zná významnější kulturní památky, národní specifika (tradice, svátky – například o Vánocích umí vyprávět podrobněji), informuje o hlavním městě, o svém regionu, o bydlišti – část informací si vyhledává samostatně.	**5. Reálie ČR + Praha, Plzeňský kraj**
	Opakování učiva probraného v 1. až 4. ročníku: **I. Každodenní život** – v rámci života doma i školního života

	II. Osobní a společenský život – v rámci volného času **III. Svět kolem nás** – v rámci města a regionu, ve kterém žiji i života v jiných zemích – město a region, ve kterém žiji – lidé a společnost – příroda a životní prostředí – tradice a zvyky – doprava a cestování – život v jiných zemích – světové události a témata – odborná témata (obchod, služby)

Gramatické a lexikální učivo
Výsledky vzdělávání v anglickém jazyce Žák: – flexibilně, efektivně a s dostatečnou přesností využívá běžné a frekventované lexikální prostředky a vypořádá se s obtížnými situacemi s pomocí opisných prostředků dovede dodržovat v psané i mluvené podobě důležité zdvořilostní normy, je si vědom interkulturních odlišností; – dovede používat správně běžných gramatických prostředků; efektivně pracuje s cizojazyčným textem; – dovede získávat informace o světě, získané poznatky včetně odborných ze svého oboru využívá ke komunikaci; pracuje s informacemi a zdroji informací v cizím jazyce, efektivně používá nepřímou řeč pro vyjádření komentáře, rozlišuje použití jednotlivých slovesných časů a jejich variant, dokáže vyprávět příběh, který není chronologicky uspořádán.

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

2. CIZÍ JAZYK

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 516 hodin

Obecné cíle

Vzdělávání ve druhém cizím jazyce navazuje na výuku českého a prvního cizího jazyka ze ZŠ, vede žáky k prohlubování komunikačních kompetencí a směřuje k osvojení takové úrovně komunikativních kompetencí, která odpovídá stupnici A2 Společného evropského referenčního rámce. Výuka cizích jazyků je významnou součástí všeobecného vzdělávání žáků. Rozšiřuje a prohlubuje jejich komunikativní kompetenci a celkový kulturní rozhled a zároveň vytváří základ pro jejich další jazykové i profesní zdokonalování, usnadňuje přístup k aktuálním informacím a osobním kontaktům a tím umožňuje vyšší mobilitu a nezávislost žáka.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → komunikovali v cizím jazyce v různých situacích života,
- → dokázali se písemně i verbálně seberealizovat při vstupu na trh práce,
- → byli připraveni uplatnit jazykové vzdělání ve své budoucí profesi,
- → získali motivaci efektivně se dále vzdělávat, využívat ke svému učení zkušeností jiných lidí, učit se na základě zprostředkovaných zkušeností, dovedli přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly, byli schopni kritického sebehodnocení,
- → stanovovali si cíle a priority podle svých osobních schopností a zájmové a pracovní orientace,
- → nepodléhali předsudkům a stereotypům v přístupu k jiným lidem a kulturám,
- → získávali informace o světě, zvláště o zemích studovaného jazyka, a to i prostřednictvím digitálních technologií, získané poznatky včetně odborných ze svého oboru využívat ke komunikaci a svému dalšímu vzdělávání,
- → pracovali s informacemi a zdroji informací v cizím jazyce,
- → dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Jazykové vzdělávání – cizí jazyky RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 1. až 4. ročníku vždy po 4 hodinách týdně. Učivo je uspořádáno do jednotlivých tematických celků, které jsou koncipovány tak, aby vycházely z učiva prvního cizího jazyka základní školy, a žáci dále získávali znalosti v oblasti slovní zásoby, terminologie i gramatiky. Hlavními tématy v 1. ročníku jsou: lidé a společenský život, škola, rodina, bydlení, domácnost, stravování, cestování a turistika; ve 2. ročníku: obchod, služby, režim dne, volný čas, osobní a společenský život, zdraví, kultura, stát a společnost, zdraví, životní styl, cestování a turistika; ve 3. ročníku: osobní a společenský život, životní styl, Svět kolem nás – lidé a společnost, město a region, reálie zemí příslušné jazykové oblasti; ve 4. ročníku: osobní, společenský život a profesní život, Svět kolem nás – život v jiných zemích, vývoj jazyka, reálie ČR, Praha, Plzeňský kraj.

Předmět využívá znalostí žáků z informační a komunikační technologie, českého jazyka a literární výchovy, navazuje na učivo dějepisu, občanské nauky, ekonomiky i ostatních odborných předmětů.

Strategie výuky

Celý komplex výuky a vyučovacích metod je podřízen zvyšování komunikativních kompetencí a interkulturních znalostí žáků. Žákům je dáván co největší prostor pro uplatnění jejich jazykových prostředků a řečových dovedností, pro obhájení názorů a argumentaci. Důležitou a nedílnou součástí výuky je používání čtených a poslechových textů, které slouží jako východisko následné komunikativní situace a diskusi. Různé typy textů mají rovněž výchovnou a poznávací funkci. Jejich zdrojem jsou učebnice, časopisy, internet, denní tisk a vybraná beletrie.

Žáci budou rovněž motivováni k vedení jazykového portfolia, které eventuálně vyústí v získání jazykového pasu a dále Europassu.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Důraz se klade na informativní a výchovné funkce hodnocení. Hodnotí se celý komplex kompetencí, které žák v průběhu vyučovacího procesu získá. Žáci budou hodnoceni nejenom podle stupně obsahového zvládnutí učiva, ale rovněž podle svých schopností jazykové interakce a aktivního zapojení do individuálních i kolektivních projektů.

Významnou roli hraje rovněž metoda kolektivního hodnocení a následná spolupráce pedagogů s žáky, která vede k identifikaci nedostatků a jejich následnému odstranění.

Hodnotí se pohotovost reagování na různé podněty včetně poslechových a textových, schopnost argumentace, spolupráce s ostatními a také jazyková a obsahová správnost, bohatost a přiměřenost používaných lexikálních, gramatických a stylizačních prostředků, hodnocení je pro žáka rovněž důležitým motivačním faktorem.

Žáci provádějí také sebehodnocení, které jim ukáže, jak zvládají probírané učivo, jaký pokrok udělali ve znalostech oproti předešlému sebehodnocení; ukáže jim, které kompetence ovládají dobře a na které by se měli v opakování zaměřit a upevnit si je.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět rozvíjí komunikativní, personální a sociální kompetence. Žáci jsou motivováni k pravidelnému vedení jazykového portfolia, které jim umožní relativně přesně si ověřit výsledky, kterých v jazykovém vzdělávání dosáhli. Jsou vedeni k tomu, aby byli schopni vyjadřovat se přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci a vhodně se prezentovat v souladu s pravidly daného kulturního prostředí, formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně, písemně zaznamenávat podstatné myšlenky a údaje z textů a projevů jiných lidí, zpracovávat přiměřeně náročné texty na běžná i odborná témata, aktivně se účastnit diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje, respektovat názory druhých. Měli by být schopni sebekriticky vyhodnocovat dosažené výsledky a pokrok, přijímat radu a kritiku, aby byli připraveni plnit požadavky zaměstnavatelů na jazykovou gramotnost a dokázali se orientovat na trhu práce u nás a v EU – zejména v zemích dané jazykové oblasti.

Z průřezových témat jsou do předmětu začleněna zejména Člověk a svět práce (žáci jsou vedeni k tomu, aby znali alternativy uplatnění jazykového vzdělání na trhu práce), Člověk a digitální svět (žáci využívají prostředky informačních a komunikačních technologií ke komunikaci, k získávání informací, učí se s informacemi pracovat, kriticky je vyhodnocovat). Žák je veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, pracoval s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací.

V rámci PT Člověk a digitální svět je žák veden k tomu, aby pracoval při domácí přípravě na výuku s počítačovou technikou (například příprava prezentací různých tematických celků), komunikoval prostřednictvím e-mailové pošty nebo Google Classroom s vyučujícím, zpracovával některé zadané úkoly na PC, pracoval s multimediální technikou – zejména při práci na projektech.

Dále jsou začleněna témata Člověk a životní prostředí (žáci se učí esteticky a citově vnímat okolí a přírodní prostředí, chápou odpovědnost za své jednání, osvojují si zásady zdravého životního stylu) a Občan v demokratické společnosti (žáci poznávají tradice, zvyky a odlišné sociální a kulturní hodnoty jiných národů a jazykových oblastí a učí se je respektovat).

1. ročník – celková hodinová dotace: 132 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – zná rozdíly v psané a mluvené podobě, zpočátku správně vyslovuje a následně i správně v daném jazyce píše; – přivítá se, rozloučí, sdělí důležité informace o sobě, ostatních; vypráví o plánech do budoucna – pojmenuje činnosti týkající se zaměstnání – sděluje informace na téma národnosti, národy, státy	První kontakty s jazykem **1. Lidé a společenský život**
– vypráví o své školním životě (o třídě, rozvrhu, vyučovacích předmětech) – vypráví o zájmech, zálibách	**2. Škola – každodenní život**
– pojmenovává a představuje členy své rodiny – vypráví o domácích zvířatech, o rodinných vztazích	**3. Rodina, rodinný život**
– sděluje informace o bydlišti a místě svého bydliště, popíše svůj byt/pokoj, pojmenuje základní domácí spotřebiče, vyhledá informace o bytech/domech z inzerátů – napíše inzerát	**4. Bydlení, domácnost**
– pojmenuje potraviny a hotová jídla, – vypráví o svých stravovacích návycích – objedná si v restauraci – vyjádří názor na pokrm – vyhledá v textu informace	**5. Stravování**
– pojmenuje místa a instituce – popíše polohu institucí a památek ve městě – orientuje se v plánku města – ptá se na cestu a na dopravní prostředky	**6. Cestování a turistika**

Gramatické a lexikální učivo
Výsledky vzdělávání v německém jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti – pracuje se slovníkem – dodržuje základní pravopisné normy v ústním i písemném projevu (používá osobní zájmena, některá přivlastňovací zájmena, číslovky základní, předložky, u pravidelných a některých nepravidelných sloves rozkazovací způsob, jednodušší časové údaje, částečně množné číslo, základní označení míry a hmotnosti, základní zeměpisné názvy, časuje pravidelná, některá způsobová a některá nepravidelná slovesa, skloňuje probraná podstatná jména po členu určitém, neurčitém, po zájmenech přivlastňovacích, po kein.
Výsledky vzdělávání v ruském jazyce Žák: – používá znalosti z fonetiky při výslovnosti měkkých a tvrdých hlásek, měkkých párových souhlásek, slabik s nepárovými souhláskami, redukci samohlásek a intenzitě slovního přízvuku; v intonaci a rytmu věty oznamovací, různých typů vět tázacích a rozkazovacích; – ovládá písmena azbuky a jejich napojování; přítomný čas a pohyblivý přízvuk ve tvarech přítomného času; základní číslovky a jejich vazbu s podstatnými jmény; – vyjádří zápor, možnosti, potřeby a nutnosti v přítomném čase; místo a čas; používá zájmena; graficky vyjádří tvrdost a měkkost párových souhlásek.
Výsledky vzdělávání ve francouzském jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti – používá znalosti z fonetiky při výslovnosti samohlásek, skupiny samohlásek a nosových samohlásek, v intonaci a rytmu věty oznamovací a tázací. – ovládá přítomný čas pravidelných a některých nepravidelných sloves; vyjádří zápor, dotaz, v přítomném čase; místo a čas, základní číslovky, hmotnosti a množství; používá zájmena, vyjadřuje vlastnictví; popisuje osoby, předměty, používá přídavná jména; lokalizuje předměty, používá základní předložky; používá určitý a neurčitý člen a jeho stahování s předložkami;
Výsledky vzdělávání ve španělském jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti – ovládá pravidla výslovnosti a pravopisu – používá člen určitý a neurčitý, umí tvořit množné číslo, zná časování sloves pravidelných i nepravidelných v přítomném času, používá nejčastější předložky, číslovky, zájmena osobní i přivlastňovací, dokáže stupňovat přídavná jména a příslovce – zvládá příčestí minulé, složený minulý čas a rozkazovací způsob
Výsledky vzdělávání v portugalském jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti – ovládá pravidla výslovnosti a pravopisu – používá člen určitý a neurčitý, umí tvořit množné číslo, zná časování sloves pravidelných i nepravidelných v přítomném času, používá nejčastější předložky spojky, číslovky, zájmena osobní, přivlastňovací, tázací, dokáže stupňovat přídavná jména a příslovce, používá zápor

2. ročník – celková hodinová dotace: 132 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo

Žák:
– navazuje na probrané učivo 1. ročníku a dále:
  – pojmenuje obchody, provozovny a běžné druhy zboží
  – přijímá a odmítá nabídku
  – popisuje volnočasové činnosti
  – domlouvá si setkání
  – popíše polohu objektu
  – informuje o kulturních akcích
	1. Obchod, služby
	– každodenní život

– používá časové údaje – pojmenuje činnosti v každodenním životě – popisuje režim dne	**2. Rodinný život, režim dne**
– vypráví o zájmech, o plánech do budoucna – vyjádří své mínění o jiných lidech, o vztazích – napíše soukromý dopis	**3. Volný čas, osobní a společenský život**
– informuje o problémech a potížích – vyjádří prosbu o pomoc, lítost – žádá o dovolení – diskutuje na téma postižených osob – používá modální slovesa	**4. Zdraví** – osobní a společenský život
– informuje o událostech ve světě – přiřazuje události k datům – vypráví o minulých událostech ve svém životě – používá různá příslovečná určení času – napíše krátký životopis – vypráví o životě známých osobností	**5. Kultura** – známí autoři a lidé z oblasti příslušné jazykové oblasti – stát a společnost (konflikty a světové události)
– pojmenuje důležité částí těla, běžné nemocí a jednoduše způsob jejich léčby – podává informace svém zdraví	**6. Zdraví, hygiena, pocity a emoce, životní styl**
– vylíčí událost (nehodu) – popíše situace podle obrázku – vyjádří posloupnost událostí – ve vyprávění používá předložky	**7. Cestování a turistika**

Gramatické a lexikální učivo
Výsledky vzdělávání v německém jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti – dodržuje základní pravopisné normy – rozumí přiměřeným souvislým projevům (monologickým i dialogickým) ve standardním řečovém tempu

– čte s porozuměním věcně i jazykově přiměřené texty, orientuje se v textu – dokáže se vyjadřovat ústně i písemně k tématům probíraných tematických okruhů, formuluje vlastní myšlenky – vyjadřuje se téměř bezchybně v běžných, předvídatelných situacích – umí přeložit text a používat slovníky – v ústním i písemném projevu navazuje na znalosti z 1. ročníku a používá budoucí čas, souvětí souřadná i podřadná, přídavná jména v přívlastku, tázací zájmena.
Výsledky vzdělávání v ruském jazyce Žák: – dodržuje výslovnost slov přejatých, intonační vyjádření různých emocionálních stavů, intonaci a rytmus nadvětných útvarů; – využívá příbuznosti mateřského jazyka v odhadu neznámé slovní zásoby s důrazem na slova, u kterých dochází k interferenci s mateřským jazykem; – časuje slovesa 1. a 2. časování, rozumí změnám kmenových souhlásek, používá slovesné vazby odlišné od češtiny, frekventovaná nepravidelná slovesa, modální slovesa; – rozlišuje rody podstatných jmen, řadí je k deklinačním typům, skloňuje produktivní typy podstatných jmen; používá budoucí čas; minulý čas velmi frekventovaných sloves; skloňuje zájmena, – dokáže vyjádřit vlastnictví; – funkčně užívá a píše měkký a tvrdý znak.
Výsledky vzdělávání ve francouzském jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti; – vyjádří možnosti v přítomném čase, ovládá modální slovesa; vyjádří podmínku v přítomném čase a v budoucnosti; používá zvratná a nepravidelná slovesa v přítomném čase; ovládá vedlejší věty s infinitivními vazbami; vyjádří omezení, nutnost, rozkaz; ovládá osobní nesamostatná zájmena v předmětu přímém; – vyjádří minulé děje s použitím velmi frekventovaných sloves, časové vztahy; ovládá minulý čas s pomocnými slovesy; – vyjádří děj v budoucnosti, ovládá budoucí čas jednoduchý i složený;
Výsledky vzdělávání ve španělském jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti – ovládá jednoduchý minulý čas pravidelných i nepravidelných sloves, imperfektum, plusquamperfektum, gerundium a jejich užití – zná slovesné vazby s předložkami, neurčitá a záporná zájmena a řadové číslovky, umí tvořit zápor ve větě – tvoří podmínková souvětí, souslednost časovou a podmiňovací způsob jednoduchý
Výsledky vzdělávání v portugalském jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti – ovládá jednoduchý minulý čas sloves a jeho užití – zná slovesné vazby s předložkami, neurčitá a záporná zájmena a řadové číslovky, zvládá rozkazovací způsob – ovládá postavení zájmen ve větě – používá trpný rod a neosobní vazby – používá složený budoucí čas

3. ročník – celková hodinová dotace: 132 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo

Žák:
– navazuje na učivo 1. a 2. ročníku a dále:
  – popíše pocity a reakce, např. libost/nelibost, souhlas/nesouhlas, překvapení, obavu
  – vyjádří názor/postoj a morální stanovisko, např. omluvu, lítost, vlastní myšlenky, úmysl, přání, žádost, prosbu, nabídku, pozvání, doporučení
  – zdůvodní určité činnosti a/nebo skutečnosti
  – vysvětlí problém a/nebo navrhne řešení problému
  – vysvětlí a/nebo zdůrazní, co považuje za důležité
	1. Osobní a společenský život
	– pocity a emoce, životní styl
	– lidé a společnost (např. vztahy mezi lidmi, společenské problémy);

– vysvětlí své názory, reakce, plány a jednání a stručně je zdůvodní – vyjádří myšlenky, přesvědčení, pocity, sny, naděje	**2. Svět kolem nás** – lidé a společnost (např. vztahy mezi lidmi, společenské problémy);
– informuje o společenských a kulturních akcích – čte a překládá složitější texty z novin a časopisů, z internetu – dokáže zpracovat odborná témata s použitím vhodné cizojazyčné literatury a pramenů – popíše své dojmy z cestování (ubytování, suvenýry,…)	**3. Svět kolem nás** – město a region (služby, v obchodě, v hotelu na recepci; bydlení, sportovní a kulturní vyžití a události) – zajímavá místa u nás a v příslušné jazykové destinaci (např. mezinárodní kuchyně, svátky, zvyky, tradice)
– informuje o významu daného jazyka, o reáliích příslušných zemí (geografické údaje, historie, společensko-politická charakteristika, ekonomika a kultura) – vypráví o životě v zemích dané jazykové oblasti (rodina, vzdělání, práce, volný čas) – sděluje/ověřuje informace a zprávy, požádá o informace, shrne a/nebo využije předložené faktografické informace – reprodukuje přečtený text (výměna informací/orientačních pokynů)	**4. Svět kolem nás** – reálie zemí příslušné jazykové oblasti

Gramatické a lexikální učivo
Výsledky vzdělávání v německém jazyce Žák: – z učiva 2. ročníku užívá správně probraná způsobová slovesa ve větách, v souvětí souřadném; používá perfektum pravidelných a některých nepravidelných sloves, správně tvoří příčestí minulé s pomocnými slovesy haben a sein, tvary préterita u pravidelných sloves a u některých nepravidelných; správně používá rozkazovací způsob, tvoří souvětí podřadná, nepřímou

otázku, používá ve správném pořadí příslovečná určení, umí stupňovat přídavná jména, tvoří časové a účelové vedlejší věty, budoucí čas, správně používá tázací zájmena.
Výsledky vzdělávání v ruském jazyce Žák: – správně vyslovuje další slova přejatá v současné ruštině; správně používá frekventované způsoby tvoření slovní zásoby (odvozování, skládání, víceslovná pojmenování); další slovesné vazby odlišné od češtiny; další frekventovaná nepravidelná slovesa; slovesné způsoby, systém slovesných časů pro vyjadřování dějů současných, minulých a budoucích; slovesa pohybu; skloňuje přídavná jména tvrdá a měkká, stupňuje přídavná jména a používá je ve větě; zná další druhy zájmen a jejich skloňování; vazby číslovek základních s přídavnými a podstatnými jmény, číslovky násobné, užívá číslovky řadové a základní při vyjadřování data, letopočtu a při udávání času, míry, váhy a měny; příslovce a jejich stupňování pravidelné i nepravidelné; frekventovaná spojení časoprostorových vztahů odlišných od mateřského jazyka.
Výsledky vzdělávání ve francouzském jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti; – ovládá stupňování přídavných jmen; tvorbu příslovce; používá zájmen odlišných od mateřského jazyka k vyjádření množství a lokalizaci předmětu; ovládá osobní nesamostatná zájmena v předmětu nepřímém; tvoří souvětí podřadná; užívá číslovky řadové – používá systém slovesných dějů pro vyjadřování dějů současných, minulých i budoucích; vyjádří možnost či subjektivitu;
Výsledky vzdělávání ve španělském jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti – ovládá opisné pasivum a opisné vazby, postavení přídavných jmen – dokáže tvořit subjuntiv přítomného času a zná jeho užití – zvládá tvoření přídavných jmen pomocí přípon, antonyma lexikální i morfologická, používá složený budoucí čas a složený infinitiv a zná jejich užití
Výsledky vzdělávání v portugalském jazyce Žák: – má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti – ovládá spojky, vyjádří průběh aktivit – gerundium, popíše stav věcí – zvládá časování sloves nepravidelných v přítomném čase – používá minulý čas – imperfektum – ovládá tvorbu příslovcí – ovládá použití minulých časů

4. ročník – celková hodinová dotace: 120 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – navazuje na učivo probrané v předešlých ročnících a dále: – informuje o reáliích příslušné jazykové oblasti (geografické údaje, historie, společensko-politická charakteristika, ekonomika a kultura) – vypráví o životě v zemích dané jazykové oblasti (rodina, vzdělání, práce, volný čas)	**1. Svět kolem nás** – opakování probraných reálií ve 3. ročníku **2. Osobní a společenský život** plány do budoucna, osobní a profesní život

– dokáže se seberealizovat při vstupu na trh práce	**3. Odborná témata** – ve firmě, v kanceláři – žádost o místo v zahraniční firmě
– vyjádří názor na krátkou povídku, článek, pořad, událost; – postihne výstižněji podstatu myšlenky a problému; vyjádří souhlas/nesouhlas s názorem jednáním (s přečteným textem, zhlédnutým filmem,…) – rozumí přejatým slovům nebo odhadne jejich význam – pracuje lépe s mapou – vyhledává rychleji informace na internetu (v cizím jazyce)	**4. Svět kolem nás** – život v jiných zemích (např. mateřský jazyk/cizí jazyk, místa), vývoj jazyka – přejímání cizích slov a obohacování slovní zásoby
– shrne a využije předložené faktografické informace – popíše přesněji polohu státu (využívá zeměpisných pojmů) – zná nejen hlavní město, sousední státy, počet obyvatel a důležitá města, ale i pohoří, řeky, nejvyšší vrcholy, jezera, vyjmenuje důležitá odvětví průmyslu, důležité osobnosti, zná významnější kulturní památky, národní specifika (tradice, svátky – například o Vánocích umí vyprávět podrobněji) – informuje o hlavním městě, o svém regionu, o bydlišti – část informací si vyhledává samostatně.	**5. Reálie ČR + Praha, Plzeňský kraj**
	Opakování učiva probraného v 1. až 4. ročníku: **I. Každodenní život** – v rámci života doma i školního života – bydlení, popis bytu **II. Osobní a společenský život** – v rámci volného času **III. Svět kolem nás** – v rámci města a regionu, ve kterém žiji i života v jiných zemích – město a region, ve kterém žiji – lidé a společnost – příroda a životní prostředí – tradice a zvyky – doprava a cestování – život v jiných zemích – světové události a témata – odborná témata (z oblasti služeb a obchodu)

Gramatické a lexikální učivo
Výsledky vzdělávání v německém jazyce Žák: – flexibilně, efektivně a s dostatečnou přesností využívá běžné a frekventované lexikální prostředky a vypořádá se s obtížnými situacemi s pomocí opisných prostředků

- dovede dodržovat v psané i mluvené podobě důležité zdvořilostní normy, je si vědom interkulturních odlišností
- dovede používat správně běžné gramatické prostředků (příslovečná určení místa, způsobová slovesa, pořádek slov v souvětí souřadném i podřadném, přídavná jména, zájmena, číslovky řadové, vystupňovaná přídavná jména v různých pádech v čísle jednotném i množném, časové spojky, konjunktiv, slovesné vazby trpný rod
- dovede respektovat standardní pravidla pravopisu daného cizího jazyka
- efektivně pracuje s cizojazyčným textem včetně odborného, umí jej zpracovat a využívat jako zdroje poznání i jako prostředku ke zkvalitňování svých jazykových znalostí a dovedností
- dovede získávat informace o světě, zvláště o zemích studovaného jazyka, získané poznatky včetně odborných ze svého oboru využívá ke komunikaci
- pracuje s informacemi a zdroji informací v cizím jazyce, včetně internetu nebo CD-ROM, se slovníky, jazykovými a cizojazyčnými příručkami, využívá tyto informační zdroje ke studiu jazyka i k prohlubování svých všeobecných vědomostí a dovedností.

Výsledky vzdělávání v ruském jazyce
Žák:
- využívá zvukové stránky jazyka; používá další frekventované způsoby tvoření slovní zásoby (zkracování slov, přejímání slov z cizích jazyků, současné tendence ve slovní zásobě současné ruštiny; rozlišuje významy slov (mnohoznačná slova, synonyma, antonyma, homonyma, atd.) a správně je používá; rozliší vid; věty infinitivní; vyjadřuje možnosti, potřeby a nutnosti v různých časech; správně používá syntaktické struktury odlišné od mateřského jazyka; psaní zdvojených souhlásek v ruských a ve frekventovaných přejatých slovech, fonetický způsob psaní předpon, psaní velkých písmen v porovnání s mateřským jazykem, dodržuje pravidla interpunkce.

Výsledky vzdělávání ve francouzském jazyce
Žák:
- vyjadřuje nutnosti, podmínku, možnosti a potřeby v různých časech; správně používá věty souřadné a podřadné; vyjádří děj se správnými časovými a lokálními indikátory; vyjádří myšlenky v nepřímé řeči v přítomném čase;
- rozumí textům vztahujícím se ke každodenním aktivitám jako práce či volný čas napsaných ve standardním jazyce; rozumí popisům událostí, pocitů, přání a názorů v každodenních situacích;
- umí popsat své zkušenosti, zážitky, formuluje přání a žádosti, obhájí krátce své názory či vysvětlí své plány;
- konverzuje bez přípravy s jinými osobami o běžných, výše uvedených, tématech každodenního života se schopností navázat rozhovor;
- respektuje pravidla standardního pravopisu daného cizího jazyka;

Výsledky vzdělávání ve španělském jazyce
Žák:
- je schopen samostatně komunikovat, konverzovat na většinu témat každodenního života, vyjádřit svoje pocity, přání a názory
- zvládne napsat e-mail, dopis, úvahu
- má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti
- tvoří podstatná jména odvozováním pomocí přípon, zná nejčastější slovesné předpony
- je obeznámen s psaním velkých písmen ve španělštině
- zvládá tvoření podmiňovacího způsobu složeného, subjuntivu perfekta a imperfekta a jeho užití
- má přehled ve zkratkách, zkratkových slovech a anglicismech

Výsledky vzdělávání v portugalském jazyce
Žák:
- je schopen samostatně komunikovat, konverzovat na většinu témat každodenního života, vyjádřit svoje pocity, přání a názory
- zvládne napsat e-mail, dopis, úvahu
- má dostatečnou slovní zásobu včetně frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů a faktické znalosti o reáliích dané jazykové oblasti
- ovládá subjunktiv přítomný a jeho použití
- je obeznámen s psaním velkých písmen v portugalštině
- zvládá tvoření podmiňovacího způsobu, má přehled ve zkratkách a zkratkových slovech

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

KONVERZACE V CIZÍM JAZYCE

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 63 hodin

Obecné cíle

Konverzace v cizím jazyce navazuje na výuku cizích jazyků, rozšiřuje a prohlubuje poznatky získané při povinné výuce cizího jazyka a je jeho nedílnou součástí. Rozšiřuje produktivní kompetence žáků v oblasti porozumění a komunikace. Vychází se zejména z interaktivních potřeb dnešní společnosti a člověka v ní. Přispívá ke zlepšování komunikativních kompetencí monologickou a dialogickou formou.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → komunikovali v cizím jazyce v různých situacích života,
- → dokázali se písemně i verbálně seberealizovat při vstupu na trh práce,
- → byli připraveni uplatnit jazykové vzdělání ve své budoucí profesi,
- → získali motivaci efektivně se dále vzdělávat, využívat ke svému učení zkušeností jiných lidí, učit se na základě zprostředkovaných zkušeností,
- → dovedli přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly, byli schopni kritického sebehodnocení,
- → stanovovali si cíle a priority podle svých osobních schopností a zájmové a pracovní orientace,
- → nepodléhali předsudkům a stereotypům v přístupu k jiným lidem a kulturám,
- → získávali informace o světě, zvláště o zemích studovaného jazyka, a to i prostřednictvím digitálních technologií, získané poznatky včetně odborných ze svého oboru využívat ke komunikaci a svému dalšímu vzdělávání,
- → pracovali s informacemi a zdroji informací v cizím jazyce,
- → dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Jazykové vzdělávání – cizí jazyky RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 3. a 4. ročníku vždy po 1 hodině týdně. Učivo je uspořádáno do jednotlivých tematických celků, které jsou koncipovány tak, aby navazovaly na učivo předmětu cizí jazyk, pokud se týká slovní zásoby, terminologie i gramatiky. Cílem je aktivní osvojení rozšířené slovní zásoby a lepší zvládání komunikativních situací. Volba tematických celků rovněž odpovídá dnešním potřebám, které přispívají k výchově k demokracii a k poznávání života společnosti především v zemích Evropské unie a v zemích příslušné jazykové oblasti. Hlavními tematickými celky ve 3. ročníku jsou: každodenní život, osobní a společenský život, svět kolem nás, reálie zemí příslušné jazykové oblasti; ve 4. ročníku: kultura zemí příslušné jazykové oblasti, práce a zaměstnání, obchod a trh, obchodní korespondence.

Předmět využívá znalostí žáků z informační a komunikační technologie, českého jazyka a literární výchovy, navazuje na učivo dějepisu, občanské nauky, zeměpisu a odborných předmětů.

Strategie výuky

Celý komplex výuky a vyučovacích metod je podřízen zvyšování komunikativních kompetencí a interkulturních znalostí žáků. Žákům je dáván co největší prostor pro uplatnění jejich jazykových prostředků a řečových dovedností, pro obhájení názorů a argumentaci. Důležitou a nedílnou součástí výuky je používání čtených a poslechových textů, které slouží jako východisko následné komunikativní situace a diskusi. Různé typy textů mají rovněž výchovnou a poznávací funkci. Jejich zdrojem jsou učebnice, časopisy, internet, denní tisk a vybraná beletrie.

Žáci budou rovněž motivováni k vedení jazykového portfolia, které eventuálně vyústí v získání jazykového pasu a dále Europassu.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Důraz se klade na informativní a výchovné funkce hodnocení. Hodnotí se celý komplex kompetencí, které žák v průběhu vyučovacího procesu získá. Žáci budou hodnoceni nejenom podle stupně obsahového zvládnutí učiva, ale rovněž podle svých schopností jazykové interakce a aktivního zapojení do individuálních i kolektivních projektů.

Významnou roli hraje rovněž metoda kolektivního hodnocení a následná spolupráce pedagogů s žáky, která vede k identifikaci nedostatků a jejich následnému odstranění.

V předmětu konverzace v cizím jazyce se hodnotí pohotovost reagování na různé podněty včetně poslechových a textových, schopnost argumentace, spolupráce s ostatními a také jazyková a obsahová správnost, bohatost a přiměřenost používaných lexikálních, gramatických a stylizačních prostředků. Hodnocení je pro žáka rovněž důležitým motivačním faktorem.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět rozvíjí především komunikativní kompetence. Žáci jsou motivováni k pravidelnému vedení jazykového portfolia, které jim umožní relativně přesně si ověřit výsledky, kterých v jazykovém vzdělávání dosáhli. Jsou vedeni k tomu, aby byli schopni vyjadřovat se přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci a vhodně se prezentovat v souladu s pravidly daného kulturního prostředí, formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně, písemně zaznamenávat podstatné myšlenky a údaje z textů a projevů jiných lidí, zpracovávat přiměřeně náročné texty na běžná i odborná témata, aktivně se účastnit diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje, respektovat názory druhých. Měli by být schopni sebekriticky vyhodnocovat dosažené výsledky a pokrok, přijímat radu a kritiku, byli připraveni plnit požadavky zaměstnavatelů na jazykovou gramotnost a dokázali se orientovat na trhu práce u nás a v EU – v zemích dané jazykové oblasti.

Z průřezových témat jsou do předmětu začleněna zejména Člověk a svět práce (žáci jsou vedeni k tomu, aby znali alternativy uplatnění jazykového vzdělání na trhu práce), Člověk a digitální svět (žáci využívají prostředky informačních a komunikačních technologií ke komunikaci, k získávání informací, učí se s informacemi pracovat, kriticky je vyhodnocovat). Žák je schopen získávat informace z otevřených zdrojů, především z internetu a využívat digitální technologii k rozšiřování svých jazykových znalostí a dovedností. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací.

Dále jsou začleněna témata Člověk a životní prostředí (žáci se učí esteticky a citově vnímat okolí a přírodní prostředí, chápou odpovědnost za své jednání, osvojují si zásady zdravého životního stylu) a Občan v demokratické společnosti (žáci poznávají tradice, zvyky a odlišné sociální a kulturní hodnoty jiných národů a jazykových oblastí a učí se je respektovat).

3. ročník – celková hodinová dotace: 33 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – popíše místo, cestu, věc, osobu, zážitek, událost, zkušenost, děj apod. – popíše a/nebo představí sebe i druhé – popíše pocity a reakce, např. libost/nelibost, souhlas/nesouhlas, překvapení, obavu	**1. Každodenní život** – domov, rodina – mezilidské vztahy – osobní charakteristika
– vyjádří názor/postoj a morální stanovisko, např. omluvu, lítost – vyjádří vlastní myšlenky – vyjádři úmysl, přání, žádost, prosbu, nabídku, pozvání, doporučení apod. – zdůvodní určité činnosti a/nebo skutečnosti – vysvětlí problém a/nebo navrhne řešení problému – vysvětlí a/nebo zdůrazní, co považuje za důležité – sdělí/ověří si informace a zprávy – požádá o informace – shrne a/nebo využije předložené faktografické informace – zeptá se na názor, postoj, pocity, problém ap. – zodpoví jednoduché dotazy – poskytne jednodušší a s omezenou přesností i složitější informace, shrne informace – vyjádří myšlenky, přesvědčení, pocity, sny, naděje apod. – vyjádřit názor např. na článek, pořad, událost – postihne dostatečně přesně podstatu myšlenky nebo problému – vyjádřit souhlas/nesouhlas s názorem, jednáním apod. – vysvětlí své názory, reakce, plány a jednání a stručně je zdůvodní – rozvine argumentaci – srovnává různé alternativy – vysvětlí, proč něco představuje problém – vylíčí/shrne obsah knihy, článku, filmu apod. – reprodukuje přečtený text (výměna informací/orientačních pokynů, diskuse, strukturovaný pohovor) – zjistí, předá, ověří si a potvrdí nekomplikované informace – udílí orientační pokyny, požádá o orientační pokyny – zahájí, udržuje a ukončí jednoduchý rozhovor a do určité míry se chopí v rozhovoru iniciativy – vyzve partnera v komunikaci – zodpoví běžné dotazy	**2. Osobní a společenský život** – kultura a umění – sport, volný čas – bydlení, obchody a služby – stravování, péče o zdraví – cestování, doprava, ubytování – škola a studium, zaměstnání **3. Svět kolem nás** – město a region, ve kterém žiji (např. dopravní infrastruktura, služby, bydlení, sportovní a kulturní vyžití a události, zajímavá místa); – lidé a společnost (např. vztahy mezi lidmi, společenské problémy); – příroda a životní prostředí (ochrana životního prostředí, počasí, roční období); – tradice a zvyky (např. svátky a s nimi spojené tradice); – reálie České republiky a porovnání se zeměmi příslušné jazykové oblasti – doprava a cestování (např. cestování do/ze zahraničí, turistika); – život v jiných zemích (např. mateřský jazyk/cizí jazyk, místa, zvyky, lidé); – světové události a témata (např. sportovní a kulturní události) **4. Reálie zemí příslušné jazykové oblasti** – význam daného jazyka – reálie příslušných zemí (geografické údaje, historie, společensko-politická charakteristika, ekonomika a kultura) – život v zemích dané jazykové oblasti (rodina, vzdělání, práce, volný čas)

4. ročník – celková hodinová dotace: 30 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – reaguje na vyjádřené pocity – diskutuje o problému – zapojí se do formální diskuse, – srovná, posoudí a diskutuje alternativní řešení problému (např. kam se má jít/co se má dělat) – zodpoví otázky týkající se podrobností (např. o krátké povídce, článku, pořadu) – flexibilně, efektivně a s dostatečnou přesností využívá běžné a frekventované lexikální prostředky a vypořádá se s obtížnými situacemi s pomocí opisných prostředků, – dovede dodržovat v psané i mluvené podobě důležité zdvořilostní normy a je si vědom nejdůležitějších interkulturních odlišností – dovede používat správně repertoár běžných gramatických prostředků, (mohou se vyskytovat chyby, které však zásadním způsobem neztěžují porozumění). – dovede respektovat standardní pravidla pravopisu daného cizího jazyka.	**5. Kultura zemí příslušné jazykové oblasti** – tradice a zvyky – forma státu, demokratické tradice – kultura a tradice – literatura a umění – autentické materiály (encyklopedie, noviny a časopisy, filmy v původním znění, ITC – aktuální internetové stránky) **6. Tematické okruhy odborné práce a zaměstnání** – příprava na povolání – budoucí profese – hledání zaměstnání (inzerce, žádost o místo, životopis), pracovní hodnocení, nezaměstnanost – fax, e-mail – sjednání schůzky (telefonické, emailem) **výtvarné umění** – základní terminologie z oblasti výtvarného umění (obory, techniky, historie apod.) na základě práce s texty a v návaznosti na odborné předměty **7. Formální a neformální korespondence** – osobní a úřední dopis, fax, mail – formální úprava obchodního dopisu – základní frazeologie obchodní korespondence – objednávka – reklamace – sestavení pozvánky na výstavu

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

OBČANSKÁ NAUKA

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 99 hodin

Obecné cíle

Obecným cílem předmětu je připravit žáky na aktivní a odpovědný život v demokratické společnosti. Vyučovací předmět občanská nauka směřuje především k pozitivnímu ovlivňování hodnotové orientace a postojů žáků tak, aby byli slušnými lidmi a informovanými aktivními občany svého demokratického státu, aby jednali uvážlivě a odpovědně vůči sobě i občanské komunitě. Občanská nauka také učí žáky kriticky myslet, nenechat se manipulovat a co nejvíce rozumět světu, v němž žijí.

Výuka občanské nauky směřuje k tomu, aby žáci:

- → jednali slušně a odpovědně, přijímali odpovědnost za svá rozhodnutí a jednání, byli schopni sebehodnocení, žili čestně;
- → cítili potřebu aktivně se zapojit do občanského života, vážili si demokracie a svobody a usilovali její zachování a zdokonalování;
- → preferovali demokratické hodnoty a přístupy před nedemokratickými, vystupovali zejména proti korupci, kriminalitě, jednali v souladu s humanitou a vlastenectvím, s demokratickými občanskými postoji, aby respektovali lidská práva, chápali meze lidské svobody a tolerance, jednali odpovědně a solidárně;
- → kriticky posuzovali skutečnost kolem sebe, přemýšleli o ní, tvořili si vlastní úsudek a nenechali sebou manipulovat;
- → uznávali, že lidský život je vysokou hodnotou, a proto je třeba si ho vážit a chránit jej;
- → vedli zdravý způsob života a byli si vědomi celoživotní odpovědnosti za své zdraví – vážili si zdraví a cílevědomě jej chránili; rozpoznali, co ohrožuje tělesné a duševní zdraví;
- → na základě vlastní identity ctili identitu jiných lidí, považovali je za stejně hodnotné jako sebe sama – tedy aby se oprostili od předsudků a předsudečného jednání, xenofobie, intolerance, rasismu, etnické, náboženské a jiné nesnášenlivosti;
- → cílevědomě zlepšovali a chránili životní prostředí, jednali v duchu udržitelného rozvoje;
- → vážili si hodnot lidské práce, jednali hospodárně, neničili hodnoty, ale pečovali o ně, snažili se zanechat po sobě něco pozitivního pro své blízké i širší komunitu;
- → chtěli si klást v životě praktické otázky filozofického a etického charakteru a hledali na ně v diskusi s jinými lidmi i se sebou samým odpovědi.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Společenskovědní vzdělávání a Vzdělávání pro zdraví RVP 82-41-M/05 Grafický design. Vyučovací předmět občanská nauka je zařazen ve 2. ročníku vzdělávání v rozsahu 1 hodiny týdně a ve 3. ročníku vzdělávání v rozsahu 2 hodiny týdně. Učivo navazuje na znalosti a dovednosti žáků získané v základním vzdělávání, které prohlubuje a doplňuje na vyšší středoškolské úrovni. Učivo je didaktickým výběrem takových obsahů, které jsou užitečné pro žákův život a pomáhají mu se rozhodovat a jednat. Výuka občanské nauky úzce navazuje na výuku dějepisu, který žákům v 1. ročníku vzdělávání

zprostředkovává poznávání historických kořenů současných problémů světa a tím umožňuje žákům hlouběji porozumět soudobému světu. Ve výuce jsou dále využívány mezipředmětové vztahy zejm. s odbornými předměty. Těžiště vzdělávání spočívá v pochopení vztahů, vazeb, souvislostí a procesů, nikoli v množství osvojených faktů. Hlavními tematickými celky jsou ve 2. ročníku vzdělávání: Péče o zdraví a Člověk v lidském společenství; ve 3. ročníku: Člověk jako občan a Člověk a právo; Soudobý svět a Člověk a svět (praktická filozofie).

Strategie výuky

Výuka občanské nauky má být pro žáky zajímavá a stimulující, má je učit řešit otázky praktického osobního a občanského života, vybavit je pro život v demokratické společnosti.

Základními metodami výuky jsou aktivizující metody, při nichž se žáci učí diskutovat, používat logických argumentů, opatřovat si informace z různých zdrojů (texty verbální, ikonické i kombinované) a hodnotit je, řešit modelové situace a skutečné problémy, racionálně se rozhodovat v mezních a konfliktních situacích, přicházet s vlastními nápady. Ve výuce jsou respektovány různé vzdělávací potřeby a schopnosti žáků, používá se kooperativní učení, problémové učení, prostředky ICT, aplikují se různé simulační a diskusní metody. Nedílnou součástí výuky je také zařazování a preferování činností umožňujících osvojování znalostí procedurálních a metakognitivních.

Součástí výuky jsou také odborné exkurze (např. k soudu), projekty, návštěvy tematických výstav.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Žáci budou hodnoceni na základě hloubky porozumění učivu a schopnosti aplikovat poznatky při řešení problémů, schopnosti kritického myšlení, dovednosti práce s texty, samostatnosti úsudku a dovednosti výstižně formulovat myšlenky, argumentovat a diskutovat.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Občanská nauka rozvíjí sociální a personální kompetence (pracovat v týmu, přijímat a plnit svěřené úkoly, efektivně se učit, využívat zkušeností apod.), celkovou funkční gramotnost, tj. schopnost používat verbální, ikonické i kombinované texty; získávat a kriticky hodnotit informace z různých zdrojů; mediální gramotnost; kritické myšlení a schopnost řešit problémy; komunikativní kompetence (vhodně se vyjadřovat, formulovat své myšlenky, názory a postoje, diskutovat a argumentovat, respektovat názory druhých; komunikovat se sociálními partnery, úřady, institucemi na náležité formální úrovni a obsahové jasnosti i cílevědomosti (v ústním i písemném styku).

Občanská nauka přispívá k realizaci průřezových témat Občan v demokratické společnosti (porozumění základním pojmům, fungování demokracie, slušné a etické jednání, k demokratickému občanství vychovává nejen učivo, ale i demokratické klima školy a třídy, které výuka ON cíleně posiluje, rovněž tak posiluje mimotřídní a mimoškolní činnosti žáků navazující na ON a doplňující její výuku; posilování mediální gramotnosti; řešení modelových kontroverzních situací; setkání s představiteli veřejného života; simulované zasedání parlamentu, orgánů místní samosprávy, mezinárodních organizací); Člověk a životní prostředí (zlepšování a ochrana životního prostředí, jednání v duchu udržitelného rozvoje, exkurze – praktická pozorování a činnosti v reálu); Člověk a svět práce (význam celoživotního vzdělávání jako klíčového předpokladu uplatnitelnosti ve světě práce, ÚP, vhodná prezentace při jednání s potencionálními zaměstnavateli); Člověk a digitální svět (zdokonalování schopností žáků efektivně používat prostředků IKT, vyhledávání informací, práce s textovým procesorem a se SW pro tvorbu prezentací).

Žák je veden k tomu, aby vyhledával a zpracovával informace z tisku a ostatních médií, pracoval s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních

technologií, pracoval s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě Internet, pracoval s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií. Je veden k tomu, aby si uvědomoval nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupoval k získaným informacím, byl mediálně gramotný. Výsledky své práce žák předává ostatním pomocí prezentací vytvořených s využitím moderních nástrojů pro tvorbu prezentací nebo v jiných vhodných aktuálních uživatelských modulech. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá dostupné nástroje na tvorbu prezentací.

2. ročník – celková hodinová dotace: 33 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – objasní, jak faktory životního prostředí ovlivňují zdraví lidí; – zdůvodní význam zdravého životního stylu; – posoudí vliv pracovních podmínek a povolání na své zdraví v dlouhodobé perspektivě a možnosti kompenzace jejich nežádoucích důsledků; – posoudí psychické, estetické a sociální účinky pohybových činností; – popíše vliv fyzického a psychického zatížení na lidský organismus; – vysvětlí zásady zdravé výživy, orientuje se v jejích alternativních směrech; – použije 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 a nevhodných 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	**1. Péče o zdraví** – 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
– charakterizuje současnou českou společnost, její etnické a sociální složení; – vysvětlí význam péče o kulturní hodnoty, význam vědy a umění; – popíše sociální nerovnost a chudobu ve vyspělých demokraciích, uvede postupy, jimiž lze do jisté míry řešit sociální problémy; popíše, kam se může obrátit, když se dostane do složité sociální situace; – rozliší pravidelné a nepravidelné příjmy a výdaje a na základě toho sestaví rozpočet domácnosti;	**2. Člověk v lidském společenství** – společnost, společnost tradiční a moderní, pozdně moderní společnost – hmotná kultura, duchovní kultura – současná česká společnost, společenské vrstvy, elity a jejich úloha, sociální nerovnost a chudoba v současné společnosti – majetek a jeho nabývání, rozhodování o finančních záležitostech jedince a rodiny, rozpočtu domácnosti, zodpovědné hospodaření – řešení krizových finančních situací, sociální zajištění občanů, zajištění na stáří

– navrhne, jak řešit schodkový rozpočet a jak naložit s přebytkovým rozpočtem domácnosti; – navrhne způsoby, jak využít volné finanční prostředky, a vybere nejvýhodnější finanční produkt pro jejich investování; – vybere nejvýhodnější úvěrový produkt, zdůvodní své rozhodnutí a posoudí způsoby zajištění úvěru a vysvětlí, jak se vyvarovat předlužení a jaké jsou jeho důsledky, a jak řešit tíživou finanční situaci; – dovede posoudit služby nabízené peněžními ústavy a jinými subjekty a jejich možná rizika; – objasní způsoby ovlivňování veřejnosti; – objasní význam solidarity a dobrých vztahů v komunitě; – debatuje o pozitivech i problémech multikulturního soužití, objasní příčiny migrace lidí; – posoudí, kdy je v praktickém životě rovnost pohlaví porušována; – objasní postavení církví a věřících v ČR; vysvětlí, čím jsou nebezpečné některé náboženské sekty a náboženský fundamentalismus;	

3. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – charakterizuje demokracii a objasní, jak funguje a jaké má problémy (korupce, kriminalita…); – objasní význam práv a svobod, které jsou zakotveny v českých zákonech, a popíše způsoby, jak lze ohrožená lidská práva obhajovat; – dovede kriticky přistupovat k mediálním obsahům a pozitivně využívat nabídky masových médií; – charakterizuje současný český politický systém, objasní funkci politických stran a svobodných voleb; – uvede příklady funkcí obecní a krajské samosprávy; – vysvětlí, jaké projevy je možné nazvat politickým radikalismem, nebo politickým extremismem; – vysvětlí, proč je nepřijatelné propagovat hnutí omezující práva a svobody jiných lidí; – uvede příklady občanské aktivity ve svém regionu, vysvětlí, co se rozumí občanskou společností; debatuje o vlastnostech, které by měl mít občan demokratického státu;	**3. Člověk jako občan** – základní hodnoty a principy demokracie – lidská práva, jejich obhajování, veřejný ochránce práv, práva dětí – svobodný přístup k informacím, masová média a jejich funkce, kritický přístup k médiím, maximální využití potencionálu médií – stát, státy na počátku 21. století, český stát, získání státního občanství v ČR – česká ústava, politický systém v ČR, struktura veřejné správy, obecní a krajská samospráva – politika, politické ideologie – politické strany, volební systémy a volby – politický radikalismus a extremismus, současná česká extremistická scéna a její symbolika, mládež a extremismus – teror, terorismus – občanská participace, občanská společnost – občanské ctnosti potřebné pro demokracii a multikulturní soužití

– vysvětlí pojem právo, právní stát, uvede příklady právní ochrany a právních vztahů; – popíše soustavu soudů v ČR a činnost policie, soudů, advokacie a notářství; – vysvětlí, kdy je člověk způsobilý k právním úkonům a má trestní odpovědnost; – popíše, jaké závazky vyplývají z běžných smluv, a na příkladu ukáže možné důsledky vyplývající z neznalosti smlouvy včetně jejich všeobecných podmínek; – dovede hájit své spotřebitelské zájmy, např. podáním reklamace; – popíše práva a povinnosti mezi dětmi a rodiči, mezi manželi; popíše, kde může o této oblasti hledat informace nebo získat pomoc při řešení svých problémů; – popíše, co má obsahovat pracovní smlouva a vysvětlí práva a povinnosti zaměstnance; – objasní postupy vhodného jednání, stane-li se obětí nebo svědkem jednání, jako je šikana, lichva, korupce, násilí, vydírání atp.	**4. Člověk a právo** – právo a spravedlnost, právní stát – právní řád, právní ochrana občanů, právní vztahy – soustava soudů v České republice – vlastnictví, právo v oblasti duševního vlastnictví; smlouvy, odpovědnost za škodu – rodinné právo – pracovní právo – správní řízení – trestní právo – trestní odpovědnost, tresty a ochranná opatření, orgány činné v trestním řízení – kriminalita páchaná na dětech a mladistvých, kriminalita páchaná mladistvými – notáři, advokáti a soudci
– popíše rozčlenění soudobého světa na civilizační sféry a civilizace, charakterizuje základní světová náboženství; – vysvětlí, s jakými konflikty a problémy se potýká soudobý svět, jak jsou řešeny, debatuje o jejich možných perspektivách; – objasní postavení České republiky v Evropě a v soudobém světě; – charakterizuje soudobé cíle EU a posoudí její politiku; – popíše funkci a činnost OSN a NATO; – vysvětlí zapojení ČR do mezinárodních struktur a podíl ČR na jejich aktivitách; – uvede příklady projevů globalizace a debatuje o jejích důsledcích;	**5. Soudobý svět** – **rozmanitost soudobého světa:** civilizační sféry a kultury; nejvýznamnější světová náboženství; velmoci, vyspělé státy, rozvojové země a jejich problémy; konflikty v soudobém světě – **integrace a dezintegrace** – **Česká republika a svět**: NATO, OSN; zapojení ČR do mezinárodních struktur; bezpečnost na počátku 21. století, konflikty v soudobém světě; globální problémy, globalizace
– vysvětlí, jaké otázky řeší filozofie filozofická etika; – dovede používat vybraný pojmový aparát, který byl součástí učiva; – dovede pracovat s jemu obsahově a formálně dostupnými texty; – debatuje o praktických filozofických a etických otázkách (ze života kolem sebe, z kauz známých z médií, z krásné literatury a jiných druhů umění); – vysvětlí, proč jsou lidé za své názory, postoje a jednání odpovědni jiným lidem.	**6. Člověk a svět (praktická filozofie)** – co řeší filozofie a filozofická etika – význam filozofie a etiky v životě člověka, jejich smysl pro řešení životních situací – etika a její předmět, základní pojmy etiky; morálka, mravní hodnoty a normy, mravní rozhodování a odpovědnost – životní postoje a hodnotová orientace, člověk mezi touhou po vlastním štěstí a angažováním se pro obecné dobro a pro pomoc jiným lidem

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

DĚJEPIS

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 66 hodin

Obecné cíle

Obecným cílem předmětu je kultivovat historické vědomí žáků, aby pomocí poznatků o minulosti lépe a hlouběji porozuměli současnosti, soudobému světu. Přitom dějepis plní nezastupitelnou integrující roli při začleňování mladých lidí do společnosti. Výuka systematizuje různé historické informace, s nimiž se žáci ve svém životě setkávají v masmédiích, v umění, při obecné výměně informací i jinde.

Dějepis má významnou úlohu pro rozvoj občanských postojů a samostatného kritického myšlení žáků.

Výuka občanské nauky směřuje k tomu, aby žáci:

- → se oprostili od předsudků a jimi motivovaného jednání, uvědomovali si vlastní identitu a ctili identitu jiných lidí;
- → chápali a uznávali otevřenost historického obrazu a pluralitu názorů na dějiny a historické osobnosti, dovedli bez emocí a věcně o dějinách diskutovat;
- → byli kritičtí a ochotní si tvořit vlastní úsudek, založený na nezbytných znalostech a intelektových dovednostech;
- → oceňovali statečnost lidí, kteří v historii bojovali za demokracii a svobodu;
- → vážili si hodnot lidské práce, byli ochotni se podílet na ochraně kulturních a historických památek i životního prostředí.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Společenskovědní vzdělávání RVP 82-41-M/05 Grafický design. Vyučovací předmět dějepis je zařazen v 1. ročníku v rozsahu 2 hodiny týdně. Učivo obsahuje české i obecné dějiny, které jsou řazeny chronologicky. Je konstruováno jako systémový výběr tvořený na základě významných historických pojmů, přičemž je důraz kladen na dějiny 19. a hlavně 20. století. Hlavními tématy jsou: poznávání dějin, starověk, středověk, raný novověk, novověk – 19. století a novověk – 20. století.

Výuka dějepisu navazuje na znalosti žáků získané v základním vzdělávání a dále je rozvíjí tak, aby na základě poznání minulosti hlouběji rozuměli své současnosti.

Ve výuce jsou využívány lokální dějiny, učivo je propojováno s poznatky z ostatních předmětů.

Strategie výuky

Výuka dějepisu má být pro žáky zajímavá, stimulující, má žáky aktivizovat a vést k rozvoji jejich klíčových kompetencí. Základními metodami je práce žáků s verbálním a ikonickým textem a komunikace včetně diskusních metod. Nedílnou součástí výuky je také zařazování a preferování činností umožňujících osvojování znalostí procedurálních a metakognitivních.

Součástí výuky jsou také odborné exkurze, projekty, návštěvy tematických výstav (upřesnění v příslušném tematickém plánu a plánu práce).

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Žáci budou hodnoceni na základě hloubky porozumění učivu a schopnosti aplikovat poznatky při řešení problémů, schopnosti kritického myšlení, dovednosti práce s texty, samostatnosti úsudku a dovednosti výstižně formulovat myšlenky, argumentovat a diskutovat.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Dějepis rozvíjí, a to hlavně v souvislosti s vhodnými výukovými strategiemi, zejména: sociální a personální kompetence (pracovat v týmu, přijímat a plnit svěřené úkoly, efektivně se učit, využívat zkušeností apod.), celkovou funkční gramotnost, tj. schopnost používat verbální, ikonické i kombinované texty a kriticky hodnotit informace z různých zdrojů, mediální gramotnost, kritické myšlení a schopnost řešit problémy; komunikační dovednosti včetně dovednosti diskutovat a argumentovat, elektronickou gramotnost.

Dějepis přispívá k realizaci především průřezového tématu Občan v demokratické společnosti (porozumění základním pojmům, fungování demokracie, slušné a etické jednání, k demokratickému občanství vychovává nejen učivo, ale i demokratické klima školy a třídy, které výuka dějepisu posiluje, apod.). Napomáhá aplikaci průřezového tématu Člověk a životní prostředí tím, že učí žáky rozumět měnícímu se vztahu člověka a přírody během historického vývoje i dopadu modernizace společnosti a globalizace na životní prostředí.

Dějepis přispívá také k realizaci průřezového tématu Člověk a digitální svět, a sice využíváním prostředků ICT ve výuce (zdokonalování schopností žáků efektivně používat prostředky IKT, vyhledávat informace, pracovat s textovým procesorem a se SW pro tvorbu prezentací). Žák je veden k tomu, aby: vyhledával a zpracovával informace z tisku a ostatních médií, pracoval s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií, pracoval s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě Internet, informace kriticky hodnotil a nenechal se manipulovat, dokázal se orientovat v archivech, knihovnách, muzeích.

Je rovněž veden ke zpracování seminárních prací v textovém editoru, zhotovování prezentací s využitím nástrojů pro tvorbu prezentací, dále pak k vyhledávání informací na internetu a jejich následnému vyhodnocování. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací.

1. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – objasní smysl poznávání dějin a variabilitu jejich výkladů;	**1. Poznávání dějin** – význam poznávání dějin, – variabilita výkladů dějin
– uvede příklady kulturního přínosu starověkých civilizací, judaismu a křesťanství;	**2. Starověk – dědictví a kulturní přínos starověkých civilizací, antická kultura, judaismus a křesťanství jako základ evropské civilizace**
– charakterizuje obecně středověk a raný novověk a jejich kulturu, – popíše základní – revoluční změny ve středověku a raném novověku; objasní nerovnoměrnost historického vývoje v raně	**3. Středověk a raný novověk (16.–18. stol.)**

novověké Evropě včetně rozdílného vývoje politických systémů	
– na příkladu významných občanských revolucí vysvětlí boj za občanská i národní práva a vznik občanské společnosti; – objasní vznik novodobého českého národa a jeho úsilí o emancipaci; – popíše česko-německé vztahy a postavení Židů a Romů ve společnosti 18. a 19. stol.; – charakterizuje proces modernizace společnosti; – popíše evropskou koloniální expanzi; vysvětlí rozdělení světa v důsledku koloniální expanze a rozpory mezi velmocemi;	**4. Novověk – 19. století** – **velké občanské revoluce** – americká a francouzská, revoluce 1848–49 v Evropě a v českých zemích – **společnost a národy** – národní hnutí v Evropě a v českých zemích, českoněmecké vztahy, postavení minorit; dualismus v habsburské monarchii, vznik národního státu v Německu – **modernizace společnosti** – technická, průmyslová, komunikační revoluce, urbanizace, demografický vývoj; evropská koloniální expanze – **modernizovaná společnost a jedinec** – sociální struktura společnosti, postavení žen, sociální zákonodárství, vzdělání
– popíše první světovou válku a objasní významné změny ve světě po válce; – charakterizuje první Československou republiku a srovná její demokracii se – situací za tzv. druhé republiky (1938–39), objasní vývoj česko-německých vztahů; – vysvětlí projevy a důsledky velké hospodářské krize; – charakterizuje fašismus a nacismus; srovná nacistický a komunistický totalitarismus; – popíše mezinárodní vztahy v době mezi první a druhou světovou válkou, objasní, jak došlo k dočasné likvidaci ČSR; – objasní cíle válčících stran ve druhé světové válce, její totální charakter a její výsledky, popíše válečné zločiny včetně holocaustu; – objasní uspořádání světa po druhé světové válce a důsledky pro Československo; – popíše projevy a důsledky studené války; – charakterizuje komunistický režim v ČSR v jeho vývoji a v souvislostech se změnami v celém komunistickém bloku; – popíše vývoj ve vyspělých demokraciích a vývoj evropské integrace; – popíše dekolonizaci a objasní problémy třetího světa; – vysvětlí rozpad sovětského bloku; – uvede příklady úspěchů vědy a techniky ve 20. století;	**5. Novověk – 20. století** – **vztahy mezi velmocemi** – pokus o revizi rozdělení světa první světovou válkou, české země za světové války, první odboj, poválečné uspořádání Evropy a světa, vývoj v Rusku – **demokracie a diktatura** – Československo v meziválečném období; autoritativní a totalitní režimy, nacismus v Německu a komunismus v Rusku a SSSR; velká hospodářská krize; mezinárodní vztahy ve 20. a 30. letech, růst napětí a cesta k válce; druhá světová válka, Československo za války, druhý čs. odboj, válečné zločiny včetně holocaustu, důsledky války – **svět v blocích** – poválečné uspořádání v Evropě a ve světě, poválečné Československo; studená válka; komunistická diktatura v Československu a její vývoj; demokratický svět, USA – světová supervelmoc; sovětský blok, SSSR – soupeřící supervelmoc; třetí svět a dekolonizace; konec bipolarity Východ – Západ
– orientuje se v historii svého oboru – uvede její významné mezníky a osobnosti, vysvětlí přínos studovaného oboru pro život lidí;	**6. Dějiny studovaného oboru**

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

FYZIKA

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 66 hodin

Obecné cíle

Cílem fyzikálního vzdělávání je pochopit podstatu fyzikálních jevů a procesů, lépe přijímat a využívat nové technické objevy a především naučit se využívat znalosti z fyziky v praktickém životě.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → dovedli analyzovat a řešit problémy v občanském životě a odborné praxi s náhledem na uplatnění principu přírodních věd
- → logicky uvažovali, uměli analyzovat a řešit jednoduché fyzikální problémy
- → pozorovali a zkoumali přírodu, uměli provádět jednoduché experimenty a měření, zpracovávat a vyhodnocovat získané údaje
- → samostatně a efektivně pracovali s informacemi – uměli je získávat, interpretovat a kriticky vyhodnocovat
- → získali motivaci přispět k dodržování zásad udržitelného rozvoje v občanském životě i odborné pracovní činnosti
- → získali pozitivní postoj k přírodě a motivaci k celoživotnímu vzdělávání v přírodovědné oblasti

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Přírodovědné vzdělávání RVP 82-41-M/05 Grafický design. Opakuje a rozšiřuje vědomosti získané na základní škole, je aktuálně doplňované o poznatky moderní vědy a techniky, přibližuje žákům zajímavé fyzikální jevy v přírodě. Výuka probíhá v 1. ročníku v rozsahu 2 hodin týdně. Hlavními tématy jsou: soustava jednotek SI, mechanika, termika, elektřina a magnetismus, vlnění a optika, fyzika atomu, vesmír.

Jako součást přírodovědného vzdělávání úzce souvisí v mnoha oblastech s učivem chemie a ekologie – z hlediska environmentální výuky jsou využívány zejména kapitoly týkající se energie, jejích zdrojů a přeměn. Při řešení fyzikálních příkladů využívají žáci matematických vědomostí a dovedností, další informace získávají v předmětu IKT, při práci s internetem, při návštěvách muzeí a odborných exkurzích.

Strategie výuky

Výuka probíhá v řadové učebně, neboť škola nemá k dispozici odbornou učebnu fyziky. Vzhledem k omezenému počtu hodin a k vybavení školy nejsou do výuky zařazeny laboratorní práce. K přiblížení učiva jsou využívány výukové programy na PC a videu. při výuce jsou používány metody vysvětlování a výkladu, procvičování, demonstrace, ale i dialog, diskuse a skupinové práce žáků.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků žáků jsou součástí školního řádu školy. Hodnocení zahrnuje jak ústní projev u tabule, tak i písemný projev na závěr tematických celků, jehož součástí je kromě

teoretických vědomostí i řešení fyzikálních příkladů. Do klasifikace se započítává i aktivita žáků v hodině a samostatné referáty k zajímavým fyzikálním tématům.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Žáci se učí vyjadřovat a obhajovat své názory a postoje, respektovat názory druhých, vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování, formulovat srozumitelně a souvisle své myšlenky (v písemné podobě jazykově správně), sami se aktivně účastní diskusí. Dokáží získávat informace z otevřených zdrojů, zejména z celosvětové sítě Internet, snaží se je vyhodnocovat na základě vlastních poznatků, pracují s běžným programovým vybavením PC. Učí se uznávat hodnotu života a nést odpovědnost za vlastní život, chápat význam ochrany životního prostředí, efektivně nakládat s energiemi, materiály a odpady, chápat bezpečnost práce a dodržování hygienických podmínek za součást péče o zdraví.

Z průřezových témat jsou do předmětu začleněna zejména Člověk a životní prostředí, Člověk a digitální svět.

Žák je veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem nebo jinými vhodnými digitálními nástroji, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, získával a ověřoval informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací.

V rámci PT Člověk a digitální svět je žák veden k tomu, aby pracoval s výpočetní technikou, uměl vyhledávat informace, ověřoval je a efektivně s nimi pracoval, komunikoval prostřednictvím e-mailové pošty a uměl používat multimediální techniku – například při prezentacích své práce.

1. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – zná jednotky SI – chápe pojem fyz. veličina a jednotka, rozlišuje typy fyz. veličin – provádí převody mezi jednotkami	**1. Soustava jednotek SI** – fyzikální veličina a jednotka – převody jednotek
– rozliší druhy pohybů a řeší jednoduché úlohy na pohyb hmotného bodu – určí síly, které působí na tělesa a popíše, jaký druh tyto síly vyvolají – určí mechanickou práci a energii při pohybu tělesa působením stálé síly – vysvětlí na příkladech platnost zákona zachování mech. energie – určí výslednici sil působících na těleso – aplikuje Pascalův a Archimédův zákon při řešení úloh	**2. Mechanika** – pohyby přímočaré, pohyb rovnoměrný po kružnici – Newtonovy pohybové zákony, síly v přírodě, gravitace – mechanická práce a energie – posuvný a otáčivý pohyb, skládání sil – tlakové síly a tlak v tekutinách
– vysvětlí význam teplotní roztažnost látek v přírodě a technické praxi – vysvětlí pojem vnitřní energie tělesa a způsoby její změny – popíše principy nejdůležitějších tepelných motorů – popíše přeměny skupenství látek a jejich význam v přírodě a tech. praxi	**3. Termika** – teplota, teplotní roztažnost látek – teplo a práce, přeměny vnitřní energie tělesa – tepelné motory – struktura pevných látek a kapalin, přeměny skupenství

– popíše el. pole z hlediska působení na bodový el. náboj – řeší úlohy s elektrickými obvody s použitím Ohmova zákona – popíše princip a použití polovodičových součástek s přechodem PN – určí magnetickou sílu v magnetickém poli vodiče s proudem – popíše princip generování střídavých proudů a jejich využit v energetice	**4. Elektřina a magnetismus** – elektrický náboj tělesa, elektrická síla, el. pole, kapacita vodiče – el. proud v látkách, zákony el. proudu, polovodiče – magnetické pole, magnetické pole el. proudu, elektromagnetická indukce – vznik střídavého proudu, přenos el. energie střídavým proudem
– rozliší základní druhy mech. vlnění a popíše jejich šíření – charakterizuje základní vlastnosti zvuku – chápe negativní vliv hluku a zná způsoby ochrany sluchu – charakterizuje světlo jeho vlnovou délkou v různých prostředích – řeší úlohy na odraz a lom světla – řeší úlohy na zobrazení zrcadly a čočkami – vysvětlí optickou funkci oka a korekci jeho vad – popíše význam různých druhů elektromag. záření	**5. Vlnění a optika** – mechanické kmitání a vlnění – zvukové vlnění – světlo a jeho šíření – zrcadla a čočky, oko – druhy elektromagnetického záření, rentgenové záření
– popíše strukturu elektronového obalu atomu z hlediska energie elektronu – popíše stavbu atomového jádra a charakterizuje základní nukleony – vysvětlí podstatu radioaktivity popíše způsoby ochrany před jaderným zářením – popíše princip získávání energie v jaderném reaktoru	**6. Fyzika atomu** – model atomu, laser, nukleony, radioaktivita, jaderné záření – jaderná energie a její využití
– charakterizuje Slunce jako hvězdu – popíše objekty ve sluneční soustavě – zná příklady základních typů hvězd	**7. Vesmír** – Slunce, planety a jejich pohyb, komety – hvězdy a galaxie

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

CHEMIE

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 33 hodin

Obecné cíle

Žáci získávají schopnost využívat poznatky z chemie v profesním i odborném životě. Rozvíjejí vědomosti o chemických látkách, jevech i zákonitostech a vztazích mezi nimi. Osvojují si schopnost logického myšlení, schopnost analyzovat a řešit jednoduché chemické problémy v návaznosti na občanský život.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → využívali přírodovědných poznatků a dovedností v praktickém životě ve všech situacích, které souvisejí s přírodovědnou oblastí,
- → logicky uvažovali, analyzovali a řešili jednoduché chemické problémy,
- → komunikovali, vyhledávali a interpretovali informace, zaujímali k nim stanovisko a využívali získané informace v diskusi o chemii ve vztahu k odborné tematice životnímu prostředí,
- → porozuměli základním ekologickým souvislostem a postavení člověka v přírodě a zdůvodnili nezbytnost udržitelného rozvoje,
- → rozlišovali zásady zdravého životního stylu a návyky bezpečné a zdraví neohrožující pracovní činnosti včetně zásad ochrany zdraví při práci s chemickými látkami,
- → posoudili chemické látky z hlediska nebezpečnosti a vlivu na živé organismy.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Přírodovědné vzdělávání RVP 82-41-M/05 Grafický design. Vyučovací předmět chemie je zařazen do 1. ročníku v rozsahu jedna hodina týdně. Učivo předmětu je rozděleno na obecnou chemii, anorganickou chemii, organickou chemii a biochemii. Je zaměřeno na motivaci přispět k dodržování zásad udržitelného rozvoje v občanském životě i odborné pracovní činnosti, pozitivní postoj k přírodě a motivaci celoživotního vzdělávání v přírodovědné oblasti. Učivo navazuje na předměty základy ekologie a biologie, fyzika, informační a komunikační technologie, matematika a technologie.

Strategie výuky

Výuka se uskutečňuje v kmenové třídě nebo v odborné učebně s možností demonstrovat jednoduché chemické pokusy. V blocích praktických cvičení, při kterých jsou žáci rozděleni do dvou skupin, se mohou žáci seznámit s jednoduchými chemickými metodami. Při výuce se využívá frontální i skupinové vyučování – výklad, rozhovor, skupinové diskuse, skupinové práce s odbornými pomůckami a v laboratorních cvičeních, diskuse k zadaným referátům, popř. odborné exkurze a žákovské projekty.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků žáků jsou součástí školního řádu. Žáci jsou hodnoceni za samostatné a logické myšlení a vyjadřování se při ústním zkoušení, za písemný projev v učitelských testech, za aktivitu v hodinách, za přínos při zpracování referátů a jejich prezentaci a vypracování úkolů při praktických cvičeních. Zohledňován je aktivní přístup

k výuce. Součástí je také sebehodnocení během krátkých autoevaluačních testů na konci jednotlivých témat.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět slouží k rozvíjení kompetence k učení vyhledáváním a zpracováním informací, prací s texty, pořizováním zápisů, porozumění výkladu. Kompetence k řešení problémů návrhem různých způsobů řešení, posuzováním možností a variant, vyhodnocováním věrohodnosti informací. Při rozvíjení sociálních a komunikativních kompetencí jsou využívány zásady společenského chování spolu s psychologickými aspekty komunikace. Rozhovory a diskusemi jsou žáci vedeni k poznávání a rozvíjení vlastní osobnosti. Organizační schopnosti, schopnost rozhodování, ohleduplnost, disciplinovanost a ochota pomoci jsou rozvíjeny při skupinové výuce a praktických cvičeních.

Občanské kompetence si žáci upevňují pochopením hodnot přírody a postavením člověka v přírodě, aktivním přispíváním k dodržování zásad trvale udržitelného rozvoje a k celoživotnímu vzdělávání v oblasti chemických látek a jejich vlivu na životní prostředí. Kompetence k pracovnímu uplatnění žáci rozvíjejí schopností aplikovat vědomosti a dovednosti získané během výuky chemie v občanském i profesním životě. Jsou vedeni k přijímání odpovědnosti za vlastní rozhodování a jednání. Přípravou vlastních referátů za použití odborné literatury a médií se učí kritickému čtení a kritickému vnímání mediálních sdělení.

Z průřezových témat jsou do předmětu začleněna především Člověk a svět práce, Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí. Zejména průřezové téma Člověk a životní prostředí se prolíná celým obsahem učiva. Žáci jsou vedeni k porozumění základních souvislostí mezi chemickými látkami a jejich nebezpečnosti a vlivu na živé organismy a zároveň jsou motivováni k pozitivnímu vztahu k přírodě, dodržování zásad udržitelného rozvoje v občanském a profesním životě. Získávají také schopnost provést první pomoc při úrazu v chemické laboratoři a správně se zachovat během ohrožení chemickými látkami.

Dalším významným průřezovým tématem je Člověk a digitální svět. Žák je veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem nebo jinými vhodnými digitálními nástroji, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, získával a ověřoval informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací.

V rámci PT Člověk a digitální svět je žák veden k tomu, aby pracoval s výpočetní technikou, uměl vyhledávat informace, ověřoval je a efektivně s nimi pracoval, komunikoval prostřednictvím e-mailové pošty a uměl používat multimediální techniku – například při prezentacích své práce.

1. ročník – celková hodinová dotace: 33 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – porovnává fyzikální a chemické vlastnosti různých látek – popíše stavbu atomu – určí druh chemické vazby některých sloučenin a odvodí z ní základní chemické a fyzikální vlastnosti – zná názvy, značky a vzorce vybraných chemických prvků a sloučenin – popíše charakteristické vlastnosti nekovů a kovů v závislosti na umístění v periodické soustavě prvků	**1. Obecná chemie** – chemické látky a jejich vlastnosti – částicové složení látek, atom, molekula – chemická vazba – chemické prvky, chemické sloučeniny a chemická symbolika – periodická soustava prvků – směsi a roztoky – chemické reakce a chemické rovnice – výpočty v chemii

– charakterizuje základní metody dělení směsí a uvádí příklady z praxe – vyjádří chemické složení roztoků a připraví roztok požadované koncentraci – vysvětlí podstatu chemických reakcí a zapíše jednoduchou chemickou reakci chemickou rovnicí – provádí jednoduché chemické výpočty, které lze použít v praxi	
– vysvětlí vlastnosti vybraných anorganických látek (oxidů, kyselin, hydroxidů a solí) – tvoří chemické vzorce a názvy vybraných anorganických sloučenin – charakterizuje vybrané prvky a anorganické sloučeniny ve vztahu k využití v odborné praxi a v běžném životě, umí posoudit jejich vliv na zdraví a životní prostředí	**2. Anorganická chemie** – vlastnosti anorganických látek – názvosloví anorganických sloučenin – vybrané prvky a anorganické sloučeniny v běžném životě a odborné praxi
– charakterizuje skupiny uhlovodíků a jejich vybrané deriváty – tvoří jejich chemické vzorce a názvy – uvede významné zástupce organických sloučenin vzhledem k odborné praxi a použití v běžném životě a posoudí jejich vliv na životní prostředí a zdraví člověka	**3. Organická chemie** – vlastnosti atomu uhlíku – základ názvosloví organických sloučenin – organické sloučeniny v odborné praxi a v běžném životě
– charakterizuje biogenní prvky a jejich sloučeniny – popíše vybrané biochemické děje – uvede složení, výskyt a funkce jednotlivých nejdůležitějších přírodních látek (bílkovin, sacharidů, lipidů, nukleových kyselin a biokatalyzátorů)	**4. Biochemie** – chemické složení živých organismů – biochemické děje – přírodní látky

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

ZÁKLADY EKOLOGIE A BIOLOGIE

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 33 hodin

Obecné cíle

Předmět má formovat postoje a hodnotovou orientaci žáků tak, aby posuzovali problematiku ochrany životního prostředí komplexně a jednali podle principů udržitelného rozvoje a aktivně se podíleli na ochraně životního prostředí.

Cílem vzdělávání je rozvíjet kompetence žáků k samostatné práci a uvažování i k používání ekologicky šetrných materiálů, surovin a postupů jak ve výuce, tak i v budoucím profesním a osobním životě. Důraz je kladen také na využívání různých informačních zdrojů s cílem poskytnout žákům takové poznatky o základních ekologických souvislostech a postavení člověka v přírodě, které budou dále využívat ve svém životě.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → posílili svůj citový a hodnotový vztah k přírodě
- → v praxi využívali ekologicky šetrné suroviny, materiály, výrobky i obaly
- → uměli posoudit vliv chemických látek na naše zdraví i živé organismy a životní prostředí
- → přijali odpovědnost za zachování zdravého životního prostředí pro další generace
- → preferovali preventivní ochranu přírody před nákladným řešením následků nešetrného chování
- → chápali základní ekologické souvislosti a postavení člověka v přírodě

Charakteristika učiva

Obsah učiva vychází ze vzdělávací oblasti Přírodovědné vzdělávání 82-41-M/05 Grafický design a navazuje na základy vědomostí, získané na základní škole. Předmět je zařazen do 2. ročníku v rozsahu jedné hodiny týdně, učivo je rozděleno do tematických celků: základy biologie, obecná ekologie a člověk a životní prostředí. Výuka se zaměřuje na aplikaci poznatků v praxi, využívá těsné vazby na učivo předmětů chemie a fyzika a má také okrajově vazby na učivo dalších předmětů.

Strategie výuky

Způsob výuky vychází z nutnosti využívat nové aktuální informace a reagovat na objevující se globální i místní problémy, proto klade zvýšené nároky na přípravu hodiny i osobu učitele. Výuka probíhá v učebnách, s možností využít PC a videoprojekci, vhodné je zařazení odborných exkurzí, beseda a projektové výuky.

Využívány jsou především tyto metody a formy výuky: hromadné vyučování – frontální výklad pouze pro seznámení se základními termíny a zásadami; opakování k tematickým celkům, diskuse, dialog k aktuálním tématům, přednášky, videoprojekce s otázkami; praktická výuka – výtvarná činnost, výroba nástěnek, plakátů, poutačů k probírané látce, exkurze a besedy s odborníky, projekty, např. třídění odpadů ve škole, pořádání sbírek pro útulky; skupinové vyučování – práce s texty, tiskem, vyhledávání informací, opravy samostatných prací, projektové hodiny; individuální výuka – referáty, výtvarné práce k aktuálním tématům, vyplňování pracovních listů, zpracování témat, ústní zkoušení.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Ověřování znalostí se provádí ústně i písemně, s přihlédnutí k individuálním schopnostem žáků. V závěru každého tematického celku se hodnotí stupeň porozumění probrané látky, schopnost poznatky aplikovat v praxi, hodnotí se také samostatné práce žáků, zpracování pracovních listů a referáty k aktuálním tématům.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Značný rozsah učiva přispívá k rozvoji široké palety klíčových i odborných kompetencí: kompetence k učení – vyhledávání a zpracování informací, práce s texty, pořizování zápisů, porozumění výkladu; kompetence k řešení problémů - navrhují různé způsoby řešení, posuzují možnosti a varianty, vyhodnocují věrohodnost informací; komunikativní kompetence – používají odbornou terminologii a rozumí jí, přesně formulují myšlenky, umí obhájit svůj názor, ale respektuje i názory druhých, preferuje dohodu a dialog; personální a sociální kompetence – korektní a objektivní jednání, ověřování informací; občanské kompetence – chápe hodnotu přírody a postavení člověka v přírodě, aktivně přispívá k dodržování zásad trvale udržitelného rozvoje; kompetence k pracovnímu uplatnění – uplatňuje ekologické myšlení v pracovních činnostech, znají a dodržují pravidla pro nakládání s odpady; kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií – využívají různé zdroje informací a posuzují jejich věrohodnost.

Předmětem prolínají v různém rozsahu všechna průřezová témata. Nejčastěji učivo zasahuje do průřezového tématu Člověk a životní prostředí, kterým prolíná veškerý obsah učiva od základů života přes rozmanitost organismů až k celému oddílu člověk a životní prostředí. Průřezové téma Člověk a svět práce je zmiňováno v souvislosti s problematikou volby vhodných materiálů a pracovních postupů, nakládání s odpady a úsporami energie. Člověk a digitální svět jsou využívány především pro vyhledávání a ověřování důležitých informací (např. Registr znečišťovatelů) a pro hledání organizací, zabývajících se ochranou přírody. V rámci PT Člověk a digitální svět je žák veden k tomu, aby pracoval s výpočetní technikou, uměl vyhledávat informace, ověřoval je a efektivně s nimi pracoval, komunikoval prostřednictvím e-mailové pošty a uměl používat multimediální techniku – například při prezentacích své práce. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, získává, vyhodnocuje, posuzuje a předává získaná data.

2. ročník – celková hodinová dotace: 33 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – charakterizuje etapy a podmínky vzniku života na Zemi – popíše základní vlastnosti živých soustav – vysvětlí rozdíly ve stavbě a funkci buňky rostlinné a živočišné – uvede princip dědičnosti a význam proměnlivosti pro život organismů – objasní širokou rozmanitost života a zdokumentuje na příkladech	**1. Základy biologie** – vznik a vývoj života na Zemi – vlastnosti živých soustav – typy buněk – dědičnost a proměnlivost – rozmanitost organismů
– vysvětlí základní ekologické pojmy – rozdělí ekologické faktory, charakterizuje abiotické i biotické – uvede základní znečišťující látky ve vodě, půdě a ovzduší a způsoby jejich ochrany	**2. Ekologie** – základní ekologické pojmy – ekologické faktory prostředí – potravní řetězce – koloběh látek a energie v přírodě – krajina

– vyjmenuje nejčastější zdroje jejich poškození i způsoby ochrany – zakreslí potravní řetězce i potravní pyramidu – objasní význam biosféry a biosférických rezervací – charakterizuje typy krajiny a vliv člověka na její změny	
– vysvětlí historii vzájemného působení člověka a krajiny – porovná vliv různých činností na krajinu – charakterizuje působení životního prostředí na člověka a jeho zdraví – objasní pojmy zdraví, nemoc, civilizační rizika – uvede zásady prevence civilizačních chorob – uplatňuje ve svém jednání základní znalosti o stavbě a funkci lidského organismu jako celku – rozdělí zdroje energie a surovin podle jejich obnovitelnosti – posoudí vliv jejich využití na životní prostředí – popíše zásady třídění odpadů a třídí odpady ve škole – vyjmenuje hlavní globální problémy, porovná s lokálními – navrhne možná řešení, využívá při tom různé informační zdroje – uvede způsoby ochrany přírody a životního prostředí a příklady chráněných území a druhů – vysvětlí termín a zásady trvale udržitelného rozvoje, zdůrazní odpovědnost jednotlivců – navrhne praktické řešení konkrétního ekologického úkolu	**3. Člověk a životní prostředí** – vztahy mezi člověkem a životním prostředím – vliv člověka na životní prostředí – vliv prostředí na člověka, zdraví, nemoc, civilizační vlivy, prevence – přírodní zdroje energie a surovin – odpady – globální problémy – ochrana přírody a krajiny – nástroje společnosti na ochranu životního prostředí – zásady udržitelného rozvoje – odpovědnost jednotlivce za ochranu přírody a životního prostředí

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

MATEMATIKA

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 132 hodin

Obecné cíle

Matematické vzdělávání v odborném školství plní kromě funkce všeobecně vzdělávací též funkci průpravnou pro odbornou složku.

Obecným cílem matematického vzdělání je výchova člověka, který bude umět používat matematiku v různých životních situacích, v odborné složce vzdělávání, v dalším studiu, ale i v praktickém životě.

Matematické vzdělávání pomáhá rozvíjet abstraktní i analytické myšlení, logické usuzování, učí žáky srozumitelné a věcné argumentaci, učí vyhodnocovat různé informace z grafů, diagramů a tabulek.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → používali vhodně matematické postupy při řešení různých praktických úloh v běžných situacích
- → získali pozitivní postoj k matematice a zájem o ni a její aplikace
- → byli motivováni k celoživotnímu vzdělávání
- → získali důvěru ve vlastní schopnosti a preciznost při práci
- → pracovali s informacemi a komunikačními prostředky, dokázali vyhodnocovat informace získané z různých zdrojů
- → reálně posuzuje své možnosti, získává odhad výsledků v různých situacích

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Matematické vzdělávání RVP 82-41-M/05 Grafický design. Výuka předmětu je zařazena do 1. a 2. ročníku po 2 hodinách týdně. V 1. ročníku výuka zaměřuje zejména na úspěšné zvládnutí efektivních metod práce – vědomosti získané na ZŠ se znovu opakují a dále rozšiřují, v dalším ročníku pak je obsah učiva určen spíše praktickými aplikacemi matematiky. Hlavními tématy v 1. ročníku jsou: operace s čísly a výrazy, řešení rovnic a nerovnic, funkce a jejich průběh; ve 2. ročníku: planimetrie, stereometrie, práce s daty. Učivo zahrnuje kromě povinných tematických celků také i rozšiřující látku, aby žáci byli schopni nejen úspěšně složit maturitní zkoušku, ale také přijímací zkoušky na VOŠ a VŠ s uměleckým zaměřením a aby v případném dalším studiu obstáli. Matematické dovednosti pak nacházejí další uplatnění nejen ve všeobecně vzdělávacích předmětech, jako je fyzika, chemie, základy ekologie a biologie, ale i v odborných předmětech – informační a multimediální technologie.

Strategie výuky

Při výuce se postupuje od jednoduššího problému ke složitějšímu, podporuje se vlastní logické myšlení každého žáka, hledají se různé postupy řešení problému, zařazují se příklady z praktického života. Při vlastním výpočtu se vyžaduje i slovní komentář, aby se žák naučil srozumitelně formulovat svůj postup a správně používat matematický jazyk. Důležitý je rovněž odhad výsledku a následné porovnání s konečným výsledkem za použití kalkulátoru. Vedle tradičních metod jako výklad, vysvětlování, demonstrace, procvičování, se užívají i metody

dialogu, diskuse, skupinové práce žáků, hry, učení se z textu, vyhledávání informací, samostudium a domácí úkoly, pracuje se i s prostředky ICT (PC, kalkulátory).

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Žáci jsou klasifikováni na základě ústního zkoušení u tabule a písemného zkoušení, zařazeného na závěr tematických celků a na konci každého čtvrtletí, přičemž největší důraz je kladen právě na čtvrtletní písemnou práci. Při hodnocení je rovněž zohledňována aktivita žáků v hodině, samostatná práce i vlastní logické postupy při řešení úloh.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Žák je veden tak, aby se vyjadřoval a vystupoval v souladu se zásadami kultury projevu a chování. Jedná odpovědně, samostatně a aktivně ve vlastním i veřejném zájmu, účastní se aktivně diskusí, formuluje a obhajuje své názory a postoje, respektuje názory druhých.

Provádí základní výpočty, používá správně pojmy kvantifikujícího charakteru, správně užívá a převádí běžné jednotky, provádí reálný odhad výsledku, umí vytvářet a číst různé formy grafického znázornění (grafy, tabulky, diagramy, apod.), nachází vztahy mezi jevy a předměty při řešení praktických úloh, umí je vymezit, popsat správně využít pro dané řešení, aplikuje znalosti o základních tvarech předmětů, jejich vzájemné poloze v rovině i v prostoru.

Z průřezových témat jsou do předmětu zařazena především témata: Občan v demokratické společnosti – žáci jsou vedeni k tomu, aby měli vhodnou míru sebevědomí, sebeodpovědnosti a schopnost morálního úsudku, dovedli jednat s lidmi, diskutovat o citlivých nebo kontroverzních otázkách, hledat kompromisní řešení, dovedli se orientovat v masových médiích, odolávat jejich myšlenkové manipulaci; Člověk a svět práce - žáci jsou vedeni k tomu, aby si uvědomovali odpovědnost za vlastní život, význam vzdělání pro život, byli motivováni k aktivnímu pracovnímu životu a úspěšné kariéře;

V PT Člověk a digitální svět jsou žáci vedeni k tomu, aby používali základní a aplikační programové vybavení PC, a to nejen pro uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání, pracovali s informacemi a komunikačními prostředky, aby pracovali s výpočetní technikou, uměli vyhledávat informace, ověřovali je a efektivně je vyhodnocovali, komunikovali prostřednictvím e-mailové pošty a uměli používat multimediální techniku – například při prezentacích své práce. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, získává, vyhodnocuje, posuzuje a předává získaná data.

1. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – provádí aritmetické operace v R – používá různé zápisy reálného čísla – používá absolutní hodnotu, zapíše a znázorní interval, provádí operace s intervaly (sjednocení a průnik) – řeší praktické úlohy s využitím procentového počtu – provádí operace s mocninami a odmocninami – provádí operace s mnohočleny, lomenými výrazy, výrazy obsahujícími mocniny a odmocniny	**1. Operace s čísly** – číselné obory, reálná čísla a jejich vlastnosti, početní operace v R – absolutní hodnota reálného čísla – intervaly jako číselné množiny – užití procentového počtu – mocniny s přirozeným, celým a racionálním exponentem, odmocniny – výrazy s proměnnými

– řeší lineární a kvadratické rovnice a jejich soustavy, lineární a kvadratické nerovnice, soustavy lineárních nerovnic – třídí úpravy rovnic na ekvivalentní a neekvivalentní	**2. Řešení rovnic a nerovnic** – lineární rovnice a nerovnice – kvadratické rovnice a nerovnice
– chápe funkci jako závislost dvou veličin – rozlišuje jednotlivé druhy funkcí, načrtne jejich grafy a určí vlastnosti – převádí jednoduché reálné situace do matematických struktur, výsledek vyhodnotí vzhledem k realitě – osvojí si pojem inverzní funkce, je schopen načrtnout grafy jednoduchých exponenciálních a logaritmických funkcí – počítá s logaritmy	**3. Funkce jejich průběh** – základní pojmy – pojem funkce, definiční obor, obor hodnot, graf funkce, vlastnosti funkcí – lineární funkce, kvadratická funkce, nepřímá úměrnost, exponenciální a logaritmická funkce, logaritmus
– řeší úlohy na polohové a metrické vlastnosti rovinných útvarů – užívá věty na shodnost a podobnost trojúhelníků v početních i konstrukčních úlohách – užívá Pythagorovu větu, Euklidovy věty – v praxi používá goniometrii pravoúhlého trojúhelníka – rozlišuje základní druhy rovinných obrazců, určí jejich obvod a obsah	**4. Planimetrie** – základní planimetrické pojmy, polohové a metrické vztahy mezi nimi – shodnost a podobnost trojúhelníků – řešení pravoúhlého trojúhelníka – Pythagorova věta, Euklidovy věty, goniometrické funkce – množiny bodů daných vlastností – shodná a podobná zobrazení – rovinné obrazce

2. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – určí v prostoru vzájemnou polohu dvou přímek, přímky a roviny, dvou rovin – odchylku dvou přímek, přímky a roviny, dvou rovin – vzdálenost bodu od roviny – rozliší jednotlivá tělesa a určí jejich povrch a objem	**1. Stereometrie** – základní prostorové a metrické vlastnosti – tělesa
– znázorní goniometrické funkce v oboru reálných čísel, používá jejich vlastností a vztahů při řešení jednoduchých goniometrických rovnic i k řešení rovinných i prostorových útvarů	**2. Goniometrie a trigonometrie** – orientovaný úhel, goniometrické funkce ostrého a obecného úhlu, věta sinová a kosinová, řešení obecného trojúhelníku – goniometrické rovnice
– provádí operace s vektory (součet vektorů, násobení vektorů reálným číslem, skalární součin vektorů);	**3. Analytická geometrie v rovině** – vektory – přímka a její analytické vyjádření

– řeší analyticky polohové a metrické vztahy bodů a přímek; – užívá různá analytická vyjádření přímky;	
– vysvětlí posloupnost jako zvláštní případ funkce; – určí posloupnost: vzorcem pro n-tý člen, výčtem prvků, graficky; – rozliší aritmetickou a geometrickou posloupnost; – provádí výpočty jednoduchých finančních záležitostí a orientuje se v základních pojmech finanční matematiky	**4. Posloupnosti a jejich využití** – aritmetická a geometrická posloupnost – finanční matematika
– užívá vztahy pro počet variací, permutací a kombinací bez opakování; – počítá s faktoriály a kombinačními čísly; – určí pravděpodobnost náhodného jevu kombinatorickým postupem; – užívá pojmy: statistický soubor, absolutní a relativní četnost, variační rozpětí; – čte, vyhodnotí a sestaví tabulky, diagramy a grafy se statistickými údaji	**5. Kombinatorika, pravděpodobnost a statistika v praktických úlohách** – variace, permutace a kombinace bez opakování – náhodný jev a jeho pravděpodobnost, nezávislost jevů – základy statistiky

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

TĚLESNÁ VÝCHOVA

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 258 hodin

Obecné cíle

Výuka tělesné výchovy ve škole je základním programem pro osvojování si návyku a upevňování dříve nabytých pohybových dovedností. Umožňuje žákům, aby si uvědoměle kultivovali svůj pohybový projev a usilovali na základě teoretických poznatků a vlastních pohybových zkušeností o rozvoj zdravotně orientované zdatnosti, aktivně vyhledávali příležitosti ke zdravotně vhodným aktivitám, průběžně pečovali o svou tělesnou zdatnost, ověřovali si získané vědomosti i účinnost osvojených pohybových činností a vnímali začleňování pohybových aktivit do svého denního režimu jako zcela přirozenou a nezbytnou součást zdravého životního stylu moderního člověka.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → dovedli vnímat pohybovou aktivitu jako nedílnou součást tělesného a duševního zdraví,
- → pojímali zdraví a tělesnou zdatnost jako hodnoty, které jsou nedělitelné a jsou potřebné ke kvalitnímu prožívání života,
- → připravili a prováděli tělesná cvičení a pohybové aktivity s cílem pozitivně působit na zdravotní stav organismu, pociťovali v tělovýchovném procesu určité sebeuspokojení,
- → kontrolovali a ovládali své jednání v tělovýchovné činnosti,
- → dosahovali optimálního pohybového rozvoje v rámci svých možností,
- → uměli se rozhodnout a vyhodnotit překonávání překážek, volit alternativy,
- → dokázali se vyrovnávat s jednostrannou fyzickou a duševní zátěží,
- → racionálně jednali v situacích osobního a veřejného ohrožení
- → preferovali pravidelnost pohybových aktivit v denním režimu, eliminovali zdraví ohrožující činnosti a návyky, bezpečně jednali v krizových situacích, dokázali poskytnout základní první pomoc.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Vzdělávání pro zdraví RVP 82-41-L/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 1. – 4. ročníku v rozsahu 2 hodiny týdně. Tvoří jej učivo, které je v každém ročníku rozšiřováno o další poznatky z dané tematické oblasti: péče o zdraví (první pomoc a ochrana člověka za mimořádných událostí); teoretické poznatky z oblasti sportu; tělesná cvičení (kondiční, koordinační, kompenzační a relaxační – jako součást všech tematických celků); atletika; gymnastika; sportovní hry; ostatní pohybové aktivity (drobné sportovní hry, úpoly, plavání, netradiční sporty atd.). V každém ročníku proběhnou testy tělesné zdatnosti. Žáci prvního ročníku absolvují týdenní lyžařský kurz.

Tělesná výchova má činnostní a aplikační charakter, a proto je propojována s ostatními předměty. Řadu informací, dovedností a návyků souvisejících obecně se zdravým životním stylem žák získává i v jiných předmětech (především v základech ekologie a biologie a občanské nauce). V tělesné výchově (a v dalších formách pohybových aktivit v režimu dne) jsou pak získané poznatky spojovány s konkrétními pohybovými činnostmi a žák si ověřuje

jejich platnost. Opačně jsou dovednosti a návyky z tělesné výchovy přenášeny do denního režimu žáků nejen ve škole, ale i mimo ni.

Strategie výuky

Výuka probíhá převážně ve školní tělocvičně, kromě sportovních kurzů, sportovních dnů a dalších organizačních forem podle možností a podmínek (materiální podmínky, zájmy žáků, klimatické podmínky, podíl chlapců a dívek, zdravotně oslabení žáci apod.). Respektuje výrazné pohybové a výkonnostní rozdíly dané vývojovými a pohlavními odlišnostmi, dosavadními pohybovými zkušenostmi a zájmy žáků. Umožňuje diferencovat žáky nejen podle pohlaví, ale i podle jejich výkonnosti a zájmu v rámci třídy i skupiny. Učitel přihlíží (podle doporučení lékaře) k možnostem žáků zdravotně oslabených a vhodně pro ně volí speciální korekční cvičení. Důraz je kladen na bezpečnost žáků, hygienickou nezávadnost prostředí, estetičnost a účelnost.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Hodnocení žáků je chápáno jako součást výchovného působení a vytváření vztahu k tělesné výchově a sportu jako k celoživotní potřebě. Žák je zásadně hodnocen za změnu ve vlastním výkonu nebo dovednosti, i snahu o tuto změnu, za zvládnutí konkrétního dílčího úkolu, za zájem o tělesnou výchovu a sport, za aktivitu a vztah k pohybu, za snahu prakticky využívat osvojené pohybové činnosti v denním režimu.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Výuka je zaměřena především na péči o zdraví a bezpečnost zdraví při jakékoli pohybové činnosti. Předmět tělesná výchova rozvíjí znalosti a dovednosti žáků, které jsou potřebné pro odpovědný přístup k vlastnímu tělu a zdraví. Žáci jsou vedeni k tomu, aby se pohybovým činnostem věnovali i ve svém volném čase, aby je chápali jako prostředek relaxace a nápravy negativních důsledků vysokého pracovního zatížení. Žáci by měli být schopni přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly, aktivně se zapojovat do týmové práce, adaptovat se na měnící podmínky, vyjadřovat se přiměřenou odbornou terminologií, vyvozovat a interpretovat závěry na základě pozorovaných dějů, vyjadřovat se a vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování, vyhodnotit a ověřit správnost zvoleného postupu a dosažené výsledky, volit prostředky a způsoby vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve.

Z průřezových témat je do předmětu začleněno především téma Člověk a životní prostředí a Občan v demokratické společnosti. Žáci jsou vedeni k osvojení si zásad zdravého životního stylu a vědomí odpovědnosti za své zdraví, preferování pohybové aktivity, eliminaci zdraví ohrožujících návyků a činností. Jsou si vědomi postavení člověka v přírodě a vlivů prostředí na jeho zdraví a život. Získávají znalosti a dovednosti potřebné pro chování při vzniku mimořádných událostí a poskytnutí první pomoci. Získané zásady fair play se učí používat při rozhodování v profesním i osobním životě, dokáží kriticky posoudit komerční vliv médií na zdraví. Další průřezovým tématem jsou Člověk a digitální svět. Žák je veden k tomu, aby v rámci předmětu vhodně uplatnil práci s digitálním technologiemi, a to zejm. pracoval s počítačem, získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu v oblasti sportu a soutěží. Žák získává informace, dokáže je vyhodnotit, zpracovat pomocí nástrojů pro tvorbu prezentací, příp. vytvořit pomocí digitálních technologií požadované výstupy pro fyzický seberozvoj.

1. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – dovede rozpoznat hrozící nebezpečí a ví, jak se doporučuje na ně reagovat – prokáže dovednosti poskytnutí první pomoci sobě i druhým – rozumí významu přípravy organismu (zahřátí a protažení) před pohybovou činností i významu péče o tělo, (strečink, relaxace, zásady hygieny) po skončení pohybové činnosti, – prokáže úroveň své tělesné zdatnosti s pomocí standardizovaných testových baterií – dovede rozvíjet svalovou sílu, rychlost, vytrvalost, obratnost a koordinaci, rozliší správné a vadné držení těla, dokáže správně ovlivnit držení vlastního těla, rozumí významu protahovacích a posilovacích cvičení pro správné držení těla a prevenci před nemocemi pohybového aparátu, – volí sportovní vybavení (výstroj a výzbroj) odpovídající příslušné činnosti, přizpůsobuje je klimatickým podmínkám, zvládá správnou techniku běhu a startů, rozlišuje vhodnost použití jednotlivých druhů startů podle délky trati, prokáže jistou úroveň rychlostních a vytrvalostních schopností při testování, umí spojit rozběh s odrazem, dokáže technicky správně provést skok do dálky, – umí technicky správně kotoul vpřed a vzad, aplikuje tyto dovednosti na obměny kotoulu vpřed a vzad – kotoul letmo, kotoul schylmo, dokáže bezpečně provést stoj na rukou u stěny, ve volném prostoru s dopomocí, zvládá základy přemetu stranou, bez obav zvládá přeskok přes zvýšené nářadí – bez odrazového můstku i s ním, – umí dávat dopomoc jiným žákům při přeskoku, – (odbíjená) umí technicky správně odbít míč obouruč vrchem, obouruč spodem, podat míč spodem, (kopaná) umí technicky správně ovládat míč nohou, používá různé způsoby přihrávek a kopů, umí zpracovat míč, (košíková) umí technicky správně ovládat míč – driblink, používá různé způsoby přihrávek, ovládá střelbu na koš z různých míst a vzdáleností z místa i z pohybu, umí základy dvojtaktu, – (pro všechny hry) dokáže použít získané dovednosti v herních situacích, rozlišuje správné postavení hráče v poli a chápe jeho význam na dané pozici, rozumí základním pravidlům hry,	**1. Ochrana osob při mimořádných událostech** – mimořádné události – pohromy, havárie **2. První pomoc** – úrazy, náhlé zdravotní příhody, osobní život a zdraví ohrožující situace **3. Teoretické poznatky** – zásady přípravy organismu před pohybovou činností a její ukončení – zátěž a odpočinek **4. Testování tělesné zdatnosti** – vstupní motorické testy **5. Tělesná cvičení** – kondiční – koordinační – kompenzační – relaxační **6. Atletika** – nízké a středně vysoké starty – běhy – rychlý, vytrvalý – skok do dálky **7. Gymnastika** – všeobecně pohybově rozvíjející cvičení – koordinace, síla, rychlost, vytrvalost a pohyblivost – akrobatické prvky – kotoul vpřed a jeho obměny, kotoul vzad, stoj na rukou, přemet stranou (dívky), váha předklonmo – přeskok přes zvýšené nářadí **8. Sportovní hry** – odbíjená (zejména dívky) – herní činnosti jednotlivce – kopaná a sálová kopaná (zejména chlapci) – herní činnosti jednotlivce, hra – košíková – herní činnosti jednotlivce – florbal – herní činnosti – základy netradičních sportovních her – softball, ringo, frisbee, florbal **9. Ostatní pohybové aktivity** – drobné sportovní hry – úpoly – horolezecká stěna – fitness – centra

– (netradiční hry) používá základní náčiní specifické pro danou hru, zná základní pravidla hry, – dovede se zapojit do organizace turnajů a soutěží a umí zpracovat jednoduchou dokumentaci, – kultivuje tělesné a pohybové projevy, vnímá krásu pohybu, dovede o pohybových činnostech diskutovat, analyzovat je a hodnotit, umí používat motorické testy a zná jejich vyhodnocování je schopen sladit pohyb s hudbou, umí sestavit pohybové vazby a vytvořit pohybovou sestavu; – umí se zapojit do kolektivního zápolení; – ovládá drobné soutěživé aktivity a dovede vysvětlit jejich pravidla; – zná základní styly v plavání; – zná pravidla záchrany tonoucího; – umí bruslit.	– minigolf – bowling – bruslení – plavání

1. ročník – celková hodinová dotace: 5 dní

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – dokáže se orientovat v horském prostředí, je si vědom nástrah vyplývající z charakteru horského prostředí (časté změny počasí, značení horského terénu, ochrana před teplotními vlivy apod.), – chová se v přírodě ekologicky, – respektuje příkazy horské služby, dokáže se s ní v případě nouze spojit, – rozliší stupeň závažnosti poranění při pobytu v horském prostředí, v lehčích případech dokáže poskytnout první pomoc, – posoudí technický stav lyžařské výzbroje a pravidelně provádí základní údržbu, – bezpečně manipuluje s výzbrojí (přenášení, nazouvání), – dokáže se pohybovat s lyžemi na nohou (provede obrat, ovládá chůzi, skluz a výstup do svahu), – zvládne sjezd šikmo svahem, v základním postoji a plynule navazuje odšlapování ke svahu, – umí zastavit na bezpečném místě, – dokáže bezpečně nastoupit a vystoupit z různých druhů lanovek (poma, kotva, sedačková lanovka), – provede dlouhý a střední oblouk, s přihlédnutím k technické vyspělosti lyžaře (oblouk v pluhu, s paralelním vedením lyží), – zvládne jízdu v různém terénu a sněhu (hluboký sníh, těžký sníh, namrzlý povrch, terénní nerovnosti),	**Lyžařský výcvikový kurz** – seznámení se s horským prostředím, chování při pobytu v horském prostředí, výzbroj, výstroj, základy techniky sjezdového lyžování – výcvik na sjezdových lyžích – výcvik na snowboardu (pro zájemce) – výcvik na běžeckých lyžích (pro zájemce)

– pozná chybně a správně prováděné činnosti, umí analyzovat a zhodnotit kvalitu pohybové činnosti nebo výkonu, – nepřeceňuje vlastní síly a schopnosti – (výcvik na snowboardu) – bezpečně manipuluje s výzbrojí, zvládá základní techniku stoje, skluzu, zastavení, obratu a zatáčení na snowboardu, umí nastoupit, vyjet a vystoupit z lanovky, dokáže zhodnotit kvalitu výkonu, – (výcvik na běžeckých lyžích) – dokáže připravit výzbroj na výcvik, umí se pohybovat s lyžemi na nohou (chůze, obrat, skluz, výstup do svahu, sjezd)	

2. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – popíše úlohu státu a samosprávy při ochraně zdraví a životů obyvatel – dokáže rychle reagovat a poskytnout první pomoc při drobných i závažnějších poraněních, zejména při úrazech vzniklých při pohybové činnosti. – dovede uplatnit situace k řešení stresových a konfliktních situací – volí vhodné pohybové činnosti pro rozvoj jednotlivých pohybových předpokladů, chápe význam pojmů aktivní zdraví a zdravý životní styl a dokáže stanovit, které pohybové činnosti jsou zdraví prospěšné a které jsou zdraví škodlivé, rozumí významu hygieny a bezpečnosti při pohybových činnostech v různém prostředí a různých podmínkách, – prokáže úroveň své tělesné zdatnosti s pomocí standardizovaných testových baterií, porovná své výsledky s tabulkovými hodnotami, s výsledky jiných žáků a se svými výsledky z předchozího roku. – dovede rozvíjet svalovou sílu, rychlost, vytrvalost, obratnost a koordinaci, rozliší správné a vadné držení těla, dokáže správně ovlivnit držení vlastního těla, rozumí významu protahovacích a posilovacích cvičení pro správné držení těla a prevenci před nemocemi pohybového aparátu. – zvládá správnou techniku běhu (dýchání, práce nohou a paží), umí uplatňovat zásady sportovního tréninku s cílem vylepšit své výkony z prvního ročníku (rychlé a vytrvalostní běhy, skok do dálky), – zvládá základní akrobatické cviky naučené v prvním ročníku ve zdokonalené formě, dokáže spojit akrobatické cviky v jednoduché akrobatické řady, zvládá	**1. Ochrana osob při mimořádných událostech** – krizové situace – vyhlášení, zásady chování **2. První pomoc** – úrazy, osobní život a zdraví ohrožující situace **3. Teoretické poznatky** – základní pohybové činnosti rozvíjející rychlostní, silové, vytrvalostní a pohybové předpoklady – pojem aktivní zdraví – hygiena a bezpečnost při pohybových činnostech **4. Testování tělesné zdatnosti** – průběžné motorické testy **5. Tělesná cvičení** – kondiční – koordinační – kompenzační – relaxační **6. Atletika** – zdokonalování techniky běhu – běhy – rychlé z nízkého startu, vytrvalostní z vysokého startu – skok do dálky **7. Gymnastika** – všeobecně pohybově rozvíjející cvičení, zejména protahovací a posilovací – akrobatické prvky, akrobatické řady – cvičení na hrazdě (výmyk, přešvih únožmo, seskok) – přeskok přes zvýšené nářadí

správnou techniku výmyku, přešvihu únožmo a seskoku odskokem, chápe význam dopomoci při cvičení na hrazdě a dokáže ji sám poskytnout, uplatňuje osvojené způsoby přeskoku přes zvýšené nářadí, umí bezpečně překonat překážku roznožným i skrčným způsobem – (odbíjená) umí technicky správně odbít míč obouruč spodem i vrchem, podat míč spodem i vrchem, bezprostředně reaguje na míč, dokáže se rychle přemístit a vykrýt prostor, (kopaná) umí technicky správně ovládat míč nohou, dokáže se rychle přemístit, uvolnit se a nalézt vhodný prostor pro hru, ovládá různé techniky střelby na bránu, rozumí obrannému (osobní a zónová obrana) a útočnému (postupný útok, rychlý protiútok) systému hry, ovládá systém „přihrej a běž“, (košíková) umí technicky správně ovládat míč, dokáže použít dvojtakt při hře, dokáže se rychle přemístit, uvolnit se bez míče i s míčem a nalézt si vhodný prostor pro hru, rozumí obrannému (osobní a zónová obrana) a útočnému (postupný útok, rychlý protiútok) systému hry, ovládá systém „hoď a běž“, (pro všechny hry) dokáže použít získané dovednosti a znalosti ohledně herních systémů v herních situacích – rozpozná základní chyby a provinění proti pravidlům dané hry, (netradiční hry) dokáže použít získané dovednosti – umí se zapojit do kolektivního zápolení; – ovládá drobné soutěživé aktivity a dovede vysvětlit jejich pravidla; – zná základní styly v plavání; – zná pravidla záchrany tonoucího; – umí bruslit.	– cvičení na kruzích **8. Sportovní hry** – odbíjená (zejména dívky) – zdokonalování herních činností jednotlivce, nácvik herních systémů – kopaná a sálová kopaná (chlapci) – zdokonalování herních činností jednotlivce, nácvik herních systémů – košíková – zdokonalování herních činností jednotlivce, nácvik herních systémů – florbal – herní činnosti – netradiční sportovní hry – softball, ringo, frisbee, badminton, líný tenis **9. Ostatní pohybové aktivity** – drobné sportovní hry – úpoly – horolezecká stěna – fitness – centra – minigolf – bowling – bruslení – plavání

3. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – popíše zásady při opuštění bytu v případě mimořádné události – dokáže rychle reagovat a orientuje se v zásadách první pomoci při vážných poraněních – chápe význam výrazu fair play, dokáže ho uplatňovat jak při samotné pohybové činnosti, tak při sportovním diváctví, umí potlačit projevy negativních emocí spojených se sportem, vysvětlí pojem doping a uvede příklady z praxe, zná možné následky používání podpůrných látek, rozliší míru škodlivosti vlivu alkoholu, tabáku a	**1. Ochrana osob při mimořádných událostech** – zásady pro opuštění bytu **2. První pomoc** – stavy bezprostředně ohrožující život, osobní život a zdraví ohrožující situace **3. Práce s textem a získávání informací** – fair play jednání, sportovní diváctví – rozdíly mezi rekreačním, výkonnostním a vrcholovým sportem – negativní jevy ve sportu

drog na pohybovou výkonnost a tělesnou zdatnost. – prokáže úroveň své tělesné zdatnosti s pomocí standardizovaných testových baterií, porovná své výsledky s tabulkovými hodnotami, s výsledky jiných žáků a se svými výsledky z předchozího roku. – rozvíjí svalovou sílu, rychlost, vytrvalost, obratnost a koordinaci, správné držení těla, chápe význam protahovacích posilovacích cvičení, uplatňuje zásady sportovního tréninku s cílem vylepšit své výkony z předchozích ročníků (rychlé a vytrvalostní běhy, skoky, hody, vrhy), zvládá správnou techniku skoku vysokého (spojení odrazu s rozběhem, způsob „nůžky“ a „flop“), je si vědom zásad bezpečnosti při skoku vysokém, dokáže přizpůsobit běh podmínkám daného terénu, používá vhodnou výstroj pro běh v různých klimat. podmínkách. – zvládá základní akrobatické cviky naučené v předchozích ročnících ve zdokonalené formě, dokáže spojit akrobatické cviky ve složitější akrobatické řady s využitím doplňujících cviků (obraty, skoky a poskoky), zvládá správnou techniku cviků na hrazdě a přeskoku přes zvýšené nářadí, osvojené v předch. ročnících, – využívá své dovednosti v náročnějších podmínkách (výška hrazdy, výška nářadí, vzdálenost odrazového můstku), zná správnou techniku toče jízdmo vpřed (dívky) a toče vzad (chlapci), zvládá rovnovážná cvičení a chůzi (včetně obratů) po kladině, zná a poskytuje dopomoc při činnostech, kde hrozí nebezpečí úrazu. – (odbíjená, kopaná, košíková, netradiční sporty) využívá získaných dovedností a vědomostí při hře, snaží se odstraňovat své nedostatky, snaží se o dodržování zásad fair play, – komunikuje při sportovních hrách – dodržuje smluvené signály a vhodně používá odbornou terminologii, – dovede se zapojit do organizace turnajů a soutěží a umí zpracovat jednoduchou dokumentaci, – ovládá pravidla hry, dokáže rozhodovat, zapisovat a sledovat výkony jednotlivců nebo týmu.	**4. Testování tělesné zdatnosti** – průběžné motorické testy **5. Tělesná cvičení** – kondiční, koordinační, kompenzační, relaxační **6. Atletika** – běhy – rychlé z nízkého startu, vytrvalostní z vysokého startu – skok do dálky – skok do výšky – vrh koulí – vytrvalostní běh v terénu **7. Gymnastika** – protahovací, posilovací a relaxační cvičení – akrobatické prvky, akrobatické řady – cvičení na hrazdě (opakování, nácvik toče jízdmo vpřed – dívky, toče vzad – chlapci) – přeskok přes zvýšené nářadí – cvičení na kruzích – šplh (tyč, lano) – rytmická cvičení s obručemi – dívky – cvičení na kladině – dívky **8. Sportovní hry** – odbíjená (zejména dívky) – hra, rozhodování, organizace turnaje – kopaná (chlapci) – hra, rozhodování, organizace turnaje – košíková – hra, rozhodování – florbal – hra, rozhodování – netradiční sportovní hry – softball, ringo, frisbee, badminton, líný tenis, – rozhodování **9. Ostatní pohybové aktivity** – drobné sportovní hry – úpoly – horolezecká stěna – fines – centra – minigolf – bowling – bruslení – plavání

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – 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; – dokáže vyhledat potřebné informace z oblasti zdraví a pohybu, dovede o nich diskutovat, analyzovat je a hodnotit, – rozumí významu pohybových činností (zejména kondičních, kompenzačních a relaxačních) pro zdraví, – umí sestavit soubory zdravotně zaměřených cvičení, cvičení pro tělesnou a duševní relaxaci, umí si připravit kondiční program osobního rozvoje a vyhodnotit jej, – ovládá kompenzační cvičení k vlastní regeneraci, a to zejména vzhledem k požadavkům budoucího povolání – uplatňuje osvojené způsoby relaxace. – prokáže úroveň své tělesné zdatnosti s pomocí standardizovaných testových baterií, porovná své výsledky s tabulkovými hodnotami, s výsledky jiných žáků a se svými výsledky z předchozího roku. – využívá vhodné protahovací a posilovací cviky pro zvyšování své tělesné zdatnosti a pro kompenzaci nevhodných pohybových návyků a nevhodné pracovní zátěže, – uplatňuje zásady sportovního tréninku s cílem vylepšit své výkony z předchozích ročníků (rychlé a vytrvalostní běhy, skoky, hody, vrhy), uplatňuje zásady přípravy organismu před pohybovou činností a zásady uklidnění organismu po skončení pohybové činnosti, – vylepšuje své výkony při cvičení všeho druhu (akrobacie, cvičení na hrazdě a na kruzích, přeskok, šplh). – dokáže se v souladu s pravidly zapojit do jakékoli prováděné herní činnosti v rámci osvojené hry, – uplatňuje techniku a základy taktiky dané hry, participuje na týmových herních činnostech družstva, – vyhledává kolektivní sporty s vědomím jejich pozitivního působení na psychiku člověka. – dovede se zapojit do organizace turnajů a soutěží a umí zpracovat jednoduchou dokumentaci, dovede připravit prostředky k plánovaným pohybovým činnostem, dokáže rozhodovat, zapisovat a sledovat výkony jednotlivců, nebo týmu, sestaví soubory cvičení pro tělesnou a duševní relaxaci, navrhne kondiční program	**1. Ochrana osob při mimořádných událostech** – evakuace, zavazadlo cvičení k ověření znalostí **2. První pomoc** – stavy bezprostředně ohrožující život, osobní život a zdraví ohrožující situace **3. Teoretické poznatky** – oblast zdraví a pohybu – význam pohybu pro zdraví – prostředky ke všeobecnému rozvoji, k regeneraci, kompenzaci a relaxaci **4. Testování tělesné zdatnosti** – průběžné motorické testy **5. Tělesná cvičení** – kondiční, koordinační, kompenzační, relaxační **6. Atletika** – běhy – skoky – hody, vrhy **7. Gymnastika** – protahovací, posilovací, relaxační, kondiční, koordinační a kompenzační cvičení – akrobatické prvky – cvičení na hrazdě – přeskok přes zvýšené nářadí – cvičení na kruzích **8. Sportovní hry** – odbíjená, kopaná, košíková, florbal – hra, rozhodování – netradiční sportovní hry – softball, ringo, frisbee, badminton, líný tenis, rozhodování **9. Ostatní pohybové aktivity** – drobné sportovní hry – úpoly – horolezecká stěna – fines – centra – minigolf – bowling – bruslení – plavání

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

INFORMAČNÍ A MULTIMEDIÁLNÍ TECHNOLOGIE

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 66 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Předmět připravuje žáky k tomu, aby byli schopni pracovat s prostředky ICT i IMT a efektivně je využívali jak v průběhu přípravy v jiných předmětech, tak v dalším vzdělávání i výkonu povolání, ale i v soukromém a občanském životě. Žáci si v rámci předmětu upevní představu o výpočetní technice jako takové, naučí se pracovat s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, vyhledávat a zpracovávat informace a multimédia, ale i pracovat s dalšími prostředky informačních, komunikačních a multimediálních technologií.

Přestože většina žáků přicházejících ze základní školy již na určité úrovni prostředky ICT ovládat umí, jsou jejich znalosti a dovednosti velmi nevyrovnané. Obdobné platí i pro absolventy učebních oborů. Úkolem předmětu je rozdílnou počáteční úroveň znalostí a dovedností žáků sjednotit a připravit žáky pro další studium předmětů zaměřených na informační a multimediální technologie. Cílem na jedné straněje, aby se pro žáka stal počítač běžným pracovním nástrojem, napomáhajícím řešení úkolů souvisejících se studiem i budoucí praxí.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → uměli používat počítač a jeho periferie, byli si vědomi možností a výhod, ale i rizik (zabezpečení dat před zneužitím, ochrana dat před zničením, porušování autorských práv) a omezení (zejména technických a technologických) spojených s používáním prostředků informačních technologií,
- → orientovali se v běžném systému – pochopili strukturu dat a možnosti jejich uložení, rozuměli a orientovali se v systému složek, ovládali operace se soubory (vyhledávání, kopírování, přesun, mazání, změna atributů, případná editace souboru) se standardními aplikacemi obsaženými v systému i s panelovými filemanagery, uměli odlišit a rozpoznat běžné typy souborů a pracovat s nimi,
- → porozuměli principům operačního systému a uměli s ním na uživatelské úrovni pracovat,
- → uměli logicky rozložit problém na dílčí kroky a vytvořit takový algoritmus, který problém řeší
- → uměli vytvořit jednodušší aplikaci a odzkoušet její správné fungování
- → uměli získávat data z periférií (scannery, digitální fotoaparáty, digitální a web kamery) a prezentovat výstupy na periférie (tiskárny, tiskové a řezací plottery, potisk optických disků, projektory) a předávat data na ostatní média (vypalování optických disků, flash paměti, paměťové karty)

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích RVP 82-41-M/11 Design interiéru. Předmět je zařazen do 1. ročníku v rozsahu 2 hodin týdně.

Hlavními tématy jsou: stavba počítače a periferie; nejběžněji využívané operační systémy a jejich základní ovládání; práce se sítí, intranet, internet; komunikace – email, messengery;

sdílení a získávání informací a dat; algoritmizace, programování a testování aplikací; zabezpečení dat; komprese a komprimace; zpracování multimédií a příprava pro využití ve specializovaných aplikacích.

Učivo je základem pro další odborné předměty: počítačová grafika, 3D vizualizace, digitální fotografie, design interiéru a navrhování.

Strategie výuky

Stěžejní formou výuky je cvičení v odborné učebně výpočetní techniky. Těžiště výuky spočívá v provádění praktických úkolů. Je-li použita metoda výkladu, je vhodné, aby ihned následovalo praktické procvičení vyloženého učiva. Ve výuce se klade důraz na samostatnou práci, řešení komplexních úloh, vhodné je uplatňovat projektový přístup (typ komplexní praktické úlohy, umožňující aplikaci širokého spektra dovedností žáka; projekt je zpravidla týmovou prací). Třída se při výuce dělí na skupiny tak, aby na každé pracovní stanici pracoval jeden žák.

Žáci při výuce využívají všech dostupných zdrojů dat: doporučenou literaturu, odborné internetové portály, multimediální výuková média, veřejně dostupné materiály pro znalost osobního počítače na úrovni potřebné pro splnění zkoušek ECDL.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady ústním zkoušením, při kterém hodnotí samostatné a logické myšlení a vyjadřování se, porozumění probranému učivu, kratšími učitelskými testy, praktickými samostatnými i kolektivními úkoly v hodině, domácími a souhrnnými pracemi a soustavným sledováním aktivity žáka při výuce. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět komplexně rozvíjí klíčovou kompetenci využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi, je základním a podmiňujícím předmětem pro absolvování navazujících předmětů využívajících informační a komunikační technologie. Pro úspěšnou přípravu pro maturitní zkoušku je však nutné ještě absolvovat navazující předmět seminář z informatiky, který kompetenci dále prohlubuje. Absolventi by měli: pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií; pracovat s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, učit se používat nové aplikace; chápat základní algoritmizační procesy a vytvářet jednoduché aplikace; získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě Internet; 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. Průřezové téma Člověk a digitální svět je realizováno přímo v předmětu.

1. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání – žák:	Učivo:
- vysvětlí základní pojmy z oboru informačních technologií, rozlišuje kategorie HW a SW, - popíše základní princip činnosti počítače, - uvědomuje si důsledky neodborných zásahů do počítače, - pojmenuje základní elementy počítačové sestavy a zvládne jejich propojení, - samostatně používá počítač a jeho periferní zařízení	**1. Digitální technologie** - zlomové události a technologie v historii - Hardware, software - propojení technologií, (bez)drátové připojení; internet, práce ve sdíleném prostředí, sdílení dat - pravidla bezpečné práce s digitálním zařízením; uživatelské účty, hesla

- používá kontextovou nápovědu operačního systému, - chápe co je OS a k čemu slouží - chápe strukturu ukládání dat a možností jejich uložení, - definuje rizika spojená se zabezpečením a zneužitím dat, a činí opatření k minimalizaci těchto rizik.	**2. Operační systém** - definice, funkce, uživatelé, činnosti, práva, struktura dat; ochrana dat a uživatelů, - ochrana dat
- interpretuje data (získá z dat informace), posuzuje množství informace v datech, vyslovuje předpovědi na základě dat, uvědomuje si omezení použitých modelů; - odhaluje chyby v datech; - porovná různé příklady kódování dat a jejich použití; vysvětlí proces digitalizace a jeho úskalí; - aktivně a s porozuměním používá různé datové formáty, ovládá konverzi mezi různými formáty téhož obsahu; - formuluje problém a požadavky na jeho řešení; získává potřebné informace, posuzuje jejich využitelnost a dostatek (úplnost) vzhledem k řešenému problému; používá systémový přístup k řešení problémů; pro řešení problému sestaví model; - převede data z jednoho modelu do jiného; najde nedostatky daného modelu a odstraní je; porovná různé modely s ohledem na kvalitu řešení daného problému; zvažuje přínosy a limity statistického zpracování dat a strojového učení v oblasti umělé inteligence;	**3. Data, informace a modelování** **-** kódování informací a dat; - datové formáty, kódování různých formátů dat (např. text, obraz, zvuk, video); - zápis informace pomocí kódovací tabulky nebo kódovacího jazyka; - model jako zjednodušení reality (např. schéma, graf, diagram, pojmová a myšlenková mapa); - vlastnosti, vazby a závislosti modelu dat; - statistické zpracování dat, odhad a předpovědi – využití adekvátního software
- porovná jednotlivé způsoby propojení digitálních zařízení, charakterizuje počítačové sítě a internet; vysvětlí, pomocí čeho a jak je komunikace mezi jednotlivými zařízeními v síti zajištěna; - rozumí fungování sítí natolik, aby je mohl bezpečně a efektivně používat; - identifikuje a řeší technické problémy vznikající při práci s digitálními zařízeními; poradí druhým při řešení typických závad;	**4. Počítačové sítě a bezpečnost** - internet a počítačové sítě - typy, vlastnosti různých sítí, internet věcí; - fyzická a logická infrastruktura sítě, typy síťových zařízení, servery a datová centra; - cloudové a sdílené služby v síti, virtualizace; - webové aplikace a služby, hypertextový formát dat, URL adresa a doména; - způsoby útoků na technologie, základní prvky ochrany (např. aktualizace softwaru, antivir, firewall, VPN, šifrování); - sociotechnické metody útoků na uživatele, bezpečné chování a nastavení prostředí (např. práce s hesly, více faktorová autentizace, zálohování dat);

- na základě analýzy problému specifikuje zadání pro tvorbu programu, skriptu nebo webové aplikace; - rozdělí zadání nebo problém na menší části, rozhodne, které je vhodné řešit algoritmicky, své rozhodnutí zdůvodní; - navrhne algoritmy a datové struktury podle specifikace zadání a zapíše je vhodnou formou; - ve vztahu k charakteru a velikosti vstupu hodnotí algoritmy a datové struktury podle různých hledisek, porovná a vybere pro řešený problém ty nejvhodnější; vylepší algoritmus podle daného hlediska; - vytvoří jednoduchý spustitelný program, skript, nebo webovou aplikaci; následně ho otestuje	**Tvorba, testování a provoz softwaru** - návrhy a strukturace algoritmů - analýza problémů a jejich rozložení na menší - práce s cykly a zjednodušování algoritmu - aplikace algoritmů pro vybraný programovací jazyk, vytvoření funkční aplikace

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

EKONOMIKA A MANAGEMENT

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Cílem této vzdělávací oblasti je rozvíjet ekonomické myšlení žáků a umožnit jim pochopit mechanismus fungování tržní ekonomiky, porozumět podstatě podnikatelské činnosti a principu hospodaření podniku. Žáci jsou vedeni k logickému myšlení a k praktickému využívání osvojených poznatků – získají předpoklady pro rozvíjení vlastních podnikatelských aktivit a naučí se orientovat v právní úpravě podnikání.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → jednali odpovědně, samostatně řešili problémy a aktivně vyjadřovali své názory na dané téma
- → dbali na dodržování pravidel jednání v souladu s morálními principy
- → aktivně se zajímali o hospodářské a politické dění u nás i ve světě
- → ověřovali si získané poznatky, zvažovali názory jiných lidí a tvořili si vlastní úsudek
- → dodržovali podnikatelskou etiku

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Ekonomické vzdělávání RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 4. ročníku studia v rozsahu 2 hodiny týdně. Hlavními tématy jsou: tržní ekonomika, podnikání, hospodaření podniku, daňová soustava a finanční trh, národní hospodářství a EU, součástí je učivo managementu. Základní ekonomické pojmy a učivo o marketingu je zařazeno v předmětu marketingová komunikace.

Žáci si osvojují učivo o zakládání podniku, o jeho efektivním hospodaření v podmínkách tržní ekonomiky národního hospodářství. Seznámí se základními povinnostmi podnikatele vůči státu.

Učivo je zaměřeno především na vytváření, upevňování a rozvoj znalostí a dovedností v oblasti práce s informacemi při řešení praktických úloh v oboru.

Učivo je úzce spjato s předměty marketingová komunikace a informační a multimediální komunikace.

Strategie výuky

Ve vyučovacím předmětu ekonomika se uplatňuje frontální vyučování při výkladu nového učiva a skupinové vyučování při aplikaci učiva na příkladech z hospodářské praxe. Vhodně jsou zařazovány rozhovory na aktuální téma.

Učitel doplňuje výuku testovými cvičeními a vhodnými učebními pomůckami – vzorovými příklady, grafy, tabulkami a schématy.

Vyučovací předmět klade zvýšené požadavky na teoretickou připravenost učitele. Musí průběžně sledovat ekonomické vývojové změny v národním hospodářství a učivo neustále aktualizovat.

Při výuce se využívá expozičních metod: popis, výklad, práce s ekonomickým softwarem, práce s odbornými časopisy a propagačními materiály apod., z fixačních metod se uplatňuje ústní a písemné opakování. Z motivačních metod převážně kolektivní procvičování na příkladech z praxe a pochvaly.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Hodnotí se ústní vyjadřování, samostatné myšlení a porozumění probraného učiva. Písemné zkoušení je z menších tematických celků formou učitelských testů a hodnotí se samostatná aplikace získaných poznatků. U žáka se hodnotí i v průběhu hodiny jeho aktivita, vyjadřování vlastních názorů a schopnost samostatného vyhledávání ekonomických pojmů, propojování znalostí z učiva ekonomiky a ostatních předmětů – mezipředmětové vztahy a jejich aplikace.

Hodnocení vychází ze sebehodnocení a výsledné hodnocení se zdůvodněním provede učitel.

Mělo by být tolerantní a napomáhat k vytvoření vědomého úsilí o zlepšení s ohledem na individuální možnosti každého jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí se budou rozvíjet: kompetence komunikativní – žáci jsou vedeni ke kultivovanému vyjadřování v ústním i písemném projevu; kompetence, které napomáhají uplatnění v zaměstnání, podnikatelských aktivitách a osobním životě – žáci jsou vedeni k osvojování základních vědomostí o fungování podniku v tržním hospodářství, k vyhledávání příslušných právních předpisů z otevřených zdrojů (odborné informace z tisku, televize, internetu), jsou vedeni k praktickému využívání osvojených poznatků v oboru, jsou vedeni k hospodárnému jednání z ekonomického, ale i ekologického hlediska a jsou vedeni k poznání, že jejich osobní život je součástí národní i celosvětové ekonomiky.

Z průřezových témat jsou do předmětu začleněna zejména Člověk a svět práce (podnikání, daně, pracovní poměr, personalistika), Člověk a životní prostředí (podnikání, výroba). Žák je veden k odpovědnosti za vlastní život, k uvědomění si významu vzdělání pro život, k orientaci ve světě práce jako celku i v hospodářské struktuře regionu, dále je žák schopen verbální prezentace při jednání s potenciálními zaměstnavateli, je schopný orientovat se ve službách zaměstnanosti.

V průřezovém tématu Občan v demokratické společnosti je žák seznámen s možnostmi a principy uplatnění na trhu práce, evropskou integrací, podnikáním, daněmi a dalšími souvisejícími oblastmi.

Průřezové téma Člověk a digitální svět je zaměřeno zejm. na ekonomický software, ekonomické encyklopedie v elektronické podobě atd.). Žák je veden k tomu, aby:

- pracoval s osobním počítačem,
- pracoval s běžným základním a aplikačním programovým vybavením,
- komunikoval elektronickou poštou,
- získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu,
- pracoval s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích.
- pracoval s osobním počítačem,
- pracoval s běžným základním a aplikačním programovým vybavením,
- komunikoval elektronickou poštou,
- získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu,
- pracoval s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích.

Žák se orientuje v digitálních službách státu, veřejné správy, územní samosprávy, komerčního i neziskového sektoru a vedeme je k jejich využívání v reálných nebo modelových situacích (Člověk a právo).

Žák je veden k tomu, aby byl schopen pracovat s prostředky informačních a komunikačních technologií, např. při psaní životopisu, při vyhledávání potřebných informací, při provádění

jednoduchých výpočtů apod., a efektivně je využíval jak v průběhu vzdělávání, tak při výkonu povolání, stejně jako v činnostech, které jsou a budou běžnou součástí jeho osobního a občanského života. Digitální prostředky dokáže využít k získání, vyhodnocení a interpretaci informací pomocí vhodných nástrojů.

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – rozlišuje různé formy podnikání a vysvětlí jejich hlavní znaky; – vytvoří jednoduchý podnikatelský záměr a zakladatelský rozpočet; – na příkladu vysvětlí základní povinnosti podnikatele vůči státu; – stanoví cenu jako součet nákladů, zisku a DPH – rozliší jednotlivé druhy nákladů a výnosů; – vypočítá výsledek hospodaření;	**1. Podnikání** – podnikání podle živnostenského zákona a zákona o obchodních korporacích – podnikatelský záměr – zakladatelský rozpočet – povinnosti podnikatele – trh, tržní subjekty, nabídka, poptávka, zboží, cena – náklady, výnosy, zisk/ztráta
– orientuje se v platebním styku a smění peníze podle kurzovního lístku; vyhledá aktuální výši kurzů na trhu; – vysvětlí, co jsou kreditní a debetní karty a jejich klady a zápory; – vysvětlí rozdíl mezi úrokovou sazbou a RPSN a vyhledá aktuální výši úrokových sazeb na trhu; – orientuje se v produktech pojišťovacího trhu a vybere nejvýhodnější pojistný produkt s ohledem na své potřeby; – charakterizuje jednotlivé druhy úvěrů a jejich zajištění	**2. Finanční vzdělávání** – peníze, hotovostní a bezhotovostní platební styk; – úroková míra, RPSN; – pojištění, pojistné produkty; – inflace – úvěrové produkty
– vysvětlí úlohu státního rozpočtu v národním hospodářství; – charakterizuje jednotlivé daně a vysvětlí jejich význam pro stát; – provede jednoduchý výpočet daní; – vyhotoví daňové přiznání k dani z příjmu fyzických osob; – provede jednoduchý výpočet zdravotního a sociálního pojištění; – vypočítá čistou mzdu;	**3. Daně** – státní rozpočet – daně a daňová soustava – výpočet daní – přiznání k dani – zdravotní pojištění – sociální pojištění – mzda časová a úkolová a jejich výpočet
– vysvětlí tři úrovně managementu; – popíše základní funkce; – zhodnotí využití motivačních nástrojů v oboru	**4. Management** – manažerské funkce – rozhodování – funkce managementu – plánování, organizování, personální řízení, kontrolování

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

MARKETINGOVÁ KOMUNIKACE

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 33 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Cílem předmětu je poskytnout žákům základní informace o marketingu a jeho nástrojích, znalosti různých aspektů marketingové komunikace, jejich postupů a jednotlivých nástrojů marketingového komunikačního mixu, které budou aplikovat jak v modelových, tak reálných situacích v rámci vzdělávacího procesu. Cílem předmětu je také to, aby si žáci uvědomili význam a rostoucí dopad marketingové komunikace na společnost a podnikání.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- měli přehled o marketingové strategii
- osvojili si principy marketingové komunikace
- pochopili praktické využití marketingového komunikačního mixu
- dokázali aplikovat poznatky marketingové komunikace ve vlastní tvorbě
- chápali branding building jako komplexní systém vedoucí k vybudování úspěšné obchodní značky
- uvědomovali si dopad marketingové komunikace na zákazníka a podnikání
- chápali vliv digitálních technologií na marketing, uměli pracovat s daty a rozuměli kódování informací v komunikaci.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Technologická a technická příprava, Ekonomické vzdělávání a RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 1. ročníku v rozsahu 1 hodiny týdně. Hlavními tématy jsou: Propagace a reklama, marketing, základní marketingové nástroje a jejich aplikace, marketingová komunikace a její nástroje, profesionální etika.
Učivo je zaměřeno na osvojení si pojmů z oblasti propagace a reklamy, marketingu, marketingové komunikace a jejích nástrojů, pochopení reklamy jako součásti tržní ekonomiky a základního nástroje marketingové komunikace. Zvláštní pozornost je věnována digitálním aspektům těchto témat. Učivo je spjato se společenskovědním vzděláváním a s odbornými předměty, jako je grafický design a navrhování, prostorový design, multimediální tvorba, web design.

Strategie výuky

V hodinách je rozvíjeno žákovo kritické myšlení, individuální i kooperativní učení. Je vhodné volit takové didaktické metody, které umožní si ověřovat poznatky praktickými dovednostmi. Dále by měl být kladen velký důraz na motivaci k učení, způsob písemného i mluveného projevu. Ve výuce je nutné využívat odborných literárních i internetových zdrojů, konkrétních

případových studií a obrazových příkladů umožňujících žákům budovat ucelenou představu v kontextech oboru. Výuka aktivně využívá digitální prostředí k práci s daty a rozvoji praktických marketingových dovedností. Pro organizaci výuky, sdílení materiálů a podporu samostatné i týmové práce se využívá digitální vzdělávací platforma.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady průběžným hodnocením písemných výstupů a ústního projevu, sledováním aktivity žáka při výuce, mimo jiné učitel hodnotí také tvůrčí přístup žáka. Učitel upřednostňuje formativní hodnocení, zohledňuje individuální možnosti každého jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména kompetence ovládat základy výtvarné užité tvorby, předmět svým úzkým vztahem ke zkušenosti umožňuje rozvíjet u žáka kompetence k řešení problémů, komunikativní kompetence, kompetence k učení a personální a sociální kompetence. Předmětem prolínají průřezová témata Člověk a svět práce (činnost RA, komunikace s klienty a obchodními partnery), Člověk a životní prostředí (ekologické souvislosti výrobní činnosti), Člověk a digitální svět.

1. ročník – celková hodinová dotace: 33 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák : - používá základní odbornou terminologii - rozliší potřeby, statky a služby, vysvětlí pojem trh, nabídka, poptávka, chápe co je zboží a cena - objasní podstatu marketingu a jeho cíl - popíše základní marketingové nástroje a chápe roli zákazníka v něm - na příkladu ukáže použití nástrojů marketingu v oboru - provede jednoduchý průzkum - interpretuje data (získá z dat informace), posuzuje množství informace v datech, - vyslovuje předpovědi na základě dat, uvědomuje si omezení použitých modelů; - zvažuje přínosy a limity statistického zpracování dat a strojového učení v oblasti umělé inteligence - identifikuje cílovou skupinu, analyzuje její základní charakteristiky (věk, zájmy, motivace, média) a aplikuje tyto informace při tvorbě persony a navrhuje efektivní komunikační řešení. - Žák identifikuje hlavní nástroje komunikačního mixu (reklama, PR, podpora prodeje, osobní prodej, direct marketing, digitální marketing) a vysvětlí jejich účel a funkci	**1. Základní ekonomické pojmy** - potřeby, statky, služby, trh, nabídka, poptávka, zboží, cena **2. Marketing** - podstata marketingu - základní marketingové nástroje – produkt, cena, distribuce, propagace, People **3. Průzkum trhu** - data a informace, sběr, analýza, interpretace dat - model jako zjednodušení reality (např. schéma, graf, diagram,) - statistické zpracování dat, odhad a předpovědi **4. Cílová skupina a persona zákazníka** – vymezení pojmů – cílová skupina, segmentace trhu, persona – Tvorba persony zákazníka – struktura a obsah persony – efektivní komunikační řešení – cíle, sdělení, tón, komunikační kanály

- Chápe jak algoritmy sociálních sítí, personalizace obsahu, doporučovací systémy rozhodují o zobrazení obsahu uživateli. - Žák rozlišuje propagaci a reklamu, popíše strukturu a cíle kampaně a chápe, jak propojit různé kanály. - objasní psychologické působení propagace, její účinnost a význam - Žák popíše zásady etického chování v reklamě a rozpozná příklady nevhodné nebo manipulativní propagace - charakterizuje hlavní typy médií, porovná jejich výhody a nevýhody a uplatní kritický přístup při analýze mediálních sdělení. popíše - objasní význam brandingu v marketingové komunikaci - vysvětlí jakými prostředky je v brandingu budována obchodní značka s důrazem na vymezení postavení loga a významu designu a důležitosti tvorby jednotného vizuálního stylu - vysvětlit základní typy kódování dat v marketingu - popíše práva a povinnosti související s legislativou autorského práva a ochranné známky	**5. Marketingová komunikace** - - nástroje komunikačního mixu - - sledování uživatele, algoritmy sociálních sítí a personalizace obsahu, doporučovací systémy. - - propagace, reklama, reklamní kampaň - - etický kodex reklamy - - média a jejich funkce, kritický přístup - k médiím - **6. Branding** - budování obchodní značky - logo, jednotný vizuální styl - design v marketingové komunikaci - kódovací jazyk – vizuální (logo), textové (slogan, SEO, hashtag) **7. Legislativa** - - autorské právo - - ochranná známka (copyright, registred) -

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

DĚJINY UMĚNÍ

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 354 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Předmět dějiny umění hraje nepostradatelnou úlohu v utváření odborného vzdělání budoucího absolventa. Cílem předmětu je podat žákovi ucelený přehled o vzniku a vývoji architektury, sochařství, malířství, výtvarného a užitého umění od pravěku až po současnost, nastínit vztah kultury a umění, umění a společnosti, člověka a estetična a další, s oborem související vztahy. Žáci si osvojí soubor základních poznatků z teorie umění a výtvarné tvorby v příslušných společensko-historických souvislostech včetně vývoje a současných tendencí ve výtvarném umění. Důraz na analýzu uměleckých děl z pohledu obecně estetických kritérií umožní žákům integrovat poznatky o stylových kvalitách uměleckých děl napříč historickým vývojem umění a využít je při interpretaci vlastní tvorby. Předmět pokládá teoretický základ znalostí, které poté žáci zúročí ve většině odborných praktických i teoretických předmětech.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- znali terminologii oboru a dokázali ji používat
- měli ucelený přehled o vzniku a vývoji umění v nejdůležitějších kulturně uměleckých etapách, jejich typických představitelů a uměleckých dílech
- rozuměli vztahům mezi širšími socio-kulturními souvislostmi, vývojem poznání a vývojem umění
- při práci s obrazovým materiálem dokázali zařadit reprodukované dílo do odpovídajících souvislostí a interpretovat je s oporou v osvojených poznatků
- porovnávali umělecká díla podle různých kritérií
- vnímali vývoj umění jako konstruování výtvarného jazyka pro vlastní tvorbu
- kriticky rozuměli fungování umělé inteligence, vnímali její etické a tvůrčí souvislosti a dokázali ji smysluplně a zodpovědně využívat v kontextu uměleckého poznání, interpretace i tvorby.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Umělecko-historická a výtvarná příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design. Je zařazeno do 1. – 4. ročníku. V 1. ročníku je rozsah výuky 2 hodiny týdně, ve 2. – 4. ročníku 3 hodiny týdně. Obsah učiva sleduje tradiční lineárně historický vývoj v oblasti výtvarného umění a kultury. Hlavními tématy v 1. ročníku jsou: umění pravěku, starověku; ve 2. ročníku: umění středověku a umění renesance; ve 3. ročníku: baroko, umění 18. a 19. století a umělecké projevy 1. čtvrtiny 20. století; ve 4. ročníku: umění období meziválečné umělecké tvorby a umění 2. poloviny 20. století. Dále je pozornost studentů orientována k syntetizujícím fenoménům dohledatelným napříč historickými epochami (např. krása, vznešenost, vyjádření lidské postavy apod.). Na nich je demonstrováno uvažování o rozdílech a shodách při tematizaci a výtvarně uměleckém vyjadřování těchto fenoménů.

Předmět se specializuje na problematiku výtvarného umění (architekturu, malířství, sochařství a užité umění) od jeho počátku do současné doby. (Dějiny studovaného oboru jsou vyučovány samostatně předmětem Dějiny grafického designu ve 2. ročníku.) Žákům jsou představeny osobnosti umění a kultury, architektonická, umělecká a uměleckořemeslná díla v kontextu jednotlivých dějinných, slohových, či stylových obdobích takovým způsobem, aby žák vnímal kontinuitu vývoje umění s vývojem společenského života a myšlením společnosti.
Předmět navazuje na znalosti získané v předmětu dějepis, který je vyučován v 1. ročníku. Získané informace z předmětu žáci mohou následně využívat v ostatních předmětech, např. výtvarná příprava, počítačová grafika, písmo, figurální kresba, digitální fotografie, výtvarná tvorba a technologie. Žáci jsou rovněž vedeni k tomu, aby kriticky rozuměli fungování umělé inteligence, vnímali její etické a tvůrčí souvislosti a dokázali ji smysluplně a zodpovědně využívat v kontextu uměleckého poznání, interpretace i tvorby.

Strategie výuky

V hodinách je rozvíjeno žákovo kritické myšlení, individuální i kooperativní učení. Důraz je kladen na proces učení iniciovaný probuzením zájmu o téma, následovaný prací s prameny a novými informacemi, které směřují k rozboru tématu a schopnosti nové poznatky vyhodnotit a zasadit do příslušného kontextu. Proces učení je uzavřený reflexí výsledků formou písemného i mluveného projevu, jež žákovi umožňuje poznatky uvádět do praxe. Ve výuce je kladen důraz na práci s odbornou literaturou, uměleckými díly (jejich reprodukcemi) a audiovizuálními materiály, přičemž pravidelné návštěvy muzeí a galerií jsou nezbytné pro hlubší a autentické pochopení tématu. Osobní setkání s originály podporuje komplexní vnímání umění a jeho kontextů. Žáci jsou vedeni také k experimentální a kritické práci s moderními digitálními nástroji, včetně generativní umělé inteligence, které rozvíjejí tvůrčí myšlení a analytické schopnosti. Pro organizaci výuky, sdílení materiálů a podporu samostatné i týmové práce se využívá digitální vzdělávací platforma.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady průběžným hodnocením písemných výstupů, ústního projevu, činnosti v rámci projektové výuky, sledováním aktivity žáka, mimo jiné učitel hodnotí také přístup žáka. Učitel upřednostňuje formativní hodnocení a zohledňuje individuální možnosti každého jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Vzhledem k charakteru předmětu, jsou u žáků rozvíjeny klíčové kompetence, zejména kompetence k učení, komunikativní kompetence a kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi. Dále jsou u žáků vytvářeny odborné kompetence, které umožňují ovládat základy výtvarné užité tvorby.
Předmětem se prolínají průřezová témata Občan v demokratické společnosti (vliv jednotlivých vládnoucích zřízení a náboženství na kulturu a umění, reakce minulých i současných umělců na české i světové politické dění), Člověk a životní prostředí (umění ve vztahu ke krajině, např. baroko, environmentální umění, apod.), Člověk a digitální svět (využití informačních a komunikačních technologií při získávání poznatků z oblasti předmětu a k prezentaci žákovských referátů z oblasti dějin umění a kultury).

1. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - charakterizuje historický vývoj společnosti v širších kontextech výtvarného umění - vysvětlí vzájemné souvislosti jednotlivých etap umění a lokalizuje významná kulturní centra - - disponuje obecnými poznatky o sociokulturních souvislostech jednotlivých epoch uměleckého vývoje (uměleckých slozích/stylech) - má přehled o uměleckých dílech a jednotlivých historických slohových období a identifikuje je podle jejich základních znaků; - - rozezná charakteristické znaky významných příkladů z architektury, malířství a sochařství a provede jejich zařazení do relevantních uměleckých etap - - posoudí charakteristické rysy uměleckého slohu/stylu a jeho přínos - charakterizuje a rozeznává významné tvůrce a jejich typická díla v jednotlivých historických slohových a stylových obdobích včetně současné výtvarné tvorby; - provádí rozbor vybraných uměleckých děl z hlediska jeho historického zařazení, vztahu formy a obsahu a kompoziční výstavby - ovládá odbornou terminologii a využívá ji při analýze a interpretaci výtvarného díla; - využívá všechny dostupné zdroje pro získávání informací a aplikuje je při samostatné výtvarné práci - pracuje s obrazovým, textovým i digitálním materiálem, - využívá samostatně nabízené zdroje informací a disponuje s nimi - rozpozná základní možnosti a limity umělé inteligence v kontextu dějin umění a kriticky je posoudí na konkrétních příkladech. - vizuálně znázorňuje vztahy mezi uměleckými díly, autory a historickými souvislostmi pomocí myšlenkových map a časových os.	**1. Diferenciace přístupů k umění napříč historií** sloh, styl, námět, pojetí figury, figurativní a nefigurativní přístup k umění **2. Umění evropského pravěku** – periodizace a společensko–historické souvislosti vývoje umění – charakteristické znaky pravěkého výtvarného projevu v oblasti malířství sochařství a architektury – analýza vybraných nejvýznamnějších děl a výklad jejich významu v širších sociokulturních souvislostech 3. **Umění starověku a raného středověku** (Kultura a umění na území starověké Mezopotámie, starověkého Egypta, Řecka a Říma, křesťanské antiky a byzantského umění) – periodizace a společensko–historické souvislosti vývoje umění – charakteristické znaky výtvarného projevu v oblasti malířství sochařství a architektury – analýza vybraných nejvýznamnějších děl a výklad jejich významu v širších sociokulturních souvislostech **4. Možnosti a limity AI** – zvažování přínosů a limitů/rizik (zjednodušení, chybná interpretace, předsudky v trénovacích datech) zpracování dat. 5. **Vizuální modelování a interpretace historických souvislostí v dějinách umění**

2. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - charakterizuje historický vývoj společnosti v širších kontextech výtvarného umění - vysvětlí vzájemné souvislosti jednotlivých etap umění a lokalizuje významná kulturní centra - - disponuje obecnými poznatky o sociokulturních souvislostech jednotlivých epoch uměleckého vývoje (uměleckých slozích/stylech) - má přehled o uměleckých dílech a jednotlivých historických slohových období a identifikuje je podle jejich základních znaků; - - rozezná charakteristické znaky významných příkladů z architektury, malířství a sochařství a provede jejich zařazení do relevantních uměleckých etap - - posoudí charakteristické rysy uměleckého slohu/stylu a jeho přínos - charakterizuje a rozeznává významné tvůrce a jejich typická díla v jednotlivých historických slohových a stylových obdobích včetně současné výtvarné tvorby; - provádí rozbor vybraných uměleckých děl z hlediska jeho historického zařazení, vztahu formy a obsahu a kompoziční výstavby - ovládá odbornou terminologii a využívá ji při analýze a interpretaci výtvarného díla; - využívá všechny dostupné zdroje pro získávání informací a aplikuje je při samostatné výtvarné práci - pracuje s obrazovým, textovým i digitálním materiálem, - využívá samostatně nabízené zdroje informací a disponuje s nimi - vyhledává a třídí informace o uměleckých dílech v online databázích muzeí a galerií - pracuje jazykovými modely – využívá je pro rešerše a inspiraci, ale zároveň kriticky ověřuje jejich výstupy a chápe rizika plagiátorství a faktických chyb (halucinací); uvědomuje si, že klíčová je jeho vlastní schopnost kritického myšlení, ověřování faktů a finální úpravy - vytváří komplexní prompt a využije výstup AI jako podklad pro vlastní interpretaci - vizuálně znázorňuje vztahy mezi	**1. Výtvarné umění středověku** (předrománské, románské umění a gotické umění) – společensko–historické souvislosti a periodizace vývoje umění – charakteristické znaky slohu v oblasti malířství, sochařství a architektury – analýza vybraných nejvýznamnějších děl a výklad jejich významu v širších sociokulturních souvislostech **2. Umění novověku** (renesanční umění, evropský manýrismus) – společensko–historické souvislosti a periodizace vývoje umění – charakteristické znaky slohu v oblasti malířství, sochařství a architektury – analýza vybraných nejvýznamnějších děl a výklad jejich významu v širších sociokulturních souvislostech (vznik barokního umění) – společensko–historické souvislosti a periodizace vývoje umění – charakteristické znaky slohu v oblasti malířství, sochařství a architektury – analýza vybraných nejvýznamnějších děl a výklad jejich významu v širších sociokulturních souvislostech **3. Informační systémy** – Vyhledávání v digitálních sbírkách muzeí a galerií **4. Jazykové modely AI** – využití jazykových modelů – efektivní prompt **5. Vizuální modelování a interpretace historických souvislostí v dějinách umění**

uměleckými díly, autory a historickými souvislostmi pomocí myšlenkových map a časových os.	

3. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - charakterizuje historický vývoj společnosti v širších kontextech výtvarného umění - vysvětlí vzájemné souvislosti jednotlivých etap umění a lokalizuje významná kulturní centra - disponuje obecnými poznatky o sociokulturních souvislostech jednotlivých epoch uměleckého vývoje (uměleckých slozích/stylech) - má přehled o uměleckých dílech a jednotlivých historických slohových období a identifikuje je podle jejich základních znaků; - rozezná charakteristické znaky významných příkladů z architektury, malířství a sochařství a provede jejich zařazení do relevantních uměleckých etap - posoudí charakteristické rysy uměleckého slohu/stylu a jeho přínos - charakterizuje a rozeznává významné tvůrce a jejich typická díla v jednotlivých historických slohových a stylových obdobích včetně současné výtvarné tvorby; - provádí rozbor vybraných uměleckých děl z hlediska jeho historického zařazení, vztahu formy a obsahu a kompoziční výstavby - ovládá odbornou terminologii a využívá ji při analýze a interpretaci výtvarného díla; - využívá všechny dostupné zdroje pro získávání informací a aplikuje je při samostatné výtvarné práci - pracuje s obrazovým, textovým i digitálním materiálem, - využívá samostatně nabízené zdroje informací a disponuje s nimi - vyhledává a třídí informace o uměleckých dílech v online databázích muzeí a galerií	**1. Umění novověku** (šíření barokního umění a rokoko) – společensko–historické souvislosti a periodizace vývoje umění – charakteristické znaky slohu v oblasti malířství, sochařství a architektury – analýza vybraných nejvýznamnějších děl a výklad jejich významu v širších sociokulturních souvislostech **2. Umění 18. a 19. století** (klasicismus, romantismus, realismus, impresionismus, postimpresionismus, architektura 19. století, secese) – společensko–historické souvislosti a periodizace vývoje umění – charakteristické znaky slohu/stylu v oblasti umění, v níž se projevuje – analýza vybraných nejvýznamnějších děl a výklad jejich významu v širších sociokulturních souvislostech **3. Umění 1. čtvrtiny 20. století** (symbolismus, expressionismus, fauvismus, kubismus futurismus, vznik abstraktního umění, konstruktivismus) – společensko–historické souvislosti a periodizace vývoje umění – charakteristické znaky stylu v oblasti umění, v níž se projevuje – analýza vybraných nejvýznamnějších děl a výklad jejich významu v širších sociokulturních souvislostech **4. Informační systémy** – Vyhledávání v digitálních sbírkách muzeí a galerií **5. Práce s vizuálními výstupy AI** – generování, analýza, interpretace

- uvažování o obraze jako výstupu i jako datovém vstupu pro AI. Práce s obrazovou imaginací a kontextem.	

4. ročník – celková hodinová dotace: 90 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - charakterizuje historický vývoj společnosti v širších kontextech výtvarného umění - vysvětlí vzájemné souvislosti jednotlivých etap umění a lokalizuje významná kulturní centra - disponuje obecnými poznatky o sociokulturních souvislostech jednotlivých epoch uměleckého vývoje (uměleckých slozích/stylech) - má přehled o uměleckých dílech a jednotlivých historických slohových období a identifikuje je podle jejich základních znaků; - rozezná charakteristické znaky významných příkladů z architektury, malířství a sochařství a provede jejich zařazení do relevantních uměleckých uměleckých etap - posoudí charakteristické rysy uměleckého slohu/stylu a jeho přínos - charakterizuje a rozeznává významné tvůrce a jejich typická díla v jednotlivých historických slohových a stylových obdobích včetně současné výtvarné tvorby; - provádí rozbor vybraných uměleckých děl z hlediska jeho historického zařazení, vztahu formy a obsahu a kompoziční výstavby - ovládá odbornou terminologii a využívá ji při analýze a interpretaci výtvarného díla; - využívá všechny dostupné zdroje pro získávání informací a aplikuje je při samostatné výtvarné práci - pracuje s obrazovým, textovým i digitálním materiálem, - využívá samostatně nabízené zdroje informací a disponuje s nimi - Vyhledávání v digitálních sbírkách muzeí a galerií - využívá AI jako pomocník k analýze uměleckých děl, utváření souvislostí a rozvíjení vlastní interpretace	**1. Meziválečné umění** (dadaismus, surrealismus, individualistická moderna, Bauhaus, funkcionalismus a architektura 1. poloviny 20. stol.) – společensko–historické souvislosti a periodizace vývoje umění – charakteristické znaky stylu v oblasti umění, v níž se projevuje – analýza vybraných nejvýznamnějších děl a výklad jejich významu v širších sociokulturních souvislostech **2. Umění 2. pol. 20. století** (Abstraktní expresionismus, tašismus, informel, konceptualismus, minimalismus, socialistický realismus, op-art, pop-art, kinetické umění, happening a performance, land art, body art, nová figurace v malířství, postmodernismus, architektura 2. poloviny 20. stol.) společensko–historické souvislosti a periodizace vývoje umění – charakteristické znaky stylu v oblasti umění, v níž se projevuje – analýza vybraných nejvýznamnějších děl a výklad jejich významu v širších sociokulturních souvislostech **3. Informační systémy** – Vyhledávání v digitálních sbírkách muzeí a galerií **4. Kritická práce s AI** – podpora badatelského myšlení v umění

- Analyzuje etické a filozofické otázky spojené s autorstvím, originalitou a dopadem na profesi umělce.	

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

DĚJINY GRAFICKÉHO DESIGNU

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 33 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Předmět dějiny grafického designu se úzce zaměřuje na vývoj umění v odborné oblasti plošného grafického designu. Základním cílem předmětu je poskytnout žákovi orientaci ve vývoji moderního grafického designu formovaného od 19. století až po současnost. Cílem předmětu je také ozřejmit žákovi to, jak technologické aspekty v historii ovlivňovaly vzhled výsledných grafických prací a vznik jednotlivých produktů, žánrů a forem. Dále si předmět klade za cíl, aby žáci objasnili základní principy změn v estetice, které se pod vlivem rozličných technologií odehrávaly. Cílem předmětu je kultivace kompetencí žáka takovým způsobem, aby fakta z historie grafického designu, dokázal reflektovat a tvůrčím způsobem zužitkovat ve vlastní tvorbě.

Výuka směřuje k tomu, aby žák:

- měl ucelený přehled o historii grafického designu
- porozuměl souvztažnosti s vývojem společnosti a s vývojem technologií
- dokázal aplikovat poznatky o faktech z historie při reflexi a tvůrčí modifikaci vlastní tvorby
- znal významné autory a centra jednotlivých stylových proudů
- získal dovednosti analyzovat a interpretovat děl grafického designu z hlediska historie

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Umělecko-historická a Výtvarná příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design. Je zařazeno do 2. ročníku v rozsahu 1. hodiny týdně. Předmět sleduje vývoj plošných grafických děl užitého umění od 19. století, kdy díky průmyslové revoluci začal být grafický design potřebný, přes jeho proměny ve 20. století vzniklým díky změnám v technologickém vývoji, postojích ve společnosti i trendům v umění, až po současný grafický design.
Součástí výuky je také využití umělé inteligence při vyhledávání, analýze a zpracování informací, a využití online databází galerií a muzeí.
Předmět částečně navazuje na učivo z předmětů písmo, dějepis, dějiny umění a marketingová komunikace, které jsou vyučovány v prvních ročnících. Je úzce provázán s předměty písmo a počítačová grafika ve 2. ročníku. Učivo předmětu je dále využíváno v předmětech, počítačová grafika, písmo, grafický design a navrhování, dějiny umění a technologie v dalších ročnících studia.

Strategie výuky

V hodinách je rozvíjeno žákovo kritické myšlení, individuální i kooperativní učení. Velký důraz je kladen na motivaci k učení, způsob písemného i mluveného projevu. Ve výuce je nutné využívání odborných literárních pramenů, autentických grafických děl, případně jejich reprodukcí a dalších audiovizuálních zdrojů a exkurzí do muzeí a galerií umožňující žákům budovat ucelenou představu v kontextech oboru. Žáci jsou vedeni také k experimentální a kritické práci s moderními digitálními nástroji, včetně generativní umělé inteligence, které rozvíjejí tvůrčí myšlení a analytické schopnosti. Pro organizaci výuky, sdílení materiálů a podporu samostatné i týmové práce se využívá digitální vzdělávací platforma.

Hodnocení výsledků žáků

Učitel získává podklady k hodnocení zpravidla ověřováním pochopení učiva písemnou formou, která může být realizována prezenčně či distančně, ruční nebo elektronickou formou, sledováním kontinuální aktivity žáka, na základě plnění dílčích úkolů, pro která jsou stanovena jasná kritéria. Hodnocení zahrnuje také tvůrčí přístup žáka a kvalitu jeho ústního projevu, zejména schopnost formulovat myšlenky, argumentovat a interpretovat učivo. Učitel upřednostňuje formativní hodnocení, zohledňuje individuální možnosti každého jednotlivce. Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Vzhledem k charakteru předmětu, jsou u žáků rozvíjeny klíčové kompetence, zejména kompetence k učení, komunikativní kompetence a kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi. Učí se efektivně vyhledávat a využívat informace z odborných publikací a internetu. Dále jsou u žáků vytvářeny odborné kompetence, které vedou žáka ke schopnosti ovládat základy výtvarné užité tvorby.
Předmětem se prolínají průřezová témata Občan v demokratické společnosti (reakce minulých i současných umělců na české i světové politické dění), Člověk a digitální svět (využití informačních a komunikačních technologií při získávání poznatků z oblasti předmětu a k prezentaci žákovských výstupů z oblasti dějin grafického designu).

2. ročník – celková hodinová dotace: 33 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo

Žák: - charakterizuje historický vývoj společnosti v širších kontextech vizuální kultury; - - vysvětlí základní pojmy grafického designu - - používá odbornou terminologii - - uvede vznik a vývoj grafického designu v jednotlivých etapách umění - - popíše příčiny vzniku grafického designu - v návaznosti na dějiny umění – disponuje obecnými poznatky o socio-kulturních souvislostech jednotlivých epoch uměleckého vývoje (uměleckých slozích/stylech) - - posoudí vliv uměleckého slohu/stylu na grafický design - - jmenuje významné tvůrce a centra jednotlivých historických slohových či stylových období - - provede rozbor grafického díla z hlediska jeho historického zařazení - - popíše jak zlomové události a technologie v historii měli vliv na obor, trh práce a společnost - - orientuje se v tvorbě současného designu - - uvede charakteristické znaky v přístupu k uměleckořemeslné tvorbě v souvislosti s estetickými tendencemi a technologickými postupy - - využívá doporučené zdroje pro samostatné získávání hlubších a podrobnějších informací o probírané látce	Úvod do oboru grafického designu **1. Vymezení oboru a specifikace grafického designu** **-** co je to design, od kdy se datuje, co je to grafický design I. Vznik grafického designu **1. Průmyslová revoluce v polygrafii a tiskové technologie v 19. století** **2. Arts and Crafts, Secese** **- secesní tendence v grafickém designu** **3. Počátky reklamy a plakátu** **4. Modernismus a moderní umělecké směry v užité grafice a knižní tvorbě,** II. Moderní grafický design **5. Vznik a rozvoj korporátního designu** - Peter Behrens, Ladislav Sutnar **6. Funkcionalismus a grafický design** **-** Bauhaus a nová typografie **7. Tendence v grafickém designu ve světě po 2. světové válce** - internacionální typografický styl, fluxus, pop-art, psychedelický styl, nová vlna, digitalizace - Hardware a software: Apple Macintosh **8. Československý a polský grafický design šedesátých let** - plakát a knižní úprava III. Současnost grafického designu **9. Český grafický design po roce 1989** **10. Současný grafický design a jeho perspektivy** - vývoj hardwaru a softwaru ve 20. století jejich vliv na obor, trh práce a společnost.

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 297 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Cílem předmětu je upevnit a rozvinout výtvarný potenciál žáků v oblasti kresebných a malířských technik, posilovat motivaci k výtvarné tvorbě a obohatit jejich tvůrčí vlohy. V rámci výuky jsou žáci vedeni k vnímání důležitosti klasické umělecké průpravy, k prohlubování fantazie a ke schopnosti vyhledávat a zpracovávat inspirační zdroje, na jejichž základě vytvářejí osobitě pojednané práce čistě umělecké nebo spjaté s oborem.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- znali zásady kvalitní kompozice pro účely volné tvorby i k využití v práci v rámci oboru
- chápali vlastnosti materiálů používaných v kresbě a malbě v šíři, odpovídající stupni studia, ovšem zejména v šíři umožňující dostatečně variabilní možnosti tvůrčího vyjádření
- získávali poznatky o kresbě a malbě praktickou formou a názornými ukázkami
- rozšiřovali spektrum prostředků a přístupů v oblasti kresby, malby a byli schopni s nimi pružně zacházet v kontextu zadaných úkolů, tzn. vybírat z nich, posouvat dále jejich formu
- rozlišovali princip volné umělecké tvorby a tvorby užité ve smyslu zakázkovém v souvislosti
s tvorbou grafického designu
- cítili potřebu a motivaci k osobnímu růstu a také ochotu sdílet své kvality a zkušenosti

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Technologická a technická příprava a Umělecko-historická
a výtvarná příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 1. a 2. ročníku. V 1. ročníku v rozsahu 6 hodin týdně, ve 2. ročníku 3 hodiny týdně. Centrem pozornosti předmětu jsou studie dle skutečnosti, technická cvičení, stylizace, kompozice, tvar, světlo, kontrast, či nadsázka. Žák získává přehled o kresebných a malířských technikách, které následně využívá v praktických úkolech. Výuka je zaměřena na postupné prohlubování dovedností v konkrétní disciplíně a v důrazu na pozitivní sebepojetí žáků, které vede k tvorbě osobního i osobitého výtvarného stylu. Učivo ani práce v předmětu nemají za cíl kopírování módních trendů, soustředěny jsou na tradiční umělecké hodnoty a tříbí osobní zaujetí nebo inklinace žáků.
Žáci jsou rovněž vedeni k tomu, aby kriticky rozuměli fungování umělé inteligence, vnímali její etické a tvůrčí souvislosti a dokázali ji smysluplně a zodpovědně využívat v kontextu uměleckého poznání, interpretace i tvorby.

Strategie výuky

Výuka probíhá ve specializované učebně vybavené stoly a stojany. Je založena především na práci žáků a atmosféře motivující ke komunikaci. Úkoly jsou vrstveny od jednoduchých technických cvičení, přes promyšlenější kompozice, až po náročnější zadání, ve kterých je potřeba využít znalost techniky, principy kompozice a svou vlastní fantazii. Vyučující je metodicky i odborně vybaven, demonstruje učivo a úkoly názorně s použitím digitálních technologií i prakticky, danými kresebnými a malířskými nástroji a materiály. Je schopen ukázat žákům principy práce. Mimo samotnou práci na zadaných úkolech jsou žáci vedeni k vzájemné komunikaci a skupinovým diskusím. Vyučující využívá k výuce částečně frontální metodu, ovšem zejména způsob individuální a skupinové rozpravy.
Žáci jsou vedeni také k experimentální a kritické práci s moderními digitálními nástroji, včetně generativní umělé inteligence, které rozvíjejí tvůrčí myšlení a analytické schopnosti.

Hodnocení výsledků žáka

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Vyučující získává podklady k hodnocení zejména ve formě prakticky řešených úkolů, v nichž sleduje kvality technického provedení a úroveň koncepce, průběžně sleduje a podporuje celkovou agilitu a motivovanost žáka, přístup k práci. Předmět Výtvarná příprava je v 1. ročníku završen klauzurní komisionální zkouškou, která je hodnocena komisí. Stěžejními kritérii pro hodnocení jsou úroveň zvládnutí dané výtvarné techniky, věrnost odpozorování skutečnosti, pokud jde o tvůrčí úkol jsou hlavními hodnocenými aspekty dále originalita a promyšlenost výtvarného řešení. Žáci řeší zadané úkoly bez možnosti konzultace s vyučujícím.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Výtvarná příprava významně rozvíjí komunikativní kompetence, neboť jsou žáci vedeni k vysvětlování tvůrčích kroků. Společné diskuse nad zpracováním zadaného úkolu slouží rozvoji kompetence k řešení problémů. Předmět svým pojetím podporuje zajisté kompetence odborné. Vztah k profesi je utvářen logicky rozloženou posloupností náročnosti úkolů, díky čemuž žáci chápou významnost řemeslných dovedností v oblasti studijní tvorby, následně také tvorby volné a získávají ke své práci respekt. Žáci mají možnost učit se uvážlivě zacházet se svou prací a dovést ji ke kvalitnímu výsledku.

1. ročník – celková hodinová dotace: 198 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo

Žák: - pracuje s kresebnými pomůckami a materiály v odpovídající škále; - vytváří kompozice kombinací výrazových možností jednotlivých výtvarných prvků a jejich souvislostí; - vytváří věcné kresebné studie dle skutečnosti - ovládá a využívá postupy stylizace a abstrakce; - popisuje vlastnosti své práce a tvůrčí záměry - rozlišuje a účelně využívá možnosti kresebných technik, médií a nástrojů - ovládá perspektivní zobrazování a základní způsoby promítání - zobrazuje geometrické prvky - rozlišuje klasickou a současnou kresbu; - je schopen samostatně nebo ve skupině analyzovat zadaný úkol a následně formulovat tvůrčí myšlenku; - vysvětluje a obhajuje zvolené řešení úkolu; - využívá variační princip v tvůrčí práci; - organizuje svou práci s vědomím návaznosti pracovních postupů; - využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky kresby - aplikuje teoretické vědomosti do praktických úkolů; pracuje pečlivě, přesně a dodržuje stanovené termíny; - využívá možnosti rukodělných a digitálních médií, která dle potřeby propojuje	**1 Kresba – základní prostředky a principy** - bod, linie, plocha a prvky v ploše, jejich vzájemné vztahy a výrazové možnosti - tvar, struktura, barva a jejich souvislosti - kompozice, základní principy výstavby obrazu, škála kompozičních možností - prostor, perspektiva, proporce - světlo, kontrast, akcent - studijní kresba - kresebné techniky a jejich možnosti - skica - základy technického zobrazování, promítání **2 Kresba – tvůrčí prostředky a přístupy** - stylizace (výtvarná, ilustrativní, grafická) - abstrahování - nadsázka (tvarová, barevná) - kombinace a variace dle potřeb a zaměření oboru - výtvarný výraz kresby **3 Kresba – kontext klasický a současný** - souvislosti umělecko-historické - trendy v současné kresbě **4 Kresba – autor a dílo** - vlastnosti kresby - interpretace **5 . Aplikace digitálních prostředků** - aplikace digitálních prostředků na originál - propojení rukodělných a digitálních prostředků - digitalizace originálu a další tvůrčí proces

2. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo

Žák: - pracuje s malířskými pomůckami a materiály ve škále odpovídající potřebám oboru; - vytváří kompozice kombinací výrazových možností jednotlivých výtvarných prvků a jejich souvislostí; - vytváří malířské skici a studie dle skutečnosti - ovládá a využívá postupy stylizace a abstrakce; - popisuje vlastnosti své práce a tvůrčí záměry - rozlišuje a účelně využívá možnosti malířských technik, médií a nástrojů - rozlišuje klasickou a současnou malbu; - využívá variační princip v tvůrčí práci; - využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky malby - vnímá a využívá barevné asociace - aplikuje teoretické vědomosti do praktických úkolů; - pracuje pečlivě, přesně a dodržuje stanovené termíny; - je schopen samostatně nebo ve skupině analyzovat zadaný úkol a následně formulovat tvůrčí myšlenku; - vysvětluje a obhajuje zvolené řešení úkolu; - organizuje svou práci s vědomím návaznosti pracovních postupů; - využívá možnosti rukodělných a digitálních médií, která dle potřeby propojuje efektivně a bezpečně využívá vhodné aplikace podle stanoveného cíle	**1. Malba – základní prostředky a principy** - barva, druhy barev, vlastnosti - skvrna, plocha, tah a jejich kombinace ve výstavbě obrazu - tvar, struktura, lazura, vrstvení barev - charakter malby, výraz a rukopis malby - základní principy kompozice - malířská studie podle skutečnosti - malířská cvičení v souvislosti s oborem - teorie barev - malířské techniky a jejich možnosti **2. Malba – tvůrčí prostředky a přístupy** - nadsázka (tvarová, barevná) - abstrahování - tah, stopa štětce, gesto - další způsoby nanášení barvy - výtvarný výraz malby **3. Malba – kontext klasický a současný** - souvislosti umělecko-historické - trendy v současné malbě **4. Malba – autor a dílo** - vlastnosti malby - interpretace **5. Aplikace digitálních prostředků** - aplikace digitálních prostředků na originál - propojení rukodělných a digitálních prostředků - digitální tvorba a přenos dat - digitalizace originálu a další tvůrčí proces - digitální stopa a stylizace

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

PÍSMO

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 198 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Cílem předmětu je naučit žáky pracovat s písmem jako grafickým znakem, který s sebou nese určité zákonitosti. Předmět si klade za cíl objasnit žákům problematiku vztahu textu a kompozice, textu a motivu a textu jako volného uměleckého vyjadřovacího prostředku. V předmětu je důležité, aby žák vlastním autorským řešením chápal zákonitosti různých typů písma a dokázal řešit jejich úpravu a použití. V neposlední řadě je cílem předmětu pochopení a estetické vnímání písma jako jednoho
z nejdůležitějších prvků v grafickém designu.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- osvojili si základní principy a zákonitosti písmové tvorby
- chápali písmo jako důležitý vizuální vyjadřovací prostředek ve vztahu ke grafickému designu
- znali základní pravidla typografie a dále je dokázali využít v ostatních úkolech jiných předmětů, kde aplikují písmové znaky
- byli schopni vyřešit v dílčím úkolu vztah písma (textu) a motivu ve vztahu ke kompozici
- dokázali aplikovat znalosti v tvůrčím procesu předmětu písmo a v jiných souvisejících předmětech (počítačová grafika, grafický design a navrhování, motion design, web design aj.)
- ověřovali si získané poznatky formou praktických úkolů
- byli schopni tvořit samostatně úkoly, kde písmo stojí jako prvek hlavní nebo podružný
- využívali digitální nástroje a technologie pro přenos, úpravu a tvorbu písmových návrhů
- orientovali se v základních obrazových formátech a volili vhodné výstupy podle účelu (tisk, web, portfolio)
- využívali digitalizaci pro dokumentaci, uchování a prezentaci své výtvarné práce

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Umělecko-historická a výtvarná příprava, Technologická a technická příprava, Návrhová a realizační tvorba RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 1., 2. a 3. ročníku vždy v rozsahu 2 hodiny týdně. V prvním ročníku předmět úzce souvisí s předmětem Typografie. Učivo předmětu je rozděleno do třech ročníků tak, aby žák začal jednoduchými kompozičními cvičeními v 1. ročníku, získal zkušenosti s tvaroslovím a terminologií písma a chápal stavbu a části písmen. Součástí 1. ročníku jsou i základní kompoziční systémy pro tvorbu typografické kompozice a zpracování serifového a bezserifového písma. Ve 2. ročníku žák aplikuje písmo v hlubších souvislostech s konceptem ve vztahu k podobě významných epoch písma –písmo středověku (gotické),

antikva (vývojové fáze od 15. do 21. století) a grotesk. Na dílčích úkolech řeší tvarosloví písmového obrazu a hledá zákonitosti plakátové kompozice. Součástí učiva 2. ročníku je oblast kaligrafie a ručně psaného písma. Ve 3. ročníku předmět svou koncepcí komunikuje s předmětem grafický design – grafika a grafický design – ilustrace. Žák završuje studium písma ve výtvarně náročných úkolech. Hledá souvislosti v umění, v současné typografické tvorbě u nás i v zahraničí a nachází vlastní výstupní polohu písmové tvorby. Je zaměřen na řešení autorské abecedy, typografického velkoformátového plakátu a využití písma v prostoru. Výstupem je autorský font zpracovaný ve vhodném software.
Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty – počítačová grafika, výtvarná tvorba, grafický design, motion design, web design (všechny disciplíny, které zpracovávají písmo jako informační nebo umělecký prvek). Součástí výuky je postupné seznamování s digitalizací rukodělné tvorby – od základního skenování a archivace, přes využití digitalizovaných předloh v návrhovém procesu, až po převod návrhů písma do digitální podoby a přípravu výstupů pro prezentaci (tvorba aktivního fontu).

Strategie výuky

Při vyučování je využito frontálních, skupinových a převážně individuálních metod vyučování. Žáci při výuce samostatně zpracovávají učitelem zadaný úkol. Při zadání úkolu učitel seznámí žáky s problematikou úkolu, objasní jim téma, úkol a cíl a ověří si, zda žák zadání rozumí. Dále probíhá proces navrhování, při kterém je kladen důraz na individuální přístup k žákům, jeho schopnostem a individuálnímu zaměření. Každá návrhová činnost žáka je individuálně konzultována s vyučujícím. K výuce se nadále používají odborné publikace, časopisy, prezentace, pracovní listy, internetové a jiné zdroje, ze kterých žáci získají aktuální informace nejen z oblasti písma a typografie, ale i z oblasti grafického designu, jehož je písmo součástí. Další informace je možné získat návštěvou odborných exkurzí a výstav.
Z expozičních metod je využit popis a výklad spojený s dialogovou metodou se žáky. Důraz je kladen na samostatnou práci žáků. V předmětu se využívá i skupinová práce a projektová forma výuky.
Z metod estetické výchovy jsou využívány také metody emocionálního osvojování a bezděčného vnímání uměleckého díla, dále se uplatňují metody rozvíjení tvořivosti a interpretace. Dále výuka zahrnuje postupné osvojování dovedností spojených s digitalizací a správou dat, které žákům umožní efektivně dokumentovat, archivovat a prezentovat vlastní práci.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady: samostatnou prací žáka, kde hodnotí výtvarné myšlení, přístup žáka k práci, návrhovou část, realizační část práce a práci s termínem. Součástí je také vlastní prezentace žákovy práce, kde učitel sleduje vývoj žákova myšlení, jeho zájem a přístup k učivu. Dále probíhá soustavné sledování aktivity žáka při výuce, což je také hodnocené společně s rozvojem a posunem žáka. V odborných uměleckých předmětech se dále hodnotí: originalita pojetí, aktivní přístup k řešení úkolu, výtvarné myšlení, schopnost vlastní interpretace, vlastní posun žáka, splnění kritérií zadání a dodržení termínů. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce. Předmět písmo je v 1. a 2. ročníku završen klauzurní komisionální zkouškou, která je hodnocena komisí. Hlavním hodnotícím prvkem této zkoušky je samostatný návrh a realizace žáka bez možnosti konzultace s vyučujícím, vyřešení autorského přístupu k zadanému úkolu, kvalita odevzdané práce, komplexní řešení a zvládnutí celého procesu práce od návrhu k realizaci díla dle zadání.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problému žákem: k samostatnému uvažování, analyzování, zpracování a řešení problémů souvisejících s vhodně zvoleným postupem a formou výtvarné realizace typografické kompozice; k ověřování si získaných poznatků a dovedností v předmětu a zároveň v mezipředmětových vztazích; k vyhledávání a zpracování si informací k vhodnému řešení. V komunikativních kompetencí je žák veden k tomu, aby dokázal formulovat a vyjadřovat své myšlenky a názory, vyjadřoval se výstižně, srozumitelně, souvisle a kultivovaně, dokázal obhájit svůj názor při interpretaci své práce, dodržuje etiku komunikace.
Žák získá schopnost odborně přistupovat k úkolům, dodržovat podmínky a zásady zadání, zohledňovat požadavky potencionálního zákazníka, efektivně využívat odborné informace z publikací, časopisů, internetu. Je veden k práci v týmu. Je cíleně veden k tomu, aby chápal kvalitu dobře vykonané práce jako nástroj sebeprosazení se v konkurenceschopném pracovním procesu.
V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy písmové tvorby, znát historické souvislosti a současné tendence v typografii a grafickém designu, samostatně experimentovat při řešení úkolů, nacházet vlastní originální přístupy, uplatňovat netradiční myšlenky a postupy.
Předmětem prolínají průřezová témata Umění a kultura (písmo jako prostředek k utváření kulturních tradic, písmo jako prostředek vizuální komunikace, možnosti využití písma v reklamě a propagaci); Člověk a digitální svět (práce s grafickými editory, využití software pro tvorbu úkolů, ukládání a tisk, digitální prostředí pro získávání informací); Environmentální výchova (Environmentální tvorba – písmo ve vztahu k uměleckému dílu, písmo jako umělecké dílo, písmo mimo školní prostředí); Digitalizace (práce se skenerem, archivace dat, převod návrhů do digitální podoby, orientace v obrazových formátech, příprava výstupů pro tisk a prezentaci).

1. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - používá základní terminologii - rozlišuje písmo podle charakteristických znaků - ovládá základní druhy tiskového písma - charakterizuje základní typy textové kompozice - objasní zásady kompozice - definuje jednoduché znaky písma - ovládá kresebnou skladbu písmového znaku - ovládá základy psaní a kreslení písma; - ovládá základy psaní a kreslení písma na písmové osnově (antikva, grotesk); - ovládá písmovou osnovu - rozlišuje podle charakteristických znaků základní druhy tiskového písma - ovládá základní typografické zásady a pravidla - definuje základní pravidla sázení textu - bezpečně pracuje se skenerem a kopírkou - na konci školního roku digitalizuje své práce (fotí/skenuje), správně je pojmenuje a uloží - chápe význam digitalizace jako nástroj pro uchování a prezentaci rukodělné tvorby	**1. Úvod do písmové tvorby** - charakteristika písma - charakteristické znaky, tvarosloví písma - základy a zásady písmové kompozice - písmová osnova - vztah prostoru a písma (textu) - jednoduchá sazba znaků, slov, vět - pravidla sazby textu, uspořádání textu - kresba písmových znaků (antikva, grotesk) **2. Kompoziční cvičení** - sazba textu - základní pravidla sazby textu - psaní a kresba písmového znaku - zásady rozpalů a prokladů - písmo jako součást kompozice - kresba minusek a verzálek - kompozice 2–3 písmových znaků (monogram) **3. Kompoziční plakátové písmové cvičení** - kompoziční cvičení s různými druhy písma - písmo jako výrazový prostředek - písmo jako obrazový prvek v kompozici

- dokáže na základě promítané digitální předlohy analyzovat kompozici a charakter písma	- zásady kompozice ve formátu - plakátová kompozice **4. Typografická kompozice plakátu** - druh písma ve vztahu ke kompozici - základní stavební práce s písmem v plakátové kompozici - zásady kompozice a možnosti práce s písmem - typografická plakátová kompozice se zakomponováním grafického prvku - plakátová kompozice na téma konkrétního písma **5. Přenos vizuálních informací** - skenování historických písmových předloh - kopírování - změna měřítka a jejich využití při ručním navrhování **6. Archivace dat** - základní pravidla pojmenovávání souborů a složek pro dobrou orientaci

2. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - zvolí typ písma v souladu s výtvarným záměrem; - ovládá základy psaní a kreslení písma; - navrhuje vlastní řešení úkolu a vhodnou formou interpretace objasní jeho důvody a příčiny - používá různé výtvarné metody - vychází z historie písma - kombinuje písmo a obraz s důrazem na typografické zásady a pravidla - řeší dílčí úkoly s autorským, výtvarným přístupem - dokáže aplikovat typografická pravidla v reálném úkolu - dokáže citlivě transformovat písmovou podobu - používá různé výtvarné metody - uplatňuje znalosti z historie písma - zvolí typ písma v souladu s výtvarným záměrem - využívá hardwarové vstupní zařízení pro práci s písmovými předlohami a při tvorbě návrhů - využívá digitalizaci jako nástroj pro zálohování rukodělné tvorby - zná základní pravidla pojmenování souborů, zálohování a přenosu mezi zařízeními	**1. Typografická kompozice v plakátu** - typografické studie písma – druhy antikvy - typografické studie písma – druhy grotesku - důraz na charakter a podobu písma - využití výtvarných technik pro realizaci typografických kompozic/plakátů **2. Kaligrafie a ručně psané písmo** - historická a současná kaligrafie - ručně psané písmo v současné písmové tvorbě - kaligrafická cvičení - experimentální kaligrafie - autorská kaligrafie - autorské ruční písmo **3. Ruční písmo** - používání skenů a fotek vlastních i historických písem v návrhovém procesu **4. Archivace a pokročilejší správa dat** - vytváření jednoduché digitální dokumentace procesu (časosběrná prezentace návrhu) - pojmenování dokumentů, třídění složek - archivace na různé druhy paměťových uložišť (školní síť nebo cloud)

3. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - vhodně volí druhy písma pro reálný propagační materiál - výtvarně řeší plakátovou typografickou kompozici - používá různých výtvarných metod pro zpracování - navrhuje originální typografická řešení - dokáže aplikovat typografická pravidla v reálném úkolu - dokáže citlivě transformovat písmovou podobu - orientuje se ve výtvarných technikách aplikovaných na písmovou tvorbu - navrhuje originální řešení úkolu - uplatňuje nové techniky a metody, experimentuje - dokáže využít získaných znalostí k vlastní písmové tvorbě - dokáže zvolit vhodnou formu prezentace - tvoří jednotný styl písmových grafických znaků - dokáže vytvořit v digitální podobě autorské písmo pomocí vhodného SW - převádí svůj ruční návrh písma do digitální podoby, upravuje ho pro další použití - porovnává různé formáty souborů a chápe jejich výhody/nevýhody při tisku či sdílení - zajišťuje, že jeho digitální data jsou úplná, správně označená a použitelná pro další práci - připraví výstup (PDF, JPEG, SVG, OTF a jiné) pro různé účely – portfolio, prezentace	**1. Typografický velkoformátový plakát** - typografický plakát u nás a ve světě - typografický plakát na různé téma s využitím aktuálního společenského dění (politické, sociální, kulturní…); - důraz na aktuální typografickou tvorbu u nás i ve světě - typografická pravidla - pravidla sazby textu **2. Písmo jako součást výtvarného umění** - písmo v prostoru/v interiéru/v exteriéru - 3D písmo - písmo netradiční technikou - písmo v uměleckých dílech 20. století **3. Autorské písmo** - autorské řešení písmových znaků - digitalizace ručně kresleného návrhu písma (fotografování, skenování, převod do vektorové podoby) - konverze mezi grafickými formáty (JPEG, PNG, SVG, PDS, PSD, AI, IND) - základy práce v pluginu (Adobe) Fontself maker pro vytváření digitálního písma (fontu) - detekce a oprava chyb v datech (tonální úprava, kvalita skenu atd.) - aplikace autorské abecedy do propagačního materiálu - prezentace autorského písma **4. Archivace a správa souborů** - příprava prezentace písmového návrhu (pro web, tisk, portfolio)

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

TYPOGRAFIE

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 33 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Cílem předmětu je seznámit žáky se vznikem a vývojem písma od starověku po současnost a seznámit je se základními pravidly typografie. Předmět si klade za cíl představit žákům původní podmínky pro vznik písma a uvést je do historických souvislostí vztahu uměleckých přístupů a podoby písma. V předmětu je důležité, aby žák pochopil základní vývojovou strukturu členění druhů písma v historických souvislostech a dokázal nové poznatky využít ve své praktické práci v dalších ročnících. Součástí předmětu je objevování vývojové obměny tvarů písma, a to zejména v oblastech knižní, a plakátové tvorby. Menší pozornost je věnována listinným a dokumentárním písmům. Samostatnou kapitolu tvoří tiskové písmo a jeho vývoj od 15. století. Součástí předmětu je ve 2. pololetí seznámení se základními typografickými pravidly.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- chápali písmo jako důležitý prostředek v jednotlivých historických etapách
- byli schopni poznat a charakterizovat různé typy písma od starověku po 19. století
- dokázali klasifikovat druhy písma 20. a 21. století
- znali základní pravidla typografie, která si budou v praktických odborných předmětech dále rozšiřovat a procvičovat
- byli schopni samostatně o vzniku a vývoji písma hovořit a dokázali z poznatků vycházet pro vlastní tvorbu.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Umělecko-historická a výtvarná příprava. Předmět je zařazen do 1. ročníku v rozsahu 1 hodina týdně. Předmět Typografie v dílčích oblastech spolupracuje s předmětem Písmo. Učivo je členěno dle vývojové historické osy. Seznamuje žáky se společensko-kulturními předpoklady pro vznik písma, úvodní kapitolu věnuje předstupním písma. Dále se zaměřuje na starověké civilizace a jejich písmo – příčiny vzniku písma a podobu písma na základě dostupných materiálů. Důležitým tématem je vznik a vývoj latinky, jejíž vývojovou linii přerušuje na 300 let písmo gotické. Velkým mezníkem pro tvorbu písma se stává 15. století a následná vývojová epocha antikvy, která je zakončena specifickou podobou antikvy 19. století a vznikem grotesku. Specifickou úlohu hraje secesní písmo. Významná část učiva je věnována písmu, které si vyvíjelo v českých zemích v 1. polovině 20. století. Nedílnou součástí učiva je technologický vývoj ve 20. století, který určuje rychle se měnící způsob a tvorbu písma. Poslední etapou ročníku je pozornost věnována základním typografickým pravidlům, které následně slouží pro další oblasti vzdělávání v grafickém designu.

Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty – písmo, český jazyka a literatura, dějepis, dějiny umění. Na předmět navazuje a rozšiřuje učivo ve 2. ročníku předmět Dějiny grafického designu.

Strategie výuky

Při vyučování je využito frontálních, kooperativních, individuálních a týmových forem výuky. Důraz je kladen na proces učení iniciovaný probuzením žákovo zájmu o téma, následovaný prací s pracovními listy a novými informacemi, které směřují k rychlejšímu a srozumitelnějšímu pochopení tématu. Proces učení je uzavřený zpětnou vazbou od žáků na téma formou písemného nebo mluveného projevu. Ve výuce je užíváno obrazových zdrojů, zeměpisných souvislostí, odborných pramenů, uměleckých děl nesoucí památky písma a případně dalších audiovizuální zdroje. Součástí předmětu je návštěva muzea knihtisku nebo tiskových technologií pro přesnější pochopení učiva žáky. Strategickým nástrojem je vytváření studentských skript během výuky, doplněných o obrazové materiály, kresby na konkrétní téma a pracovní listy, jež jsou nedílnou součástí každého tématu a vedou k přemýšlení a uvažování žáka nad tématem a souvislostmi.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady: vedením a kvalitním zpracováním pracovních listů a učiva ve formě studentských skript, přípravou žáka na hodinu dle instrukcí učitele, aktivitou při diskuzi v hodině, přístup žáka k dílčím pracovním úkolům doplňující oblast vzdělávání, individuálním testováním nebo testováním ve skupině či týmu, zpracováním tématu jako přípravy na výuku apod. V průběhu hodiny probíhá soustavné sledování aktivity žáka při výuce, což je také hodnocené společně s rozvojem komunikačních odborných znalostí žáka.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problému žákem: k samostatnému uvažování, analyzování, zpracování a řešení problémů souvisejících s vhodně zvoleným postupem a formou výtvarné realizace typografické kompozice; k ověřování si získaných poznatků a dovedností v předmětu a zároveň v mezipředmětových vztazích; k vyhledávání a zpracování si informací k vhodnému řešení. V komunikativních kompetencí je žák veden k tomu, aby dokázal formulovat a vyjadřovat své myšlenky a názory, vyjadřoval se výstižně, srozumitelně, souvisle a kultivovaně, dokázal obhájit svůj názor při interpretaci své práce, dodržuje etiku komunikace.
Žák získá schopnost odborně přistupovat k úkolům, dodržovat podmínky a zásady zadání, zohledňovat požadavky potencionálního zákazníka, efektivně využívat odborné informace z publikací, časopisů, internetu. Je veden k práci v týmu. Je cíleně veden k tomu, aby chápal kvalitu dobře vykonané práce jako nástroj sebeprosazení se v konkurenceschopném pracovním procesu.
V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy písmové tvorby, znát historické souvislosti a současné tendence v typografii a grafickém designu, samostatně experimentovat při řešení úkolů, nacházet vlastní originální přístupy, uplatňovat netradiční myšlenky a postupy.
Předmětem prolínají průřezová témata Umění a kultura (písmo jako prostředek k utváření kulturních tradic, písmo jako prostředek vizuální komunikace, možnosti využití písma v reklamě a propagaci); Člověk a digitální svět (práce s grafickými editory, využití software pro tvorbu úkolů, ukládání a tisk, digitální prostředí pro získávání informací); Environmentální výchova (Environmentální tvorba – písmo ve vztahu k uměleckému dílu, písmo jako umělecké dílo, písmo mimo školní prostředí).

1. ročník – celková hodinová dotace: 33 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - používá základní terminologii - definuje termín typografie - ovládá základní historickou osnovu společenského a kulturního vývoje - orientuje se v členění písma dle významu a užití - definuje význam písma - charakterizuje písmo - popíše vývoj písma - správně používá základní písmové názvosloví; - uvede příčiny vzniku písma - objasní souvislosti vzniku písma - uvede charakteristické znaky jednotlivých druhů písma v různých historických epochách - rozezná písma z jednotlivých vývojových kultur starověku - dokáže popsat způsoby vzniku písma - orientuje se ve vývoji a podobě středověkého písma (rané a vrcholné) - chápe příčiny a důvody návratu k latince a vzniku antikvy - dokáže určit druhy antikvy od 15. po 19. století - uvede příčiny vzniku akcidenčního písma 19. století - chápe vývojové souvislosti - orientuje se v klasifikaci písma 20. století - uvede příčiny vzniku typografických pravidel	**I.** **1. Vývoj písma** - vznik písma - vývoj písma v historických etapách a jeho podoby - písma starověkých národů, příčiny vzniku písma - písmo středověku - vznik antikvy, vývojové fáze antikvy - vznik typografických norem - změny ve vývoji písma v 19. století - písmo ve 20 a 21. století **II. Typografická pravidla** - vznik typografických pravidel - základní typografická pravidla

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 264 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Cílem předmětu je připravit žáky tak, aby byli schopni orientovat se samostatně v oboru grafický design, řešit dílčí problematiku grafické tvorby s vlastními nápady a získat schopnost zpracovat je v grafických programech. Počítačová grafika si klade za cíl, aby žáci byli schopni orientovat se v grafických programech Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign dle specifika konkrétního úkolu. Dále si předmět klade za cíl naučit žáka samostatně myslet a být schopen realizovat za použití grafických programů různé grafické práce. V předmětu je kladen důraz na propojení výtvarného myšlení s vlastní grafickou prací na počítači. Předmět Počítačová grafika rozvíjí u žáků schopnost tvořit, zpracovávat a prezentovat vizuální obsah v tiskovém i digitálním prostředí s ohledem na profesní praxi grafického designu. Žáci se postupně učí chápat práci s daty a soubory, volbu vhodných formátů, efektivní využívání softwarových nástrojů i odpovědný přístup k bezpečnosti a archivaci dat.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- osvojili si základní principy tvorby grafiky pomocí grafických programů,
- chápali možnosti grafických programů a dokázali je aplikovat do dílčích úkolů
- ověřovali si získané poznatky formou praktických úkolů
- byli schopni samostatně tvořit a originálně řešit v grafických programech konkrétní úkoly
- dokázali propojit grafickou práci na počítači s vlastním výtvarným tvořivým přístupem,
- chápali, že nedílnou součástí práce grafika je kvalita zpracovaného úkolu,
- rámcově se orientovali v oblasti českého i světového grafického designu,
- byli schopni efektivně využívat softwarové nástroje a odpovědně přistupovali k bezpečnosti a archivaci dat

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Umělecko-historická a výtvarná příprava, Technologická a technická příprava, Návrhová a realizační tvorba RVP 82-41-M/05 Grafický design. Výuka je rozdělena do tří ročníků. Předmět je zařazen do 1. ročníku v rozsahu 2 hodin týdně a do 2. a 3 ročníku v rozsahu 3 hodin týdně. V 1. ročníku je žák seznámen s počítačovým prostředním, operačním systémem a internetem. Učivo je zaměřeno na tvorbu vektorové grafiky v programu Adobe Illustrator. Žák tvoří základní druhy grafických prací, od

jednoduchých úkolů po složitější. V rámci mezipředmětových vztahů např. s písmem realizují autorské návrhy typografického charakteru v grafickém editoru. Předmět umožňuje multimediální přístupy pro grafickou tvorbu, využití fotografií, naskenovaných předloh nebo dalších alternativních cest. Ve 2. ročníku žák řeší složitější úkoly, prohlubuje znalosti v prostředí vektorové grafiky. Rozšiřuje je o schopnost pohybovat se v oblasti bitmapové grafiky a teoreticky i prakticky řeší problematiku sazby. Ve 3. ročníku žák kombinuje programy Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop a tvoří složité úkoly. Hlavními tématy předmětu jsou: grafické práce zpracované v grafických programech – vztah obrazu a textu, úprava textu, fotografií, sazba, značka, logo, vizuální styl, tvorba rozmanitých propagačních materiálů, aj. Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty – písmo, výtvarná příprava, výtvarná tvorba, digitální fotografie, grafický design a navrhování. Učivo je strukturováno od základních principů práce s grafickými daty a formáty, přes správu a konverzi dat mezi programy a přípravu výstupů pro tisk a digitální média, až po efektivní propojení více programů, práci s různými typy výstupních zařízení a využití moderních nástrojů včetně AI.

Strategie výuky

Při vyučování je využito individuálního i skupinového vyučování. Žáci při výuce pracují samostatně na počítači v grafických programech. Učitel využívá pro výuku grafické programy a dataprojektor. Dále je kladen důraz na individuální přístup učitele k žákům. K výuce se nadále používají internetové stránky s grafickým obsahem a odborné publikace, ze kterých žáci získají aktuální informace z oblasti nejen grafického designu a typografie. Další informace je možné získávat návštěvou výstav a odborných exkurzí. Z hlediska průběhu vyučovacího procesu učitel využívá motivačních metod. V hodinách probíhají přednášky, rozhovory, diskuse, řešení problémů, brainstorming, pracovní činnost, hra, samostatná práce (expoziční metody). K fixaci dovedností je využíváno opakování a nácvik (fixační metody). Výuka je praktická a projektová, s důrazem na samostatnost, přesnost a propojení teorie s praxí.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady: samostatnou práci žáka v grafických programech, kde hodnotí jak orientaci v programu, tak úroveň výtvarně-grafického myšlení žáka. Součástí je také ústní projev žáka, při kterém se hodnotí samostatné myšlení a vyjadřování se, porozumění probranému učivu, zájem a přístup žáka. Dále probíhá soustavné sledování aktivity žáka při výuce, což je také hodnoceno, společně s rozvojem žáka. V odborných uměleckých předmětech se dále hodnotí: originalita pojetí, aktivní přístup k řešení úkolu, výtvarné myšlení, schopnost vlastní interpretace, splnění kritérií zadání. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce. Ohodnoceny jsou i teoretické práce a aktuality z dění v oboru, které žák sleduje. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce. Předmět počítačová grafika je ve 2. a 3. ročníku završen klauzurní komisionální zkouškou, která je hodnocena komisí. Hlavním hodnotícím prvkem této zkoušky je samostatný návrh a realizace žáka bez možnosti konzultace s vyučujícím, vyřešení autorského přístupu k zadanému úkolu, kvalita odevzdané práce, komplexní řešení práce od návrhu k realizaci díla dle zadání a schopnost práci obhájit a odprezentovat.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problému žákem: k samostatnému uvažování, analyzování, zpracování a řešení problémů souvisejících s

vhodně zvoleným postupem a formou výtvarné realizace grafického nebo výtvarného návrhu; k ověřování si získaných poznatků a dovedností v předmětu a zároveň v mezipředmětových vztazích (zejména ověřování si poznatků z předmětů písmo, výtvarná příprava, navrhování); k vyhledávání a zpracování si informací k vhodnému vlastnímu řešení. Sám vybírá a využívá vhodné způsoby a metody k realizaci vlastního návrhu. Výsledky posuzuje, porovnává a vyvozuje závěry. V komunikativních kompetencích je žák veden k tomu, aby dokázal formulovat a vyjadřovat své myšlenky a názory, vyjadřoval se výstižně a za použití odborné terminologie, srozumitelně, souvisle a kultivovaně, dokázal obhájit svůj názor při interpretaci své práce, dodržuje etiku komunikace.

Žák získá schopnost odborně přistupovat k úkolům, dodržovat podmínky a zásady zadání, zohledňovat požadavky potencionálního zákazníka, efektivně využívat odborné informace z publikací, časopisů a internetu. Je veden k práci v týmu. Je cíleně veden k tomu, aby chápal kvalitu dobře vykonané práce jako nástroj sebeprosazení se v konkurenceschopném pracovním procesu.

V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy zpracování propagačních materiálů, znát současné tendence grafického designu, samostatně nacházet vlastní originální přístupy. Předmětem se prolínají průřezová témata Umění a kultura (tvorba propagačních materiálů, umělecké tendence a styly, počítačová grafika jako prostředek vizuální komunikace, obhajoba vlastní práce); Člověk a digitální svět (práce s grafickými editory, využití softwaru pro tvorbu úkolů, ukládání a tisk, digitální prostředí jako zdroj informací).

1. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – vyjmenuje tři základní typy programů využitelné v oboru a jejich možnosti; – vybírá a používá vhodné programové nástroje pro řešení běžných konkrétních úkolů; – zná základní typy grafických formátů, volí odpovídající programové nástroje pro práci s nimi a na základní úrovni grafiku tvoří a upravuje; – definuje druhy grafiky – vektorová a rastrová; – definuje formáty; – dokáže komprimovat; – aplikuje základní postupy v grafickém programu; – zvolí odpovídající programové nástroje pro realizaci zadaného úkolu; – používá základy programu při řešení konkrétních úkolů; – provede finální zpracování souborů a archivaci; – využívá síť pro přenos dat; – organizuje, třídí a prezentuje svou práci;	**1. Úvod do počítačové grafiky** – druhy grafických programů a jejich charakteristika – možnosti grafických programů – pracovní a výstupní formáty – možnosti ukládání a exportu souborů – komprese a velikost souborů – barevné režimy v prostředí počítačové grafiky **2. Vektorová grafika**

– ovládá základní postupy grafické úpravy drobných tiskovin a využívá je při výtvarném řešení konkrétních úkolů; – samostatně analyzuje zadaný úkol, formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení; – využívá dostupné zdroje informací o nových tendencích v oboru; – organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; – realizuje jednoduché grafické řešení v podobě drobné tiskoviny; – ovládá postupy stylizace a abstrakce, využívá je při řešení návrhů grafické značky, piktogramu apod.; – zná a ovládá metody tisku – žák volí vhodné formáty podle cílového výstupu, provádí základní export/kompresi a umí data pojmenovat a bezpečně ukládat; – chápe základní bezpečnostní zásady v práci s digitálními nástroji a daty (např. zálohování, práce s hesly, cloud).	– vektorová grafika a její charakteristika, pracovní a výstupové formáty, komprese, archivace, přenosy dat -– Adobe Illustrator jako programový základ pro vektorovou grafiku – základní pracovní postupy a nástroje programu Adobe Illustrator **2.a)** -– práce s objekty, specifika nástrojů – flat design – piktogramy - **2.b)** – práce s textem -– základní práce s textem – nástroje textu – úprava textu, jednoduchá sazba – monogram – typografické kompozice – finální zpracování souborů, export (digitální a tiskový výstup) -– další aplikační programové vybavení -– jednoduché grafické úkoly od návrhu po realizaci v programu Adobe Illustrator -– autorské grafické řešení dílčích úkolů, výstupní realizace pomocí tisku – základy práce s daty a informacemi v grafickém prostředí, základní grafické formáty – export, přenos a archivace souborů v digitálním prostředí – správa a ochrana uživatelských účtů grafických editorů;

2. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – zná a ovládá komplexní nabídku nástrojů programu; – tvoří digitální ilustrace; – správně volí metodu při úpravě naskenovaného materiálu; – formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň konceptu; – vytváří rešerši; – experimentuje a uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; – vhodným způsobem realizuje koncepční záměr a návrh svého výtvarného řešení; – dokáže obhájit vhodný způsob realizace;	**3. Editace vektorové grafiky** – využití programu Adobe Illustrator v celé jeho šíři – práce s ilustrací (tvorba ilustrace, vektorizace naskenovaného materiálu a finální úprava) – pokročilá práce s textem, úprava textu, sazba – seznámení s jednotným vizuálním stylem (logo, logotyp, vizuální identita) – tvorba značky a jednotného vizuálního stylu – merkantilní tiskoviny a propagační materiály – vizualizace (mockup) a prezentace **4. Sazba a zlom** – tvorba dokumentů v programu Adobe InDesign

– ovládá postupy stylizace a abstrakce, využívá je při řešení návrhů grafické značky, loga, logotypu; – je schopen rozpracovat autorský koncept vizuálního stylu ve formě propagačních materiálů či merkantilních tiskovin; – studuje grafické práce a rozebírá jejich grafickou a estetickou úroveň; – orientuje se v typografických pravidlech; – popíše a demonstruje základní pravidla sázení textu a náležitosti techniky sázení; – -zpracuje sazbu, provede korektury; popíše specifika sazby a zpracování jednoduchých druhů propagačních materiálů; – pracuje s ilustrací, ovládá základní postupy grafické úpravy tiskovin a využívá je při výtvarném řešení konkrétních úkolů podle zaměření oboru; – sleduje vývoj nových technologií, materiálů, technické zařízení apod. a zavádí je do praxe;	– rozměr tiskovin a standartní formáty papíru – design dokumentu – volba sazebního obrazce, práce se samostatnými a protilehlými stránkami – layout, rozvržení stránky, mřížka (vícesloupcová mřížka) – nastavení vzorové stránky – nastavení spadávky – stanovení řádkového rejstříku – práce s textem – design odstavce – řádkový proklad, zarovnání – odstavcové a znakové styly – hierarchie informací – svislý text – typografická pravidla – sazba a zlom – import textu do aplikace – čištění a zpracování textu – práce s objekty, obtékání – typografické detaily – korekce textu – zlom – zarovnání objektů vůči sobě, zarovnání okraje sazby, více sloupcová sazba, rámečky a podbarvení textu, tabulky – vztah sazby a ilustrace – sazba jednoduchých druhů propagačních materiálů
– žák analyzuje soubory, odhaluje chyby (profil, písmo, rozlišení), připravuje data pro tiskové i digitální prostředí, instalace fontu do operačního systému a jeho aplikace – efektivně převádí, sdílí a archivuje data, udržuje strukturu projektů a dokáže optimalizovat velikost souborů bez ztráty kvality	**5. Archivace a správa souborů** – konverze a správa dat napříč programy Adobe Illustrator a InDesign – nastavení parametrů výstupu (rozlišení, barevný režim, komprese, značky a spadávky) a export tiskových a digitálních výstupů – kontrola chyb v datech, metadata, zálohování verzí, práce se skenery a tiskárnami;

3. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – zná a ovládá komplexní nabídku nástrojů programu; – vhodně volí velikost a rozlišení fotografie; – správně volí metodu při úpravě naskenovaného materiálu; – provádí základní retuše; – ovládá tonální úpravu obrazu a přizpůsobení barev;	**6. Rastrová grafika** – editace rastrového obrazu – grafické aplikace, jejich charakteristika a možnosti – Photoshop jako programový základ pro rastrovou grafiku – úprava fotografií a skenování předloh – vylepšování a barevné korekce digitálního obrazového materiálu – práce s výběry a vrstvami

– provádí korekce digitálních fotografií a finální úpravy; – pracuje s formáty fotografie a dle potřeby je vhodně upravuje; – tvoří složité obrazové montáže;	– práce s maskami a kanály – digitální kresba – parametry a varianty kresebných nástrojů – správa barev – finální zpracování souborů – digitální a tiskové výstupy – propojení znalostí programů AI, PSD, IND
– ovládá typografická pravidla v sazbě; – popíše a demonstruje pravidla sázení textu a náležitosti techniky sázení; – uvede specifické znaky typografické úpravy jednotlivých druhů propagačních materiálů ve vztahu k příslušnému médiu; – zpracuje sazbu, provede korektury; popíše specifika sazby a zpracování publikací, časopisů a novin; – objasní základní postupy tvorby periodik a jejich návaznost na další grafické zpracování; – vyjmenuje programové vybavení využitelné v oboru a jeho možnosti; – zvolí odpovídající programové řešení pro realizaci zadaného úkolu; – samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení; – využívá všechny dostupné zdroje informací nových tendencích v oboru; – organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; – využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti;	**7. Publikace – sazba a zlom** – typografická pravidla – vnitřní struktura knihy – úvodní strany, hlavní část, závěrečné strany, vakát – obsah, tiráž, paginace, záhlaví a zápatí – noviny a časopisy – pravidla pro tvorbu periodik – vhodná písma pro sazbu – vazba publikací – korektury – tisk vícestránkových tiskovin – sazba náročnějších druhů propagačních materiálů – návrh a realizace kalendáře – grafická úprava a sazba časopisu / publikace / novin / dalších druhů tiskovin – práce v programu Adobe InDesign
– přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní postupy; – zpracuje vícestránkovou tiskovinu; provádí grafickou úpravu časopisu / brožury – samostatně kombinuje programy dle potřeby zadání, optimalizuje data a efektivně pracuje s rastrovou a vektorovou grafikou – připraví bezchybná data pro digitální i tiskové prostředí, využívá AI k efektivní úpravě textového obsahu a zajistí bezpečné sdílení, ukládání i archivaci finálních souborů;	**8. Archivace a správa souborů** – využití programů Adobe CC pro efektivní práci, zálohování dat a správa vazeb – práce se správným rozlišením, volbou formátu, barevného profilu a rastru pro zajištění přesnosti a kvality výstupu – práce s různými typy souborů, příprava a export dat pro řezací plotr a pro tisk vícestránkových publikací – využití nástrojů umělé inteligence pro strukturování či editaci textu;

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu
-

PROSTOROVÝ DESIGN

ŠVP**: Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 198 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Cílem tohoto odborného předmětu je připravit žáky po teoretické i praktické stránce na práci s materiály, které mohou využít v rámci oboru Grafický design. Předmět si klade za cíl seznámit žáky s technologií jednotlivých materiálů tak, aby tyto znalosti uplatnili v praktické části při realizaci vlastních návrhů prostorových objektů, či propagačních předmětů. Dalším cílem je naučit žáka samostatně myslet a aplikovat vhodné materiály ke konkrétním úkolům, včetně volby správného technologického a technického postupu pro výrobu produktu. Cílem tohoto předmětu je naučit žáka praktickým a manuálním dovednostem, včetně vhodné manipulace se zařízeními a nástroji určených k práci s materiálem. V tomto předmětu je důležité, aby žák chápal a dodržoval předpisy BOZP.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:
- si osvojili potřebnou odbornou terminologii materiálů a jejich zpracování a technologických procesů a technik
- znali druhy a vlastnosti materiálů užívané v jejich oboru do takové míry, aby následně v praxi dokázali tyto znalosti při volbě materiálu využívat
- získali informace k tomu, aby si uměli správně zvolit zařízení, stroje a nástroje k realizaci svých návrhů
- rozvíjeli své myšlení a uměli aplikovat a prezentovat svůj výtvarný projev
- získané poznatky uplatnili ve vlastní profesní budoucnosti a byli připraveni vhodně volit materiály, nástroje a pomůcky při řešení plošného a prostorového designu
- ověřovali si získané poznatky z oblasti technologie a materiálů a uměli je aplikovat při praktických úkolech
- v realizační fázi dovedli pečlivě a přesně pracovat
- se učili efektivně plánovat svůj čas a dokázali si rozvrhnout práci na úkolu do jednotlivých kroků, naučili se stanovit si priority a úkol včas dokončit bez zbytečného stresu
- chápali bezpečnost práce jako nedílnou součást své pracovní činnosti

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Umělecko-historická a výtvarná příprava, Technologická a technická příprava a Návrhová a realizační tvorba RVP 82–41–M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 1. a 2. ročníku v rozsahu 3 hodiny týdně. Hlavními tématy v 1. ročníku jsou: Zásady bezpečnosti práce a protipožární ochrany, technologická příprava, zásady použití nástrojů a pomůcek ve vztahu k jednotlivým výtvarným technikám. Hlavními tématy jsou papírové materiály, zpracovávané ve vztahu k oboru. Žáci pracují s papírovými materiály od jednoduchých po složitější úkoly. V rámci mezipředmětových vztahů spolupracují např. s počítačovou grafikou. Realizují své návrhy v odpovídajícím materiálu s důrazem na různé vlastnosti papírových materiálů. Hlavním tematickým okruhem 2. pololetí jsou

technologie knižních vazeb. Hlavními tématy ve 2. ročníku jsou: Zásady bezpečnosti práce a protipožární ochrany, zásady použití nástrojů a pomůcek ve vztahu
k jednotlivým výtvarným technikám, technologické a technické zásady. Hlavním tematickým celkem 2. ročníku je zpracování a využití materiálů v kontextu grafického designu. Žáci se učí využívat materiály, jako jsou dřevo, textil, plast a sklo, pro grafický design prostřednictvím aktuálně užívaných technik v praxi, například laserové gravírování, termotransfer, pískování či pyrografie. Žák získá ucelené vědomosti o širokém spektru materiálů, které dokáže dále aplikovat ve svém oboru, učí se navrhovat, získávat zručnost a realizovat své nápady tak, aby konečná práce byla pečlivá a přesná po stránce řemeslné i obsahové. V rámci mezipředmětových vztahů je doporučena spolupráce s jinými odbornými předměty. Zejména s předměty výtvarná příprava, počítačová grafika nebo grafické umělecké techniky.

Strategie výuky

Při vyučování je využíváno frontální, skupinové výuky, primárně praktické cvičení a samostatná práce žáků s individuální konzultací pedagoga. Při zádání úkolu učitel seznámí žáky s tématem a jeho problematikou, doporučí inspirační zdroje, uvede ukázku v elektronické, tištěné nebo reálné podobě. Dále objasní žákům, co je cílem zadaného úkolu a ověří si, zda žák rozumí zadání. Žák se učí efektivně provádět rešerše, hledá inspirační zdroje a zaměřuje se na autorské řešení návrhu. Žáci využívají digitální zdroje k vyhledávání, sběru a třídění informací a inspirací pro vlastní tvorbu. Po procesu navrhování, kdy je kladen individuální přístup k žákům analýze návrhů, dochází k volbě vhodného materiálu a pedagog seznámí žáky s nástroji a dalším odborným zařízením. Při práci na strojích učitel žáky seznámí s obsluhou stroje a se zásadami bezpečnosti práce. Výuka probíhá v odborných učebnách, jež jsou vybaveny příslušnými pomůckami, nástroji a materiály. V průběhu školního roku žáci navštěvují výstavy a používají různé inspirační zdroje: internet, katalogy, časopisy a knihy s odbornou tématikou. Učitel využívá řady metod a pomůcek, demonstruje materiály, ukázky nástrojů a tím nastiňuje úzké propojení teorie s praxí. V předmětu je žák zapojován do technologické problematiky samostatným hledáním a zpracováním informací. Oblast teoretické znalosti technologie je úzce provázaná s praktickými úkoly.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady: samostatnou prací žáka, kde hodnotí výtvarné myšlení, aktivitu a přístup žáka k práci, dále kvalitu přípravy, originalitu pojetí, formu a funkčnost předmětu, čistotu zpracování, schopnost vlastní interpretace a splnění všech kritérií zadání včetně dodržení termínů. Pro hodnocení je využíváno formativního hodnocení.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Vzhledem k charakteru předmětu, jsou u žáků rozvíjeny tyto klíčové kompetence: kompetence k učení, kompetence komunikativní, kompetence k řešení problémů. Žák je veden k tomu, aby dokázal využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí; přijímat hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí; V komunikativních kompetencích je žák veden k tomu účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje. Dále také vyjadřovat se souvisle, srozumitelně a kultivovaně, dodržovat etiku komunikace a používat odbornou terminologii. V kompetencích k řešení problémů vzdělání směřuje žáky k tomu navrhnout způsob řešení úkolu, vyhodnotit jej a ověřit správnost zvoleného postupu a eventuálně spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi. Je veden k práci samostatné, ale i v týmu.

V odborných kompetencí by měl žák dbát na bezpečnost práce a ochranu zdraví při práci, dále by měl jednat ekonomicky v souladu se strategií udržitelného rozvoje, jako například vhodně nakládat s materiály v souladu s životním prostředím. Dále by měl žák ovládat základy práce s jednotlivými materiály. V rámci kompetencí ovládat základy výtvarné užité tvorby by měl žák využívat znalosti o historickém vývoji a současných trendech v rámci svého oboru a uplatnit je při realizaci. Žák je veden k samostatnosti a experimentování při řešení úkolu a dále uplatňoval netradiční myšlenky a metody práce;
Předmětem se prolínají průřezové téma Člověk a životní prostředí (žáci již při navrhování výrobku by měli brát v úvahu možnosti recyklace materiálu, nízkoenergetickou náročnost výroby, nezatěžování životního prostředí apod.)
Člověk a digitální svět (digitální prostředky tvoří významnou část možností získávání informací a souvislostí).

1. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - - vysvětlí základní úkoly a povinnosti organizace při zajišťování BOZP; - - dodržuje ustanovení týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence; - - uvede základní bezpečnostní požadavky při práci se stroji a zařízeními (práci na počítači, nástroji, pomůckami, materiály apod.) na pracovišti a dbá na jejich dodržování; - - uvede příklady bezpečnostních rizik, nejčastější příčiny úrazů a jejich prevenci; - - poskytne první pomoc při úrazu na pracovišti; - - uvede povinnosti pracovníka - i zaměstnavatele v případě pracovního úrazu; - používá základní odbornou terminologii - vyjmenuje druhy používaných materiálů, určí je a zhodnotí jejich vlastnosti; - vyjmenuje základní zařízení, stroje, nástroje a pomůcky, popíše možnosti jejich použití; - - výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje vlastní výtvarný názor; - - ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech - - navrhuje výtvarné pojetí plošných a prostorových objektů podle zaměření oboru - - samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení; - - využívá výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technik, technologií a materiálů - - hledá a využívá inspirační zdroje, ovládá využívání variačního principu	**1. Bezpečnost a ochrana zdraví při práci,** - hygiena práce, požární prevence - řízení bezpečnosti práce v podmínkách organizace a na pracovišti - pracovněprávní problematika BOZP - bezpečnost technických zařízení **2. Technologický základ – papírové materiály** - druhy papírových materiálů a jejich využití - vlastnosti papírových materiálů - základní pojmy a terminologie - zařízení, stroje, nástroje a pomůcky ke zpracování papírových materiálů - - výroba papíru (ruční/strojová) - - možnosti zpracování širokého sortimentu papírových materiálů - - formování papíru – skládání, řezání, ohýbaní **3. Navrhování** - - kompoziční, kresebné, barevné, prostorové studie podle potřeb zaměření oboru v kontextu s řešením zadaného úkolu - - výstavba tvaru a plochy, jejich výtvarný výraz, souvislosti mezi tvarem, strukturou, - barevností apod. jednotlivých prvků, kombinatorika v příslušných souvislostech zaměření oboru. - **4. Realizace** - - realizace praktických cvičení od jednoduchých po náročnější návrhy - - tematické úkoly z papírových papírů (papír, karton, lepenka)

- zhotovuje a čte technický výkres v rozsahu dle potřeb oboru - - uplatňuje při tvorbě výtvarného návrhu technologická, výrobní, ekonomická a ekologická hlediska jeho realizace; - - využívá odpovídající zařízení, pracuje - s nástroji, pomůckami apod. v rámci jednotlivých pracovních operací; - - organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; - - využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; - - přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace; - - řeší technické problémy realizace výtvarného návrhu; - - samostatně experimentuje při řešení úkolu, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; - - při realizaci finálního produktu respektuje hranice své odbornosti a hlediska technologické návaznosti dalších profesí na výsledky své práce - - - vyjmenuje základní druhy papíru - určí vlastnosti papíru - - dokáže vlastními slovy vysvětlit technologický postup výroby papíru - - určí jednotlivé druhy materiálů a zhodnotí jejich základní vlastnosti - - objasní základní zpracování materiálů - orientuje se ve vývoji knižní vazby a chápe kontext jednotlivých typů vazeb - rozlišuje základní druhy knižních vazeb a dokáže vysvětlit jejich specifika a využití - navrhuje a realizuje sadu knižních vazeb s využitím různých materiálů s důrazem na estetickou a technickou kvalitu - uplatňuje správné technologické postupy a pracovní návyky při výrobě vazeb a dbá na kvalitu provedení - vyhodnocuje a reflektuje vlastní práci, zvažuje estetické a praktické aspekty jednotlivých řešení a případně je upravuje -	- - zpracování výrobku s důrazem na estetickou a technickou funkci **Knižní vazby** - stručný vývoj knižní vazby - druhy knižních vazeb - realizace sady knižních vazeb s využitím různých materiálů (papír, karton, plátno)

2. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - vysvětlí základní úkoly a povinnosti organizace při zajišťování BOZP; - dodržuje ustanovení týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence; - uvede základní bezpečnostní požadavky při práci se stroji a zařízeními (práci na počítači, nástroji, pomůckami, materiály apod.) na pracovišti a dbá na jejich dodržování; - uvede příklady bezpečnostních rizik, event. nejčastější příčiny úrazů a jejich prevenci; - poskytne první pomoc při úrazu na pracovišti; - uvede povinnosti pracovníka i zaměstnavatele v případě pracovního úrazu;	**1. Bezpečnost a ochrana zdraví při práci,** - hygiena práce, požární prevence - řízení bezpečnosti práce v podmínkách organizace a na pracovišti - pracovněprávní problematika BOZP - bezpečnost technických zařízení
- používá základní odbornou terminologii - vyjmenuje druhy používaných materiálů, určí je a zhodnotí jejich vlastnosti; - vyjmenuje základní zařízení, stroje, nástroje a pomůcky, popíše možnosti jejich použití; - - - -	**2. Technologický základ materiálů** - materiály a jejich využití v praxi grafického designéra – textil, plast, dřevo, sklo - vlastnosti materiálů - základní pojmy a terminologie - zařízení, stroje, nástroje a pomůcky
- řeší zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech - využívá výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých medií, technik, technologií a materiálů - navrhuje výtvarné pojetí základních druhů propagačních prostředků, plošných a prostorových propagačních objektů podle zaměření oboru - vhodným způsobem prezentuje koncepční záměr a návrh svého výtvarného řešení, profesionálně vystupuje; - využívá všechny dostupné zdroje informací o nových trendech v oboru - samostatně experimentuje při řešení úkolu, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; - zhotovuje a čte technický výkres.	**3. Navrhování** - kompoziční, kresebné, barevné, prostorové studie podle potřeb zaměření oboru v kontextu s řešením zadaného úkolu - výstavba tvaru a plochy, jejich výtvarný výraz, - souvislosti mezi tvarem, strukturou, - barevností apod. jednotlivých prvků, kombinatorika v příslušných souvislostech zaměření oboru. - - jednoduché až vysoce výtvarně náročné projekty rozvíjející technické a estetické dovednosti a tvůrčí myšlení - technické zobrazování a základy kótování
- - využívá odpovídající zařízení, pracuje - s nástroji, pomůckami apod. v rámci jednotlivých pracovních operací; - - organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; - - využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; - - přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace;	**4. Realizace** - - realizace jednoduchých až vysoce náročných výtvarných návrhů podle zaměření oboru s využitím různých materiálů - - jednoduché až vysoce výtvarně náročné projekty rozvíjející technické a estetické dovednosti a tvůrčí myšlení - - prezentace vlastního návrhu Tematické úkoly s využitím technologií:

- - řeší technické problémy realizace výtvarného návrhu; - - při realizaci finálního produktu respektuje hranice své odbornosti a hlediska technologické návaznosti dalších profesí na výsledky své práce - - sleduje technické novinky v oboru, uplatňuje nové metody, technicky experimentuje; - - uplatňuje ekonomická a ekologická hlediska při rozhodování o způsobu realizace výtvarného návrhu. - - - - uvede základní principy úpravy materiálů (textil, plasty, dřevo, sklo) a zhodnotí jejich vlastnosti pro využití v grafickém designu - - aplikuje tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; - - přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace; - - řeší technické problémy realizace výtvarného návrhu;	- - základní zpracování dřeva jako výrobku - - potisku textilu - - laserové gravírování, pyrografie - - tvarování plastů - - povrchové úpravy skla -

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

DIGITÁLNÍ FOTOGRAFIE

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 132 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Cílem předmětu je poskytnout žákům informace o analogové a především digitální fotografii v celém procesu jejího pořizování, upravování a zhotovení ve všech formách – digitální, tištěné a zhotovené „mokrým“ procesem. Cílem předmětu je také to, aby si žáci uvědomili technologický a umělecko-žánrový vývoj fotografického média a získali znalosti a dovednosti z oblasti získávání fotografií pomocí digitálního i analogového fotoaparátu v plenéru i v ateliéru. Důraz bude kladen na možnosti digitální fotografie, její správu a úpravy ve fotografickém editoru, tisk a publikování v elektronické formě. Dále si předmět klade za cíl, aby žáci pochopili používání foto stylizačních nástrojů jak v umělecké rovině, tak i v komerčním využití.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- chápali především digitální fotografii jako moderní vizuální médium ve všech technologických, uměleckých a komerčních souvislostech,
- rozvíjeli a kultivovali schopnosti vyjadřovat se specifickými prostředky fotografického obrazu v souladu technickými možnostmi a uměleckými principy tvorby,
- získali dovednosti tvorby a stylizace v portrétní, dokumentarni a reportážní, abstraktní fotografii; a také v komerční, produktové a reklamní fotografii,
- využívali profesionální fotografickou techniku a digitální technologie související s celým procesem tvorby a publikování fotografie.
- kriticky rozuměli fungování umělé inteligence, vnímali její etické a tvůrčí souvislosti a dokázali ji smysluplně a zodpovědně využívat v kontextu uměleckého poznání, interpretace i tvorby.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Návrhová a realizační tvorba a Technologická a technická příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 2. a 3. ročníku v rozsahu 2 hodiny týdně. Hlavními tématy jsou: Fotografický přístroj, vývoj fotografického média, exponometrie a expoziční režimy, skladebné principy fotografické tvorby, analogová fotografie, práce se světlem, světelná konstrukce v ateliéru, fotografický portrét a figura, úprava fotografií prostřednictvím editoru fotografií, stylizace a kompozice fotografického zátiší, produktová a reklamní fotografie, reportážní fotografie, tvorba grafiky a umělecká stylizace prostřednictvím editoru fotografií, konceptuální umění a fotografie, abstraktní fotografie a fotografie v multimédiích. Učivo je zaměřeno na osvojení si pojmů souvisejících s historií tohoto média, technickými možnostmi a uměleckými principy tvorby, tak aby se žáci uměli dobře vyjadřovat fotografickým obrazem a zvládli zvláštnosti této formy vizuální komunikace.

Důraz je kladen na výtvarně tvůrčí stránku fotografického artefaktu ve všech hlavních žánrech fotografie i specifika využití fotografie jako reklamního prostředku. Žáci se naučí ovládat profesionální fotografickou techniku a počítačové programy související s fotografií. Ke klíčovým tématům patří aplikace skladebných principů ve fotografické tvorbě, možnosti digitální fotografie a tématika získávání a úprav digitální fotografie ve fotografickém editoru, možnosti ateliérové tvorby a problematika využití fotografie v multimédiích. Doplňkově se seznámí i s možnostmi pořízení a úprav klasické analogové fotografie. Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty, především s předměty počítačová grafika, grafický design a navrhování a písmo. Žáci jsou rovněž vedeni k tomu, aby kriticky rozuměli fungování umělé inteligence, vnímali její etické a tvůrčí souvislosti a dokázali ji smysluplně a zodpovědně využívat v kontextu uměleckého poznání, interpretace i tvorby.

Strategie výuky

V hodinách je rozvíjeno žákovo kritické myšlení, individuální i kooperativní učení. Žáci se naučí pracovat s myšlenkou a záměrem, se kterým fotografie vznikají. Je vhodné volit takové didaktické metody, které umožní si ověřovat poznatky praktickými dovednostmi. Žáci využívají dostupná média a multimediální programy, fotografické a grafické editory, které zahrnou jako součást fotografie. Ve výuce je nutné využívat odborných literárních i internetových zdrojů, životopisné filmové dokumenty a obrazových příkladů umožňujících žákům budovat ucelenou představu v kontextech oboru včetně exkurzí do galerií, muzeí a výstav. Žáci jsou vedeni také k experimentální a kritické práci s moderními digitálními nástroji, včetně generativní umělé inteligence, které rozvíjejí tvůrčí myšlení a analytické schopnosti. Pro organizaci výuky, sdílení materiálů a podporu samostatné i týmové práce se využívá digitální vzdělávací platforma. Dále by měl být kladen velký důraz na motivaci k učení, mluveného projevu a převážně praktickým dovednostem.

Hodnocení výsledků žáků

Učitel získává podklady průběžným hodnocením ústního a písemného projevu, sledováním aktivity žáka při výuce, mimo jiné učitel hodnotí převážně tvůrčí přístup žáka, při kterém se hodnotí originalita práce, přístup žáka a schopnost interpretace výtvarného záměru. Učitel upřednostňuje formativní hodnocení, zohledňuje individuální možnosti každého jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problémů žákem a jeho komunikativním dovednostem: k samostatnému zpracování a řešení problémů souvisejících s výběrem technologického postupu a formy výtvarné stylizace fotografie, uspořádání a výběr fotografované scény a výstupní formy fotografického obrazu, vyjadřovat se a formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhajovat svůj názor při interpretaci uměleckého díla, dodržování etiky komunikace a respektování originálních názorů, ověřovat si získané poznatky, kriticky zvažovat názory, postoje a jednání ostatních osob. V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy užité fotografické tvorby, znát historické souvislosti a současné trendy v digitální i analogové fotografii s rozlišením výtvarných a komerčně reklamních akcentů fotografického média, samostatně experimentovat při řešení úkolu a uplatňovat vlastní a netradiční myšlenky a postupy při využití výtvarně stylizačních postupů a výrazových možností fotografie a digitálních technologií.

Předmětem prolínají průřezová témata Občan v demokratické společnosti (možnosti využití fotografie v reklamě a propagaci, percepce stylizace a výrazových prostředků fotografického média, fotografie jako součást masmediálních komunikátů, tvorba fotografie pro školní časopis v týmové práci žáků), Člověk a digitální svět (práce s grafickým editorem, využití software pro tvorbu prezentací, ukládání a tisk fotografií).

2. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák : - používá základní odbornou terminologii - popíše význam jednotlivých částí fotografického přístroje - na příkladec - dokáže vysvětlit a praktikovat expoziční pravidlah popíše vliv barevné teploty světla - srovná vlastnosti záznamových formátů digitální fotografie - zná jednotlivé vlastnosti expozičních režimů - ovládá zásady kompozice a aplikuje je v příslušných souvislostech - analyzuje prvky skladby a jejich úlohu ve fotografickém obrazu - na příkladu vysvětlí princip role a kontrastu a rytmu a dokáže to praktikovat ve fotografii - dokáže vnímat rozdíly a vlastnosti mezi denním a umělým světlem - zná vlastnosti stálého a zábleskového svícení, které dokáže popsat na příkladech, jak v jednotlivých situacích pracovat - uvede příklady práce s měkkým a tvrdým svícením, jak v ateliéru, tak exteriéru - výtvarně vnímá a přemýšlí o tvorbě stínu - popíše systém ateliérové techniky - popíše vliv barevné teploty světla - objasní problémy a výhody světla v plenéru / ateliéru - dokáže pracovat s nalezeným, tak i aranžovaným zátiším. Popíše možnosti stylizace aranžovaného zátiší. - na příkladech objasní pravidla kompozice a světelné konstrukce zátiší - vyjmenuje významné představitele fotografického zátiší - v praxi dokáže nakomponovat portrét /figuru tak, aby fungovaly všechny kompoziční pravidla - objasní možnosti stylizace portrétu / figury - posoudí zvláštnosti výtvarné studie portrétu / figury - vysvětlí výhody digitálních úprav fotografie	**1. Seznámení s fotografií** **Fotografický přístroj** - části fotografického přístroje a jejich význam - vlastnosti objektivu a možnosti ovládat ostrost fotografie - záznamové formáty digitální fotografie - korekce barevné teploty světla její vliv na kvalitu snímku **Exponometrie a expoziční režimy** - faktory fotografické expozice - clona, ISO, čas - tvůrčí fotografické expoziční režimy - důraz na manuální nastavení **Kompoziční pravidla ve fotografii** - prvky skladby fotografického obrazu - základní kompoziční pravidla - princip kontrastu a rytmu **2. Práce se světlem** - vlastnosti denního a umělého světla - světelná situace a konstrukce - stín a jeho význam - barevná teplota světla - rozdíly mezi tvrdým a měkkým světlem - rozdíly mezi stálým a zábleskovým světlem - světelné vlastnosti a možnosti v exteriéru - Světlo a technika v ateliéru **3. Stylizace a kompozice fotografického zátiší** - nalezené a aranžované zátiší - pravidla kompozice a světelná konstrukce zátiší **4. Fotografický portrét a figura** - podstata fotografického portrétu / figury - pravidla kompozice portrétu / figury - autoportrét **5. Postprodukce fotografií** - možnosti programu Lightroom a Photoshop - základní nástroje a úpravy - princip, vlastnosti a úpravy vrstev - výběry - masky a jejich možnosti - základní retušování **6. Analogová fotografie a její vznik** - vznik fotografie a její představitelé

- na příkladech popíše základní úpravy fotografie - popíše nástroje pro retušování - na příkladech předvede práci s vrstvami, maskami a výběry - jmenuje nejvýznamnější etapy historie fotografie, včetně jejích představitelů - vysvětlí princip analogového fotografického přístroje - popíše postup vyvolávání fotografií - popíše metody úpravy fotografií ve fotokomoř	- analogové fotografické přístroje a jejich záznamové formáty

3. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	**Učivo**
Žák: - dokáže nafotit tématický cyklus na dané téma / problematiku - objasní zásady snímání, zvláštnosti kompozice a stylizace fotografické reportáže / dokumentu - zná rozdíly mezi reportáží a dokumentem - vyjmenuje významné představitele české a světové reportážní fotografie - objasní cíle produktové a reklamní fotografie - na příkladech popíše specifika a principy světelné konstrukce - dokáže vytvořit reklamní fotografii včetně grafické a postprodukční úpravy - zná vlastnosti a specifika produktové fotografie - vyjmenuje významné představitele české a světové produktové a reklamní fotografie - vysvětli podstatu abstraktní fotografie - dokáže vytvořit abstraktní fotografii pomocí postprodukční techniky, ale také pomocí jednotlivých snímků, kdy se zaměří na abstraktní motivy - dokáže správně kompozičně pracovat s krajinou /architekturou - v postprodukci ovládá práci s perspektivou - vnímá prostor kolem sebe a zachytí celek - vyjmenuje významné představitele české a světové fotografie krajiny a architektury - uvede příklady práce s výběry - dokáže sestrojit složitější fotografickou montáž z více snímků - na příkladech ukáže transformace objektů - popíše možnosti fotografických filtrů, retušovací možnosti	**1. Reportážní a dokumentární fotografie** - zvláštnosti kompozice reportáže /dokumentu - zásady snímání reportážních a dokumentárních fotografií (rozdíly) **2. Produktová a reklamní fotografie** - vlastnosti produktové / reklamní fotografie - princip světelné konstrukce - osvětlovací technika k produktové fotografii - fotografování lesklých a skleněných rekvizit **3. Abstraktní fotografie** - možnosti abstraktní fotografické tvorby - vybrané techniky postprodukce **4. Stylizace krajiny a architektury** - pravidla kompozice - světelná situace při snímání krajiny architektury - krajinný detail - výtvarné pojetí krajiny a architektury **5. Pokročilá postprodukce fotografií** - práce s výběry a fotografická montáž - transformace objektů - fotografické filtry - inteligentní objekty - pokročilé retušování - tvorba portfolia - předtisková příprava

- dokáže pracovat s vícestranným dokumentem (portfoliem) včetně textu - zná a ovládá nastavení tiskového formátu	

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

VÝTVARNÁ TVORBA

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 126
platnost od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Předmět svým obsahem navazuje na přípravné výtvarné vzdělání žáků, které prohlubuje a posouvá převážně do tvůrčí roviny. Smyslem výuky je naučit žáka koncepčně myslet, navrhovat a plánovat tvorbu v kontextu svých dovedností, inklinací či oborového zaměření. Tvorba žáků je založena na kvalitách a provázanosti obsahu i technického provedení. Důležitým cílem výuky je zprostředkovat žákům kontakt s uměleckou tvorbou, která přirozeně obohacuje jejich výrazové prostředky, využitelné v designérské profesi.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- využili získaných poznatků z dosavadního průběhu studia (zejména z výtvarně orientovaných předmětů, jako jsou Výtvarná příprava, Figurální kresba nebo Grafické umělecké techniky) pochopili výtvarnou tvorbu jako fenomén spojující technický dril, osobitost tvůrce, výrazové prostředky a společenský kontext
- pochopili potřebnost výtvarné tvorby v roli prostředku obohacení sebe sama i diváků a prostředku rozvoje či kultivace lidského vnímání

Charakteristika učiva

Učivo zařazené do předmětu vychází ze vzdělávací oblasti Umělecko-řemeslná a výtvarná příprava a Návrhová a realizační tvorba, RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 3. a 4. ročníku v dotaci 2 hodiny týdně. Hlavní témata, ilustrace, cyklus obrazů, animovaný skeč, plakát, série kreseb, konceptuální výtvarné dílo, jsou zpravidla odvozena od výtvarných disciplín, jimiž žáci prošli v rámci doposud studovaných předmětů svého oboru. Učivo je zaměřeno na osvojování práce s novými uměleckými médii a na prohlubování dovedností v souvislosti s osobním zaměřením žáků. Učivo rozvíjí souběžně technické dovednosti a výtvarné myšlení.
Žáci jsou rovněž vedeni k tomu, aby kriticky rozuměli fungování umělé inteligence, vnímali její etické a tvůrčí souvislosti a dokázali ji smysluplně a zodpovědně využívat v kontextu uměleckého poznání, interpretace i tvorby.

Strategie výuky

Učitel zprostředkovává žákům obrazový materiál formou projekce, z odborných publikací nebo ukázkou prací vytvořených jejich předchůdci. Využívá také svých dovedností při demonstrování zadání, pracovního postupu a techniky. Při výuce učitel používá zpravidla metod výkladu a dialogu, uplatňuje individuální přístup v komunikaci s žáky, ale také skupinové diskuse o technických či obsahových kvalitách řešených úkolů. Fixace učiva je zajištěna zpravidla reflektivním dialogem, ale také primárně výběrem témat a technik, které již žáci mají zčásti osvojeny a získávají tak možnost své dovednosti rozvinout a upevnit.

Žáci jsou vedeni také k experimentální a kritické práci s moderními digitálními nástroji, včetně generativní umělé inteligence, které rozvíjejí tvůrčí myšlení a analytické schopnosti.

Hodnocení výsledků žáka

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel hodnotí žákovu práci s ohledem na kritéria, stanovená v zadání úkolů, která jsou žákům vždy předem a dostatečně srozumitelně sdělena. Obecnými kritérii pro všechny úkoly jsou: pracovní morálka (iniciativa, příprava, motivace), úroveň komunikace, technická a obsahová úroveň realizace úkolů. Učitel se při hodnocení žákovy práce může rozhodnout, zda ji hodnotí v kontextu výkonu skupiny nebo v kontextu osobního výtvarného růstu jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět rozvíjí komunikační kompetence žáků, protože jsou ve výuce vedeni k samostatnému vyjadřování o tvůrčích záměrech nebo k vyměňování názorů ve skupinových diskusích. Zadávané úkoly posilují schopnost samostatného myšlení, plánování práce a pomůcek, potřebných k jejímu provedení. Kompetence k učení a k řešení problémů jsou prohlubovány samotným tvůrčím charakterem výuky a zadávaných úkolů. Pro žáka představuje zadaná práce zpravidla nutnost analýzy kritérií, selekce výrazových prostředků s ohledem na téma i časovou dotaci, čímž se učí nejen samostatnému rozhodování, ale také nacházení alternativ možného řešení. Předmět svým zaměřením podporuje růst estetického cítění a má pozitivní vliv na osobnostní vývoj žáků.

3. ročník: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - samostatně vyhledává a shromažďuje podklady a argumenty - ovládá zásady kompozice - ovládá přístupy ke skice a navrhování tvůrčí koncepce - samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, - výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje svůj výtvarný názor; - využívá možnosti jednotlivých médií, technik, technologií a materiálů, jejichž volbu provádí na základě zadaného úkolu; - pracuje s ilustrací a jinými formami stylizovaného ztvárnění skutečnosti - samostatně experimentuje při řešení úkolu, s ohledem na charakter úkolu uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; - organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; - aplikuje teoretické poznatky;	**1. Obsah výtvarného díla** - rešerše inspiračních zdrojů - definování tvůrčího záměru - skica a formy skici **2. Náležitosti výtvarného díla** - formát - kompozice - výtvarný jazyk **3. Přístupy k realizaci výtvarného díla** - parafráze - autorská interpretace - formální experiment **4. Stylizace v umění a designu 20. století** - ilustrativní stylizace - grafická stylizace - stylizace s odkazem na umělecké dílo **5. Aplikace digitálních prostředků** - aplikace digitálních prostředků na originál - propojení rukodělných a digitálních prostředků - digitální tvorba a přenos dat - digitalizace originálu a další tvůrčí proces

- rozumí fungování hardwaru a periferií natolik, aby je mohl efektivně a bezpečně používat a snadno se naučil používat nové - efektivně a bezpečně využívá vhodné aplikace podle stanoveného cíle	

4. ročník: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
- samostatně vyhledává a shromažďuje podklady a argumenty - samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, - výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje svůj výtvarný názor; - využívá možnosti jednotlivých médií, technik, technologií a materiálů, jejichž volbu provádí na základě zadaného úkolu; - pracuje s ilustrací a jinými formami stylizovaného ztvárnění skutečnosti - samostatně experimentuje při řešení úkolu, s ohledem na charakter úkolu uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; - organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; - aplikuje teoretické poznatky; - rozumí fungování hardwaru a periferií natolik, aby je mohl efektivně a bezpečně používat a snadno se naučil používat nové - efektivně a bezpečně využívá vhodné aplikace podle stanoveného cíle	**1. Osobitost výtvarného díla** - netradiční výtvarné techniky - tvůrčí záměr, výpověď díla - pojem autenticita **2. Náležitosti výtvarného díla** - netypický formát - kompozice, intuice, spontaneita - výtvarný jazyk **3. Výtvarné dílo v oborovém kontextu** - umění a grafickém designu - experiment a náhoda jako součást díla **4. Stylizace v umění a designu 21. století** - ilustrativní stylizace - grafická stylizace - stylizace na základě uměleckého díla **5. Aplikace digitálních prostředků** - aplikace digitálních prostředků na originál - propojení rukodělných a digitálních prostředků - digitální tvorba a přenos dat - digitalizace originálu a další tvůrčí proces

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

WEB DESIGN

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 90 hodin
platnost od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Cílem předmětu je poskytnout žákům základní informace o web designu, který v současné době do jisté míry přebírá kompetence propagace a reklamy. Cílem předmětu je také to, aby si žáci uvědomili, že web design není jen prostá tvorba webových stránek, ale zahrnuje velké množství souvisejících znalostí a technologií, které společně vytvářejí specifické prostředky moderní multimediální komunikace. Dále si předmět klade za cíl, aby žáci pochopili, jakým způsobem se web design vyvíjí, tedy jaká byla jeho historie a jaké jsou jeho moderní prostředky, jak nutný je kvalitní návrh, grafické a multimediální zázemí pro tvorbu www stránek, portálu, portfolia či jiné webové prezentace.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- chápali web design jako nástroj moderní multimediální komunikace,
- uplatňovali, rozvíjeli a kultivovali své schopnosti a znalosti z jiných předmětů zabývajících se grafickým designem,
- osvojili si základní principy při tvorbě webových stránek
- poznali různost webových výstupů a možnosti multimediálních a interaktivních médií
- ověřovali si získané poznatky a kriticky přistupovali k informacím z internetových zdrojů.

Charakteristika učiva

Učivo předmětu Web design vychází ze vzdělávacích oblastí Vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích, Technologická a technická příprava a Návrhová a realizační tvorba RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 4. ročníku v rozsahu 2 hodiny týdně.
Hlavními tématy jsou: tvorba jednoduché www stránky; základní prvky HTML (text, tabulky, rámce, obrázky, animace, videa, zvuk, formuláře, hypertextové odkazy a kotvy, skripty) a jejich úpravy v CSS; komplexní návrhy webových stránek (včetně variant pro různá zobrazovací zařízení), aplikací a UI designu pomocí grafických programů; estetické zpracování projektu; umístění a prezentace projektu na internetu.
Podmínkou úspěšného absolvování jsou znalosti z předmětů grafický design a navrhování, počítačová grafika, písmo, digitální fotografie a motion design, který je také součástí 4. ročníku.

Strategie výuky

Stěžejní formou výuky je cvičení v odborné učebně výpočetní techniky s grafickým zázemím. Při vyučování je využito frontální, skupinové, projektové a individuální formy vyučování. Ve

výuce se klade důraz na samostatnou práci, řešení komplexních úloh, vhodné je uplatňovat projektový přístup (typ komplexní praktické úlohy, umožňující aplikaci širokého spektra dovedností žáka; projekt je zpravidla týmovou prací). Třída se při výuce dělí na skupiny tak, aby na každé pracovní stanici pracoval jeden žák.

Žáci při výuce využívají všech dostupných zdrojů dat: odbornou literaturu, odborné internetové portály, multimediální výuková média a veřejně dostupné materiály, ze kterých získávají aktuální informace a potřebné znalosti pro vlastní tvorbu.

Hodnocení žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady praktickými samostatnými i kolektivními úkoly v hodině, domácími a souhrnnými pracemi a soustavným sledováním aktivity žáka při výuce. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět rozvíjí zejména klíčové kompetence z bloku témat Návrhová a realizační tvorba. Zejména kompoziční, kresebné, barevné, písmové a prostorové studie podle potřeb oboru v kontextu s řešením zadaného úkolu. Absolventi by měli: pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky digitálních technologií; zpracovávat podklady s pomocí vhodného programového vybavení; uvědomovat si, jaké jsou základní metody tvorby www stránek, aplikací nebo her či jiných prezentací; zohledňovat požadavky zadavatele projektu; získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě Internet; pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních); uvědomovat si rozdílnou náročnost zpracování jednotlivých částí projektu a zvolit vhodný způsob jeho zpracování; pracovat v týmu.

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
- Žák: - ovládá jednoduchý FTP manager; - volí vhodné informační zdroje k vyhledávání požadovaných informací a odpovídající techniky (metody, způsoby) k jejich získávání; - uvědomuje si nutnost posouzení validity informačních zdrojů a použití informací relevantních pro potřeby řešení konkrétního problému; - interpretuje správně získané informace a výsledky jejich zpracování následně prezentuje způsobem vhodným s ohledem na jejich další uživatele; - ovládá další běžné prostředky online a offline komunikace a výměny dat; - kriticky přistupuje k informacím z internetových zdrojů a ověřuje si jejich hodnověrnost (např. informace dostupné z Wikipedie, sociálních sítí, komunitních webů apod.)	**1. Internet, komunikace** - přenos a ukládání souborů a dat na internetu - WWW – principy - informace, práce s informacemi - informační zdroje

- objasní využití webdesignu jako propagačního a marketingového prostředku; - na jednoduchém příkladu vysvětlí užití web designu jako prostředku multimediální komunikace;	**2. Základy web designu** - používané technologie - prostředek multimediální komunikace - rozdíl mezi digitálními a tištěnými médii - portfolio a jeho forma v současných médií - současné trendy ve webdesignu - specifika typografie a sazby pro responzivní zobrazování -
- ovládá základní terminologii psaní www stránek - ovládá základní tagy webových jazyků; - ovládá formátování obsahu stránek pomocí kaskádových stylů; - volí vhodné umístění dat ve vztahu k záměru zadaného projektu; - využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; - přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace; - vytvoří účelné, přehledné a dostupné webové stránky; - spravuje a aktualizuje umístěné www stránky;	**3. Používané jazyky a realizace web stránek** - HTML a CSS - zpracování podkladů pomocí vhodného aplikačního vybavení - kultura umístění souborů na disku - umístění souborů na internet
- samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení; - volí správnou kompozici v návrhu vzhledem k různosti zobrazovacích zařízení. - zvládá postup od skici (wireframe) po návrh webu. - vhodným způsobem prezentuje koncepční záměr a návrh svého výtvarného řešení, profesionálně vystupuje;	**4. Návrh** - jednání s klientem, pracovním partnerem o podobě a funkčnosti projektu - kompoziční kresebná, barevná, písmová, prostorová studie v kontextu s řešením zadaného úkolu - návrh layautu webových stránek - responsivní design - uživatelské rozhraní aplikace nebo hry - principy digitálního obrazu
- umístí hotovou prezentaci na web pomocí FTP manageru	
- znát možnosti a specifika internetové reklamy - volí odpovídající druh písma ve vztahu k výtvarnému záměru a jeho obsahové náplni; - realizuje jednoduché až vysoce náročné grafické řešení propagačních prostředků podle zaměření oboru; -	**5. Marketing na internetu** - internetová reklama - sociální sítě

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu
-

GRAFICKÝ DESIGN A NAVRHOVÁNÍ – ILUSTRACE

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 378 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Cílem předmětu je rozvíjet výtvarné a grafické myšlení žáka formou procesu navrhování a realizace výtvarných úkolů zaměřených na oblast grafického designu a ilustrace v grafickém designu. Předmět si klade za cíl rozvinout odborné a další kompetence žáků v grafickém designu a ilustraci jakožto důležitých prostředcích vizuální komunikace. V předmětu je důležité, aby žák vlastním autorským přístupem řešil komplexně zadaný úkol. V neposlední řadě je cílem předmětu, aby žák dokázal ve své práci pracovat s aktuálními tendencemi v oboru a byl schopen na příslušné úrovni analyzovat estetickou kvalitu své i cizí práce. Podstatným cílem předmětu je schopnost pracovat samostatně i v týmu a využívat, rozvíjet a propojovat své kvality z jiných zejména praktických odborných předmětů, například z Písma, Výtvarné přípravy, Grafických uměleckých technik a Počítačové grafiky.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- získali schopnost navrhnout originální řešení úkolu
- rozvinuli svou tvůrčí aktivitu a schopnost tvořit invenčně
- dokázali aplikovat znalosti z jiných odborných řemeslně zaměřených předmětů
- prakticky ověřovali získané poznatky a reflektivně přemýšleli
- zvládali organizovat svou práci samostatně a také kooperovat s ostatními žáky
- chápali ilustraci a grafický design jako široce zaměřené a provázané nástroje vizuální komunikace a jako důležité faktory kultury a kultivace kvality veřejného prostoru
- nacházeli netradiční řešení zadaných úkolů a uplatňovali výrazové možnosti rukodělných i digitálních médií
- vnímali a respektovali problematiku autorství a zároveň chápali své autorské a komerční možnosti
- dokázali komunikovat s klienty, příp. s obchodními a pracovními partnery a aplikovali základní marketingové nástroje
-

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Návrhová a realizační tvorba RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 3. a 4. ročníku v rozsahu 6 hodin týdně v každém ročníku. Hlavními tématy předmětu jsou zejména řešení tiskových materiálů od návrhu po realizaci od jednoduchých úkolů po náročnější komplexní řešení. Důraz je kladen na individuální přístup k žákovi a tím i na rozvoj jeho autorského myšlení v řešení dílčích úkolů. Ve 3. ročníku je hlavním tématem aplikace ilustrace v grafickém designu, např. v jednodušších tiskovinách na webu, v

reklamě atd. Ve 4. ročníku je hlavním tématem ilustrace jako nosný prvek v knize, na obalu a v autorské publikaci. Učivo směřuje k pojetí grafického designu a ilustrace jako prostředků vizuální komunikace. Propojují se disciplíny kombinující fotografii, typografii, prostorovou a výtvarnou ilustrativní tvorbu. Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty – počítačová grafika, výtvarná tvorba, digitální fotografie a písmo či grafické umělecké techniky.

Strategie výuky

Žáci při výuce samostatně zpracovávají učitelem zadaný úkol. Při zadání úkolu učitel seznámí žáky s problematikou úkolu, objasní jim téma, úkol, cíl a ověří si, zda žák zadání rozumí. Dále probíhá proces navrhování, při kterém je kladen důraz na individuální přístup k žákům a jejich návrhům. Při výuce je dále využito frontálního a skupinového vyučování. K výuce se nadále používají odborné publikace, oborově zaměřené webové stránky, časopisy, ze kterých získají aktuální informace z nejen oblasti ilustrace a grafického designu, ale i z oblasti volného umění, umělecké či reklamní fotografie, produktového designu, typografie, fashion designu aj. Další informace je možné získat návštěvou odborných exkurzí a výstav. Učitel do výuky začleňuje metody zaměřené na interakci a vzájemnou komunikaci žáků mezi sebou s cílem podpory subjektivního názoru žáků, konstruktivního a reflektivním dialogu, kterým lze kvalitně fixovat poznatky ze zpracovaných úkolů. Učitel vybírá témata a techniky, které žákům umožňují upevnit dosavadní dovednosti ale také získávat dovednosti nové, adekvátní současným trendům.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady: hodnocením samostatné práce žáka, kde sleduje výtvarné myšlení a přístup žáka k práci. Součástí je také vlastní obhajoba žákovy práce, kde učitel studuje vývoj žáka, jeho zájem, přístup a erudovanost studovaného oboru. Dále probíhá soustavné sledování aktivity žáka při výuce, což je také hodnoceno, společně s rozvojem žáka. V odborných uměleckých předmětech se dále hodnotí: originalita pojetí, aktivní přístup k řešení úkolu, výtvarné myšlení, schopnost vlastní interpretace, splnění kritérií zadání. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce. Grafický design a navrhování v obou specializacích je jedním z profilových předmětů, kde žák koná ve 3. a 4. ročníku klauzurní komisionální zkoušku, která je hodnocena hodnotící komisí. Hlavním hodnotícím prvkem této zkoušky je samostatný návrh a realizace žáka bez možnosti konzultace s vyučujícím, vyřešení autorského přístupu k zadanému úkolu, kvalita odevzdané práce, komplexní řešení práce od návrhu k realizaci díla dle zadání a schopnost práci obhájit a odprezentovat.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problému žákem: k samostatnému uvažování, analyzování, zpracování a řešení problémů souvisejících s vhodně zvoleným postupem a formou výtvarné realizace grafického nebo výtvarného návrhu; k ověřování si získaných poznatků a dovedností v předmětu a zároveň v mezipředmětových vztazích (zejména ověřování si poznatků z předmětů počítačová grafika a písmo); k vyhledávání a zpracování si informací k vhodnému vlastnímu řešení. Sám vybírá a využívá vhodné způsoby a metody k realizaci vlastního návrhu. Experimentuje s netradičními výtvarnými technikami. Výsledky posuzuje, porovnává a vyvozuje závěry. V komunikativních kompetencích je žák veden k tomu, aby dokázal formulovat a vyjadřovat své myšlenky a názory, vyjadřoval se výstižně, srozumitelně, souvisle a kultivovaně, dokázal obhájit svůj názor při interpretaci své práce, dodržoval etiku komunikace. Žák získá schopnost odborně přistupovat k úkolům, dodržovat podmínky a zásady zadání, zohledňovat požadavky potencionálního zákazníka, efektivně využívat odborné informace z publikací, časopisů a internetu. Je veden k práci v týmu. Je cíleně veden k tomu, aby chápal kvalitu dobře vykonané práce jako nástroj sebeprosazení se v konkurenceschopném pracovním procesu. V odborných

kompetencích by žák měl ovládat základy zpracování propagačních materiálů a výtvarně řešených úkolů, znát současné tendence grafického designu, samostatně experimentovat při řešení úkolů, nacházet vlastní originální přístupy, uplatňovat netradiční myšlenky a postupy. Předmětem prolínají průřezová témata Umění a kultura (tvorba propagačních materiálů, kulturní tradice společnosti, umělecké tendence a styly, grafický design jako prostředek vizuální komunikace, obhajoba vlastní práce, prezentace vlastní práce před zákazníkem); Člověk a digitální svět (práce s grafickými editory, využití softwaru pro tvorbu úkolů, ukládání a tisk).

3. ročník – celková hodinová dotace: 198 hodin

Výsledky vzdělávání	**Učivo**
Žák: - využívá a rozvíjí znalosti a dovednosti získané v průběhu studia, zejména z oblasti klasické a digitální kresby a malby a z oblasti tisku - uplatňuje vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímá, samostatně se vyjadřuje, hledá a využívá inspirační zdroje - při řešení úkolu experimentuje, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce - ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech - řeší graficky náročnější úkoly - volí odpovídající druh písma ve vztahu ke stylu ilustrace a celkovému obsahu - -chápe originalitu jako potřebnou součást svého tvůrčího procesu a tvoří s respektem k inspiračním zdrojům - chápe podstatu autorství a plagiátorství - -řeší analyticky svou tvůrčí koncepci s ohledem na námět a stanovená kritéria - využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky - aplikuje teoretické poznatky a praktické dovednosti z dosavadního studia - řeší technické problémy realizace výtvarného návrhu - rozlišuje volnou a užitou tvorbu - rozlišuje komerční a umělecký charakter tvorby adekvátně jejímu využití - -využívá své komunikační dovednosti k prezentaci svých záměrů - při realizaci finálního produktu vnímá návaznosti dalších profesí na výsledky své práce z technologického a odborného hlediska - -obhajuje si vlastní práci, prezentuje ji před potencionálním zákazníkem	**Aplikace ilustrace v grafickém designu** **1. Ilustrace v jednoduchých tiskovinách** - -merkantilní tiskoviny a drobné propagační materiály - prostředky vizualizace tiskoviny ve spojení s ilustrací (montáž, fotografie, mockup) **2. Ilustrace v reklamě a marketingu** - infografika a vizualizace dat s využitím ilustrace - ilustrace jako důležitý poutavý prvek pro plakát, leták, banner a sociální média - personifikovaný maskot či postava jako prvek identifikace značky a vizuálního stylu **3. Ilustrace pro web a interaktivní média** - tvorba ikon a piktogramů - ilustrace pro webové stránky a mobilní aplikace - animovaná ilustrace a gif **4. Spolupráce, konfrontace a prezentace** - tvůrčí projekt a jeho aspekty - metody a formy spolupráce - role jednotlivců ve skupině a v projektu - prezentace jako reflektivní prostředek - kompletace, digitalizace, struktura dat

- sleduje vývoj nových technologií, materiálů, digitálních nástrojů a zavádí je do své praxe - chápe základní ekonomické faktory ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění - chápe týmové role a zodpovědnost k práci na přidělenému úkolu - kooperuje a podílí se aktivně na společné prezentaci práce	- kontrola a ověřování kvality výstupu

4. ročník – celková hodinová dotace: 180 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - využívá při své práci znalosti o historickém vývoji a současných tendencích grafického designu, knihy, písma, výtvarné kultury a výtvarné tvorby - -uplatňuje vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímá, samostatně se vyjadřuje, hledá a využívá inspirační zdroje - -nachází a uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce, experimentuje - -ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech - -volí odpovídající druh písma ve vztahu k ilustraci a celkovému výtvarnému záměru - -chápe originalitu jako potřebnou součást svého tvůrčího procesu - chápe podstatu autorství a plagiátorství - -využívá své komunikační dovednosti k prezentaci svých záměrů - posoudí typy používaných materiálů, rozhoduje hospodárně, ekologicky a s ohledem na jejich výtvarný potenciál o jejich volbě a využití v realizovaném produktu - nachází řešení technických otázek realizace výtvarného návrhu - ovládá tradiční a nové technologické postupy a techniky, dokáže zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace výtvarného návrhu - rozlišuje volnou a užitou tvorbu	**Ilustrace jako nosný prvek tiskovin** **1. Ilustrace v publikaci** - koncept a výtvarné formy ilustrace - ruční a digitální ilustrace - formy tisku v kontextu funkce ilustrací a knihy jako celku - autorské řešení knihy s důrazem na ilustraci - sazba, typografie, grafická úprava jako kvalitní partner obrazové části knihy - celková struktura knihy – náležitosti správného rozvržení všech částí textu i obrazu - dílčí vnější a vnitřní části knihy - kniha jako celek s ohledem na její charakter **2. Obalový design s ilustrací** - vytváření atraktivních a informativních obalů produktů s důrazem na ilustraci - ilustrace jako klíčový prvek identity produktu - ilustrace na trojrozměrném objektu - vizuální atraktivita za účelem upoutání pozornosti kupujícího - ilustrace jako součást identity značky - potiskované materiály v kontextu charakteru ilustrace - **3. Autorská tiskovina - tvorba ilustrací** - návrh a realizace série ilustrací pro konkrétní tiskovinu - -výtvarný styl ilustrace a jeho vazba na typografii a grafickou úpravu tiskoviny

- rozlišuje komerční a umělecký charakter tvorby adekvátně jejímu využití - průběžně hodnotí kvalitu výsledků dílčích pracovních operací - používá správně a podle příslušných pracovních postupů odpovídající zařízení, pomůcky, nástroje apod., zná způsoby jejich ošetřování a běžnou údržbu; - při realizaci finálního produktu vnímá návaznosti dalších profesí na výsledky své práce z technologického a odborného hlediska - -obhajuje si vlastní práci, prezentuje ji před potencionálním zákazníkem - ovládá základní ekonomické činnosti ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění; - pracuje v týmu, zodpovědně se staví k přidělenému úkolu, je schopen vzájemné kooperace a společné prezentace - sleduje vývoj nových technologií, materiálů, digitálních nástrojů a zavádí je do své praxe - chápe základní ekonomické faktory ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění	- aplikace digitálních výtvarných a technických postupů a úprav **4. Autorská tiskovina - fyzické aspekty** - koncepce projektu - výběr materiálu - optimální tiskové techniky - ruční vs. digitální tisk - tisk a zpracování po tisku - finální podoba tiskoviny a její prezentace

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

-

GRAFICKÝ DESIGN A NAVRHOVÁNÍ – GRAFICKÝ DESIGN

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 378 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Cílem předmětu je rozvíjet výtvarné a grafické myšlení žáka formou procesu navrhování a realizace výtvarných úkolů zaměřených na oblast grafického designu. Předmět si klade za cíl objasnit žákům problematiku grafického designu jako prostředku vizuální komunikace. V předmětu je důležité, aby žák vlastním autorským přístupem řešil komplexně zadaný úkol. V neposlední řadě je cílem předmětu, aby žák dokázal ve své práci pracovat s aktuálními tendencemi v oboru a byl schopen na příslušné úrovni analyzovat estetickou kvalitu své i cizí práce. Podstatným cílem předmětu je schopnost využití získaných znalostí z jiných předmětů, jako je písmo nebo počítačová grafika.
Předmět rozvíjí u žáků schopnost tvořit, zpracovávat a prezentovat vizuální obsah v digitálním prostředí s ohledem na profesní praxi grafického designu. Žáci se postupně učí chápat práci s daty a soubory, volbu vhodných formátů, efektivní využívání softwarových nástrojů i odpovědný přístup k bezpečnosti a archivaci dat.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

– byli schopni navrhnout originální řešení úkolu
– dokázali rozvíjet svou tvůrčí aktivitu a individuální invenční schopnosti
– dokázali aplikovat znalosti z jiných odborných předmětů jako např. z písma nebo počítačové grafiky
– ověřovali si získané poznatky formou praktických úkolů,
– byli schopni tvořit samostatně úkoly
– chápali grafický design jako nosný prostředek vizuální komunikace a jako jeden z faktorů
kultivace a zásahu do veřejného prostoru
– hledali netradiční řešení zadaných úkolů a uplatňovali výrazové možnosti jednotlivých médií
– byli schopni vzájemné kooperace a brali zodpovědnost za celkovou práci
– dokázali komunikovat s klienty, příp. s obchodními a pracovními partnery a aplikovali základní marketingové nástroje

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Návrhová a realizační tvorba RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 3. a 4. ročníku v rozsahu 6 hodin týdně v každém ročníku. Hlavními tématy předmětu jsou zejména řešení propagačních materiálů od návrhu po realizaci od jednoduchých úkolů po náročnější komplexní řešení. Důraz je kladen na individuální přístup k žákovi a tím i na rozvoj jeho autorského myšlení v řešení dílčích úkolů. Ve 3. ročníku je hlavním tématem řešení propagačních materiálů v tiskové i online podobě např. ve formě plakátů, pozvánek, designu sociálních sítí, jednotného vizuálního stylu atd. Ve 4. ročníku je hlavním tématem tvorba knihy jako celku, obalový design a další grafické práce. Učivo směřuje k pojetí grafického designu jako prostředku vizuální komunikace. Propojují se disciplíny kombinující fotografii, typografii, prostorovou a výtvarnou ilustrativní tvorbu. Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty – počítačová grafika, výtvarná tvorba, digitální fotografie a písmo. Učivo postupně přechází od základní práce s daty a grafickými formáty, přes jejich správu a přípravu pro tisk i digitální média, až k propojení více programů a moderních technologií, včetně využití AI.

Strategie výuky

Žáci při výuce samostatně zpracovávají učitelem zadaný úkol. Při zadání úkolu učitel seznámí žáky s problematikou úkolu, objasní jim téma, úkol, cíl a ověří si, zda žák zadání rozumí. Dále probíhá proces navrhování, při kterém je kladen důraz na individuální přístup k žákům a jejich návrhům. Při výuce je dále využito frontálního a skupinového vyučování. K výuce se nadále používají odborné publikace, oborově zaměřené webové stránky, časopisy, ze kterých získají aktuální informace z nejen oblasti grafického designu, ale i z oblasti volného umění, umělecké či reklamní fotografie, produktového designu, typografie, fashion designu aj. Další informace je možné získat návštěvou
odborných exkurzí a výstav.
Z expozičních metod je využit výklad spojený s dialogovou metodou se žáky. Důraz je kladen na samostatnou práci žáků. Z metod estetické výchovy jsou využívány také metody emocionálního osvojování a bezděčného vnímání uměleckého díla, dále se uplatňují metody rozvíjení tvořivosti a interpretace.
Výuka je praktická a projektová, s důrazem na samostatnost, přesnost a propojení teorie s praxí.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady: hodnocením samostatné práce žáka, kde sleduje výtvarné myšlení a přístup žáka k práci. Součástí je také vlastní obhajoba žákovy práce, kde učitel studuje vývoj žáka, jeho zájem, přístup a erudovanost studovaného oboru. Dále probíhá soustavné sledování aktivity žáka při výuce, což je také hodnoceno, společně s rozvojem žáka. V odborných uměleckých předmětech se dále hodnotí: originalita pojetí, aktivní přístup k řešení úkolu, výtvarné myšlení, schopnost vlastní interpretace, splnění kritérií zadání. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce. Grafický design a navrhování v obou specializacích je jedním z profilových předmětů, kde žák koná ve 3. a 4. ročníku klauzurní komisionální zkoušku, která je hodnocena hodnotící komisí. Hlavním hodnotícím prvkem této zkoušky je samostatný návrh a realizace žáka bez možnosti konzultace s vyučujícím, vyřešení autorského přístupu k zadanému úkolu, kvalita odevzdané práce, komplexní řešení práce od návrhu k realizaci díla dle zadání a schopnost práci obhájit a odprezentovat.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problému žákem: k samostatnému uvažování, analyzování, zpracování a řešení problémů souvisejících s

vhodně zvoleným postupem a formou výtvarné realizace grafického nebo výtvarného návrhu; k ověřování si získaných poznatků a dovedností v předmětu a zároveň v mezipředmětových vztazích (zejména ověřování si poznatků z předmětů počítačová grafika a písmo); k vyhledávání a zpracování si informací k vhodnému vlastnímu řešení. Sám vybírá a využívá vhodné způsoby a metody k realizaci vlastního návrhu. Experimentuje s netradičními výtvarnými technikami. Výsledky posuzuje, porovnává a vyvozuje závěry. V komunikativních kompetencích je žák veden k tomu, aby dokázal formulovat a vyjadřovat své myšlenky a názory, vyjadřoval se výstižně, srozumitelně, souvisle a kultivovaně, dokázal obhájit svůj názor při interpretaci své práce, dodržoval etiku komunikace.
Žák získá schopnost odborně přistupovat k úkolům, dodržovat podmínky a zásady zadání, zohledňovat požadavky potencionálního zákazníka, efektivně využívat odborné informace z publikací, časopisů a internetu. Je veden k práci v týmu. Je cíleně veden k tomu, aby chápal kvalitu dobře vykonané práce jako nástroj sebeprosazení se v konkurenceschopném pracovním procesu.
V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy zpracování propagačních materiálů a výtvarně řešených úkolů, znát současné tendence grafického designu, samostatně experimentovat při řešení úkolů, nacházet vlastní originální přístupy, uplatňovat netradiční myšlenky a postupy.
Předmětem se prolínají průřezová témata Umění a kultura (tvorba propagačních materiálů, kulturní tradice společnosti, umělecké tendence a styly, grafický design jako prostředek vizuální komunikace, obhajoba vlastní práce, prezentace vlastní práce před zákazníkem); Člověk a digitální svět (práce s grafickými editory, využití softwaru pro tvorbu úkolů, ukládání a tisk).

3. ročník – celková hodinová dotace: 198 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – využívá při své práci znalosti o historickém vývoji a současných tendencích grafického designu, písma, výtvarné kultury a výtvarné tvorby; – uplatňuje vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímá, samostatně se vyjadřuje, hledá a využívá inspirační zdroje; – při řešení úkolu experimentuje, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; – ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech; – řeší graficky náročnější úkoly; – volí odpovídající druh písma ve vztahu k výtvarnému záměru a jeho obsahové náplni; – volí autorský, výtvarně originální přístup v navrhování plošných a prostorových propagačních materiálů v souvislosti se zaměřením oboru; – řeší výtvarnou koncepci propagující ucelenou akci a realizuje stanovený záměr;	**1. Jednotný vizuální styl – grafické řešení** – vytvoření značky a návrh jednotného vizuálního stylu (logo, logotyp, vizuální identita) – tvorba merkantilních tiskovin, propagačních materiálů a vizuálního obsahu pro digitální média (např. sociální sítě) – příprava vizualizací návrhů (mockup) a prezentace návrhu klientovi – zpracování základního grafického manuálu (brandbook) – analýza existujících značek a jejich vizuální komunikace (benchmarking) **2. Návrh a realizace plakátu** – tvorba plakátu s důrazem na vizuální sdělení a působivost v prostoru – využití výrazných kompozičních a typografických prostředků pro upoutání pozornosti – práce s obrazem, ilustrací a barevností pro dosažení jasného a rychlého sdělení

– vhodným způsobem prezentuje koncepční záměr; – využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; – řeší technické problémy realizace výtvarného návrhu; – při realizaci finálního produktu respektuje hranice své odbornosti a hlediska technologické návaznosti dalších profesí na výsledky své práce; – -obhajuje si vlastní práci, prezentuje ji před potenciálním zákazníkem; – ovládá základní ekonomické činnosti ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění; – pracuje v týmu, zodpovědně se staví k přidělenému úkolu, je schopen vzájemné kooperace a společné prezentace – žák správně volí formáty a parametry podle cílového výstupu, provádí export a bezpečně ukládá data, orientuje se v zásadách zálohování a bezpečnosti, analyzuje soubory, odhaluje chyby a připravuje data pro tiskové i digitální prostředí.	– propojení tradičních výtvarných technik s digitálním zpracováním – autorské řešení od prvotního konceptu po finální tisk nebo digitální publikaci – využití rozšířené reality k rozšíření informační hodnoty plakátu (např. QR kód propojený s AR obsahem) **3. Návrh a realizace tiskoviny** – tvorba tiskoviny menšího formátu (např. novoročenka, leták, pohlednice, atd.) – důraz na přehlednost, čitelnost a srozumitelnost sdělení – práce s typografií a kompozicí pro efektivní uspořádání obsahu na omezené ploše – využití grafických prvků k podpoře vizuální identity a marketingového záměru – kombinace tradičních a digitálních technik při návrhu a realizaci – příprava návrhu od konceptu po finální tisk – možnost doplnění o interaktivní prvek (např. QR kód propojený s AR obsahem) **Týmová práce žáků** – kooperace v rámci týmu, rozdělení rolí a odpovědností, spolupráce – realizace týmového projektu – definice rolí (např. art director, grafik, prezentátor) – závěrečná prezentace projektu – práce s daty a grafickými formáty, export, přenos a archivace souborů v digitálním prostředí – správa a ochrana uživatelských účtů grafických editorů, bezpečnost práce s daty – konverze a správa dat napříč programy Adobe CC – nastavení parametrů výstupu (rozlišení, barevný režim, komprese, spadávky) a export pro tisk i digitální média – kontrola chyb v datech (profil, písmo, rozlišení), práce s metadaty a zálohování verzí

4. ročník – celková hodinová dotace: 180 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – využívá při své práci znalosti o historickém vývoji a současných tendencí grafického designu, knihy, písma, výtvarné kultury a výtvarné tvorby; – uplatňuje vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímá, samostatně se vyjadřuje, hledá a využívá inspirační zdroje; – při řešení úkolu experimentuje, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; – ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech; – řeší graficky náročné úkoly; – volí odpovídající druh písma ve vztahu k sazbě, výtvarnému záměru a jeho obsahové náplni; – volí autorský, výtvarně originální přístup v navrhování plošných a prostorových propagačních materiálů; – vhodným způsobem prezentuje koncepční záměr; – má komplexní přehled o typech používaných materiálů, hospodárně a ekologicky s nimi zachází, umí posuzovat jejich vlastnosti a rozhodovat o jejich volbě z hlediska jejich výrazových možností a výsledného výtvarného vyznění realizovaného produktu; – řeší technické problémy realizace výtvarného návrhu; – ovládá tradiční a nové technologické postupy a techniky, dokáže zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace výtvarného návrhu, průběžně hodnotí kvalitu výsledků dílčích pracovních operací; – používá správně a podle příslušných pracovních postupů odpovídající zařízení, pomůcky, nástroje apod., zná způsoby jejich ošetřování a běžnou údržbu; – -při realizaci finálního produktu respektuje hranice své odbornosti a hlediska technologické návaznosti dalších profesí na výsledky své práce; – -obhajuje si vlastní práci, prezentuje ji před potenciálním zákazníkem; – pracuje v týmu, zodpovědně se staví k přidělenému úkolu, je schopen vzájemné kooperace a společné prezentace;	**4. Knižní tvorba** – návrh a realizace – autorské řešení veškerých knižních atributů k dosažení uceleného výstupu – možnost zpracování úkolu s využitím výtvarných a grafických technik – sazba, typografie, grafická úprava – vnitřní struktura knihy – úvodní strany, hlavní část, závěrečné strany, vakát – tvorba obrazového doprovodného materiálu např. ve formě ilustrace – obsah, tiráž, paginace, záhlaví a zápatí – knižní blok a desky knihy – řešení knihy jako celku **5. Obalový design** – přenesení grafického návrhu obalu na trojrozměrný povrch – přizpůsobení informací a definice vizuálního prostoru produktu – vizuální atraktivita za účelem upoutání pozornosti kupujícího – originální grafické řešení – budování identity a konkurence schopných vlastností obalu v oblasti trhu – volba vhodného materiálu – udržitelnost v obalovém designu (ekologické materiály, recyklace, minimalistické řešení) – práce s obalem jako součástí brand identity **6. Návrh a realizace volné publikace či tiskoviny** – -návrh a realizace časopisu, autorského zinu či jiné tiskoviny – -využití grafických technik v souvislosti s konceptem daného díla – -propojitelnost grafických technik s digitálními technologiemi – -autorské řešení dílčích úkolů – -komplexní řešení úkolu od návrhové fáze po finální tisk – vzájemná kooperace, rozdělení úkolů v týmu a zodpovědnost za celkovou práci

– sleduje vývoj nových technologií, materiálů, technického zařízení apod. a zavádí je do praxe; – ovládá základní ekonomické činnosti ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění – samostatně a efektivně kombinuje programy Adobe CC podle potřeb zadání, optimalizuje data a ovládá práci s rastrovou i vektorovou grafikou – připravuje přesná a bezchybná data pro různé výstupní zařízení i média, využívá AI k úpravě obsahu a zajišťuje profesionální archivaci a sdílení souborů	– využití programů Adobe CC pro efektivní práci, zálohování dat a správa vazeb – práce se správným rozlišením, volbou formátu, barevného profilu a rastru pro zajištění přesnosti a kvality výstupu – příprava a export dat pro řezací plotr a vícestránkové publikace, zálohování verzí, archivace a bezpečné sdílení finálních souborů – využití nástrojů umělé inteligence pro strukturování či editaci textu a grafických dat

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

FIGURÁLNÍ KRESBA

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 198 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Předmět Figurální kresba v oboru Grafický design si klade za cíl vybavit studenty komplexními dovednostmi v zobrazení lidské postavy, od základních anatomických principů až po rozvoj osobitého autorského projevu. Předmět je klíčový pro studenty grafického designu jakožto uměleckého oboru, protože rozvíjí jejich vizuální myšlení, pozorovací schopnosti a umělecký projev, což jsou podstatné aspekty pro jakoukoli vizuální tvorbu. Vzhledem k rozdělení výuky do dvou ročníků s odlišným zaměřením, jsou cíle nastaveny tak, aby se postupně prohlubovaly a vedly studenty od základního pochopení anatomie a proporcí k rozvoji vlastního kresebného rukopisu a autorského přístupu. V rámci práce v předmětu je brána na zřetel také vazba přímo ke studovanému oboru, například formou graficky orientovaných stylizací kreseb.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- zvládli a osvojili si proporce a anatomii, konstrukci a objem a modelaci světlem a stínem
- využili a prohloubili své dovednosti v oblasti kresebných ale i malířských technik
- chápali význam a nutnost studia kresby lidského těla v klasickém (akademickém) a moderním pojetí
- rozšířili své tvůrčí možnosti experimentování s nekonvenčními materiály a technikami
- zvládli zachytit charakter a výraz modelu, rozvinuli svůj osobní výtvarný výraz
- prohloubili své znalosti o kompozici, vyjádření dynamiky a pohybu
- rozvíjeli koncepční myšlení a dokázali propojit kresbu figury s hlubšími tématy

Charakteristika učiva

Učivo zařazené do předmětu vychází ze vzdělávací oblasti Umělecko-historická a výtvarná příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 2. a 3. ročníku v rozsahu v obou ročnících 3 hodiny týdně. Ve 2. ročníku se učivo zaměřuje na klasickou figurální kresbu. Studenti si osvojí základy proporcí, anatomie, konstrukce a modelace objemu pomocí světla a stínu. Klíčový je rozvoj analytické pozorovací schopnosti při kresbě podle sádrových modelů a jednotlivých částí těla, s následnou schopností zjednodušení a stylizace. Součástí je i seznámení s různými kreslícími nástroji a médii a základy kompozice figurální kresby.
Ve 3. ročníku se učivo posouvá k pokročilé práci s živým modelem a individuálním výrazem. Studenti se učí zachytit dynamiku, pohyb, charakter a výraz lidské postavy. Důraz je kladen na rozvíjení vlastního kresebného rukopisu prostřednictvím experimentace s technikami a styly, s cílem najít osobitý projev. Předmět také podporuje koncepční myšlení a schopnost propojit figurální kresbu s principy grafického designu, čímž se rozvíjí autorský přístup k tvorbě a vizuálnímu sdělení.

Strategie výuky

Pro maximální efektivitu výuky figurální kresby a udržení vysoké motivace studentů budou začleněny dynamické a interaktivní metody práce. Cílem je, aby studenti nejen technicky zvládli zobrazení lidské postavy, ale aby je proces bavil a vedl k hlubšímu porozumění. Při komunikaci s žáky využívá učitel metodu okamžitého učení prostřednictvím konstruktivní zpětné vazby přímo mezi žáky. Učitel nabízí také metodu demonstrace "naživo" vlastní kresbou a využívá kratších interaktivních teoretických bloků, aby žáci mohli ihned získané poznatky aplikovat v praxi. Učitel vede a podporuje žáky v tom, aby si navzájem poskytovali zpětnou vazbu. Učitel dbá na tématickou rozmanitost zadání, která podporují vazbu předmětu k oboru ale zároveň nabízí prostor k uchopení figury v kontextu určitého příběhu a nebo se záměrem k formálnímu experimentování. Součástí strategie jsou krátká cvičení k zachycení pohybu a gest, kresba v exteriéru popřípadě použití vlastních kvalitních fotografických referencí pro případ póz nebo anatomických detailů, které nelze zajistit přímo ve výuce. Žáci ve výuce využijí spektrum klasických kresebných nástrojů a také nástroje a aplikace digitální.

Hodnocení výsledků žáka

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Hodnocení je založeno na principech okamžité reflexe pedagoga ve chvíli pracovní činnosti, na následném shrnutí a vyhodnocení práce s osvojenými či nově aplikovanými poznatky, souvisejícími s disciplínou figurální kresby jakožto techniky, ale rovněž s poznatky o stavbě lidského těla. Pedagog v hodnocení přihlíží k úrovni zvládnutí proporčních, anatomických konstrukčních a výrazových dovedností a soustavně sleduje celkový vývoj a výtvarnou agilitu. Dalšími podklady pro hodnocení mohou být práce, které žáci realizují nad rámec stanovených povinností. Učitel seznamuje žáky včas s celkovými podmínkami hodnocení z předmětu. Respektuje přitom ustanovení Školního řádu. Důležitými faktory celkového hodnocení je míra zapojení žáka do dění při výuce, komunikace, interakce a porozumění klíčovým otázkám učiva.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Figurální kresba je předmětem, v němž je kladen důraz na řemeslo kresby a vnímání člověka jakožto bytosti, mající vlastnosti představující elementární prvek umění a společnosti. Fakticky to znamená, že v rámci výuky jsou rozvíjeny kompetence odborné, ve smyslu zvládnutí motivu po technické stránce, rozvinutí a použití motivu v dalších oblastech výtvarné praxe, zahrnující užité umění. Předmět Figurální kresba má zásadní přínos pro komplexní rozvoj studentů Grafického designu, přesahující pouhé technické dovednosti. Intenzivně rozvíjí kompetence k řešení problémů, neboť studenti se učí analyzovat složité proporce a anatomii lidského těla a převádět je do vizuální formy, což vyžaduje neustálé kritické myšlení a hledání efektivních kresebných řešení. Prohlubují se také komunikativní kompetence, jelikož kresba figury je důležitým nástrojem vizuálního sdělení emocí, gest či příběhů. Díky digitalizaci kresebných děl a práci s referencemi se posilují i digitální kompetence. Z pohledu průřezových témat figurální kresba významně přispívá k osobnostnímu rozvoji tím, že rozvíjí kreativitu, sebereflexi a schopnost experimentovat. Současně obohacuje mediální výchovu pochopením, jak lidská figura funguje jako ústřední prvek vizuálního narativu a jak ovlivňuje vnímání sdělení v různých kontextech.

2. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák:	**1. Části lidského těla**

- aplikuje a rozvíjí své dosavadní kresebné dovednosti - využívá své poznatky o anatomii - ovládá postupy kresby částí lidského těla - chápe a využívá principy kompozice - ovládá využívání variačního principu - organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů - dodržení stanovených termínů - definuje základní části kostry a lidského těla - vysvětlí vlastnosti své práce - využívá tradiční a moderní technologické - postupy a techniky v příslušném zaměření - oboru, aplikuje teoretické vědomosti - využívá své komunikační dovednosti k prezentaci svých záměrů - výtvarně vnímá, myslí a samostatně - vyjadřuje vlastní výtvarný názor - promyšleně provádí jednotlivé pracovní operace, přemýšlí konstruktivně - využívá možnosti rukodělných a digitálních médií, která dle potřeby propojuje - rozumí fungování hardwaru a periferií natolik, aby je mohl efektivně a bezpečně používat a snadno se naučil používat nové - efektivně a bezpečně využívá vhodné aplikace podle stanoveného cíle	- proporce a anatomie částí lidského těla - kompozice, způsoby konstrukce - kresebné schéma, tónová modelace - lidské tělo jako proporční měřítko pro výtvarnou tvorbu **2. Proporce kostry a těla** - kostra a její části - schématická a studijní kresba - hlava a portrét - polofigura, celá figura **3. Výtvarný výraz** - formální varianty a experiment - abstrahující a stylizační studie - výtvarný rukopis a akcent - praktická technická cvičení v kresbě - úkoly podle zaměření oboru stupňující náročnost - stylizace **4. Aplikace digitálních prostředků** - aplikace digitálních prostředků na originál - propojení rukodělných a digitálních prostředků - digitální tvorba a přenos dat - digitalizace originálu a další tvůrčí proces - digitální stopa a stylizace

3. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - ovládá základní postupy kresebného, barevného a plastického zobrazení částí lidského těla a lidské figury v aktu a kostýmu - uplatňuje vlastní výtvarné vnímání - přemýšlí a v díle formuluje a vyjadřuje svůj výtvarný názor - tvoří promyšlené figurální kompozice - ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech - volí výtvarnou techniku na základě záměru	**1. Figura jako studie a svébytné dílo** - základní konstrukce, proporce a poloha - částí lidského těla - figura v oděvu a akt - perspektiva a její zkratky - lidské tělo jako nosný prvek výtvarné tvorby - umístění jedné a více figur v prostoru,dynamika pohybu - figura v kompozici s dalšími objekty - pohybová studie

- organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů - využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru - prezentuje a obhajuje své tvůrčí myšlenky - aplikuje teoretické poznatky o anatomii - pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace - rozumí fungování hardwaru a periferií natolik, aby je mohl efektivně a bezpečně používat a snadno se naučil používat nové - efektivně a bezpečně využívá vhodné aplikace podle stanoveného cíle - aplikuje teoretické poznatky a praktické dovednosti z dosavadního studia - nachází své vlastní výtvarné postupy	**2. Figura v oborovém kontextu** - abstrahující a stylizační studie - výtvarný rukopis a akcent - jednoduché až vysoce výtvarně náročné - úkoly podle zaměření oboru **3. Figura v kontextu prostoru a příběhu** - umístění jedné a více figur v prostoru, - případně v kompozici s dalšími objekty - výraz a rukopis výtvarné techniky - hlubší význam figurální kresby **4. Aplikace digitálních prostředků** - aplikace digitálních prostředků na originál - propojení rukodělných a digitálních prostředků - digitální tvorba a přenos dat - digitalizace originálu a další tvůrčí proces

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

GRAFICKÉ UMĚLECKÉ TECHNIKY

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 165 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle
Zásadním cílem předmětu je rozšířit spektrum výtvarných dovedností, jimiž mají být žáci vybaveni pro řešení tvůrčích úkolů studijních a nadále i úkolů v potenciálním zaměstnání. Svou povahou předmět sleduje vytvoření a rozvoj vztahu k tiskařskému řemeslu, jeho praktické ověření, dále si klade za cíl snahu o docílení schopnosti využít řemeslné umělecké grafické techniky ve sféře volné i užité tvorby.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:
- znali historii tiskových technik a významné osobnosti s nimi spjaté
- rozeznali a pojmenovali základní grafické techniky
- dokázali zručně provést tisk z matrice a opatřili jej všemi náležitostmi
- vytvořili vztah k ručnímu tiskařskému řemeslu a chtěli jej dále prohlubovat
- chápali význam uměleckého potenciálu technik a uměli jej využít v grafickém designu
- nacházeli a využívali možnosti propojení tradičních technik a jejich digitálních alternativ
- vysvětlili postup práce a inspirovali se navzájem

Charakteristika učiva
Učivo zařazené do předmětu vychází ze vzdělávacích oblastí Technologická a technická příprava a Umělecko-historická a výtvarná příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do
2. ročníku v rozsahu 2 hodin týdně a do 3. ročníku v rozsahu 3 hodin týdně. Mezi hlavní témata lze řadit hlubotisk, tisk z výšky, tisk ze šablon, volné a užité umění, grafická cvičení, soutisk a grafické stroje a nástroje. Učivo je zaměřeno na osvojení pojmů z oblasti řemeslné grafiky, osvojení principů tisku, včetně znalosti nástrojů a pomůcek s tiskem souvisejících. Žáci získávají přehled o základních tiskových technikách a učí se aplikovat je ve smyslu volné i užité tvorby. Dále jsou do tvorby zapojena také digitální média, prostřednictvím kterých žáci simulují stopy nástrojů, dále rozvádí a upravují výtvarné vzezření svých prací nebo tvoří digitálně díla zcela nová s východiskem v ruční řemeslné grafice.

Strategie výuky
Výuka se odehrává ve specializované učebně (dílně). Během výuky je využívána metoda verbálního výkladu, ovšem zejména metoda názorně-demonstrační. Vyučující prezentuje žákům technologické postupy tisku v rámci možností školy přímo v grafické dílně nebo v jiných vhodných prostorách, Úkoly mají především praktický ráz, jsou doprovázeny individuálními konzultacemi, vzájemnými komentáři žáků nebo skupinovou diskusí. Žáci realizují úkoly individuálně, nebo formou spolupráce v různě velkých skupinách. Ve fázi příprav mají možnost využívat odborné literatury jako inspiračního zdroje. Učitel žáky vede k respektu ke klasickému řemeslu, z něhož současná umělecká grafika i grafický design

vycházejí a dbá na motivovanost žáků ve smyslu jejich osobní tvorby a využití možností ručního tisku v grafického designu.Ve výuce jsou využívány také digitální nástroje. Žáci je zapojují do své tvorby ve fázi přípravné, návrhové ale také v procesu digitalizace, úprav a variací k ručně tištěným pracím.

Hodnocení výsledků žáka

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Hodnotitelné výsledky učitel získává formou prakticky a teoreticky založených úkolů a rovněž s ohledem na soustavné pozorování aktivity při výuce. Učitel registruje připravenost žáka na výuku a iniciativu, se kterou k předmětu přistupuje. Hodnocena je úroveň splnění kritérií zadaných v rámci úkolů. Dalším aspektem posuzovaným při hodnocení je přesah žákovy práce nad stanovený rámec, snahou je rovněž zohlednit v hodnocení i individuálním přístupem mimořádně nadané žáky.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět rozvíjí komunikativní kompetence. Žáci jsou vedeni k objasňování koncepce. Společné diskuse nad zpracováním zadaného úkolu slouží rozvoji kompetence k řešení problémů. Předmět svým pojetím podporuje vztah obecně k umělecké tvorbě a především k profesi grafika. Dále předmět rozvíjí odborné kompetence, mezi které patří schopnost tvořivé činnosti, výtvarného vyjadřování, aplikace výtvarných technik a řešení grafických úkolů. Odborné kompetence jsou dosahovány také kombinováním možností ručních a digitálních nástrojů a aplikací. Logická posloupnost náročnosti úkolů učí žáky zacházet s výrazovými prostředky v různé intenzitě a přispívá k rozvoji schopnosti organizovat svoji práci s ohledem na čas. Žáci se učí být trpěliví, zacházet se svou prací uvážlivě a završit ji ve kvalitní výsledek, čímž rozvíjí odborné kompetence. S ohledem na zadaná témata mohou předmětem prolínat průřezová témata Člověk a životní prostředí a Člověk a svět práce.

2. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - popíše princip tisku a grafiky - využívá výtvarné a výrazové možnosti grafických technik - určí a porovná základní typy tisku - chápe souvislosti tisku a jeho význam v kontextu dějin umění - zná osobnosti vývoje tisku a jmenuje důležité osobnosti umělecké grafiky - chápe technologické postupy probíraných tiskových technik - přemýšlí, formuluje a vyjadřuje vlastní výtvarný i osobní názor - -ovládá zásady kompozice a uplatňuje je řešení grafických úkolů v části návrhové i ve finální realizaci - -pracuje s grafickými nástroji a pomůckami - ovládá práci s potřebnými stroji a zařízením v učebně a grafické dílně	**1. Tisk – obecné informace** - princip tisku, základní typy tisku - -historie a vývoj tisku - -významné osobnosti vývoje tisku - -materiály a chemické látky v tisku - **2. Technika tisku z výšky** - charakteristika, princip techniky - ruční tisk a tisk v grafickém lisu- - tisková forma a zpracování motivu - technologie a proces tisku - barvy a soutisk barev - vlastnosti různých materiálů - textura a struktura - využití textur tisku v kontextu oboru **3. Tisk z výšky - linoryt**

- organizuje svou práci s vědomím návaznosti pracovních postupů a s ohledem na práci ostatních žáků - -aplikuje teoretické poznatky a praktické zkušenosti a nachází své vlastní pracovní postupy - aplikuje možnosti současných digitálních nástrojů do svých tiskových prací za účelem rozvedení a vylepšení jejich kvalit - -chápe pracovní harmonogram a plánuje svou práci v navazujících krocích - -dodržuje ustanovení týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci - rozumí fungování hardwaru a periferií natolik, aby je mohl efektivně a bezpečně používat a snadno se naučil používat nové - efektivně a bezpečně využívá vhodné digitální aplikace podle stanoveného cíle	- -charakteristika, princip techniky - tisková forma a zpracování motivu - -jednobarevný a vícebarevný tisk- - -technika soutisku barev - technologie a proces tisku - potiskovaný materiál - vlastnosti otisku - -grafická cvičení podle zaměření oboru s využitím odpovídající techniky - **4. Aplikace digitálních prostředků** - využití techniky v grafickém designu - digitální úpravy a návaznost na originál - tvůrčí a technické úpravy motivů v digitálním prostředí - záznam, přenos a distribuce dat a informací v digitální podobě

3. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	**Učivo**
Žák: - při zpracování úkolů provádí rešerši a vyvozuje vlastní závěry - v návrhové tvorbě samostatně přemýšlí o námětu a uplatňuje vědomě princip variace - ovládá a dle potřeby samostatně volí tiskové techniky - rozvíjí své komunikační kompetence na základě prezentace svého díla a jeho sdílení s ostatními žáky - nachází a rozšiřuje svůj výtvarný jazyk - chápe technologické postupy tisku, obohacuje jejich rozsah formálními experimenty - posoudí možnosti jednotlivých tiskových technik v kontextu plánované práce - využívá své poznatky o tiskových technikách k hlubší umělecké syntéze - uplatňuje poznatky o kompozici - ovládá a kombinuje práci s grafickými nástroji - respektuje vzájemnost pracovního prostoru v učebně a dílně - organizuje svou práci s vědomím návaznosti pracovních postupů - organizuje pracovní prostor s ohledem na zvolenou tiskovou techniku - chápe a dodržuje ustanovení týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci - -pracuje šetrně s nástroji a vybavením grafické dílny	**1. Tisk z hloubky** - princip a charakteristika tisku - suchá jehla a grafické nástroje - tisková forma a zpracování motivu - technologie a proces tisku **2. Šablona, průtisk, sítotisk** - charakteristika, princip techniky - základní terminologie a nástroje - digitální příprava předloh - tisková forma a zpracování motivu - technologie a proces tisku - tvorba šablony - vlastnosti a možnosti otisku - grafická cvičení, využití možností techniky - sítotisk v grafickém designu **3. Volná autorská grafika, experiment** - principy ilustrace - formy stylizace - typy kompozice - kombinované grafické techniky - grafická série

- dle potřeby efektivně a bezpečně využívá vhodné digitální aplikace - nachází a učí se používat digitální prostředky nové - prohlubuje a aplikuje své poznatky o hardwaru a periferiích v závislosti na potřebách své práce	- grafický list a jeho náležitosti **4. Aplikace digitálních prostředků** - využití techniky v grafickém designu - tvůrčí rozvedení motivu v digitálním prostředí - digitální úpravy a návaznost na originál - digitální simulace tiskových technik - záznam, přenos a distribuce dat a informací v digitální podobě

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

TECHNOLOGIE

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Předmět je zaměřen na strukturaci a shrnutí poznatků o technologických postupech, potiskovaných materiálech, strojích a zařízeních používaných při tvorbě tradiční umělecké grafiky a dále zejména produkce tiskovin souvisejících se studovaným oborem. Předmět si klade za cíl vybavit žáky strukturovanými poznatky o všech klasických technikách tisku, ale také o technologiích zcela současných a dále je věnován prostor různým prostředkům aplikace grafiky na spektrum dostupných materiálů. V rámci předmětu žáci utřídí a prováží své teoretické i praktické poznatky z oblasti tisku s dalšími dosud studovanými předměty, například s Grafickými uměleckými technikami, Grafickým designem a navrhováním nebo Počítačovou grafikou.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- propojili praktické a teoretické poznatky v oblasti uměleckých tiskových technik a historie tisku se současnými tiskovými technologiemi
- získali poznatky o polygrafických výrobních postupech při tvorbě konkrétních tiskových produktů
- chápali proces realizace tiskovin od grafického návrhu, přes předtiskovou přípravu, produkční tisk, úpravy po tisku až po předání produktu zákazníkovi
- získali a ověřili poznatky o druzích a vlastnostech materiálů používaných v rámci praxe studovaného oboru a byli připraveni tyto znalosti využívat
- získali informace týkající se souvztažnosti studovaného oboru a problematiky komerční tiskové sféry
- chápali a byli schopni využít potřebnou odbornou terminologii pro komunikaci s tiskaři a jinými specialisty
- využívali a rozvíjeli své digitální, odborné a komunikativní kompetence
- ústně interpretují technologické postupy, zvažují a porovnávají jejich relevantnost

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Technologická a technická příprava a Návrhová a realizační tvorba stanovená RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 4. ročníku v dotaci 2 hodin týdně. Učivo má svůj autentický obsah a zároveň navazuje na dílčí technologické obsahy zprostředkované žákům ve výuce dalších odborných předmětů, které jsou v průběhu výuky ověřovány a prohlubovány. Hlavní témata: vývoj tisku, význam tiskových technologií a vynálezů, umělecká grafika, volná a užitá grafika, polygrafická výroba, průmyslové tiskové techniky a výrobní postupy v polygrafickém průmyslu, materiály, nástroje, pomůcky a zařízení využívané v přípravě a realizaci tiskové produkce. Učivo je zaměřeno na pojmy a postupy z navrhování, přípravy tisku a tiskové produkce autorské i průmyslové, ovšem také na základní principy komunikace se zákazníkem, tvorbu a zejména specifikaci

objednávek. Zároveň jsou žákům prohlubovány poznatky, mající pozitivní vliv na schopnost selekce a navržení nebo rozpoznání správného technologického postupu a materiálu pro realizaci konkrétní tiskoviny.

Strategie výuky

Učitel využívá škálu verbálních i vizuálně demonstračních metod, prostřednictvím kterých distribuuje žákům potřebné učební materiály, kritéria zadání úkolů. Pro toto předávání využívá fyzické materiály (např. odborné publikace, pracovní listy) nebo virtuální prostředí elektronických učeben nebo prostor elektronických disků. V případě tohoto předmětu jde zejména o ukázky pomůcek, nástrojů, strojů a zařízení, se kterými se žáci nemají možnost běžně dostat do kontaktu a nemají tedy představu o jejich vzhledu, velikosti nebo funkcích. Výuka je vedena způsobem, který optimálně podporuje interakci, vlastní činnost žáků a zejména komunikaci mezi žáky a kritické myšlení. Dovednosti ústní komunikace jsou důležitou složkou. Vyučující využívá optimálního množství obrazového materiálu, IT technologií, odborných publikací a periodik nebo mimoškolních akcí (např. návštěv provozů a firem, jejichž činnost souvisí se zaměřením předmětu). Výuka aktivně využívá také digitálních aplikací, které jsou účinným prostředkem stimulace pozornosti, ale také rychlé zpětné vazby a různých forem hodnocení.

Hodnocení výsledků žáků

Obecná pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí Školního řádu. Učitel získává podklady k hodnocení sledováním kontinuální aktivity žáka, na základě plnění dílčích úkolů, pro která jsou stanovena jasná kritéria, dále zpravidla ověřováním pochopení učiva písemnou formou, která může být realizována prezenčně či distančně, ruční nebo elektronickou formou. Součástí hodnocení je také verbální projev žáků, intenzita práce a kvalita odevzdaných teoretických nebo praktických prací. Dalšími podklady pro hodnocení mohou být práce, které žáci realizují nad rámec stanovených povinností. Učitel seznamuje žáky včas s celkovými podmínkami hodnocení z předmětu. Respektuje přitom ustanovení Školního řádu. Důležitými faktory celkového hodnocení je míra zapojení žáka do dění při výuce, komunikace, interpretace, ústní dovednosti, interakce a porozumění klíčovým otázkám učiva.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět hraje klíčovou roli v rozvoji absolventa oboru Grafický design. Nejde jen o teoretické znalosti, ale o praktické dovednosti a pochopení kontextu výroby tiskovin. Předmět rozvíjí významně kompetence komunikativní. Žáci si osvojují odbornou terminologii, která jim umožní komunikovat s tiskaři, obhájit svá rozhodnutí a chápat zpětnou vazbu. Kompetence k řešení problému jsou rozvíjeny např. formou výběru správné tiskové technologie, kdy se žáci učí analyzovat požadavky na grafický návrh (náklad, barevnost, materiál, účel) a na základě toho zvolit nejvhodnější tiskovou technologii (ofset, digitál, sítotisk, flexotisk atd.). Rozvíjeny jsou také kompetence digitální, např. formou pochopení digitálního workflow v tiskárnách, znalostí předtiskové přípravy a potřebných softwarů. Předmětem jsou podpořena průřezová témata související s kritickým myšlením, environmentálním vzděláváním a sociálním rozvojem. Předmět Technologie dotváří žákům komplexní pohled na realizaci jejich návrhů, zvyšuje jejich profesionalitu a připravuje je na reálné výzvy v oboru.

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - rozvine své komunikační kompetence osvojením odborné terminologie, verbální prezentací práce a kooperací při výuce - získá a chápe poznatky o původu tisku a osobnostech, které tisk rozvíjely - ověří a upevní technologické poznatky o tisku z průběhu studia - charakterizuje a porovná historické typy tisku - chápe rozdíl mezi volnou a užitou grafikou - rozumí technologickým postupům dílčích uměleckých tiskových technik - charakterizuje a porovná polygrafické tiskové techniky - objasní klady a zápory tiskových technik - získá základní poznatky o technologických postupech v polygrafickém zpracování tiskovin - navrhne a objasní postup tvorby tiskoviny - volí optimální tiskovou techniku s ohledem na charakter vyráběného produktu - uvede základní funkce tiskových strojů - vysvětlí průběh tisku a rozezná tiskové formy - používá základní odbornou terminologii z oblasti průmyslového tisku - získá základní ekonomické a ekologické poznatky, kterých využívá v kontextu uvažování o volbě tiskové techniky - identifikuje klíčové události v historii vývoje tiskového hardwaru i softwaru - ovládá a využívá digitální nástroje či aplikace za účelem sdílení nebo přijímání informací nebo splnění úkolů	**1. Tisk - charakteristika** - odborná terminologie volná grafika - odborná terminologie polygrafie - **2. Tisk - chronologie** - historie a původ tisku, - mezníky ve vývoji a vliv tisku na společnost - první tisky, osobnosti tisku - klasické tiskové techniky - -reprodukční a umělecké grafické techniky - typy tisku **3. Tisk - současnost** - **polygrafie** - charakteristika odvětví, terminologie - **polygrafické tiskové techniky** - charakteristika a srovnání - knihtisk, sítotisk, fotosazba, ofset, flexotisk, digitální tisk - **4. Fáze výroby tiskoviny** - **specifikace zakázky** - jednání s klientem, náležitosti - **předtisková příprava** - -zpracování textu a obrazu, montáže, nátisky - **tisková produkce** - -charakteristika strojů, tiskových forem - a tiskového procesu - **dokončovací zpracování** - -řezání, přehýbání, vysekávání, ražba - snášení, balení, expedice a další procesy **5. Současné tendence v tisku** - současná tisková zařízení, jejich technologické možnosti, parametry, základní komponenty a využití

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

MOTION DESIGN

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 99 hodin
platnost od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Motion design ztělesňuje aktuální směr ve vizuální komunikaci – grafiku v pohybu. Cílem předmětu je seznámit žáky se základy motion designu jako svébytné součásti grafického designu a naučit je chápat pohyb jako jeden ze základních výrazových prostředků. Díky časové dotaci získají žáci příležitost osvojit si všechny základní techniky práce s pohybem v grafickém prostředí. Výuka rozvíjí tvůrčí přístup k animaci, s důrazem na praktické uplatnění širokého spektra animačních metod (ruční, kombinované a plně digitální přístupy). Předmět je postaven na mezioborovém propojení s předměty Navrhování, Počítačová grafika a Písmo. Žáci se naučí, jak jednotlivé výstupy z jiných předmětů uvést do pohybu a podpořit jejich informační hodnotu (např. rozhýbání loga, typografie...). Dále si osvojí digitální dovednosti spojené s údržbou dat odpovídající současné praxi. Jedním z vedlejších cílů výuky je udržovat žáky informované o aktuálních možnostech a problematikách na poli digitální sféry v kontextu vizuální tvorby.
Celkově si předmět klade za cíl, aby žáci pochopili základy animace a principy střihu v audiovizuální tvorbě a jejich použití jak v umělecké rovině, tak i v reklamě a propagaci.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- chápali motion design jako přirozenou součást současného grafického designu
- žáci rozvíjeli schopnosti vyjadřovat se prostřednictvím animované a pohyblivé grafiky v kontextu vizuální tvorby
- osvojili si základní principy jednotlivých fází spojených s tvorbou pohyblivého obrazu
- dokázali vytvářet pohyblivé vizuální prvky pro potřeby např. kampaní, vizuálních identit a vlastních prezentací
- zkoumali přesahy statické grafiky a uměli pohyb aktivně využívat při vizuálním navrhování
- byli schopni spravovat digitální data s ohledem na strukturu, přenositelnost a další využitelnost pro prezentaci nebo budoucí práci

Charakteristika učiva

Těžištěm výuky je rozpohybování grafických prvků v kontextu vizuální komunikace. Žáci si osvojí aplikaci principů animace a pohybu na rozmanité formy vizuální komunikace určené pro digitální prostředí. Například rozpohybované logo, typografie, komplexní kampaň a její prezentace, plakát a jiné. Výuka zahrnuje všechny fáze procesu: od úvodních ideových skic,

volby stylu animace a výsledné vizuality, přes návrhovou fázi, po cílenou konstrukci dynamického obrazu v profesionálním software, v neposlední řadě pak výběr výstupního formátu a finální export. V některých případech se výstupy připravují i s ohledem na další implementaci (např. interaktivní prvky pro webové rozhraní).

Učivo zahrnuje ukázku ručních přístupů a detailně učí práci v digitálním prostředí zastávající manuální, poloautomatizovanou a procedurální/automatizovanou animaci. Žáci se setkají s návrhovými a postprodukčními technikami, komponováním dynamického obrazu a se základy 3D animace. Naučí se připravovat výstupy podle účelu (projekce, web, sociální sítě).

Součástí je i praktické zvládnutí digitálních kompetencí: správná archivace, pojmenování, třídění a údržba dat, správa projektových souborů napříč úložišti (školní síť, cloud, osobní nosiče). Žák zajišťuje, že jeho digitální data jsou úplná, správně označená a použitelná pro další práci.

Výuka je kombinací výkladové, projektové a praktické metody s důrazem na individuální přístup, kreativitu, technický přehled a praktickou využitelnost dovedností ve výtvarné praxi i reálných zakázkách.

Strategie výuky

Výuka předmětu Motion design kombinuje teoretické poznatky s praktickou tvorbou a klade důraz na samostatnost, experiment, technický rozhled a vizuálně kultivovaný proces. Žáci pracují individuálně i ve skupinách, využívají znalostí učitele v kombinaci s vlastním vyhledáváním postupů na internetu; postupují od skici a návrhu přes animaci až po export a prezentaci výstupů. Učí se pracovat s rytmem, kompozicí, psychologií pohybu, jako s výrazovými prostředky animovaného obrazu. Používají profesionální software (After Effects, Blender, Photoshop, Illustrator, InDesign, atd.). Součástí je i digitální správa dat – pojmenování souborů, archivace, výběr formátů (.mp4, .gif aj.).

Hodnocení výsledků žáků

Hodnocení v předmětu Motion design vychází nejen z výsledného výstupu, ale také z průběhu celého tvůrčího procesu. Zohledňuje se především kvalita návrhové fáze, technická úroveň realizace a míra samostatnosti a kreativity. V průběhu práce je sledováno, jak žák přistupuje k řešení zadaných úkolů, jak zvládá používat příslušné softwarové nástroje, jak pracuje s časováním, kompozicí a principy animace, a také jak zajišťuje připravenost svých výstupů pro konkrétní použití (např. pro web, sociální sítě, prezentace). Součástí hodnocení je i schopnost správně spravovat digitální data – pojmenovávat soubory, archivovat a zálohovat projekty, stejně jako orientace ve výstupních formátech. V neposlední řadě se hodnotí i schopnost žáka reflektovat vlastní práci, obhájit svá rozhodnutí a efektivně reagovat na zpětnou vazbu.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět Motion design rozvíjí digitální, výtvarné i komunikační kompetence žáků a učí je vyjadřovat myšlenky prostřednictvím pohybu, obrazu a zvuku. Během výuky pracují s různými podobami vizuálního materiálu – upravují a animují vlastní i externí obsah, čímž si upevňují technické dovednosti a rozvíjejí vizuální citlivost.
Výuka vede žáky k systematickému a odpovědnému přístupu k digitální tvorbě. Průběžně jsou vedeni k vlastnímu hledání řešení, práci s online zdroji a samostatnému osvojování nových dovedností, což posiluje jejich schopnost celoživotního učení. Předmět podporuje i schopnost reflexe a sebehodnocení – žáci prezentují svou práci, analyzují vlastní postupy a reagují na zpětnou vazbu. V rámci výuky se rozvíjí i mediální gramotnost – žáci získávají

povědomí o působení pohyblivého obrazu a animace v současné vizuální kultuře, zejména v kontextu sociálních sítí, reklamy a digitální komunikace.

3. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák : – získá přehled o motion designu – jeho pojmu, historii, významných osobnostech a závislosti jeho vzniku na ranné fáze videotvorby – rozpozná a popíše základní principy animace a pohybu v grafickém designu – je schopen vytvářet a uplatňovat pohyblivé prvky na základě grafických návrhů – ovládá základní i pokročilé animační techniky (frame by frame, keyframová animace, tracking, procedurální design a další...) – umí citlivě vnímat a zacházet s pohybem, rytmem a kompozicí – používá dostupný tvůrčí software (např. Blender, After Effects, Photoshop, Illustrator, InDesign) – Zvládá v praxi digitální kompetence jako je správa dat a jejich údržba – využívá skicování, návrhy a provádí vizuální testy – umí si svou práci obhájit a veřejně prezentovat, reaguje na zpětnou vazbu a provádí základní sebereflexi	• úvod do motion designu a jeho využití v grafickém designu • historie a současná éra • principy pohybu v grafice (práce s časovou osou, vrstvy, základní efekty) • základní animační techniky: frame by frame, keyframová animace, tracking, procedurální design a další. • rozpohybování základních grafických prvků • tvorba komplexního pohyblivého obrazu • komponování a renderování finálních výstupů • správa souborů, pojmenování, zálohování, práce s formáty • průběžné konzultace, dokumentace procesu, prezentace výstupů

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

MOTION DESIGN 2

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin
platnost od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Motion design 2 navazuje na předmět třetího ročníku a cílí na širší rozvinutí schopností jednotlivých žáků na poli pohyblivého grafického designu. Výuka podporuje individuální tvůrří směr žáků a přibližuje jim více pokročilé techniky související s pohyblivým obrazem. Předmět je postaven na mezioborovém propojení s předměty Navrhování, Počítačová grafika a Písmo. Žáci se naučí, jednotlivé výstupy z jiných předmětů uvést do pohybu, nebo naopak využívat animačních technik pro tvorbu statických motivů. Dále si osvojí digitální dovednosti spojené s údržbou dat odpovídající současné praxi. Jedním z vedlejších cílů výuky je udržovat žáky informované o aktuálních možnostech a problematikách na poli digitální sféry v kontextu vizuální tvorby.
Celkově si předmět klade za cíl, aby žáci byli schopni samostatně zpracovávat různé typy dynamického obrazu a to na úrovni odpovícající současné praxi.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- chápali motion design jako přirozenou součást současného grafického designu
- žáci rozvíjeli schopnosti vyjadřovat se prostřednictvím animované a pohyblivé grafiky v kontextu vizuální tvorby
- ovládali základní i pokročilé spojené s tvorbou pohyblivého obrazu
- dokázali vytvářet pohyblivé vizuální prvky pro potřeby např. kampaní, vizuálních identit a vlastních prezentací
- zkoumali přesahy statické grafiky a pohyb aktivně využívali při vizuálním navrhování
- byli schopni spravovat digitální data s ohledem na strukturu, přenositelnost a další využitelnost pro prezentaci nebo budoucí práci

Charakteristika učiva

Těžištěm výuky je rozpohybování grafických prvků v kontextu vizuální komunikace, ve čtvrtém ročníku se výuka zabývá i dominantním pohybem uplatněným při tvorbě hlavních motivů. Žáci si osvojí aplikaci principů animace a pohybu na rozmanité formy vizuální komunikace určené pro digitální prostředí. Například rozpohybované logo, typografie, komplexní kampaň a její prezentace, reaktivní animace, plakát a jiné. Výuka zahrnuje všechny fáze procesu: od úvodních ideových skic, volby stylu animace a výsledné vizuality, přes návrhovou fázi, po cílenou konstrukci dynamického obrazu v profesionálním software, v neposlední řadě pak výběr výstupního formátu a finální export. V některých případech se výstupy připravují i s ohledem na další implementaci (např. interaktivní prvky pro webové rozhraní).

Učivo zahrnuje široké spektrum přístupů (např.: ruční animace, keyframová animace, parametrická generativní animace, 3d animace) a klade důraz na experiment v kombinaci s technickou vybaveností.

Součástí výuky je i praktické zvládnutí digitálních kompetencí: správná archivace, pojmenování, třídění a údržba dat, správa projektových souborů napříč úložišti (školní síť, cloud, osobní nosiče). Žák zajišťuje, že jeho digitální data jsou úplná, správně označená a použitelná pro další práci.

Výuka je kombinací výkladové, projektové a praktické metody s důrazem na individuální přístup, kreativitu, technický přehled a praktickou využitelnost dovedností ve výtvarné praxi i reálných zakázkách.

Strategie výuky

Výuka předmětu Motion design kombinuje teoretické poznatky s praktickou tvorbou a klade důraz na samostatnost, experiment, technický rozhled a vizuálně kultivovaný proces. Ve 4. ročníku je kladen větší důraz na samostatnost – žáci aktivně hledají tutoriály, zkoušejí nové nástroje a sledují aktuální trendy. Průběžně prezentují svou tvorbu, reagují na zpětnou vazbu a učí se formulovat vlastní výtvarné záměry, čímž rozvíjejí kritické myšlení, sebeprezentaci i profesní připravenost. Vyučující jednotlivé kroky ve vyučovaném software a prezentuje žákům pomocí dataprojektoru. Žáci postupují od skici a návrhu přes animaci až po export a prezentaci výstupů. Učí se pracovat s rytmem, kompozicí, psychologií pohybu, jako s výrazovými prostředky animovaného obrazu. Používají profesionální software (After Effects, Blender, TouchDesigner, Photoshop, Illustrator, InDesign, atd.). Součástí je i digitální správa dat – pojmenování souborů, archivace, výběr formátů (.mp4, .gif aj.).

Hodnocení výsledků žáků

Hodnocení v předmětu Motion design vychází nejen z výsledného výstupu, ale také z průběhu celého tvůrčího procesu. Zohledňuje se především kvalita návrhové fáze, technická úroveň realizace a míra samostatnosti a kreativity. V průběhu práce je sledováno, jak žák přistupuje k řešení zadaných úkolů, jak zvládá používat příslušné softwarové nástroje, jak pracuje s časováním, kompozicí a principy animace, a také jak zajišťuje připravenost svých výstupů pro konkrétní použití (např. pro web, sociální sítě, prezentace). Součástí hodnocení je i schopnost správně spravovat digitální data – pojmenovávat soubory, archivovat a zálohovat projekty, stejně jako orientace ve výstupních formátech. V neposlední řadě se hodnotí i schopnost žáka reflektovat vlastní práci, obhájit svá rozhodnutí a efektivně reagovat na zpětnou vazbu.

Ve 4. ročníku je v hodnocení kladen důraz i na větší míru samostatnosti, iniciativy a schopnosti hledat si vlastní cesty – například prostřednictvím tutoriálů či experimentování s novými nástroji.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět Motion design rozvíjí výtvarné, technické i komunikační kompetence žáků a učí je vyjadřovat myšlenky prostřednictvím pohybu, obrazu a zvuku. Během výuky pracují s různými podobami vizuálního materiálu – upravují a animují vlastní i externí obsah, čímž si upevňují technické dovednosti a rozvíjejí vizuální citlivost.Výuka vede žáky k systematickému a odpovědnému přístupu k digitální tvorbě. Průběžně jsou vedeni k vlastnímu hledání řešení, práci s online zdroji a samostatnému osvojování nových dovedností, což posiluje jejich schopnost celoživotního učení. Předmět podporuje i schopnost reflexe a sebehodnocení – žáci prezentují svou práci, analyzují vlastní postupy a reagují na zpětnou vazbu. V rámci výuky se rozvíjí i mediální gramotnost – žáci získávají

povědomí o působení pohyblivého obrazu a animace v současné vizuální kultuře, zejména v kontextu sociálních sítí, reklamy a digitální komunikace.

4. ročník – celková hodinová dotace: ?? hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák : – je schopen rozpoznat a replikovat principy animace a pohybu v grafickém designu – je schopen vytvářet a uplatňovat pohyblivé prvky na základě grafických návrhů – ovládá základní i pokročilé animační techniky (frame by frame, keyframová animace, tracking, procedurální design a další...) – umí citlivě vnímat a zacházet s pohybem, rytmem a kompozicí – používá dostupný tvůrčí software (např. Blender, After Effects, TouchDesigner, Photoshop, Illustrator, InDesign) – Zvládá v praxi digitální kompetence jako je správa dat a jejich údržba – využívá skicování, návrhy a provádí vizuální testy – umí si svou práci obhájit a veřejně prezentovat, reaguje na zpětnou vazbu a provádí základní sebereflexi	• Rozpracování a realizace samostatných motion design projektů. • Pokročilé animační techniky (příkazy řízená animace, tracking, rotoskopie, vlastní přechody, pokročilá práce s vrstvami a efektovou knihovnou). • Vizuální rytmus, dramaturgie, práce se zvukem a reaktivitou. • Zásady exportu pro různá média – video, animace pro web, reaktivní instalace • Práce s reaktivní nebo realtime generovanou grafikou (např. v TouchDesigneru). • Základy 3D animace a možností prostředí Blenderu • Základy digitální práce se zvukem (střih, edit, mix) • Samostatná práce s online návody a komunitními zdroji. • Týmová spolupráce (volitelně) a závěrečná prezentace portfolia prací.

POVINNĚ VOLITELNÉ PŘEDMĚTY (platnost od 1. 9. 2025)

→

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu – povinně volitelný

UMĚLECKÁ FOTOGRAFIE

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle
Cílem předmětu je poskytnout žákům informace o analogové a digitální fotografii v celém procesu jejího pořizování, upravování a zhotovení ve všech formách – digitální, tištěné a zhotovené „mokrým“ procesem. Cílem předmětu je také to, aby si žáci uvědomili technologický a umělecko-žánrový vývoj fotografického média a získali znalosti a dovednosti z oblasti získávání fotografií pomocí digitálního i analogového fotoaparátu v plenéru i v ateliéru. Důraz bude kladen na možnosti digitální fotografie, jejich správu a úpravy ve fotografickém editoru, tisk a publikování v elektronické formě. Dále si předmět klade za cíl, aby žáci pochopili používání fotostylizačních nástrojů jak umělecké rovině, tak i v komerčním využití.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:
- dovedli interpretovat a prezentovat své autorské fotografie
- pracovali s myšlenkou, konceptem, záměrem vytvořit fotografický cyklus nebo sérii
- orientovali se v postprodukčních znalostech a dovednostech
- dokázali propojovat fotografii s jinými předměty ze svého oboru
- vnímali aktuální dění a interprety součastné fotogarfické scény
- zvládli sebeprezentaci a obhajobu svého díla
- vnímali vlastní rozvoj ve vnímání fotografie
- využívali profesionální fotografickou techniku a digitální technologie související s celým procesem tvorby a publikování fotografie

Charakteristika učiva
Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Technologická a technická příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 4. ročníku, jako volitelný, v rozsahu 2 hodin týdně. Učivo je zvoleno s přihlédnutím k profilu absolventa a jeho předpokládanému budoucímu zařazení na trhu práce.
Látka je zaměřena na osvojení si pojmů souvisejících s aktuálním děním tohoto média, technickými možnostmi a uměleckými principy tvorby, tak aby se žáci uměli dobře vyjadřovat fotografickým obrazem a zvládli zvláštnosti této formy vizuální komunikace. Důraz je kladen na výtvarně tvůrčí stránku fotografického artefaktu ve všech hlavních žánrech fotografie. Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty dle daného oboru. Žáci budou během roku vycházet z již probrané látky fotografie, kterou načerpali během předchozí výuky během studia.

Strategie výuky
V hodinách je rozvíjeno žákovo kritické myšlení, individuální i kooperativní učení. Žáci se naučí pracovat s myšlenkou a záměrem, se kterým fotografie vznikají. Je vhodné volit takové didaktické metody, které umožní si ověřovat poznatky praktickými dovednostmi. Žáci využívají dostupná média a multimediální programy, fotografické a grafické editory, které zahrnou jako součást fotografie. Ve výuce je nutné využívat odborných literárních i internetových zdrojů, životopisné filmové dokumenty a obrazových příkladů umožňujících

žákům budovat ucelenou představu. Dále by měl být kladen velký důraz na motivaci k učení, mluveného projevu a převážně praktickým dovednostem.

Hodnocení výsledků žáků
Učitel získává podklady průběžným hodnocením ústního a písemného projevu, sledováním aktivity žáka při výuce, mimo jiné učitel hodnotí převážně tvůrčí přístup žáka, při kterém se hodnotí originalita práce, přístup žáka a schopnost interpretace výtvarného záměru. Učitel upřednostňuje formativní hodnocení, zohledňuje individuální možnosti každého jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat
Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problémů žákem a jeho komunikativním dovednostem: k samostatnému zpracování a řešení problémů souvisejících s výběrem technologického postupu a formy výtvarné stylizace fotografie, uspořádání a výběr fotografované scény a výstupní formy fotografického obrazu, vyjadřovat se a formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhajovat svůj názor při interpretaci uměleckého díla, dodržování etiky komunikace a respektování originálních názorů, ověřovat si získané poznatky, kriticky zvažovat názory, postoje a jednání ostatních osob. V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy užité fotografické tvorby, znát historické souvislosti a současné trendy v digitální i analogové fotografii s rozlišením výtvarných a komerčně reklamních akcentů fotografického média, samostatně experimentovat při řešení úkolu a uplatňovat vlastní a netradiční myšlenky a postupy při využití výtvarně stylizačních postupů a výrazových možností fotografie a digitálních technologií. Dalším významným průřezovým tématem je Člověk a digitální svět (práce s grafickým editorem, využití software pro tvorbu prezentací, ukládání a tisk fotografií).

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - dokáže nafotit tématický cyklus / sérii na dané téma / problematiku objasní zásady snímání, zvláštnosti kompozice a stylizace zvoleného fotografického žánru pohybuje se v aktuálním dění ftografie - dle svého oboru vytváří autorské zpracování - pracuje také na sebeprezentaci a obhajobě své tvorby - zapojí do tvorby své zaměření a specifikaci - pracuje s postprodukcí včetně grafických editorů - získá ucelené znalosti v technických možnostech - využívá technické zázemí včetně fotografického ateliéru - zvládá vnímání a práci se světlem v interiéru a exteriéru - uvede příklady práce s výběry - dokáže sestrojit složitější fotografickou montáž z více snímků na příkladech ukáže transformace objektů	1. Projektová tvorba - realizace jednoduchých až vysoce náročných fotografických návrhů podle zaměření oboru s využitím různých žánrů a technických pomůcek 2. Autorská fotografie -realizace projektu dle daného oboru a zaměření - individuální pojetí a realizace - práce s postprodukcí a grafickými editory 3. Práce s technikou - doplnění technických znalostí - práce se světlem v exteriéru a interiéru - ateliérová fotografie 4. Pokročilá postprodukce fotografií - práce s výběry a fotografická montáž - transformace objektů - fotografické filtry - inteligentní objekty - pokročilé retušování - tvorba portfolia - předtisková příprava

popíše možnosti fotografických filtrů, retušovací možnosti dokáže pracovat s vícestranným dokumentem (portfoliem) včetně textu zná a ovládá nastavení tiskového formátu	

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu – povinně volitelný

3D MODELOVÁNÍ

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle
Předmět 3D modelování vede k rozvoji orientace v prostoru a vidění prostorového světa ve 2D. Cílem předmětu je tvorba dvojrozměrných obrazů a prostorových objektů v 3D softwaru a jejich aplikace v příslušném oboru. Úspěšné zvládnutí tohoto cíle vyžaduje získání určitého stupně správné prostorové představivosti a řemeslných technických dovedností, k němuž náplň předmětu směřuje.

Záměrem výuky je osvojení si práce s 3D software, vytváření 3D modelů a vizualizací jednoduchých až vysoce náročných úkolů dle zaměření oboru

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:
- dovedli interpretovat geometrické rovinné i prostorové objekty
- pracovali správně, přesně, vytrvale
- zpracovali 3D model a vyhotovili vizualizaci
- řešili zadané úkoly s pomocí samostatně získaných informací z různých zdrojů
- komentovali své dílo a obhájili ho před oponentem/ zákazníkem
- sledovali technický pokrok

Charakteristika učiva
Předmět je zařazen do 4. ročníku, jako volitelný, v rozsahu 2 hodin týdně. Učivo je zvoleno s přihlédnutím k profilu absolventa a jeho předpokládanému budoucímu zařazení na trhu práce. Klíčovým tématem je osvojení si základů práce s 3D softwarem, navrhování a modelování jednoduchých až vysoce náročných 3D modelů a jejich vizualizace.
Cílem předmětu je poskytnout žákům vědomosti a dovednosti účelného grafického řešení prostorových úloh a jejich aplikace ve výtvarné praxi.
Strategie výuky
Při vyučování jsou využívány rozličné didaktické metody. Učitel tak žáka snadněji motivuje k práci, přihlíží k tomu, že každému vyhovuje různá metoda pro osvojení si dovedností. V prvních fázích nového učiva převažují zejména metody slovní. Pro upevnění učiva používá učitel metody simulační a situační - opakování a procvičování. Je vhodné do vyučovacího procesu zapojit i méně časté metody např. brainstorming.
Pro přiblížení se praktickému využití nabytých poznatků je nutné, aby si učitel připravoval demonstrační ukázky statických i pohybových materiálů, navštěvoval s žáky exkurze a vymýšlel projekty, kterých se budou žáci pod vedením i individuálně účastnit.

Hodnocení výsledků žáků
Pravidla hodnocení výsledků žáků jsou součástí školního řádu školy. Učitel posuzuje aktivitu a přístup žáka, kvalitu přípravy, originalitu pojetí, schopnost vlastní interpretace a splnění všech kriterií zadání.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Vyučování vede k rozvíjení komunikativní kompetence nejen ve formě slovní, ale i vizuální, rozvíjí technické myšlení, schopnost orientace v prostoru, ale především kompetenci používat moderní software pro 3D modelování a vizualizace. Při výuce nesmí být opomenuta kompetence hledat informace z různých zdrojů, autoedukace, zájem o nové trendy. Předmětem prolínají průřezová témata Člověk a životní prostředí (ekologické souvislosti, zohledněné zvláště při navrhování předmětů), Člověk a svět práce (předmět vede žáka ke komunikaci, obhajobě svého díla, schopnosti stát si za svým názorem a přitom vyjít vstříc zadavateli, potažmo zákazníku).

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace; organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů vysvětlí pojmy týkající se 3D modelování, renderingu a vizualizací; dovede aplikovat základní funkce probíraného 3D softwaru; provede modely bodů, křivek, ploch, těles; vytvoří jednoduché vizualizace; orientuje se v možných transformacích a změnách objektů;	1. 3D modelování základní informace o softwaru; informace, práce s informacemi; postupné vysvětlení jednotlivých funkcí; výstavba tvaru a plochy, jejich výtvarný výraz, souvislosti mezi tvarem, strukturou, barevností apod. jednotlivých prvků, kombinatorika v příslušných souvislostech zaměření oboru jednoduché výtvarně náročné úkoly podle zaměření oboru
vytvoří vizualizaci předmětu nebo prostoru; samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení; hledá a využívá inspirační zdroje; dovede propojit data různých programů; využívá fotografie pro lepší podobu vizualizace;	2. Navrhování a vizualizace používání textur, fotografií, světel… potřebných atributů pro rendering realizace jednoduchých až vysoce náročných výtvarných návrhů dle zaměření oboru další aplikační programové vybavení; řešení dlouhodobějšího úkolu, samostatného projektu;

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu – povinně volitelný

MODELOVÁNÍ

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle
Učivo předmětu modelování poskytuje potřebné vědomosti v oblasti modelování trojrozměrných studií a to podle skutečnosti nebo vlastního návrhu. Rozvíjí výtvarné myšlení a cítění žáků a spolu s ostatními výtvarnými a odbornými předměty vede k získání vlastního výtvarného názoru. Předmět cílí na osvojení manuálních dovedností a pochopení zvláštností při vyjádření trojrozměrného tvaru v prostoru nebo reliéfu za pomocí modelovacích hmot, čímž žákům přidává další škálu výtvarných prostředků pro vlastní tvorbu. Žáci jsou též vedeni k citlivému vnímání a vyjádření proporcí, struktury, povrchu objektu, výrazu a na měnící se měřítko, čímž rozvíjí dovednosti důležité pro všechny obory užitého umění. Výsledkem je příprava k samostatné práci při realizaci vlastního návrhu a k dosažení kultivovaného výtvarného projevu.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- rozvíjeli své myšlení a uměli jej aplikovat ve svém výtvarném projevu
- byli připraveni vhodně volit materiály, nástroje a pomůcky při řešení úkolů z oblasti modelování
- dokázali vnímat objekty a tvary v prostoru a vztahy mezi nimi
- pochopili funkci proporce, struktury a povrchy ve výtvarném vnímání a vlastní tvorbě
- aby získali poznatky uplatnitelné ve vlastní profesní budoucnosti

Charakteristika učiva
Předmět je zařazen do 4. ročníku jako volitelný v rozsahu 2 hodin týdně. Žáci postupně získávají a prohlubují dovednosti, řemeslnou zručnost a návyky pracovních postupů. Pracují s modelovací hlínou nebo různými materiály, které jsou k modelování vhodné. Funkce vyučovaného předmětu modelování spočívá v rozvíjení výtvarného názoru, plastického vidění, trojrozměrné představivosti a upevňování návyků při vlastní tvorbě. Obsahový okruh zahrnuje učivo o názvosloví nářadí, nástrojů, pomůcek a materiálů, údržbu a jejich ošetřování. Konečným výstupem je trojrozměrná plastika nebo reliéf, který může být přípravou na další možnosti reprodukce např. odléváním. To vše s ohledem na bezpečnost práce, hygienu a životní prostředí.

Strategie výuky
Organizace vyučování je dána odborně praktickým charakterem učiva. Ve výuce jsou vysvětleny nejčastěji užívané metody modelování, jeho možnosti při použití různých modelovacích materiálů. Vychází se ze studia a poznávání přírodních tvarů a důrazu na zvládnutí proporcí, struktury, charakteru a výrazu modelovaného objektu.
Žáci získávají manuální dovednosti a prohlubují si všeobecné a odborné vědomosti osvojené v modelování a učí se je užívat v praxi. Žák je veden k tomu, aby dokázal použít znalosti modelace v dalších úkolech.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel posuzuje aktivitu
a přístup žáka, kvalitu přípravy, originalitu pojetí a zároveň dodržení zadání úkolu, formu, funkčnost, schopnost vlastní interpretace, čistotu provedení praktického úkolu a splnění všech kritérií zadání.
Vyučující získává podklady k hodnocení zejména ve formě prakticky řešených úkolů, přičemž zároveň sleduje soustavnou připravenost na vyučování, úroveň technického provedení i obsahových složek práce. Obecnými kritérii pro všechny úkoly jsou: pracovní morálka (iniciativa, příprava, motivace), úroveň komunikace, technická a obsahová úroveň realizace úkolů. Učitel se při hodnocení žákovy práce může rozhodnout, zda ji hodnotí v kontextu výkonu skupiny nebo v kontextu osobního výtvarného růstu jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Vzhledem k charakteru předmětu, jsou u žáků rozvíjeny tyto klíčové kompetence: kompetence komunikativní (formou diskuse nad zhotovenou prací a obhajoby vlastní tvorby), kompetence k řešení problémů (formou úkolů podporujících analytickou činnost, na základě které tvůrčím způsobem řeší zadaný úkol), kompetence dbát na bezpečnost práce a ochranu zdraví při práci, dále kompetence odborné.
Předmětem prolíná průřezové téma Člověk a životní prostředí (při navrhování výrobků by měli žáci brát v úvahu možnosti recyklace materiálu, nízkoenergetickou náročnost výroby, nezatěžování životního prostředí apod.) a Člověk a svět práce (pracuje s informacemi a komunikuje při obhajobě vlastní práce, popřípadě předkládá písemnou formu obhajoby, nebo prezentace). Člověk a digitální svět (tyto prostředky tvoří významnou část možnosti získávání informací a souvislostí).

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: vysvětlí základní úkoly a povinnosti organizace při zajišťování BOZP; - dodržuje ustanovení týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence; uvede povinnosti pracovníka i zaměstnavatele v případě pracovního úrazu; poskytne první pomoc při úrazu na pracovišti;	1. Bezpečnost a ochrana zdraví při práci, hygiena práce, požární prevence řízení bezpečnosti práce v podmínkách organizace a na pracovišti pracovněprávní problematika BOZP bezpečnost technických zařízení
dovede připravit a ošetřovat modelovací hlínu a potřebné nástroje vyjmenuje druhy modelovacích hmot a pomůcky pro konkrétní práci při modelování dovede vytvořit kompoziční, kresebné a prostorové studie podle potřeb zaměření oboru v kontextu s řešením zadaného úkolu	2. Příprava různých materiálu a pomůcek, návrhová činnost
orientuje se v problematice proporcí a vztahu jednotlivých tvarů poznává charakter materiálů, určuje jejich strukturu	3. Prostorové tvary a jejich vztahy, povrchy
využívá reliéfní zkratky, upravuje proporce detailů orientuje se v základních druzích reliéfů	4. Reliéf -druhy reliéfů
osvojí si základní proporce kostry hlavy a hlavy jako celku	5. Figurativní modelování -studie živých i neživých objektů -studie lidské hlavy, lidské figury a jejich částí

osvojí si proporce jednotlivých částí hlavy a obličeje aplikuje znalost proporcí lidské figury v prostorovém vyjádření pochopí formu modelované stylizace připojuje detail - samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; orientuje se v možnostech reprodukce a dalšího využití navrhovaných a modelovaných objektů	6. Nefigurativní modelování -abstrakce v plošném a prostorovém zobrazení 7. Reprodukce modelovaných objektů do jiných hmot

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu – povinně volitelný

ANIMOVANÁ TVORBA

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle
Cílem předmětu je připravit žáky tak, aby byli schopni orientovat se samostatně v animované tvorbě seznámit žáky teoreticky se základními specifiky animace, představit jim animační techniky a technologii, přičemž na základě technických a prostorových dispozic výuka zprostředkuje rovněž praktické osvojování některých z nich. Studenti aplikují znalosti ze svého studovaného oboru. Metodologická příprava studentů vychází z konstruktivistické pedagogiky a zážitkových výcviků, jejichž hlavním prostředkem je expresivní tvorba. Předmět si dále klade za cíl obeznámit žáky s principy animace a položit základy tvorbě animací, kterou se případně mohou dále zabývat v profesní praxi či ve své vlastní tvorbě. Předmět má pro žáky podpůrný charakter ve smyslu možnosti dalšího využití nabytých výtvarných a grafických poznatků a rozšíření spektra disciplín, kterými se mohou po absolvování prezentovat a zvýšit tak své šance v uplatnění na trhu práce.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:
- chápali princip a význam animace jako vizuálního komunikačního prostředku, ale také jako médium pro uměleckou a komerční tvorbu
- rozeznali základní druhy animace a dokázali analyzovat a popřípadě plánovat technický postup jejich tvorby
- byli schopni využít možnosti animace ve smyslu volné tvorby, sdělovacího prostředku, poutače apod.
- využívali dříve osvojených tvůrčích prostředků, jako jsou například kresba, malba, fotografie a dávali jim prostřednictvím animování nové formy

Charakteristika učiva
Učivo svým zaměřením doplňuje obsah vzdělání RVP/M oblast Návrhové a realizační tvorby a vychází z koncepce školy. Obsah učiva rozšiřuje umělecko-řemeslné dovednosti a znalosti žáků v oblasti základů animace a animační tvorby. Předmět je zařazen do 4. ročníku, jako volitelný, v rozsahu 2 hodin týdně. Stěžejními tématy jsou: historie a vývoj animace, odborná terminologie, technické postupy v animaci, pixilace, animovaná etuda, spot, storyboard, scénář, produkce a postprodukce snímku. Učivo je zaměřeno na výtvarnou stylizaci, práci s obrazem a zvukovým doprovodem, zpracování výstupu s pomocí příslušného softwaru. Záměrem koncepce učiva je motivovat žáky k propojování osvojených výtvarných dovedností v nových souvislostech, hledání a ověřování nových vyjadřovacích prostředků ve formě experimentu, jehož proces je možné v rámci předmětu zachytit a zpracovat v audiovizuální výstup.

Strategie výuky
Výuka propojí teoretické poznatky s prakticky orientovanými úkoly, jejichž prostřednictvím žáci fixují učivo a také vytvářejí svébytná díla. Učitel demonstruje fragmenty animované

tvorby, na jejichž základě objasňuje technologii, výrazové prostředky a stavbu děje. Na základě školních dispozic dále navrhuje zadání úkolů, jehož podmínky žákům vždy srozumitelně předem sděluje. Výuka je využívá demonstrativní metody výkladu a popisu, prostředkem komunikace může být skupinová diskuse, brainstorming nebo reflektivní dialog. Vyučující volí adekvátní motivační metody, vede žáky k dobré pracovní morálce a dbá na kvalitu a efektivitu učiva a úkolů, mimo jiné také v oborovém kontextu.

Hodnocení výsledků žáka
Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků vycházejí z ustanovení ve školním řádu. Vyučující získává podklady k hodnocení zejména ve formě prakticky zaměřených úkolů, jejichž součástí je však rovněž hodnotitelný ústní doprovod, objasňující obsahy a významy výsledného řešení. Důraz je, kromě technických náležitostí, kladen současně na příběhovou složku, pointu a výtvarný vtip. Učitel soustavně sleduje a hodnotí připravenost žáků na výuku, jejich iniciativu a tvůrčí přesah mimo vyučování. Dále vyhodnocuje splnění kritérií dohodnutých při zadávání úkolů. Učitel se při hodnocení žákovy práce může rozhodnout, zda ji hodnotí v kontextu výkonu skupiny nebo v kontextu osobního výtvarného růstu jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat
Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problémů žákem a jeho komunikativním dovednostem: k samostatnému zpracování a řešení problémů souvisejících s výběrem technologického postupu a formy výtvarné stylizace animace, uspořádání a výběr animované scény a výstupní formáty animovaného filmu. Dále se vyjadřovat a formulovat výtvarnou myšlenku, obsahovou náplň výtvarného záměru, obhajovat svůj názor při interpretaci uměleckého díla, dodržování etiky komunikace a respektování originálních názorů, ověřovat si získané poznatky, kriticky zvažovat názory, postoje a jednání ostatních osob. V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy animované tvorby, znát historické souvislosti a současné trendy, samostatně experimentovat při řešení úkolu a uplatňovat vlastní a netradiční myšlenky a postupy při využití výtvarně stylizačních postojů a výrazových možností animovaného filmu.
Předmětem prolínají průřezová témata Občan v demokratické společnosti (možnosti využití animace v reklamě a propagaci, percepce stylizace a výrazových prostředků animace jako součást masmediálních komunikátů), Dalším významným průřezovým tématem je Člověk a digitální svět. Žák je veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem nebo jinými vhodnými digitálními nástroji, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, získával a ověřoval informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Další průřezová témata jsou zpracována ve formě námětů, podněcujících k zamyšlení a výtvarnému reagování na společenské a světové události.

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - zná chronologii vzniku a vývoje animace, rozpozná její základní druhy, rozpozná tvorbu nejvýznamnějších osobností; - disponuje poznatky o principech animace, kterých využívá ve své práci; - ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech s ohledem na charakter úkolu; - výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje vlastní výtvarný názor; používá základní odbornou terminologii;	1. Historie a princip animace - historie animace a animovaného filmu - principy animace - osobnosti animované tvorby - prvotní vynálezy 2. Tvůrčí složky animace - námět a storyboard (skica) - stručný kreslený scénář - střih a zvukový doprovod - software a hardware 3. Klasická animace

- samostatně experimentuje při řešení úkolu, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; samostatně získává poznatky v souvislosti s potřebami řešení úkolů; - organizuje svou práci z hlediska návaznosti či chronologie pracovních postupů a dodržuje stanovené termíny; - využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; - přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace;	- kreslená animace - plošková animace - prostorová animace 4. Moderní animace - současná animovaná produkce - druhy animovaných technik - počítačová animace 5. Animace a grafický design - motion design - typografická animace

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu – povinně volitelný

DIGITÁLNÍ KRESBA

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle
Cílem předmětu je prohloubit výtvarný potenciál žáků v oblasti kresebných technik a stylů vytvářených prostřednictvím digitálních médií a elektronických nástrojů. V rámci výuky jsou žáci vedeni k prohlubování fantazie a ke schopnosti vyhledávat a zpracovávat inspirační zdroje, na jejichž základě vytvářejí osobitě pojednané práce čistě umělecké nebo spjaté s oborem. Dále jsou vedeni k optimálnímu vztahu mezi tradiční rukodělnou výtvarnou tvorbou a digitálními technologiemi.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:
- znali zásady kvalitní kompozice pro účely volné tvorby i k využití v rámci oboru
- ovládali elektroniku pro digitální práci a využívali ji pro tvůrčí účely
- rozvinuli a využili poznatky o digitální kresbě praktickou formou
- dále rozšiřovali spektrum výrazových prostředků a přístupů v oblasti kresby a posouvali svůj tvůrčí potenciál v digitálním prostředí
- chápali význam digitálních médií a elektroniky v současné výtvarné tvorbě
- cítili potřebu a motivaci k osobnímu růstu a také ochotu sdílet své kvality a zkušenosti

Charakteristika učiva
Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Umělecko-historická a výtvarná příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 4. ročníku, v rozsahu 2 hodin týdně. Centrem pozornosti předmětu je praktická dovednost v ovládání přístrojů pro digitální kresbu a rozvoj výtvarných dispozic. Obsah výuky je založen zejména na techniku digitální kresby, styly, tahy štětců a jejich tvorbu, základní výtvarné žánry a rozvíjení vlastního výtvarného zaměření žáků. Učivo ani práce v předmětu nemají za cíl kopírování módních trendů, soustředěny jsou na tradiční umělecké hodnoty a tříbí osobní zaujetí nebo inklinace žáků.

Strategie výuky
Výuka probíhá ve specializované učebně vybavené odpovídající technikou. Je založena především na práci žáků a atmosféře motivující ke komunikaci. Úkoly jsou vrstveny od jednoduchých technických cvičení, přes promyšlenější kompozice, až po náročnější zadání, ve kterých je potřeba využít znalost techniky, principy kompozice a svou vlastní fantazii. Vyučující je metodicky i odborně vybaven, demonstruje učivo a úkoly názorně s použitím digitálních technologií i prakticky. Je schopen ukázat žákům principy práce. Mimo samotnou práci na zadaných úkolech jsou žáci vedeni k vzájemné komunikaci a skupinovým diskusím. Vyučující využívá k výuce částečně frontální metodu, ovšem zejména způsob individualizované výuky, dialogu a skupinové rozpravy.

Hodnocení výsledků žáka
Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Vyučující získává podklady k hodnocení zejména ve formě prakticky řešených úkolů, v nichž sleduje kvality technického provedení a úroveň koncepce, průběžně sleduje a podporuje celkovou agilitu a

motivovanost žáka, přístup k práci. V předmětu Digitální kresba je žák hodnocen v osvojení technických dovedností ovšem zejména v míře rozvinutí svého výtvarného potenciálu a pozitivních pracovních a komunikačních návyků. Hlavními kritérii jsou tedy výtvarná kvalita prací, zapojenost žáka do práce v předmětu a jeho přístup a komunikace.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat
Digitální kresba prohlubuje komunikativní kompetence. Žáci vedeni k vysvětlování tvůrčích kroků. Společné diskuse nad zpracováním zadaného úkolu slouží rozvoji kompetence k řešení problémů. Předmět svým pojetím podporuje kompetence odborné a rozšiřuje výtvarný profil žáků o znalost současných výtvarných prostředků. Po odborné stránce předmět posiluje dovednosti žáků v práci ve speciálním softwaru, cit pro kompozici a práci s barvou a učí je zároveň důležitý způsob digitálního zpracování výtvarného díla, čímž se stávají konkurenceschopnějšími pro uplatnění současné výtvarné sféře. Žáci využívají svou technickou a teoretickou průpravu a obohacují ji o novou výtvarnou formu, která je hojně využívána v oborové praxi.

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - pracuje s kresebnými pomůckami a materiály v odpovídající škále; - ovládá práci s elektronickými přístroji určenými pro digitální kresbu a práci v softwaru; - vytváří věcné kresebné studie dle skutečnosti - ovládá a využívá postupy stylizace a abstrakce; - popisuje vlastnosti své práce a tvůrčí záměry - rozlišuje a účelně využívá možnosti kresebných technik, médií a nástrojů - je schopen samostatně nebo ve skupině analyzovat zadaný úkol a následně formulovat tvůrčí myšlenku; - využívá svůj výtvarný potenciál - vysvětluje a obhajuje zvolené řešení úkolu; - využívá variační princip v tvůrčí práci; - organizuje svou práci s vědomím návaznosti pracovních postupů; - využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky kresby - aplikuje teoretické vědomosti do praktických úkolů; - organizuje účelně svůj pracovní prostor; - pracuje pečlivě, přesně a dodržuje stanovené termíny;	1 Specifika a využití digitální kresby - software, aplikace - hardware pro digitální kresbu - úvodní cvičení, nastavení přístrojů, softwaru nebo aplikací - nástroje pro digitální kresbu 2 Styly digitální kresby - současná digitální kresba - základní přehled 3 Digitální skica - digitální prostředky pro skicování - způsoby skicování - štětce a jiné nástroje pro skicu - kresebný koncept 4 Kresebné žánry - studijní kresba - volná autorská kresba - stylizace (výtvarná, ilustrativní, grafická) - abstrahování, nadsázka (tvarová, barevná) - výtvarný výraz kresby 5 Aplikace digitální kresby - tisk, potisk aj.

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu – povinně volitelný

UMĚNÍ V SOUVISLOSTECH

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Volitelný předmět dějiny umění v souvislostech rozšiřuje žákovské prizma, získané v předmětu dějiny umění, o hlubší porozumění struktuře jazyka vizuálních zobrazení, vedoucích až do současnosti. Stejně tak, jako umožňuje tvořivě aplikovat tyto poznatky formou výtvarných etud, za cílem lepšího uplatnění žáka uměleckého oboru na trhu současné vizuální kultury v rámci zvoleného oboru.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- rozpoznávali vybrané významné současné a moderní formy vizuálního jazyka a jejich
- kulturní významy;
- měli možnost porozumět vlivu moderny a postmoderny na současné umění, v kontextu
- strukturálních a společenských změn;
- měli příležitost zkoušet tvořivě aplikovat umělecké koncepty a vize v praxi;
- osvojili si některé základní interpretační nástroje pro práci s obrazem a vizuálními
- fenomény;
- rozvíjeli vlastní výtvarný jazyk a testovali jeho komunikační účinnost ve svém
- vrstevnickém prostředí;
- reflektovali a reagovali na aktuální témata (identita, klima, digitalita, gender)
- prostřednictvím umění;
- orientovali se v možnostech uplatnění současného vizuálního umění ve vlastním
- potenciálním profesním životě.

Charakteristika učiva

Předmět je volitelný, zařazen do 4. ročníku, v rozsahu 2 hodin týdně. Je určen pro skupinu tvořenou žáky Grafického designu, Interiérového designu a Multimediální tvorby. Myšlenkový směr a obsah učiva sleduje jednak strukturalistické pojetí dějin umění, jednak je sestaven tak, aby žák získal základní představu formování umění od moderny přes postmodernu vedoucí do současných projevů umění a vizuální kultury, ve které se žák nachází. Hlavními tématy jsou Cézanne a element jako vznik moderny, doba reprodukovatelnosti a postmoderna, Konceptualismus a konec umění, environmentální a angažované umění-umění v době klimatické krize, umění osobní zkušenosti-Identita/tělo/feminismus/gender, umění mimo instituce-Instalace/street art/performance/happening, kybernetické umění/ hry a umělá inteligence, otázky současného umění-příklady interpretace, projekt Kurátorem vlastního projektu.

Strategie výuky

- Vizuální analýza a interpretace uměleckých děl (obrazová i multimediální dokumentace);
- řízené diskuse k teoretickým otázkám;
- výtvarné etudy inspirované současným uměním;
- práce na autorských projektech s možností jejich prezentace;
- mezipředmětová spolupráce (výtvarná praxe, dějiny umění, ICT);
- využití digitálních nástrojů a umělé inteligence;
- formativní hodnocení a práce s vlastním portfoliem.

Hodnocení výsledků žáků
Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu.
Konkrétní hodnocení daného předmětu je založeno na těchto kritériích:
- schopnost porozumět a interpretovat vizuální jazyk;
- tvořivá aplikace poznatků v autorské tvorbě;
- aktivní účast na diskusích, reflexích a skupinových činnostech;
- úroveň prezentace a obhajoby vlastního projektu;
- vedení portfolia (teorie + vizuální práce);
- schopnost reflektovat proces tvorby a komunikace;
- zájem o současné kulturní a umělecké dění.

Formy hodnocení:
- slovní a bodová zpětná vazba;
- sebehodnocení;
- prezentace a skupinová reflexe;
- klasifikace s důrazem na individuální posun.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat
Klíčové kompetence:
- Kompetence k učení – žáci se učí pracovat s obrazem, textem a kontextem, analyzovat a interpretovat.
- Kompetence k řešení problémů – rozvíjí schopnost tvořivého myšlení a samostatného rozhodování.
- Kompetence komunikativní – učí se obhajovat vlastní názory, diskutovat, prezentovat vizuální projekty.
- Kompetence sociální a personální – respektují práci druhých, spolupracují a sdílí odpovědnost.
- Kompetence pracovní – vytvářejí autorské projekty, rozvíjí organizační dovednosti a prezentaci práce.
- Kompetence k podnikavosti – orientují se ve světě současné vizuální kultury a profesního uplatnění.

Průřezová témata:
- Osobnostní a sociální výchova – sebereflexe, komunikace, rozvoj identity, práce ve skupině
- Multikulturní výchova – umění jako most mezi kulturami, porozumění jinakosti
- Environmentální výchova – reflexe ekologických témat prostřednictvím výtvarného vyjádření
- Mediální výchova – porozumění médiím, tvorba vizuálního sdělení, práce s digitálním obsahem
- Výchova k myšlení v globálních souvislostech – propojení lokálního a globálního v umění
- Výchova demokratického občana – umění jako prostředek občanského vyjádření, veřejná angažovanost

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: • rozpozná základní znaky přechodu od tradičního k modernímu výtvarnému jazyku; • chápe význam Paula Cézanna pro vznik moderny • chápe element jako základní nástroj pro modifikace a variace klasického pojetí budovaní obrazu v moderních stylech	1. Cézanne a element jako vznik moderny
• popíše, jak reprodukovatelnost změnila vnímání a šíření umění; • vysvětlí základní rysy postmoderny (ironie, citace, pluralita významů); • využívá principy postmoderního přístupu (remix, koláž, intertextualita) ve vlastní tvorbě.	2. Doba reprodukovatelnosti a postmoderna
• vysvětlí pojem konceptuálního umění a jeho význam ve vývoji výtvarné kultury; • rozlišuje mezi formou a obsahem díla, chápe význam ideje v umělecké tvorbě; • vytváří jednoduchý konceptuální výstup (text, akce, instalaci) založený na osobní myšlence.	3. Konceptualismus a konec umění
• rozpozná formy umělecké reakce na ekologická a společenská témata; • chápe možnosti umění jako nástroje občanského postoje; • navrhuje nebo realizuje výtvarný projekt s environmentálním nebo sociálním přesahem. •	4. Environmentální a angažované umění -umění v době klimatické krize
• chápe umění jako prostředek vyjádření osobní identity a zkušenosti; • rozpozná různé přístupy k tělesnosti, genderu a společenským rolím v současném umění; • tvoří výtvarné dílo reflektující vlastní identitu nebo osobní téma.	5. Umění osobní zkušenosti-Identita/tělo/feminismus/gender
• rozlišuje různé formy umění mimo tradiční instituce (veřejný prostor, digitální prostor); • chápe roli diváka a prostoru v tvorbě instalace, street artu či performance; • využívá netradiční formy a technologie (např. AI, digitální média) k vytvoření vizuálního sdělení.	6. Umění mimo instituce-Instalace/street art/performance/happening, kybernetické umění/ hry a umělá inteligence
• samostatně navrhne a realizuje autorský výtvarný projekt s vědomou vazbou na současné umělecké tendence; • uplatňuje dovednosti kurátorské praxe (námět, koncepce, text, prezentace);	7. Otázky současného umění-příklady interpretace, projekt Kurátorem vlastního projektu

• prezentuje, reflektuje a obhajuje vlastní výtvarnou tvorbu v kontextu zvoleného tématu.	

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu – povinně volitelný

KNIŽNÍ VAZBA

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin
platnost: od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Cílem předmětu je rozšířit výtvarný a technologický potenciál žáků v oblasti autorského a materiálového pojetí knihy, včetně praktického zvládnutí knižních vazeb a dokončovacího zpracování tiskovin. V rámci výuky jsou žáci vedeni k objevování možností tradičních i netradičních materiálů, experimentálních forem a kreativního propojení ruční práce s využitím současných technologií. Dále jsou vedeni k rozvíjení vlastního výtvarného projevu skrze autorskou tvorbu, k mezioborové spolupráci. Předmět podporuje rovnováhu mezi tradičním řemeslem a inovativními přístupy v duchu současného designu a vizuální kultury.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- osvojili si základní techniky knižní vazby a zároveň se seznámili s alternativními a experimentálními postupy
- rozvíjeli technickou zručnost, smysl pro detail, přesnost, trpělivost a výtvarné cítění v práci s materiálem
- seznámili se s materiály používanými v dokončujícím zpracování a v knižní vazbě
- využívali soudobé nástroje, materiály a technologie při tvorbě vlastních výstupů
- dokázali své návrhy koncepčně promyslet, řemeslně zpracovat
- chápali roli fyzického média (knihy, tiskoviny) v kontextu digitální doby a dokázali jej kreativně využít v profesní i autorské tvorbě.
- podporovali své oborové zaměření

Charakteristika učiva

Předmět je zařazen do 4. ročníku jako volitelný v rozsahu 2 hodiny týdně. Předmět je určen pro smíšenou skupinu studentů z oborů Grafický design, Interiérový design a Multimediální tvorba. Z tohoto faktu vyplývá zásadní potřeba diferencovaného a individualizovaného přístupu k výuce, který zohledňuje odlišnou úroveň vstupních dovedností a znalostí jednotlivých skupin. Charakteristika učiva se zaměřuje na rozvoj praktických dovedností v oblasti tradičních i moderních technik knižní vazby, a to s důrazem na autorské pojetí a experimentální přístupy. Učivo klade důraz na preciznost, řemeslnou zručnost a smysl pro detail, které jsou neodmyslitelné pro kvalitní výstupy v této oblasti. Zároveň se žáci učí koncepčně přemýšlet o knize jako o celku – od obsahu přes materiálové řešení až po finální dokončení, s přesahem do trojrozměrného objektu.

Strategie výuky

Hlavní strategií je kombinace strukturované dílenské výuky a projektově orientovaného učení, která flexibilně reaguje na potřeby žáků v průběhu závěrečného ročníku. Klíčová je diferenciace dle vstupních dovedností. Vzhledem ke smíšené skupině studentů budou zadání a očekávané výstupy flexibilně adaptovány na úroveň a oborové zaměření jednotlivých žáků.

Bude podporován rozvoj silných stránek každého studenta a poskytována individuální konzultační podpora.
Důraz je kladen na osvojení základních technik ruční knižní vazby ale i na experimentální přístupy (např. nekonvenční materiály, alternativní vazby). Žáci jsou vedeni k preciznosti, trpělivosti a rozvoji jemné motoriky. Integrovanou součástí výuky bude seznámení a možnost praktického využití digitálních technologií při návrhu a výrobě komponentů pro knižní vazbu, což reflektuje současné trendy v oboru. Budou podporovány diskuse a sdílení zkušeností mezi studenty různých oborů. Nedílnou součástí výuky je důraz na dodržování pravidel bezpečnosti práce s nástroji a materiály a na ergonomii pracovního prostředí.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Kromě standardního sumativního hodnocení, které shrnuje dosažené výsledky, bude pedagog průběžně a komplexně hodnotit i samotný proces učení žáků. Toto hodnocení je primárně motivační a zaměřené na rozvoj potenciálu studentů. Klíčová je pravidelná a konstruktivní zpětná vazba, která studenty povede k sebereflexi a pomůže jim identifikovat silné stránky i oblasti pro zlepšení.
Výsledné hodnocení bude kombinací průběžného hodnocení (zaměřeného na proces a formativní zpětnou vazbu) a hodnocení finálního projektu (zaměřeného na komplexní výsledek a celkový rozvoj). Cílem je, aby hodnocení nebylo vnímáno jako konečný verdikt, ale jako nedílná součást učebního procesu, která studenty podporuje, inspiruje a vede k neustálému zlepšování.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Vzhledem k charakteru předmětu Knižní vazba jsou u žáků rozvíjeny tyto klíčové kompetence: kompetence komunikativní (formou diskuse nad konceptem díla i zhotovenou prací a obhajoby vlastní tvorby včetně prezentace), kompetence k řešení problémů (formou úkolů podporujících analytické a tvůrčí myšlení při řešení technických i výtvarných zadání), kompetence dbát na bezpečnost práce a ochranu zdraví při práci (osvojení si správných pracovních návyků, postupů a ergonomie), dále kompetence odborné (získávání praktických dovedností a znalostí využitelných v grafickém designu a příbuzných oborech).
Předmětem prolíná průřezové téma Člověk a životní prostředí (při navrhování výrobků jsou žáci vedeni k uvědomělému výběru materiálů, zohlednění recyklovatelnosti, ekologické náročnosti a dopadu na životní prostředí) a Člověk a svět práce (žák pracuje s informacemi, komunikuje při obhajobě vlastní práce, připravuje se na reálné pracovní situace).

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - popíše jednotlivé části knihy a vysvětlí jejich funkci - rozpozná druhy knižní vazeb, posoudí vhodnost určitého typu vazby pro konkrétní druh knihy - rozlišuje a účelně využívá materiály pro druh knižní vazby i její účel - ovládá práci s běžným dílenským nářadím pro knižní vazbu	**Kniha a druhy knižní vazby:** - stavba knihy - druhy vazeb a jejich využití **Materiály užívané v knižní vazbě:** - Druhy papírů a jeho vlastnosti, potahové materiály, lepidla, nitě a doplňkové materiály **Technologie a nástroje užívané v knižní vazbě:** - Ruční nářadí

- vysvětlí možnost využití digitálních technologií - ovládá celý postup tvorby konkrétního typu knižní vazby - je schopen samostatně nebo ve skupině analyzovat zadaný úkol a následně formulovat tvůrčí myšlenku; - popisuje vlastnosti své práce a tvůrčí záměry - navrhuje komplexní koncepci vlastní autorské knihy, včetně materiálového řešení a typu vazby - vysvětluje a obhajuje zvolené řešení úkolu - organizuje svou práci s vědomím návaznosti pracovních postupů - využívá tradiční postupy a posoudí možnosti využití moderních technologických postupů - aplikuje teoretické vědomosti do praktických úkolů - organizuje účelně svůj pracovní prostor - pracuje pečlivě, přesně a dodržuje stanovené termíny - obhájí výsledný produkt	- Strojní vybavení (bigovací stroj, lis, řezačky, řezák) - Digitální technologie v knižní vazbě **Základní techniky knižní vazby:** - Příprava knižního bloku - Kompletace knižního bloku - Realizace desek knižních vazeb - Dokončující zpracování **Návrh a realizace vlastního projektu** - Koncept - Návrh - Realizace a výroba - Prezentace

VZDĚLÁVÁNÍ ŽÁKŮ SE SPECIÁLNÍMI VZDĚLÁVACÍMI POTŘEBAMI A ŽÁKŮ NADANÝCH

Vzdělávání žáků se zdravotním postižením zajišťují pedagogové ve spolupráci se speciálními poradenskými centry, s pedagogicko-psychologickou poradnou a výchovným poradcem.

Vzdělávání žáků se zdravotním znevýhodněním zajišťují ve spolupráci s pedagogicko-psychologickou poradnou a výchovným poradcem pedagogové v rámci svého odborného vzdělání. Jde převážně o žáky se specifickými poruchami učení, ke kterým přistupujeme s ohledem na doporučení poradenského zařízení.

Vzdělávání žáků se sociálním znevýhodněním vychází z konkrétní situace a vzdělávacích schopností a potřeb žáků, probíhá ve spolupráci se školskými poradenskými zařízeními, sociálními pracovníky a dalšími odborníky.

Žákům poskytujeme podle jejich potřeb a na doporučení ŠPZ i další druhy podpůrných opatření, např. využití asistenta pedagoga a dalších odborníků, poskytnutí kompenzačních pomůcek a speciálních didaktických prostředků, úpravu materiálních a organizačních podmínek výuky nebo úpravu podmínek přijímání a ukončování vzdělávání. Pro žáky s přiznanými podpůrnými opatřeními v souladu s principy individualizace a diferenciace vzdělávání zařazujeme do IVP na doporučení ŠPZ speciálně pedagogickou intervenci nebo pedagogickou intervenci.

K žákům mimořádně nadaným přistupují učitelé individuálně, podporují jejich účast v soutěžích, projektech, vzdělávání formou stáží.

Žákovi s mimořádným nadáním škola povoluje vzdělávání podle IVP. Těmto žákům věnujeme zvýšenou pozornost pro rozvoj nadání, nabízíme vzdělávání formou stáží.

Pro dosažení úspěšnosti při vzdělávání těchto žáků se zaměřujeme:

- → na motivaci žáků při případných neúspěších;
- → na uplatňování formativního hodnocení žáků;
- → na poskytování pomoci při osvojování si vhodných učebních způsobů a postupů se zřetelem k individuálním obtížím jednotlivců;
- → na začleňování těchto žáků do běžného kolektivu a vytváření pozitivního klimatu ve třídě a ve škole;
- → na spolupráci s odbornými institucemi, tj. se ŠPZ a odbornými pracovníky školního poradenského pracoviště, v případě potřeby také s odborníky mimo oblast školství (odbornými lékaři nebo pracovníky z oblasti sociálně-právní ochrany žáka apod.);
- → na spolupráci s dalšími sociálními partnery školy, zejména s rodiči žáků (jak rodičů žáků s SVP při řešení individuálních zdravotních či učebních obtíží žáků, tak s ostatními rodiči) a také se základními školami, ve kterých žáci plnili povinnou školní docházku (zjistit a navázat na to, jaká podpora byla žákovi poskytována na základní škole);
- → na spolupráci se zaměstnavateli při zajišťování praktické části přípravy na povolání (odborného výcviku, učební a odborné praxe) nebo při hledání možností prvního pracovního uplatnění absolventů se zdravotním postižením; se specifiky vzdělávání žáků s SVP a přístupu k nim je vhodné seznámit zaměstnavatele (zejména instruktora dané skupiny), u něhož se bude realizovat jejich praktická výuka;
- → na realizaci dalšího vzdělávání učitelů všech předmětů zaměřené na vzdělávání žáků s SVP (i žáků nadaných) a uplatňování adekvátních metod a forem výuky, hodnocení a komunikace s těmito žáky.

CELOŽIVOTNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

Škola nabízí pouze denní formu studia.

Nabídku vzdělávání dospělých realizujeme formou zájmových kurzů. Zájem ze strany veřejnosti je menší.

Pedagogové se vzdělávají v rámci DVPP.

PERSONÁLNÍ A MATERIÁLNÍ PODMÍNKY REALIZACE ŠVP

Personální podmínky realizace ŠVP odpovídají požadavkům ŠVP – pedagogičtí pracovníci jsou kvalifikovaní, někteří učitelé uměleckých předmětů vyučují současně na Fakultě umění a designu Západočeské univerzity v Plzni nebo Fakultě umění a designu Univerzity J. E. Purkyně v Ústí nad Labem. Někteří vykonávají odbornou praxi mimo pedagogickou činnost, čímž jsou pro žáky velkým přínosem v oblasti přenosu praktických odborných zkušeností.
V průběhu každého školního roku absolvují v systému dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků řadu vzdělávacích akcí, v nichž aktualizují své metodické a odborné kompetence.
Ve škole působí 2 výchovné poradkyně, které zároveň plní funkci školního metodika prevence, koordinátor environmentální výchovy a koordinátor ICT.
Materiální podmínky realizace ŠVP jsou dány budovou školy a jejím vybavením. Budova školy je více než sto let stará, ale neustále modernizovaná tak, aby odpovídala požadavkům výuky. Má 17 učeben pro teoretickou výuku, 5 odborných učeben pro výuku informačních a komunikačních technologií, z toho 2 učebny slouží k výuce odborných předmětů žáků uměleckých oborů, ostatní svým softwarovým vybavením slouží i k výuce ostatních předmětů, jak ekonomických, tak i dalších (např. cizích jazyků, zeměpisu, projektové výuce atd.). Dále multimediální učebnu s fotoateliérem, 2 učebny cizích jazyků, tělocvičnu, knihovnu a 4 aranžérské dílny (pro potřeby žáků oboru Aranžér).
Chodby jsou upraveny pro volný pohyb žáků, na chodbě v přízemí je kopírka, ve 2. patře automaty na nápoje. Žáci mají k dispozici šatní skříňky. Stravování je zajištěno ve školním bufetu, kde nabídka sortimentu je aktualizována dle zájmu žáků a zaměstnanců školy.
Prostory v nové školní budově (ateliéry NERUDOVKY) slouží výhradně výuce odborných uměleckých předmětů. Jsou zde 2 specializované učebny pro počítačovou grafiku, navrhování, grafický design, 3D modelování apod., kreslírna, dílny pro prostorový design s náležitým strojovým vybavením, další fotoateliér a grafická dílna. Budova je vybavena i multimediální aulou, ve které se mimo výuky pořádají přednášky, semináře a kulturní akce nejen pro žáky školy, ale i pro veřejnost. I zde mají žáci k dispozici šatní skříňky, kopírku, nápojový automat. K výtvarné práci v exteriéru i k relaxaci slouží přilehlá zahrada.
Na škole je používán software pro výuku informačních a komunikačních technologií a pro výuku odborných uměleckých předmětů (počítačová grafika, motion design, animace, 3D animace, fotografie, web design a multimediální aplikace, audiovizuální tvorba atd.) zejména:
- Adobe Creative Cloud, Adobe Production Studio CS, AutoCAD, Blackmagic, Blender, Cinema 4D, CorelDraw Graphic Suite, DaVinci Resolve, Dragonfly, EPIC UnrealEngine, ESET Endpoint & Server Security, Fontself, HalotBox, IrfanView, Lumion, Microsoft 365 Apps, Microsoft Windows 11/10, Money S3, PrusaSlicer, renderovací program V-Ray, Rhinoceros 3D, TVPaint, Unity, ZAV.
Pro žáky jsou podle potřeby zajištěny obědy v jídelně Hotelové školy v Plzni a v jídelně Střední průmyslové školy stavební v Plzni. K ubytování dojíždějících žáků jsou využívány DM dalších středních škol v Plzni.
Sborovna i kabinety jsou vyhovující, pomůcky jsou průběžně doplňovány dle požadavků vyučujících (počítače, dataprojektory, televize, videa, interaktivní tabule, každý učitel jazyků má k dispozici radiomagnetofon a CD přehrávač).

Knižní fond školní knihovny je obnovován a doplňován i o odbornou literaturu, příručky, odborné časopisy. Knihovna je vybavena počítači s volným přístupem žáků na internet, je příležitostně využívána také pro teoretickou výuku. Navíc odborné umělecké obory mají vlastní sbírku uměleckých publikací k využití ve výuce odborných předmětů.

Charakteristika spolupráce se sociálními partnery při realizaci ŠVP

Spolupráce se sociálními partnery je nedílnou součástí chodu školy. Zástupci sociálních partnerů se podíleli na tvorbě ŠVP a jeho ověřováním a pravidelnými konzultacemi se podílejí na jeho inovaci. Mezi hlavní sociální partnery patří firmy a instituce, ve kterých probíhá odborná praxe žáků, FUD ZČU v Plzni, zástupci Úřadu práce, městského a krajského úřadu, Pedagogicko-psychologické poradny, Policie ČR, Krajského centra vzdělávání a jazykové školy v Plzni a dalších institucí.
Ti všichni pomáhají vytvářet podmínky pro co nejlepší naplnění hlavních vzdělávacích cílů zejména tím, že zprostředkovávají nejnovější praktické informace a zkušenosti jak pro učitele, tak přímo pro žáky.
Spolupráce s rodiči a zákonnými zástupci žáků probíhá nejen formou pravidelných schůzek, ale i individuálně prostřednictvím webových stránek školy a osobních jednání v případech aktuální potřeby.

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

VÝTVARNÁ TVORBA

ŠVP: **Grafický design**
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 126
platnost od 1. 9. 2025

Obecné cíle

Předmět svým obsahem navazuje na přípravné výtvarné vzdělání žáků, které prohlubuje a posouvá převážně do tvůrčí roviny. Smyslem výuky je naučit žáka koncepčně myslet, navrhovat a plánovat tvorbu v kontextu svých dovedností, inklinací či oborového zaměření. Tvorba žáků je založena na kvalitách a provázanosti obsahu i technického provedení. Důležitým cílem výuky je zprostředkovat žákům kontakt s uměleckou tvorbou, která přirozeně obohacuje jejich výrazové prostředky, využitelné v designérské profesi.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- využili získaných poznatků z dosavadního průběhu studia (zejména z výtvarně orientovaných předmětů, jako jsou Výtvarná příprava, Figurální kresba nebo Grafické umělecké techniky) pochopili výtvarnou tvorbu jako fenomén spojující technický dril, osobitost tvůrce, výrazové prostředky a společenský kontext
- pochopili potřebnost výtvarné tvorby v roli prostředku obohacení sebe sama i diváků

a prostředku rozvoje či kultivace lidského vnímání

Charakteristika učiva

Učivo zařazené do předmětu vychází ze vzdělávací oblasti Umělecko-řemeslná a výtvarná příprava a Návrhová a realizační tvorba, RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 3. a 4. ročníku v dotaci 2 hodiny týdně. Hlavní témata, ilustrace, cyklus obrazů, animovaný skeč, plakát, série kreseb, konceptuální výtvarné dílo, jsou zpravidla odvozena od výtvarných disciplín, jimiž žáci prošli v rámci doposud studovaných předmětů svého oboru. Učivo je zaměřeno na osvojování práce s novými uměleckými médii a na prohlubování dovedností v souvislosti s osobním zaměřením žáků. Učivo rozvíjí souběžně technické dovednosti a výtvarné myšlení.
Žáci jsou rovněž vedeni k tomu, aby kriticky rozuměli fungování umělé inteligence, vnímali její etické a tvůrčí souvislosti a dokázali ji smysluplně a zodpovědně využívat v kontextu uměleckého poznání, interpretace i tvorby.

Strategie výuky

Učitel zprostředkovává žákům obrazový materiál formou projekce, z odborných publikací nebo ukázkou prací vytvořených jejich předchůdci. Využívá také svých dovedností při demonstrování zadání, pracovního postupu a techniky. Při výuce učitel používá zpravidla metod výkladu a dialogu, uplatňuje individuální přístup v komunikaci s žáky, ale také skupinové diskuse o technických či obsahových kvalitách řešených úkolů. Fixace učiva je zajištěna zpravidla reflektivním dialogem, ale také primárně výběrem témat a technik, které již žáci mají zčásti osvojeny a získávají tak možnost své dovednosti rozvinout a upevnit.
Žáci jsou vedeni také k experimentální a kritické práci s moderními digitálními nástroji, včetně generativní umělé inteligence, které rozvíjejí tvůrčí myšlení a analytické schopnosti.

Hodnocení výsledků žáka

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel hodnotí žákovu práci s ohledem na kritéria, stanovená v zadání úkolů, která jsou žákům vždy předem a dostatečně srozumitelně sdělena. Obecnými kritérii pro všechny úkoly jsou: pracovní morálka (iniciativa, příprava, motivace), úroveň komunikace, technická a obsahová úroveň realizace úkolů. Učitel se při hodnocení žákovy práce může rozhodnout, zda ji hodnotí v kontextu výkonu skupiny nebo v kontextu osobního výtvarného růstu jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět rozvíjí komunikační kompetence žáků, protože jsou ve výuce vedeni k samostatnému vyjadřování o tvůrčích záměrech nebo k vyměňování názorů ve skupinových diskusích. Zadávané úkoly posilují schopnost samostatného myšlení, plánování práce a pomůcek, potřebných k jejímu provedení. Kompetence k učení a k řešení problémů jsou prohlubovány samotným tvůrčím charakterem výuky a zadávaných úkolů. Pro žáka představuje zadaná práce zpravidla nutnost analýzy kritérií, selekce výrazových prostředků s ohledem na téma i časovou dotaci, čímž se učí nejen samostatnému rozhodování, ale také nacházení alternativ možného řešení. Předmět svým zaměřením podporuje růst estetického cítění a má pozitivní vliv na osobnostní vývoj žáků.

3. ročník: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: - samostatně vyhledává a shromažďuje podklady a argumenty - ovládá zásady kompozice - ovládá přístupy ke skice a navrhování tvůrčí koncepce - samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru,	**1. Obsah výtvarného díla** - rešerše inspiračních zdrojů - definování tvůrčího záměru - skica a formy skici **2. Náležitosti výtvarného díla** - formát - kompozice - výtvarný jazyk

- výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje svůj výtvarný názor; - využívá možnosti jednotlivých médií, technik, technologií a materiálů, jejichž volbu provádí na základě zadaného úkolu; - pracuje s ilustrací a jinými formami stylizovaného ztvárnění skutečnosti - samostatně experimentuje při řešení úkolu, s ohledem na charakter úkolu uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; - organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; - aplikuje teoretické poznatky; - rozumí fungování hardwaru a periferií natolik, aby je mohl efektivně a bezpečně používat a snadno se naučil používat nové - efektivně a bezpečně využívá vhodné aplikace podle stanoveného cíle	**3. Přístupy k realizaci výtvarného díla** - parafráze - autorská interpretace - formální experiment **4. Stylizace v umění a designu 20. století** - ilustrativní stylizace - grafická stylizace - stylizace s odkazem na umělecké dílo **5. Aplikace digitálních prostředků** - aplikace digitálních prostředků na originál - propojení rukodělných a digitálních prostředků - digitální tvorba a přenos dat - digitalizace originálu a další tvůrčí proces

4. ročník: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
- samostatně vyhledává a shromažďuje podklady a argumenty - samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, - výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje svůj výtvarný názor; - využívá možnosti jednotlivých médií, technik, technologií a materiálů, jejichž volbu provádí na základě zadaného úkolu;	**1. Osobitost výtvarného díla** - netradiční výtvarné techniky - tvůrčí záměr, výpověď díla - pojem autenticita **2. Náležitosti výtvarného díla** - netypický formát - kompozice, intuice, spontaneita - výtvarný jazyk **3. Výtvarné dílo v oborovém kontextu** - umění a grafickém designu - experiment a náhoda jako součást díla

- pracuje s ilustrací a jinými formami stylizovaného ztvárnění skutečnosti - samostatně experimentuje při řešení úkolu, s ohledem na charakter úkolu uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; - organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; - aplikuje teoretické poznatky; - rozumí fungování hardwaru a periferií natolik, aby je mohl efektivně a bezpečně používat a snadno se naučil používat nové - efektivně a bezpečně využívá vhodné aplikace podle stanoveného cíle	**4. Stylizace v umění a designu 21. století** - ilustrativní stylizace - grafická stylizace - stylizace na základě uměleckého díla **5. Aplikace digitálních prostředků** - aplikace digitálních prostředků na originál - propojení rukodělných a digitálních prostředků - digitální tvorba a přenos dat - digitalizace originálu a další tvůrčí proces

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

PÍSMO

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 198 hodin

Obecné cíle

Cílem předmětu je naučit žáky pracovat s písmem jako grafickým znakem, který s sebou nese určité zákonitosti. Předmět si klade za cíl objasnit žákům problematiku vztahu textu a kompozice, textu a motivu a textu jako volného uměleckého vyjadřovacího prostředku. V předmětu je důležité, aby žák vlastním autorským řešením chápal zákonitosti různých typů písma a dokázal řešit jejich úpravu a použití. V neposlední řadě je cílem předmětu pochopení a estetické vnímání písma jako jednoho z nejdůležitějších prvků v grafickém designu.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

→ osvojili si základní principy a zákonitosti písmové tvorby,
→ chápali písmo jako důležitý vizuální vyjadřovací prostředek ve vztahu ke grafickému designu,
→ znali základní pravidla typografie a dále je dokázali využít v ostatních úkolech jiných předmětů, kde aplikují písmové znaky,
→ byli schopni vyřešit v dílčím úkolu vztah písma (textu) a motivu ve vztahu ke kompozici

- → dokázali aplikovat znalosti v tvůrčím procesu předmětu písmo a v jiných souvisejících předmětech (počítačová grafika, grafický design a navrhování, motion design, web design aj.)
- → ověřovali si získané poznatky formou praktických úkolů,
- → byli schopni tvořit samostatně úkoly, kde písmo stojí jako prvek hlavní nebo podružný.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Umělecko-historická a výtvarná příprava, Technologická a technická příprava, Návrhová a realizační tvorba RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 1., 2. a 3. ročníku vždy v rozsahu 2 hodiny týdně. V prvním ročníku předmět úzce souvisí s předmětem Typografie. Učivo předmětu je rozděleno do ročníků tak, aby žák začal jednoduchými kompozičními cvičeními v 1. ročníku, získal zkušenosti o tvarosloví písma, o jeho stavbě a částech, o kompozici a seznámil se s druhy písma a její skladbou. Ve 2. ročníku žák propojuje písmo a text s obrazovým motivem s důrazem na nosnost typografické kompozice. Na dílčích úkolech řeší tvarosloví písmového obrazu a hledá zákonitosti plakátové kompozice. Zaměřuje se na vývoj podoby antikvy (od 15. do 21. století), na grotesk a oblast klasické i experimentální kaligrafie a ručně psaného písma. Třetí ročník završuje studium písma ve výtvarně náročných úkolech. Hledá souvislosti v umění, v současné typografické tvorbě u nás i v zahraničí a nachází vlastní výstupní polohu písmové tvorby. Ve 3. ročníku předmět svou koncepcí komunikuje s předmětem grafický design a navrhování. Je zaměřen na řešení autorské abecedy, typografického velkoformátového plakátu a využití písma v prostoru.

Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty – typografie, počítačová grafika, výtvarná příprava, výtvarná tvorba, grafický design a navrhování, motion design, web design (všechny disciplíny, které mohou zpracovávat jako informační nebo umělecký prvek).

Strategie výuky

Při vyučování je využito frontálních, skupinových a převážně individuálních metod vyučování. Žáci při výuce samostatně zpracovávají učitelem zadaný úkol. Při zadání úkolu učitel seznámí žáky s problematikou úkolu, objasní jim téma, úkol a cíl a ověří si, zda žák zadání rozumí. Dále probíhá proces navrhování, při kterém je kladen důraz na individuální přístup k žákům, jeho schopnostem a individuálnímu zaměření. Každá návrhová činnost žáka je individuálně konzultována s vyučujícím. K výuce se nadále používají odborné publikace, časopisy, prezentace, pracovní listy, internetové a jiné zdroje, ze kterých žáci získají aktuální informace nejen z oblasti písma a typografie, ale i z oblasti grafického designu, jehož je písmo součástí. Další informace je možné získat návštěvou odborných exkurzí a výstav.

Z expozičních metod je využit popis a výklad spojený s dialogovou metodou se žáky. Důraz je kladen na samostatnou práci žáků. V předmětu se využívá i skupinová práce a projektová forma výuky. Z metod estetické výchovy jsou využívány také metody emocionálního osvojování a bezděčného vnímání uměleckého díla, dále se uplatňují metody rozvíjení tvořivosti a interpretace.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady: samostatnou prací žáka, kde hodnotí výtvarné myšlení, přístup žáka k práci, návrhovou část, realizační část práce a práci s termínem. Součástí je také vlastní prezentace žákovy práce, kde učitel sleduje vývoj žákova myšlení, jeho zájem a přístup k učivu. Dále probíhá soustavné sledování aktivity žáka při výuce, což je také hodnocené společně s rozvojem a posunem žáka. V odborných uměleckých předmětech se dále hodnotí: originalita pojetí, aktivní přístup k řešení úkolu, výtvarné myšlení, schopnost vlastní interpretace, splnění kritérií zadání a dodržení termínů. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce.

Předmět písmo je v 1. a 2. ročníku završen klauzurní komisionální zkouškou, která je hodnocena komisí. Hlavním hodnotícím prvkem této zkoušky je samostatný návrh a realizace žáka bez možnosti konzultace s vyučujícím, vyřešení autorského přístupu k zadanému úkolu, kvalita odevzdané práce, komplexní řešení a zvládnutí celého procesu práce od návrhu k realizaci díla dle zadání.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problému žákem: k samostatnému uvažování, analyzování, zpracování a řešení problémů souvisejících s vhodně zvoleným postupem a formou výtvarné realizace typografické kompozice; k ověřování si získaných poznatků a dovedností v předmětu a zároveň v mezipředmětových vztazích; k vyhledávání a zpracování si informací k vhodnému řešení. V komunikativních kompetencí je žák veden k tomu, aby dokázal formulovat a vyjadřovat své myšlenky a názory, vyjadřoval se výstižně, srozumitelně, souvisle a kultivovaně, dokázal obhájit svůj názor při interpretaci své práce, dodržuje etiku komunikace.

Žák získá schopnost odborně přistupovat k úkolům, dodržovat podmínky a zásady zadání, zohledňovat požadavky potencionálního zákazníka, efektivně využívat odborné informace z publikací, časopisů, internetu. Je veden k práci v týmu. Je cíleně veden k tomu, aby chápal kvalitu dobře vykonané práce jako nástroj sebeprosazení se v konkurenceschopném pracovním procesu.

V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy písmové tvorby, znát historické souvislosti a současné tendence v typografii a grafickém designu, samostatně experimentovat při řešení úkolů, nacházet vlastní originální přístupy, uplatňovat netradiční myšlenky a postupy.

Předmětem prolínají průřezová témata Umění a kultura (písmo jako prostředek k utváření kulturních tradic, písmo jako prostředek vizuální komunikace, možnosti využití písma v reklamě a propagaci); Člověk a digitální svět (práce s grafickými editory, využití software pro tvorbu úkolů, ukládání a tisk); Environmentální výchova (Environmentální tvorba – písmo ve vztahu k uměleckému dílu, písmo jako umělecké dílo, písmo mimo školní prostředí).

1. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – používá základní terminologii – rozlišuje písmo podle charakteristických znaků – ovládá základní druhy tiskového písma – charakterizuje základní typy textové kompozice – objasní zásady kompozice – definuje jednoduché znaky písma – ovládá kresebnou skladbu písmového znaku – ovládá základy psaní a kreslení písma; – ovládá základy psaní a kreslení písma na písmové osnově (antikva, grotesk); – ovládá písmovou osnovu – rozlišuje podle charakteristických znaků základní druhy tiskového písma – ovládá základní typografické zásady a pravidla – definuje základní pravidla sázení textu	**1. Úvod do písmové tvorby** – charakteristika písma – charakteristické znaky, tvarosloví písma – základy a zásady písmové kompozice – písmová osnova – vztah prostoru a písma (textu) – jednoduchá sazba znaků, slov, vět – pravidla sazby textu, uspořádání textu – kresba písmových znaků (antikva, grotesk)
	2. Kompoziční cvičení – sazba textu – základní pravidla sazby textu – psaní a kresba písmového znaku – zásady rozpalů a prokladů – písmo jako součást kompozice – kresba minusek a verzálek – kompozice 2 – 3 písmových znaků (monogram)
	3. kompoziční cvičení s různými druhy písma – písmo jako výrazový prostředek

	– písmo jako obrazový prvek v kompozici – zásady kompozice ve formátu – plakátová kompozice
	4. Typografická kompozice plakátu – druh písma ve vztahu ke kompozici – základní stavební práce s písmem v plakátové kompozici – zásady kompozice a možnosti práce s písmem – typografická plakátová kompozice se zakomponováním grafického prvku – plakátová kompozice na téma konkrétního písma

2. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – zvolí typ písma v souladu s výtvarným záměrem; – ovládá základy psaní a kreslení písma; – navrhuje vlastní řešení úkolu a vhodnou formou interpretace objasní jeho důvody a příčiny – používá různé výtvarné metody – vychází z historie písma – kombinuje písmo a obraz s důrazem na typografické zásady a pravidla – řeší dílčí úkoly s autorským, výtvarným přístupem – dokáže aplikovat typografická pravidla v reálném úkolu – dokáže citlivě transformovat písmovou podobu – používá různé výtvarné metody – uplatňuje znalosti z historie písma – zvolí typ písma v souladu s výtvarným záměrem;	**1. Typografická kompozice v plakátu** – typografické studie písma – druhy antikvy – typografické studie písma – druhy grotesku – důraz na charakter a podobu písma – využití výtvarných technik pro realizaci typografických kompozic/plakátů
	2. Kaligrafie a ručně psané písmo – historická a současná kaligrafie – ručně psané písmo v současné písmové tvorbě – kaligrafická cvičení – experimentální kaligrafie – autorská kaligrafie – autorské ruční písmo
	3. Ruční písmo

3. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – vhodně volí druhy písma pro reálný propagační materiál – výtvarně řeší plakátovou typografickou kompozici – používá různých výtvarných metod pro zpracování – navrhuje originální typografická řešení	**1. Typografický velkoformátový plakát** – typografický plakát u nás a ve světě – typografický plakát na různé téma s využitím aktuálního společenského dění (politické, sociální, kulturní…); – důraz na aktuální typografickou tvorbu u nás i ve světě – typografická pravidla – pravidla sazby textu

– dokáže aplikovat typografická pravidla v reálném úkolu – dokáže citlivě transformovat písmovou podobu – orientuje se ve výtvarných technikách aplikovaných na písmovou tvorbu – navrhuje originální řešení úkolu – uplatňuje nové techniky a metody, experimentuje – dokáže využít získaných znalostí k vlastní písmové tvorbě – dokáže zvolit vhodnou formu prezentace – tvoří jednotný styl písmových grafických znaků – dokáže vytvořit v digitální podobě autorské písmo pomocí vhodného SW	
	2. Písmo jako součást výtvarného umění – písmo v prostoru/v interiéru/v exteriéru – 3D písmo – písmo netradiční technikou – písmo v uměleckých dílech 20. století
	3. Autorské písmo – autorské řešení písmových znaků – plakátová prezentace autorského písma – aplikace autorské abecedy do propagačního materiálu – digitální řešení autorského písma pomocí SW pro tvorbu písma

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

TYPOGRAFIE

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 33 hodin

Obecné cíle

Cílem předmětu je seznámit žáky se vznikem a vývojem písma od starověku po současnost a seznámit je se základními pravidly typografie. Předmět si klade za cíl představit žákům původní podmínky pro vznik písma a uvést je do historických souvislostí vztahu uměleckých přístupů a podoby písma. V předmětu je důležité, aby žák pochopil základní vývojovou strukturu členění druhů písma v historických souvislostech a dokázal nové poznatky využít ve své praktické práci v dalších ročnících. Součástí předmětu je objevování vývojové obměny tvarů písma, a to zejména v oblastech knižní, a plakátové tvorby. Menší pozornost je věnována listinným a dokumentárním písmům. Samostatnou kapitolu tvoří tiskové písmo a jeho vývoj od 15. století. Součástí předmětu je ve 2. pololetí seznámení se základními typografickými pravidly.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → chápali písmo jako důležitý prostředek v jednotlivých historických etapách,
- → byli schopni poznat a charakterizovat různé typy písma od starověku po 19. století
- → dokázali klasifikovat druhy písma 20. a 21. století
- → znali základní pravidla typografie, která si budou v praktických odborných předmětech dále rozšiřovat a procvičovat
- → byli schopni samostatně o vzniku a vývoji písma hovořit a dokázali z poznatků vycházet pro vlastní tvorbu.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Umělecko-historická a výtvarná příprava. Předmět je zařazen do 1. ročníku v rozsahu 1 hodina týdně. Předmět Typografie v dílčích oblastech spolupracuje s předmětem Písmo. Učivo je členěno dle vývojové historické osy. Seznamuje žáky se společensko-kulturními předpoklady pro vznik písma, úvodní kapitolu věnuje předstupňům písma. Dále se zaměřuje na starověké civilizace a jejich písmo – příčiny vzniku písma a podobu písma na základě dostupných materiálů. Důležitým tématem je vznik a vývoj latinky, jejíž vývojovou linii přerušuje na 300 let písmo gotické. Velkým mezníkem pro tvorbu písma se stává 15. století a následná vývojová epocha antikvy, která je zakončena specifickou podobou antikvy 19. století a vznikem grotesku. Specifickou úlohu hraje secesní písmo. Významná část učiva je věnována písmu, které si vyvíjelo v českých zemích v 1. polovině 20. století. Nedílnou součástí učiva je technologický vývoj ve 20. století, který určuje rychle se měnící způsob a tvorbu písma. Poslední etapou ročníku je pozornost věnována základním typografickým pravidlům, které následně slouží pro další oblasti vzdělávání v grafickém designu.

Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty – písmo, český jazyka a literatura, dějepis, dějiny umění. Na předmět navazuje a rozšiřuje učivo ve 2. ročníku předmět Dějiny grafického designu.

Strategie výuky

Při vyučování je využito frontálních, kooperativních, individuálních a týmových forem výuky. Důraz je kladen na proces učení iniciovaný probuzením žákovo zájmu o téma, následovaný prací s pracovními listy a novými informacemi, které směřují k rychlejšímu a srozumitelnějšímu pochopení tématu. Proces učení je uzavřený zpětnou vazbou od žáků na téma formou písemného nebo mluveného projevu. Ve výuce je užíváno obrazových zdrojů, zeměpisných souvislostí, odborných pramenů, uměleckých děl nesoucí památky písma a případně dalších audiovizuální zdroje. Součástí předmětu je návštěva muzea knihtisku nebo tiskových technologií pro přesnější pochopení učiva žáky. Strategickým nástrojem je vytváření studentských skript během výuky, doplněných o obrazové materiály, kresby na konkrétní téma a pracovní listy, jež jsou nedílnou součástí každého tématu a vedou k přemýšlení a uvažování žáka nad tématem a souvislostmi.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady: vedením a kvalitním zpracováním pracovních listů a učiva ve formě studentských skript, přípravou žáka na hodinu dle instrukcí učitele, aktivitou při diskuzi v hodině, přístup žáka k dílčím pracovním úkolům doplňující oblast vzdělávání, individuálním testováním nebo testováním ve skupině či týmu, zpracováním tématu jako domácího úkolu apod. V průběhu hodiny probíhá soustavné sledování aktivity žáka při výuce, což je také hodnocené společně s rozvojem komunikačních odborných znalostí žáka.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problému žákem: k samostatnému uvažování, analyzování, zpracování a řešení problémů souvisejících s vhodně zvoleným postupem a formou výtvarné realizace typografické kompozice; k ověřování si získaných poznatků a dovedností v předmětu a zároveň v mezipředmětových vztazích; k vyhledávání a zpracování si informací k vhodnému řešení. V komunikativních kompetencí je žák veden k tomu, aby dokázal formulovat a vyjadřovat své myšlenky a názory, vyjadřoval se výstižně, srozumitelně, souvisle a kultivovaně, dokázal obhájit svůj názor při interpretaci své práce, dodržuje etiku komunikace.

Žák získá schopnost odborně přistupovat k úkolům, dodržovat podmínky a zásady zadání, zohledňovat požadavky potencionálního zákazníka, efektivně využívat odborné informace z publikací, časopisů, internetu. Je veden k práci v týmu. Je cíleně veden k tomu, aby chápal kvalitu dobře vykonané práce jako nástroj sebeprosazení se v konkurenceschopném pracovním procesu.

V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy písmové tvorby, znát historické souvislosti a současné tendence v typografii a grafickém designu, samostatně experimentovat při řešení úkolů, nacházet vlastní originální přístupy, uplatňovat netradiční myšlenky a postupy.

Předmětem prolínají průřezová témata Umění a kultura (písmo jako prostředek k utváření kulturních tradic, písmo jako prostředek vizuální komunikace, možnosti využití písma v reklamě a propagaci); Člověk a digitální svět (práce s grafickými editory, využití software pro tvorbu úkolů, ukládání a tisk); Environmentální výchova (Environmentální tvorba – písmo ve vztahu k uměleckému dílu, písmo jako umělecké dílo, písmo mimo školní prostředí). V PT Člověk a digitální svět je žák veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, při přípravě na výuku využívá počítačovou technikou (například příprava prezentací různých tematických celků), komunikuje prostřednictvím e-mailové pošty nebo Google Classroom s vyučujícím, zpracovávý některé zadané úkoly na PC, pracuje s multimediální technikou – zejména při práci na projektech.

1. ročník – celková hodinová dotace: 33 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – používá základní terminologii – definuje termín typografie – ovládá základní historickou osnovu společenského a kulturního vývoje – orientuje se v členění písma dle významu a užití – definuje význam písma – charakterizuje písmo – popíše vývoj písma – správně používá základní písmové názvosloví; – uvede příčiny vzniku písma – objasní souvislosti vzniku písma – uvede charakteristické znaky jednotlivých – druhů písma v různých historických epochách – rozezná písma z jednotlivých vývojových kultur starověku – dokáže popsat způsoby vzniku písma – orientuje se ve vývoji a podobě středověkého písma (rané a vrcholné) – chápe příčiny a důvody návratu k latince a vzniku antikvy – dokáže určit druhy antikvy od 15. po 19. století – uvede příčiny vzniku akcidenčního písma 19. století – chápe vývojové souvislosti – orientuje se v klasifikaci písma 20. století – uvede příčiny vzniku typografických pravidel	**1. Vývoj písma** – vznik písma – vývoj písma v historických etapách a jeho podoby – písma starověkých národů, příčiny vzniku písma – písmo středověku – vznik antikvy, vývojové fáze antikvy – vznik typografických norem – změny ve vývoji písma v 19. století – písmo ve 20 a 21. století **2. Typografická pravidla** – vznik typografických pravidel – základní typografická pravidla

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

FIGURÁLNÍ KRESBA

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 198 hodin

Obecné cíle

Předmět má ambice obohatit spektrum výtvarných dovedností žáků o klasickou disciplínu zobrazování člověka formou akademickou i na bázi aktuálních výtvarných forem s ohledem na společensko-kulturní okolnosti. Žáci jsou vedeni ke schopnosti využít figurální motivy v různých výtvarných oblastech souvisejících s grafickým designem.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → pochopili význam i nutnost studia kresby lidského těla v klasickém (akademickém) a moderním pojetí
- → iniciativně přistupovali k hledání osobitých výtvarných forem a k experimentu, za účelem originálního vyjádření se
- → pod vedením pedagoga i samostatně ověřovali poznatky o motivu figury v umění

Charakteristika učiva

Učivo zařazené do předmětu vychází ze vzdělávací oblasti Umělecko-historická a výtvarná příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 2. a 3. ročníku v rozsahu v obou ročnících 3 hodiny týdně. Nosnými tématy jsou zde studijní kresba, pohybová studie, kresba aktu, portrét, anatomické proporce a variabilita kresebného projevu.

Strategie výuky

Výuka využívá dle potřeby frontálního způsobu, individuálně orientovaných diskusí, přičemž fixace učiva, obsaženého v úkolech je zajišťována reflektivním dialogem a opakováním řešení úkolů v obdobném zadání.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Hodnocení je založeno na principech okamžité reflexe pedagoga ve chvíli pracovní činnosti, na následném shrnutí a vyhodnocení práce s osvojenými či nově aplikovanými poznatky souvisejícími s disciplínou figurální kresby jakožto techniky, ale rovněž s poznatky o stavbě lidského těla. Pedagog v hodnocení přihlíží k úrovni zvládnutí proporčních, anatomických konstrukčních a výrazových dovedností a soustavně sleduje celkový vývoj a výtvarnou agilitu.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Figurální kresba je předmětem, v němž je kladen důraz na řemeslo kresby a vnímání člověka jakožto bytosti, mající vlastnosti představující elementární prvek umění a společnosti. Fakticky to znamená, že v rámci výuky jsou rozvíjeny kompetence odborné, ve smyslu zvládnutí motivu po technické stránce, rozvinutí a použití motivu v dalších oblastech výtvarné praxe, zahrnující užité umění. Klíčové kompetence jsou obsaženy zejména díky studijnímu charakteru motivu,

který je potřeba do patřičné míry analyzovat a dále jeho prostřednictvím, s pomocí specifického výtvarného jazyka, navazovat kontakt s recipientem.

S ohledem na zadaná témata mohou předmětem prolínat průřezová témata Člověk a životní prostředí nebo Člověk a svět práce a Člověk a digitální svět je - žák veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, při přípravě na výuku využívá počítačovou technikou (například příprava prezentací různých tematických celků), komunikuje prostřednictvím e-mailové pošty nebo Google Classroom s vyučujícím, zpracovávý některé zadané úkoly na PC, pracuje s multimediální technikou – zejména při práci na projektech.

2. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – ovládá základní postupy kresby částí lidského těla a lidské figury v aktu a kostýmu; – tvoří jednoduché figurální kompozice; – ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech; – ovládá využívání variačního principu; – organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů;	**1. Model, dílčí proporce a základní anatomické poznatky** – základní konstrukce, proporce a poloha částí lidského těla a celé figury v aktu a kostýmu – lidské tělo jako proporční měřítko pro výtvarnou tvorbu – umístění jedné a více figur v prostoru, případně v kompozici s dalšími objekty – pohybová studie
– využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; – výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje vlastní výtvarný názor; – přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace;	**2. Výtvarný výraz, formální varianty a výtvarné techniky** – abstrahující a stylizační studie – výtvarný rukopis a akcent – jednoduché až vysoce výtvarně náročné úkoly podle zaměření oboru

3. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – ovládá základní postupy kresebného, barevného a plastického zobrazení částí lidského těla a lidské figury v aktu a kostýmu – tvoří jednoduché figurální kompozice; – ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech; – ovládá využívání variačního principu;	**1. Figura v kontextu prostoru** – základní konstrukce, proporce a poloha částí lidského těla a celé figury v aktu a kostýmu – lidské tělo jako nosný prvek výtvarné tvorby – umístění jedné a více figur v prostoru, dynamika pohybu případně v kompozici s dalšími objekty – pohybová studie

– organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; – využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; – výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje vlastní výtvarný názor; – přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace;	**2. Stylizace motivu** – abstrahující a stylizační studie – výtvarný rukopis a akcent – jednoduché až vysoce výtvarně náročné úkoly podle zaměření oboru

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 264 hodin

Obecné cíle

Cílem předmětu je připravit žáky tak, aby byli schopni orientovat se samostatně v oboru grafický design, řešit dílčí problematiku grafické tvorby s vlastními nápady a získat schopnost zpracovat je v grafických programech. Počítačová grafika si klade za cíl, aby žáci byli schopni orientovat se v grafických programech Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign dle specifika konkrétního úkolu. Dále si předmět klade za cíl naučit žáka samostatně myslet a být schopen realizovat za použití grafických programů různé grafické práce. V předmětu je kladen důraz na propojení výtvarného myšlení s vlastní grafickou prací na počítači.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → osvojili si základní principy tvorby grafiky pomocí grafických programů,
- → chápali možnosti grafických programů a dokázali je aplikovat do dílčích úkolů
- → ověřovali si získané poznatky formou praktických úkolů
- → byli schopni samostatně tvořit a originálně řešit v grafických programech konkrétní úkoly
- → dokázali propojit grafickou práci na počítači s vlastním výtvarným tvořivým přístupem,
- → chápali, že nedílnou součástí práce grafika je kvalita zpracovaného úkolu,
- → rámcově se orientovali v oblasti českého i světového grafického designu.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Umělecko-historická a výtvarná příprava, Technologická a technická příprava, Návrhová a realizační tvorba RVP 82-41-M/05 Grafický design. Výuka je rozdělena do tří ročníků. Předmět je zařazen do 1. ročníku v rozsahu 2 hodin týdně a do 2. a 3 ročníku v rozsahu 3 hodin týdně. V 1. ročníku je žák seznámen s počítačovým prostředním, operačním systémem a internetem. Učivo je zaměřeno na tvorbu vektorové grafiky v programu Adobe Illustrator. Žák tvoří základní druhy grafických prací, od jednoduchých úkolů po složitější. V rámci mezipředmětových vztahů např. s písmem realizují autorské návrhy typografického charakteru v grafickém editoru. Předmět umožňuje multimediální přístupy pro grafickou tvorbu, využití fotografií, naskenovaných předloh nebo dalších alternativních cest. Ve 2. ročníku žák řeší složitější úkoly, prohlubuje znalosti v prostředí vektorové grafiky. Rozšiřuje je o schopnost pohybovat se v oblasti bitmapové grafiky a teoreticky i prakticky řeší problematiku sazby. Ve 3. ročníku žák kombinuje programy Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop a tvoří složité úkoly. Hlavními tématy předmětu jsou: grafické práce zpracované v grafických programech – vztah obrazu a textu, úprava textu, fotografií, sazba, značka, logo, vizuální styl, tvorba rozmanitých propagačních materiálů, aj. Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty – písmo, výtvarná příprava, výtvarná tvorba, digitální fotografie, grafický design a navrhování.

Strategie výuky

Při vyučování je využito individuálního i skupinového vyučování. Žáci při výuce pracují samostatně na počítači v grafických programech. Učitel využívá pro výuku grafické programy a dataprojektor. Dále je kladen důraz na individuální přístup učitele k žákům. K výuce se nadále používají internetové stránky s grafickým obsahem a odborné publikace, ze kterých žáci získají aktuální informace z oblasti nejen grafického designu a typografie. Další informace je možné získávat návštěvou výstav a odborných exkurzí. Z hlediska průběhu vyučovacího procesu učitel využívá motivačních metod. V hodinách probíhají přednášky, rozhovory, diskuse, řešení problémů, brainstorming, pracovní činnost, hra, samostatná práce (expoziční metody). K fixaci dovedností je využíváno opakování a nácvik (fixační metody).

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady: samostatnou prací žáka v grafických programech, kde hodnotí jak orientaci v programu, tak úroveň výtvarně-grafického myšlení žáka. Součástí je také ústní projev žáka, při kterém se hodnotí samostatné myšlení a vyjadřování se, porozumění probranému učivu, zájem a přístup žáka. Dále probíhá soustavné sledování aktivity žáka při výuce, což je také hodnoceno, společně s rozvojem žáka. V odborných uměleckých předmětech se dále hodnotí: originalita pojetí, aktivní přístup k řešení úkolu, výtvarné myšlení, schopnost vlastní interpretace, splnění kritérií zadání. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce. Ohodnoceny jsou i teoretické práce a aktuality z dění v oboru, které žák sleduje. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce. Předmět počítačová grafika je ve 2. a 3. ročníku završen klauzurní komisionální zkouškou, která je hodnocena komisí. Hlavním hodnotícím prvkem této zkoušky je samostatný návrh a realizace žáka bez možnosti konzultace s vyučujícím, vyřešení autorského přístupu k zadanému úkolu, kvalita odevzdané práce, komplexní řešení práce od návrhu k realizaci díla dle zadání a schopnost práci obhájit a odprezentovat.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problému žákem: k samostatnému uvažování, analyzování, zpracování a řešení problémů souvisejících s vhodně zvoleným postupem a formou výtvarné realizace grafického nebo výtvarného návrhu; k ověřování si získaných poznatků a dovedností v předmětu a zároveň v mezipředmětových vztazích (zejména ověřování si poznatků z předmětů písmo, výtvarná příprava, navrhování); k vyhledávání a zpracování si informací k vhodnému vlastnímu řešení. Sám vybírá a využívá vhodné způsoby a metody k realizaci vlastního návrhu. Výsledky posuzuje, porovnává a vyvozuje závěry. V komunikativních kompetencích je žák veden k tomu, aby dokázal formulovat a vyjadřovat své myšlenky a názory, vyjadřoval se výstižně, srozumitelně, souvisle a kultivovaně, dokázal obhájit svůj názor při interpretaci své práce, dodržuje etiku komunikace.

Žák získá schopnost odborně přistupovat k úkolům, dodržovat podmínky a zásady zadání, zohledňovat požadavky potencionálního zákazníka, efektivně využívat odborné informace z publikací, časopisů a internetu. Je veden k práci v týmu. Je cíleně veden k tomu, aby chápal kvalitu dobře vykonané práce jako nástroj sebeprosazení se v konkurenceschopném pracovním procesu.

V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy zpracování propagačních materiálů, znát současné tendence grafického designu, samostatně nacházet vlastní originální přístupy. Předmětem prolínají průřezová témata Umění a kultura (tvorba propagačních materiálů, umělecké tendence a styly, počítačová grafika jako prostředek vizuální komunikace, obhajoba vlastní práce); Člověk a digitální svět (práce s grafickými editory, využití softwaru pro tvorbu úkolů, ukládání a tisk).

1. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – vyjmenuje tři základní typy programů využitelné v oboru a jejich možnosti; – vybírá a používá vhodné programové nástroje pro řešení běžných konkrétních úkolů; – zná základní typy grafických formátů, volí odpovídající programové nástroje pro práci s nimi a na základní úrovni grafiku tvoří a upravuje; – definuje druhy grafiky – vektorová a rastrová; – definuje formáty; – dokáže komprimovat; – aplikuje základní postupy v grafickém programu; – zvolí odpovídající programové nástroje pro realizaci zadaného úkolu; – používá základy programu při řešení konkrétních úkolů; – provede finální zpracování souborů a archivaci; – využívá síť pro přenos dat; – organizuje, třídí a prezentuje svou práci;	**1. Úvod do počítačové grafiky** – druhy grafických programů a jejich charakteristika – možnosti grafických programů – pracovní a výstupní formáty – možnosti ukládání a exportu souborů – komprese a velikost souborů – barevné režimy v prostředí počítačové grafiky
– ovládá základní postupy grafické úpravy drobných tiskovin a využívá je při výtvarném řešení konkrétních úkolů; – samostatně analyzuje zadaný úkol, formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení; – využívá dostupné zdroje informací o nových tendencích v oboru; – organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; – realizuje jednoduché grafické řešení v podobě drobné tiskoviny; – ovládá postupy stylizace a abstrakce, využívá je při řešení návrhů grafické značky, piktogramu apod.; – zná a ovládá metody tisku	**2. Vektorová grafika** – vektorová grafika a její charakteristika, pracovní a výstupové formáty, komprese, archivace, přenosy dat – Adobe Illustrator jako programový základ pro vektorovou grafiku – základní pracovní postupy a nástroje programu Adobe Illustrator **2.A** – práce s objekty, specifika nástrojů – flat design – piktogramy **2.B** – práce s textem – základní práce s textem – nástroje textu – úprava textu, jednoduchá sazba – monogram – typografické kompozice – finální zpracování souborů, export (digitální a tiskový výstup) – další aplikační programové vybavení – jednoduché grafické úkoly od návrhu po realizaci v programu Adobe Illustrator – autorské grafické řešení dílčích úkolů – výstupní realizace pomocí tisku

2. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – zná a ovládá komplexní nabídku nástrojů programu; – tvoří digitální ilustrace; – správně volí metodu při úpravě naskenovaného materiálu; – formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň konceptu; – vytváří rešerši; – experimentuje a uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; – vhodným způsobem realizuje koncepční záměr a návrh svého výtvarného řešení; – dokáže obhájit vhodný způsob realizace; – ovládá postupy stylizace a abstrakce, využívá je při řešení návrhů grafické značky, loga, logotypu; – je schopen rozpracovat autorský koncept vizuálního stylu ve formě propagačních materiálů či merkantilních tiskovin; – studuje grafické práce a rozebírá jejich grafickou a estetickou úroveň; – orientuje se v typografických pravidlech; – popíše a demonstruje základní pravidla sázení textu a náležitosti techniky sázení; – zpracuje sazbu, provede korektury; – popíše specifika sazby a zpracování jednoduchých druhů propagačních materiálů; – pracuje s ilustrací, ovládá základní postupy grafické úpravy tiskovin a využívá je při výtvarném řešení konkrétních úkolů podle zaměření oboru; – sleduje vývoj nových technologií, materiálů, technické zařízení apod. a zavádí je do praxe	**3. Editace vektorové grafiky** – využití programu Adobe Illustrator v celé jeho šíři – práce s ilustrací (tvorba ilustrace, vektorizace naskenovaného materiálu a finální úprava) – pokročilá práce s textem, úprava textu, sazba – seznámení s jednotným vizuálním stylem (logo, logotyp, vizuální identita) – tvorba značky a jednotného vizuálního stylu – merkantilní tiskoviny a propagační materiály – vizualizace (mockup) a prezentace **4. Sazba a zlom** – tvorba dokumentů v programu Adobe InDesign – rozměr tiskovin a standartní formáty papíru – design dokumentu – volba sazebního obrazce, práce se samostatnými a protilehlými stránkami – layout, rozvržení stránky, mřížka (vícesloupcová mřížka) – nastavení vzorové stránky – nastavení spadávky, – stanovení řádkového rejstříku, – práce s textem – design odstavce – řádkový proklad, zarovnání, – odstavcové a znakové styly – vnořené styly, – hierarchie informací – svislý text – typografická pravidla – sazba a zlom – import textu do aplikace – čištění a zpracování textu – práce s objekty, obtékání – typografické detaily – korekce textu – zlom – zarovnání objektů vůči sobě, zarovnání okraje sazby, více sloupcová sazba, rámečky a podbarvení textu, tabulky – vztah sazby a ilustrace – sazba jednoduchých druhů propagačních materiálů

3. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – zná a ovládá komplexní nabídku nástrojů programu; – vhodně volí velikost a rozlišení fotografie;	**5. Editace vektorové grafiky** – editace rastrového obrazu – grafické aplikace, jejich charakteristika a možnosti

– správně volí metodu při úpravě naskenovaného materiálu; – provádí retuše; – ovládá tonální úpravu obrazu a přizpůsobení barev; – provádí korekce digitálních fotografií a finální úpravy; – pracuje s formáty fotografie a dle potřeby je vhodně upravuje; – tvoří složité obrazové montáže;	– Photoshop jako programový základ pro rastrovou grafiku – úprava fotografií a skenování předloh – vylepšování a barevné korekce digitálního obrazového materiálu – práce s výběry a vrstvami – práce s maskami a kanály – digitální kresba – parametry a varianty kresebných nástrojů – správa barev – finální zpracování souborů – digitální a tiskové výstupy – propojení znalostí programů AI, PSD, IND
– ovládá typografická pravidla v sazbě; – popíše a demonstruje pravidla sázení textu a náležitosti techniky sázení; – uvede specifické znaky typografické úpravy jednotlivých druhů propagačních materiálů ve vztahu k příslušnému médiu; – zpracuje sazbu, provede korektury; – popíše specifika sazby a zpracování publikací, časopisů a novin; – objasní základní postupy tvorby periodik a jejich návaznost na další grafické zpracování; – vyjmenuje programové vybavení využitelné v oboru a jeho možnosti; – zvolí odpovídající programové vybavení pro realizaci zadaného úkolu; – samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení; – využívá všechny dostupné zdroje informací nových tendencích v oboru; – organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; – využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; – přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní postupy; – zpracuje vícestránkovou tiskovinu; provádí grafickou úpravu časopisu a brožury	**6. Publikace – sazba a zlom** – vnitřní struktura knihy – úvodní strany, hlavní část, závěrečné strany, vakát – obsah, tiráž, paginace, záhlaví a zápatí – noviny a časopisy – pravidla pro tvorbu periodik – vhodná písma pro sazbu – vazba publikací – korektury – tisk – sazba náročnějších druhů propagačních materiálů – návrh a realizace kalendáře – grafická úprava a sazba časopisu / publikace / novin / dalších druhů tiskovin – práce v programu Adobe InDesign

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

WEB DESIGN

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 90 hodin

Obecné cíle

Cílem předmětu je poskytnout žákům základní informace o web designu, který v současné době do jisté míry přebírá kompetence propagace a reklamy. Cílem předmětu je také to, aby si žáci uvědomili, že web design není jen prostá tvorba webových stránek, ale zahrnuje velké množství souvisejících znalostí a technologií, které společně vytvářejí specifické prostředky moderní multimediální komunikace. Dále si předmět klade za cíl, aby žáci pochopili, jakým způsobem se web design vyvíjí, tedy jaká byla jeho historie a jaké jsou jeho moderní prostředky, jak nutný je kvalitní návrh, grafické a multimediální zázemí pro tvorbu www stránek, portálu, portfolia či jiné webové prezentace.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → chápali web design jako nástroj moderní multimediální komunikace,
- → uplatňovali, rozvíjeli a kultivovali své schopnosti a znalosti z jiných předmětů zabývajících se grafickým designem,
- → osvojili si základní principy při tvorbě webových stránek
- → poznali různost webových výstupů a možnosti multimediálních a interaktivních médií
- → ověřovali si získané poznatky a kriticky přistupovali k informacím z internetových zdrojů.

Charakteristika učiva

Učivo předmětu Web design vychází ze vzdělávacích oblastí Vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích, Technologická a technická příprava a Návrhová a realizační tvorba RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 4. ročníku v rozsahu 3 hodiny týdně.

Hlavními tématy jsou: historie a současný vývoj; tvorba jednoduché www stránky; základní prvky HTML (text, tabulky, rámce, obrázky, animace, videa, zvuk, formuláře, hypertextové odkazy a kotvy, skripty) a jejich úpravy v CSS; komplexní návrhy webových stránek (včetně variant pro různá zobrazovací zařízení), aplikací a UI designu pomocí grafických programů; estetické zpracování projektu; umístění a prezentace projektu na internetu.

Podmínkou úspěšného absolvování jsou znalosti z předmětů grafický design a navrhování, počítačová grafika, písmo, digitální fotografie a motion design, který je také součástí 4. ročníku.

Strategie výuky

Stěžejní formou výuky je cvičení v odborné učebně výpočetní techniky s grafickým zázemím. Při vyučování je využito frontální, skupinové, projektové a individuální formy vyučování. Ve výuce se klade důraz na samostatnou práci, řešení komplexních úloh, vhodné je uplatňovat projektový přístup (typ komplexní praktické úlohy, umožňující aplikaci širokého spektra dovedností žáka; projekt je zpravidla týmovou prací). Třída se při výuce dělí na skupiny tak, aby na každé pracovní stanici pracoval jeden žák.

Žáci při výuce využívají všech dostupných zdrojů dat: odbornou literaturu, odborné internetové portály, multimediální výuková média a veřejně dostupné materiály, ze kterých získávají aktuální informace a potřebné znalosti pro vlastní tvorbu.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady praktickými samostatnými i kolektivními úkoly v hodině, domácími a souhrnnými pracemi a soustavným sledováním aktivity žáka při výuce. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět rozvíjí zejména klíčové kompetence z bloku témat Návrhová a realizační tvorba. Zejména kompoziční, kresebné, barevné, písmové a prostorové studie podle potřeb oboru v kontextu s řešením zadaného úkolu. Absolventi by měli: pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií; zpracovávat podklady s pomocí vhodného programového vybavení; uvědomovat si, jaké jsou základní metody tvorby www stránek, portfolií či jiných prezentací; zohledňovat požadavky zadavatele projektu; získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě Internet; pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních); uvědomovat si rozdílnou náročnost zpracování jednotlivých částí projektu a zvolit vhodný způsob jeho zpracování; pracovat v týmu. Předmětem prolínají všechna průřezová témata.

4. ročník – celková hodinová dotace: 90 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – uvede základní data vývoje Internetu; – ovládá jednoduchý FTP manager; – používá Internet jako základní otevřený informační zdroj a využívá jeho přenosové a komunikační možnosti; – volí vhodné informační zdroje k vyhledávání požadovaných informací a odpovídající techniky (metody, způsoby) k jejich získávání; – získává a využívá informace z otevřených zdrojů, zejména pak z celosvětové sítě Internet, efektivně ovládá jejich vyhledávání, včetně použití filtrování; – orientuje se v získaných informacích, třídí je, analyzuje, vyhodnocuje, provádí výběr, zaznamenává a uchovává textové, grafické i numerické informace způsobem umožňujícím jejich další využití; – uvědomuje si nutnost posouzení validity informačních zdrojů a použití informací relevantních pro potřeby řešení konkrétního problému; – interpretuje správně získané informace a výsledky jejich zpracování následně prezentuje způsobem vhodným s ohledem na jejich další uživatele; – ovládá další běžné prostředky online a offline komunikace a výměny dat;	**1. Internet, komunikace** – historie vzniku Internetu – internetové prohlížeče – přenos a ukládání souborů a dat na internetu – WWW – principy – informace, práce s informacemi – informační zdroje – vyhledávání informací na Internetu

– kriticky přistupuje k informacím z internetových zdrojů a ověřuje si jejich hodnověrnost (např. informace dostupné z Wikipedie, sociálních sítí, komunitních webů apod.)	
– objasní využití webdesignu jako propagačního a marketingového prostředku; – na jednoduchém příkladu vysvětlí užití web designu jako prostředku multimediální komunikace;	**2. Základy web designu** – používané technologie – prostředek multimediální komunikace – rozdíl mezi digitálními a tištěnými médii – portfolio a jeho forma v současných médií – současné trendy ve webdesignu – specifika typografie a sazby pro responzivní zobrazování
– ovládá základní terminologii psaní www stránek – ovládá základní tagy webových jazyků; – ovládá formátování obsahu stránek pomocí kaskádových stylů; – volí vhodné umístění dat ve vztahu k záměru zadaného projektu;	**3. Používané jazyky a prostředky** – HTML a CSS – Javascript, PHP
– samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení; – volí odpovídající druh písma ve vztahu k výtvarnému záměru a jeho obsahové náplni; – volí správnou kompozici v návrhu vzhledem k různosti zobrazovacích zařízení. – zvládá postup od skici (wireframe) po návrh webu. – vhodným způsobem prezentuje koncepční záměr a návrh svého výtvarného řešení, profesionálně vystupuje;	**4. Návrh** – jednání s klientem, pracovním partnerem o podobě a funkčnosti projektu – kompoziční kresebná, barevná, písmová, prostorová studie v kontextu s řešením zadaného úkolu – návrh layautu webových stránek – responsivní design – uživatelské rozhraní aplikace nebo hry – principy digitálního obrazu – práce s vektorovým a rastrovým obrazem – barevné režimy v počítačové grafice
– využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; – přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace; – realizuje jednoduché až vysoce náročné grafické řešení propagačních prostředků podle zaměření oboru; – vytvoří účelné, přehledné a dostupné webové stránky;	**5. Realizace** – zpracování podkladů pomocí vhodného aplikačního vybavení – kultura umístění souborů na disku – aplikace pro tvorbu webových stránek – CMS / redakční systémy – tvorba a správa webových stránek – webová prezentace, animace
– umístí hotovou prezentaci na web pomocí FTP manageru – vytváří autoprezentaci, tzv. portfolio; – spravuje a aktualizuje umístěné www stránky;	**6. Umístění stránek na internet** – umístění souborů na internet – administrace, nastavení a finalizace www stránek – ovládá základní nastavení redakčních systémů
– znát možnosti a specifika internetové reklamy – orientuje se v problematice sledování přístupů na stránky – kriticky přistupuje k informacím ze sociálních sítí, ověřuje si jejich hodnověrnost.	**7. Marketing na internetu** – internetová reklama – sociální sítě – analýza přístupů na stránky

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

TECHNOLOGIE

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin

Obecné cíle

Předmět má v učebním plánu oboru podpůrnou roli ve smyslu strukturace a shrnutí poznatků o technologických postupech, materiálech, strojích a zařízeních. Jde zejména o poznatky, týkající se produkce v rámci studovaného oboru nebo oborech příbuzných. Mimo technologie výrobní výuka shrne také tiskové techniky tradiční, využívané pro uměleckou grafiku. Předmět žáky dále vybaví novými poznatky z oblasti polygrafické výroby, které budou v průběhu výuky ověřovány společně s ostatními technologickými poznatky, které žáci získávají ve výuce odborných předmětů v průběhu celého studia.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → propojili praktické a teoretické poznatky v oblasti uměleckých tiskových technik a historie tisku;
- → získali poznatky o polygrafických výrobních postupech při tvorbě konkrétních tiskových produktů;
- → dokázali rozvrhnout a objasnit proces realizace tiskovin od grafického návrhu, přes předtiskovou přípravu, produkční tisk, až po expedici směrem k zákazníkovi;
- → ověřili poznatky o druzích a vlastnostech materiálů používaných v rámci praxe studovaného oboru a byli připraveni tyto znalosti využívat;
- → získali informace týkající se souvztažnosti studovaného oboru, komerční a tržní sféry;
- → chápali a byli schopni využít potřebnou odbornou terminologii

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Technologická a technická příprava a Návrhová a realizační tvorba stanovená RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 4. ročníku v dotaci 2 hodin týdně. Učivo má svůj autentický obsah a zároveň navazuje na dílčí technologické obsahy zprostředkované žákům ve výuce dalších odborných předmětů, které jsou v průběhu výuky ověřovány a prohlubovány. Hlavní témata: vývoj tisku, význam tiskových technologií a vynálezů, umělecká grafika, volná a užitá grafika, polygrafická výroba, průmyslové tiskové techniky a výrobní postupy v polygrafickém průmyslu, materiály, nástroje, pomůcky a zařízení využívané v přípravě a realizaci tiskové produkce. Učivo je zaměřeno na pojmy a postupy z navrhování, přípravy tisku a tiskové produkce autorské i průmyslové, ovšem také na základní principy komunikace se zákazníkem, tvorbu a zejména specifikaci objednávek. Zároveň jsou žákům prohlubovány poznatky, mající pozitivní vliv na schopnost selekce a navržení nebo rozpoznání správného technologického postupu a materiálu pro realizaci konkrétní tiskoviny.

Strategie výuky

Ve výuce jsou kombinovány metody propojující verbální projev vyučujícího, týkající se tiskových technologií, s prací jednotlivě, v párech nebo ve skupinách, skupinovou diskusí a aktivitami zjištujícími pochopení látky a názory žáků. Vyučující využívá optimálního množství obrazového materiálu, IT technologií, odborných publikací a periodik nebo mimoškolních akcí,

například návštěv provozů a firem, jejichž činnost souvisí se zaměřením předmětu. Vyučující využívá při výuce metodu výkladu, vysvětlování a popis. Metodou názorně-demonstrační je prezentováno učivo, jehož pochopení vyžaduje kromě práce s textem také ukázky. V případě tohoto předmětu jde zejména o ukázky pomůcek, nástrojů, strojů a zařízení, se kterými se žáci nemají možnost běžně dostat do kontaktu a nemají tedy představu o jejich vzhledu, velikosti nebo funkcích. Názorné ukázky, výklad a práce s textem tvoří podstatnou část metod ve výuce. Za účelem ověření znalostí je však možné využít také metody dovednostně-praktické, směřované na vzájemnou komunikaci žáků. S ohledem na charakter učiva může vyučující v případě potřeby využít metod aktivizujících, které stimulují pozornost a motivaci k učení.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí Školního řádu. Učitel získává podklady k hodnocení průběžným, zpravidla písemným ověřováním učiva, dále při ústní komunikaci s žáky nebo ohodnocením kontinuální aktivity žáka, popřípadě plněním úkolů nad stanovený rámec. Dalšími podklady pro hodnocení mohou být práce typu referátu a výjimečně také praktické úkoly. Učitel rozhoduje o váze dílčích známek a stanovuje podmínky pro celkovou klasifikaci z předmětu. Respektuje přitom ustanovení Školního řádu. Důležitými faktory celkového hodnocení je míra zapojení žáka do dění při výuce, komunikace a porozumění klíčovým otázkám učiva.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět rozvíjí nejvýznamněji kompetence k učení, kompetence komunikativní a kompetence k řešení problému. Vyučujícím je jejich rozvoj zajištěn opakovaným principem předávání učiva ve formě frontální výuky nebo kooperativní práce, metodou rozhovoru, heuristicky orientovanou diskusí, situační nebo inscenační metodou. Předmětem prolínají průřezová témata Člověk a životní prostředí (výroba a recyklace matriálů), Člověk a digitální svět (využití informačních a komunikačních technologií při získávání poznatků z oblasti předmětu a k prezentaci žákovských referátů studovaného předmětu).

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – rozvine své komunikační kompetence na základě verbální prezentace učiva a kooperativní výuky – používá základní odbornou terminologii z oblasti umělecké grafiky – získá poznatky o původu tisku a osobnostech, které tisk významně rozvinuly – charakterizuje a porovná původní typy tisku – porozumí technologickým postupům dílčích uměleckých tiskových technik – charakterizuje a porovná polygrafické tiskové techniky – objasní klady a zápory tiskových technik – získá základní poznatky o technologických postupech v polygrafickém zpracování tiskovin – navrhne a objasní postup tvorby tiskoviny	**1. Tisk – charakteristika** – základní terminologie
	2. Tisk – chronologie – historie a původ tisku – první tisky, osobnosti tisku – klasické tiskové techniky – reprodukční a umělecké grafické techniky – typy tisku
	3. Tisk – současnost – **polygrafie** – charakteristika odvětví, terminologie – **polygrafické tiskové techniky** – charakteristika a srovnání – knihtisk, sítotisk, fotosazba, ofset, flexotisk, digitální tisk

– definuje základní zařízení polygrafických strojů – vysvětlí průběh tisku a rozliší tiskové formy – používá základní odbornou terminologii z oblasti průmyslového tisku – získá základní ekonomické a ekologické poznatky, kterých využívá v kontextu uvažování o volbě tiskové techniky – ověří a upevní technologické poznatky o tisku z průběhu studia	**4. Fáze výroby tiskoviny** – **specifikace zakázky** – jednání s klientem, náležitosti – **předtisková příprava** – zpracování textu a obrazu, montáže, nátisky – **tisková produkce** – charakteristika strojů, tiskových forem a tiskového procesu – **dokončovací zpracování** – řezání, přehýbání, vysekávání, ražba, snášení, balení, expedice

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

GRAFICKÝ DESIGN A NAVRHOVÁNÍ

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 378 hodin

Obecné cíle

Cílem předmětu je rozvíjet výtvarné a grafické myšlení žáka formou procesu navrhování a realizace výtvarných úkolů zaměřených na oblast grafického designu. Předmět si klade za cíl objasnit žákům problematiku grafického designu jako prostředku vizuální komunikace. V předmětu je důležité, aby žák vlastním autorským přístupem řešil komplexně zadaný úkol. V neposlední řadě je cílem předmětu, aby žák dokázal ve své práci pracovat s aktuálními tendencemi v oboru a byl schopen na příslušné úrovni analyzovat estetickou kvalitu své i cizí práce. Podstatným cílem předmětu je schopnost využití získaných znalostí z jiných předmětů, jako je písmo nebo počítačová grafika.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → byli schopni navrhnout originální řešení úkolu
- → dokázali rozvíjet svou tvůrčí aktivitu a individuální invenční schopnosti
- → dokázali aplikovat znalosti z jiných odborných předmětů jako např. z Písma nebo Počítačové grafiky
- → ověřovali si získané poznatky formou praktických úkolů,
- → byli schopni tvořit samostatně úkoly
- → chápali grafický design jako nosný prostředek vizuální komunikace a jako jeden z faktorů kultivace a zásahu do veřejného prostoru
- → hledali netradiční řešení zadaných úkolů a uplatňovali výrazové možnosti jednotlivých médií
- → byli schopni vzájemné kooperace a brali zodpovědnost za celkovou práci
- → dokázali komunikovat s klienty, příp. s obchodními a pracovními partnery a aplikovali základní marketingové nástroje

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Návrhová a realizační tvorba RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 3. a 4. ročníku v rozsahu 6 hodin týdně v každém ročníku. Hlavními tématy předmětu jsou zejména řešení propagačních materiálů od návrhu po realizaci od jednoduchých úkolů po náročnější komplexní řešení. Důraz je kladen na individuální přístup k žákovi a tím i na rozvoj jeho autorského myšlení v řešení dílčích úkolů. Ve 3. ročníku je hlavním tématem řešení propagačních materiálů, ve formě plakátů, pozvánek a jednotného vizuálního stylu. Ve 4. ročníku je hlavním tématem tvorba knihy jako celku, obalový design a další grafické práce. Učivo směřuje k pojetí grafického designu jako prostředku vizuální komunikace. Propojují se disciplíny kombinující fotografii, typografii, prostorovou a výtvarnou ilustrativní tvorbu. Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty – počítačová grafika, výtvarná tvorba, digitální fotografie a písmo.

Strategie výuky

Žáci při výuce samostatně zpracovávají učitelem zadaný úkol. Při zadání úkolu učitel seznámí žáky s problematikou úkolu, objasní jim téma, úkol, cíl a ověří si, zda žák zadání rozumí. Dále probíhá proces navrhování, při kterém je kladen důraz na individuální přístup k žákům a jejich návrhům. Při výuce je dále využito frontálního a skupinového vyučování. K výuce se nadále používají odborné publikace, oborově zaměřené webové stránky, časopisy, ze kterých získají aktuální informace z nejen oblasti grafického designu, ale i z oblasti volného umění, umělecké či reklamní fotografie, produktového designu, typografie, fashion designu aj. Další informace je možné získat návštěvou odborných exkurzí a výstav.

Z expozičních metod je využit výklad spojený s dialogovou metodou se žáky. Důraz je kladen na samostatnou práci žáků. Z metod estetické výchovy jsou využívány také metody emocionálního osvojování a bezděčného vnímání uměleckého díla, dále se uplatňují metody rozvíjení tvořivosti a interpretace.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady: hodnocením samostatné práce žáka, kde sleduje výtvarné myšlení a přístup žáka k práci. Součástí je také vlastní obhajoba žákovy práce, kde učitel studuje vývoj žáka, jeho zájem, přístup a erudovanost studovaného oboru. Dále probíhá soustavné sledování aktivity žáka při výuce, což je také hodnoceno, společně s rozvojem žáka. V odborných uměleckých předmětech se dále hodnotí: originalita pojetí, aktivní přístup k řešení úkolu, výtvarné myšlení, schopnost vlastní interpretace, splnění kritérií zadání. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce. Grafický design a navrhování je jedním z profilových předmětů, kde žák koná ve 3. a 4. ročníku klauzurní komisionální zkoušku, která je hodnocena hodnotící komisí. Hlavním hodnotícím prvkem této zkoušky je samostatný návrh a realizace žáka bez možnosti konzultace s vyučujícím, vyřešení autorského přístupu k zadanému úkolu, kvalita odevzdané práce, komplexní řešení práce od návrhu k realizaci díla dle zadání a schopnost práci obhájit a odprezentovat.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problému žákem: k samostatnému uvažování, analyzování, zpracování a řešení problémů souvisejících s vhodně zvoleným postupem a formou výtvarné realizace grafického nebo výtvarného návrhu; k ověřování si získaných poznatků a dovedností v předmětu a zároveň v mezipředmětových vztazích (zejména ověřování si poznatků z předmětů počítačová grafika a písmo); k vyhledávání a zpracování si informací k vhodnému vlastnímu řešení. Sám vybírá a využívá vhodné způsoby a metody k realizaci vlastního návrhu. Experimentuje s netradičními výtvarnými technikami. Výsledky posuzuje, porovnává a vyvozuje závěry. V komunikativních kompetencích je žák veden k tomu, aby dokázal formulovat a vyjadřovat své myšlenky a názory, vyjadřoval se výstižně, srozumitelně, souvisle a kultivovaně, dokázal obhájit svůj názor při interpretaci své práce, dodržoval etiku komunikace.

Žák získá schopnost odborně přistupovat k úkolům, dodržovat podmínky a zásady zadání, zohledňovat požadavky potencionálního zákazníka, efektivně využívat odborné informace z publikací, časopisů a internetu. Je veden k práci v týmu. Je cíleně veden k tomu, aby chápal kvalitu dobře vykonané práce jako nástroj sebeprosazení se v konkurenceschopném pracovním procesu.

V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy zpracování propagačních materiálů a výtvarně řešených úkolů, znát současné tendence grafického designu, samostatně experimentovat při řešení úkolů, nacházet vlastní originální přístupy, uplatňovat netradiční myšlenky a postupy.

Předmětem prolínají průřezová témata Umění a kultura (tvorba propagačních materiálů, kulturní tradice společnosti, umělecké tendence a styly, grafický design jako prostředek

vizuální komunikace, obhajoba vlastní práce, prezentace vlastní práce před zákazníkem); v PT Člověk a digitální svět je žák veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, při přípravě na výuku využívá počítačovou technikou (práce s grafickými editory, využití softwaru pro tvorbu úkolů, ukládání a tisk).

3. ročník – celková hodinová dotace: 198 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – využívá při své práci znalosti o historickém vývoji a současných tendencích grafického designu, písma, výtvarné kultury a výtvarné tvorby; – uplatňuje vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímá, samostatně se vyjadřuje, hledá a využívá inspirační zdroje; – při řešení úkolu experimentuje, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; – ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech; – řeší graficky náročnější úkoly; – volí odpovídající druh písma ve vztahu k výtvarnému záměru a jeho obsahové náplni; – volí autorský, výtvarně originální přístup v navrhování plošných a prostorových propagačních materiálů v souvislosti se zaměřením oboru; – řeší výtvarnou koncepci propagující ucelenou akci a realizuje stanovený záměr; – vhodným způsobem prezentuje koncepční záměr; – využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; – řeší technické problémy realizace výtvarného návrhu; – při realizaci finálního produktu respektuje hranice své odbornosti a hlediska technologické návaznosti dalších profesí na výsledky své práce; – obhajuje si vlastní práci, prezentuje ji před potencionálním zákazníkem; – ovládá základní ekonomické činnosti ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění; – pracuje v týmu, zodpovědně se staví k přidělenému úkolu, je schopen vzájemné kooperace a společné prezentace	**1. Jednotný vizuální styl – grafické řešení** – ucelené řešení jednotného vizuálního stylu (logo, logotyp, vizuální identita) – tvorba značky a jednotného vizuálního stylu – merkantilní tiskoviny a propagační materiály – vizualizace (mockup) a tvorba prezentace **2. Návrh a realizace jednoduchých propagačních materiálů** – návrh a realizace plakátu, drobné tiskoviny – využití grafických technik v souvislosti s konceptem daného díla – propojitelnost grafických technik s digitálními technologiemi – autorské řešení dílčích úkolů – komplexní řešení úkolu od návrhové fáze po finální tisk **3. Týmová práce žáků** – vzájemná kooperace – rozdělení úkolů – zodpovědnost za celkovou práci

4. ročník – celková hodinová dotace: 180 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – využívá při své práci znalosti o historickém vývoji a současných tendencích grafického designu, knihy, písma, výtvarné kultury a výtvarné tvorby; – uplatňuje vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímá, samostatně se vyjadřuje, hledá a využívá inspirační zdroje; – při řešení úkolu experimentuje, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; – ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech; – řeší graficky náročné úkoly; – volí odpovídající druh písma ve vztahu k sazbě, výtvarnému záměru a jeho obsahové náplni; – volí autorský, výtvarně originální přístup v navrhování plošných a prostorových propagačních materiálů; – vhodným způsobem prezentuje koncepční záměr; – má komplexní přehled o typech používaných materiálů, hospodárně a ekologicky s nimi zachází, umí posuzovat jejich vlastnosti a rozhodovat o jejich volbě z hlediska jejich výrazových možností a výsledného výtvarného vyznění realizovaného produktu; – řeší technické problémy realizace výtvarného návrhu; – ovládá tradiční a nové technologické postupy a techniky, dokáže zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace výtvarného návrhu, průběžně hodnotí kvalitu výsledků dílčích pracovních operací; – používá správně a podle příslušných pracovních postupů odpovídající zařízení, pomůcky, nástroje apod., zná způsoby jejich ošetřování a běžnou údržbu; – při realizaci finálního produktu respektuje hranice své odbornosti a hlediska technologické návaznosti dalších profesí na výsledky své práce; – obhajuje si vlastní práci, prezentuje ji před potencionálním zákazníkem; – ovládá základní ekonomické činnosti ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění; – pracuje v týmu, zodpovědně se staví k přidělenému úkolu, je schopen vzájemné kooperace a společné prezentace; – sleduje vývoj nových technologií, materiálů, technického zařízení apod. a zavádí je do praxe;	**4. Knižní tvorba** – návrh a realizace – autorské řešení veškerých knižních atributů k dosažení uceleného výstupu – možnost zpracování úkolu s využitím výtvarných a grafických technik – sazba, typografie, grafická úprava – vnitřní striktura knihy – úvodní strany, hlavní část, závěrečné strany, vakát – tvorba obrazového doprovodného materiálu např. ve formě ilustrace – obsah, tiráž, paginace, záhlaví a zápatí – knižní blok a desky knihy – řešení knihy jako celku **5. Obalový design** – přenesení grafického návrhu obalu na třírozměrný povrch – přizpůsobení informací a definice vizuálního prostoru produktu – vizuální atraktivita za účelem upoutání pozornosti kupujícího – originální grafické řešení – budování identity a konkurence schopných vlastností obalu v oblasti trhu – volba vhodného materiálu **6. Návrh a realizace volné publikace či tiskoviny** – návrh a realizace časopisu, autorského zinu či jiné tiskoviny – využití grafických technik v souvislosti s konceptem daného díla – propojitelnost grafických technik s digitálními technologiemi – autorské řešení dílčích úkolů – komplexní řešení úkolu od návrhové fáze po finální tisk – vzájemná kooperace, rozdělení úkolů v týmu a zodpovědnost za celkovou práci

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

PROSTOROVÝ DESIGN

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 231 hodin

Obecné cíle

Cílem tohoto odborného předmětu je připravit žáky po teoretické i praktické stránce na práci s materiály, které mohou využít v rámci oboru Grafický design. Předmět si klade za cíl seznámit žáky s technologií jednotlivých materiálů tak, aby tyto znalosti uplatnili v praktické části při realizaci vlastních návrhů prostorových objektů, či propagačních předmětů. Dalším cílem je naučit žáka samostatně myslet a aplikovat vhodné materiály ke konkrétním úkolům, včetně správného technologického a technického postupu při výrobě. Cílem tohoto předmětu je naučit žáka praktickým a manuálním dovednostem, včetně vhodné manipulace se zařízeními a nástroji určených k práci s materiálem. V tomto předmětu je důležité, aby žák chápal a dodržoval předpisy BOZP.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → si osvojili potřebnou odbornou terminologii
- → znali druhy a vlastnosti materiálů užívané v jejich oboru do takové míry, aby následně v praxi dokázali tyto znalosti při volbě materiálu využívat
- → získali informace k tomu, aby si uměli správně zvolit zařízení, stroje a nástroje k realizaci svých návrhů
- → rozvíjeli své myšlení a uměli aplikovat a prezentovat svůj výtvarný projev
- → získané poznatky uplatnili ve vlastní profesní budoucnosti a byli připraveni vhodně volit materiály, nástroje a pomůcky při řešení plošného a prostorového designu
- → ověřovali si získané poznatky z oblasti technologie a materiálů a uměli je aplikovat při praktických úkolech
- → v realizační fázi dovedli pečlivě a přesně pracovat
- → chápali bezpečnost práce jako nedílnou součást své pracovní činnosti

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Umělecko-historická a výtvarná příprava, Technologická a technická příprava a Návrhová a realizační tvorba RVP 82–41–M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 1. ročníku v rozsahu 4 hodiny týdně a ve 2. ročníku v rozsahu 3 hodin týdně. Hlavními tématy v 1. ročníku jsou: Zásady bezpečnosti práce a protipožární ochrany, technologická příprava, zásady použití nástrojů a pomůcek ve vztahu k jednotlivým výtvarným technikám. Hlavními tématy jsou papírové materiály, zpracovávané ve vztahu k oboru a textilní materiály. Žáci pracují od jednoduchých po složitější úkoly. V rámci mezipředmětových vztahů např. s Výtvarnou přípravou realizují návrhy v daném materiálu. Hlavními tématy ve 2. ročníku jsou: Zásady bezpečnosti práce a protipožární ochrany, zásady použití nástrojů a pomůcek ve vztahu k jednotlivým výtvarným technikám, technologické a technické zásady. Nosným tématem je náročnější zpracování materiálů jako jsou kov, dřevo, sklo a plast. Žák získá ucelené vědomosti o širokém spektru materiálů, které dokáže dále aplikovat ve svém oboru, učí se navrhovat, získávat zručnost a realizovat své nápady tak, aby konečná práce byla pečlivá a přesná po stránce řemeslné i obsahové. Tento předmět je úzce

spjat s dalšími předměty, zejména s předměty Výtvarná příprava, Písmo, Výtvarná tvorba a Počítačová grafika.

Strategie výuky

Při vyučování je využito frontální, skupinové i individuální výuky. Při zadání úkolu učitel seznámí žáky s tématem a jeho problematikou, doporučí inspirační zdroje, uvede ukázku v elektronické, tištěné nebo reálné podobě. Dále objasní žákům, co je cílem zadaného úkolu a ověří si, zda žák rozumí zadání. Po procesu navrhování, kdy je kladen individuální přístup k žákům, se dochází k volbě vhodného materiálu a pedagog seznámí žáky s nástroji a dalším odborným zařízením. Při práci na strojích učitel žáky seznámí s obsluhou stroje a se zásadami bezpečnosti práce. Výuka probíhá ve speciálních učebnách, jež jsou vybaveny příslušnými pomůckami, nástroji a materiály. V průběhu školního roku studenti navštěvují výstavy a používají různé inspirační zdroje: internet, katalogy, časopisy a knihy s odbornou tématikou. Učitel využívá řady metod a pomůcek, demonstruje materiály, ukázky nástrojů a tím nastiňuje úzké propojení teorie s praxí. V předmětu je žák zapojován do technologické problematiky samostatným hledáním a zpracováním informací. Oblast teoretické znalosti technologie je úzce provázaná s praktickými úkoly.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady: samostatnou prací žáka, kde hodnotí výtvarné myšlení, aktivitu a přístup žáka k práci, dále kvalitu přípravy, originalitu pojetí, formu a funkčnost předmětu, čistotu zpracování, schopnost vlastní interpretace a splnění všech kritérií zadání včetně dodržení termínů.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Vzhledem k charakteru předmětu, jsou u žáků rozvíjeny tyto klíčové kompetence: kompetence k učení, kompetence komunikativní, kompetence k řešení problémů. Žák je veden k tomu, aby dokázal využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí; přijímat hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí; V komunikativních kompetencích je žák veden k tomu účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje. Dále také vyjadřovat se souvisle, srozumitelně a kultivovaně, dodržovat etiku komunikace a používat odbornou terminologii. V kompetencích k řešení problémů vzdělání směřuje žáky k tomu navrhnout způsob řešení úkolu, vyhodnotit jej a ověřit správnost zvoleného postupu a eventuálně spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi. Je veden k práci samostatné, ale i v týmu.

V odborných kompetencí by měl žák dbát na bezpečnost práce a ochranu zdraví při práci, dále by měl jednat ekonomicky v souladu se strategií udržitelného rozvoje, jako například vhodně nakládat s materiály v souladu s životním prostředím. Dále by měl žák ovládat základy práce s jednotlivými materiály. V rámci kompetencí ovládat základy výtvarné užité tvorby by měl žák využívat znalosti o historickém vývoji a současných trendech v rámci svého oboru a uplatnit je při realizaci. Žák je veden k samostatnosti a experimentování při řešení úkolu a dále uplatňoval netradiční myšlenky a metody práce.

Předmětem se prolínají průřezové téma Člověk a životní prostředí (žáci již při navrhování výrobku by měli brát v úvahu možnosti recyklace materiálu, nízkoenergetickou náročnost výroby, nezatěžování životního prostředí apod.), Člověk a digitální svět - tyto prostředky tvoří významnou část možnosti získávání informací a souvislostí. V PT Člověk a digitální svět je žák veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, při přípravě na výuku využívá počítačovou technikou (například příprava prezentací různých tematických celků), komunikuje prostřednictvím

e-mailové pošty nebo Google Classroom s vyučujícím, zpracovávý některé zadané úkoly na PC, pracuje s multimediální technikou – zejména při práci na projektech.

1. ročník – celková hodinová dotace: 132 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – vysvětlí základní úkoly a povinnosti organizace při zajišťování BOZP; – dodržuje ustanovení týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence; – vyjmenuje základní bezpečnostní požadavky při práci se stroji a zařízeními (práci na počítači, nástroji, pomůckami, materiály apod.) na pracovišti a dbá na jejich dodržování; – uvede příklady bezpečnostních rizik, nejčastější příčiny úrazů a jejich prevenci; – poskytne první pomoc při úrazu na pracovišti; – uvede povinnosti pracovníka i zaměstnavatele v případě pracovního úrazu;	**1. Bezpečnost a ochrana zdraví při práci, hygiena práce, požární prevence** – řízení bezpečnosti práce v podmínkách organizace a na pracovišti – pracovněprávní problematika BOZP – bezpečnost technických zařízení
– používá základní odbornou terminologii – vyjmenuje druhy používaných materiálů, určí je a zhodnotí jejich vlastnosti; – vyjmenuje základní zařízení, stroje, nástroje a pomůcky, popíše možnosti jejich použití;	**2. Technologický základ** – papírové a textilní materiály a jejich využití – vlastnosti materiálů – základní pojmy a terminologie – zařízení, stroje, nástroje a pomůcky
– výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje vlastní výtvarný názor; – ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech – navrhuje výtvarné pojetí základních druhů propagačních prostředků, plošných a prostorových propagačních objektů podle zaměření oboru – samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení; – využívá výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technik, technologií a materiálů – hledá a využívá inspirační zdroje, ovládá využívání variačního principu – zhotovuje a čte technický výkres v rozsahu dle potřeb oboru – uplatňuje při tvorbě výtvarného návrhu technologická, výrobní, ekonomická a ekologická hlediska jeho realizace;	**3. Navrhování** – kompoziční, kresebné, barevné, písmové, prostorové studie podle potřeb zaměření oboru v kontextu s řešením zadaného úkolu – výstavba tvaru a plochy, jejich výtvarný výraz, souvislosti mezi tvarem, strukturou, – barevností apod. jednotlivých prvků, kombinatorika v příslušných souvislostech zaměření oboru. – jednoduché až vysoce výtvarně náročné úkoly podle zaměření oboru

– využívá odpovídající zařízení, pracuje s nástroji, pomůckami apod. v rámci jednotlivých pracovních operací; – organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; – využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; – přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace; – řeší technické problémy realizace výtvarného návrhu; – samostatně experimentuje při řešení úkolu, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; – při realizaci finálního produktu respektuje hranice své odbornosti a hlediska technologické návaznosti dalších profesí na výsledky své práce	**4. Realizace** – realizace jednoduchých až vysoce náročných návrhů podle zaměření oboru s využitím různých materiálů
– vyjmenuje základní druhy papíru – určí vlastnosti papíru – dokáže vlastními slovy vysvětlit technologický postup výroby papíru – určí jednotlivé druhy materiálů a zhodnotí jejich základní vlastnosti – objasní základní zpracování materiálů – uvede druhy textilních materiálů, určí je a zhodnotí jejich vlastnosti	**5. Materiály** – **Papírové materiály** – papír jako prostředek pro návrh a realizace objektů – druhy papíru – vlastnosti papíru – výroba papíru (ruční/strojová) – možnosti zpracování širokého sortimentu papírových materiálů – stříhání a řezání papíru – pravidelné a nepravidelné tvary – formování, kašírování a skládání papíru – dekorativní zpracování papíru – polep papíru a volba vhodných lepidel – **Textilní materiály** – textil jako prostředek k realizaci volného objektu, interiérového designu, oděvního designu – druhy a charakteristika textilních materiálů – nástroje a nářadí – možnosti výtvarného zpracování textilu **Využití kombinace materiálů pro zadaný úkol**

2. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – vysvětlí základní úkoly a povinnosti organizace při zajišťování BOZP; – dodržuje ustanovení týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence;	**1. Bezpečnost a ochrana zdraví při práci, hygiena práce, požární prevence** – řízení bezpečnosti práce v podmínkách organizace a na pracovišti – pracovněprávní problematika BOZP – bezpečnost technických zařízení

– vyjmenuje základní bezpečnostní požadavky při práci se stroji a zařízeními (práci na počítači, nástroji, pomůckami, materiály apod.) na pracovišti a dbá na jejich dodržování; – uvede příklady bezpečnostních rizik, nejčastější příčiny úrazů a jejich prevenci; – poskytne první pomoc při úrazu na pracovišti; – uvede povinnosti pracovníka i zaměstnavatele v případě pracovního úrazu;	
– používá základní odbornou terminologii – vyjmenuje druhy používaných materiálů, určí je a zhodnotí jejich vlastnosti; – vyjmenuje základní zařízení, stroje, nástroje a pomůcky, popíše možnosti jejich použití;	**2. Technologický základ** – materiály a jejich využití (kov, plast, dřevo, sklo) – vlastnosti materiálů – základní pojmy a terminologie – zařízení, stroje, nástroje a pomůcky
– řeší zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech – využívá výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých medií, technik, technologií a materiálů – navrhuje výtvarné pojetí základních druhů propagačních prostředků, plošných a prostorových propagačních objektů podle zaměření oboru – vhodným způsobem prezentuje koncepční záměr a návrh svého výtvarného řešení, profesionálně vystupuje; – využívá všechny dostupné zdroje informací o nových trendech v oboru – samostatně experimentuje při řešení úkolu, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; – zhotovuje a čte technický výkres.	**3. Navrhování** – kompoziční, kresebné, barevné, písmové, prostorové studie podle potřeb zaměření oboru v kontextu s řešením zadaného úkolu – výstavba tvaru a plochy, jejich výtvarný výraz, souvislosti mezi tvarem, strukturou, – barevností apod. jednotlivých prvků, kombinatorika v příslušných souvislostech zaměření oboru. – jednoduché až vysoce výtvarně náročné úkoly podle zaměření oboru – schopnost prezentace vlastního návrhu – technické zobrazování a základy kótování
– využívá odpovídající zařízení, pracuje s nástroji, pomůckami apod. v rámci jednotlivých pracovních operací; – organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů; – využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; – přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace; – řeší technické problémy realizace výtvarného návrhu; – při realizaci finálního produktu respektuje hranice své odbornosti a hlediska technologické návaznosti dalších profesí na výsledky své práce – sleduje technické novinky v oboru, uplatňuje nové metody, technicky experimentuje;	**4. Realizace** – realizace jednoduchých až vysoce náročných výtvarných návrhů podle zaměření oboru s využitím různých materiálů

– uplatňuje ekonomická a ekologická hlediska při rozhodování o způsobu realizace výtvarného návrhu.	
– uvede druhy používaných materiálů (plasty, dřevo, kov), určí je a zhodnotí jejich vlastnosti – aplikuje tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; – přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace; – řeší technické problémy realizace výtvarného návrhu;	**5. Materiály** – **Kovové materiály** – kov jako materiál pro návrh a realizaci objektu – druhy a charakteristika kovů – vlastnosti kovu – základní zpracování: stříhání, řezání, ohýbání, vrtání, broušení, gravírování, atd. – **Dřevěné materiály** – dřevo jako materiál pro návrh a realizaci užitého objektu, propagační grafiky, reklamní grafiky,... – stroje, nástroje a nářadí k opracování dřeva – druhy a vlastnosti dřeva – způsoby opracování dřeva a povrchová úprava dřeva – **Plastové materiály** – plast jako materiál pro návrh a realizaci objektu nebo užitého předmětu v oblasti grafického designu – druhy plastů a jejich užití v současném designu – ohýbání, řezání, vrtání, lepení, broušení, gravírování, povrchová úprava – **Práce se sklem** – sklo jako materiál pro realizaci grafického designu – řezání, lepení, barvení, a další povrchové úpravy **Využití kombinace materiálů pro zadaný úkol**

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

GRAFICKÉ UMĚLECKÉ TECHNIKY

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 165 hodin

Obecné cíle

Zásadním cílem předmětu je rozšířit spektrum výtvarných dovedností, jimiž mají být žáci vybaveni pro řešení tvůrčích úkolů studijních a nadále i úkolů v potenciálním zaměstnání. Svou povahou předmět sleduje vytvoření a rozvoj vztahu k tiskařskému řemeslu, jeho praktické ověření, dále si klade za cíl snahu o docílení schopnosti využít řemeslné umělecké grafické techniky ve sféře volné i užité tvorby.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → znali historii tiskových technik a významné osobnosti s nimi spjaté;
- → rozeznali a pojmenovali základní grafické techniky;
- → dokázali zručně provést tisk z matrice a opatřili jej všemi náležitostmi;
- → vytvořili vztah k ručnímu tiskařskému řemeslu a chtěli jej dále prohlubovat;
- → chápali význam uměleckého potenciálu technik a uměli jej využít v grafickém designu;
- → vysvětlili postup práce a inspirovali se navzájem;

Charakteristika učiva

Učivo zařazené do předmětu vychází ze vzdělávacích oblastí Technologická a technická příprava a Umělecko-historická a výtvarná příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 2. ročníku v rozsahu 2 hodin týdně a do 3. ročníku v rozsahu 3 hodin týdně. Mezi hlavní témata lze řadit hlubotisk, tisk z výšky, tisk ze šablon, volné a užité umění, grafická cvičení, soutisk a grafické stroje a nástroje. Učivo je zaměřeno na osvojení pojmů z oblasti řemeslné grafiky, osvojení principů tisku, včetně znalosti nástrojů a pomůcek s tiskem souvisejících. Žáci získávají přehled o základních tiskových technikách a učí se aplikovat je ve smyslu volné i užité tvorby.

Strategie výuky

Výuka se odehrává ve specializované učebně (dílně). Během výuky je využívána metoda verbálního výkladu, ovšem zejména metoda názorně-demonstrační. Vyučující prezentuje žákům technologické postupy tisku v rámci možností školy přímo v grafické dílně nebo v jiných vhodných prostorách, Úkoly mají především praktický ráz, jsou doprovázeny individuálními konzultacemi, vzájemnými komentáři žáků nebo skupinovou diskusí. Žáci realizují úkoly individuálně, nebo formou spolupráce v různě velkých skupinách. Ve fázi příprav mají možnost využívat odborné literatury jako inspiračního zdroje. Učitel žáky vede k respektu ke klasickému řemeslu, z něhož současná umělecká grafika i grafický design vycházejí a dbá na motivovanost žáků ve smyslu jejich osobní tvorby a využití možností ručního tisku v grafického designu.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Hodnotitelné výsledky učitel získává formou prakticky a teoreticky založených úkolů a rovněž s ohledem na

soustavné pozorování aktivity při výuce. Učitel registruje připravenost žáka na výuku a iniciativu, se kterou k předmětu přistupuje. Hodnocena je úroveň splnění kritérií zadaných v rámci úkolů. Dalším aspektem posuzovaným při hodnocení je přesah žákovy práce nad stanovený rámec, snahou je rovněž zohlednit v hodnocení i individuálním přístupem mimořádně nadané žáky.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět rozvíjí komunikativní kompetence. Žáci jsou vedeni k objasňování koncepce. Společné diskuse nad zpracováním zadaného úkolu slouží rozvoji kompetence k řešení problémů. Předmět svým pojetím podporuje vztah obecně k umělecké tvorbě a především k profesi grafika. Logická posloupnost náročnosti úkolů učí žáky zacházet s výrazovými prostředky v různé intenzitě a přispívá k rozvoji schopnosti organizovat svoji práci s ohledem na čas. Žáci se učí být trpěliví, zacházet se svou prací uvážlivě a završit ji ve kvalitní výsledek, čímž rozvíjí odborné kompetence.

S ohledem na zadaná témata mohou předmětem prolínat průřezová témata Člověk a životní prostředí nebo Člověk a svět práce a Člověk a digitální svět – žák je veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, při přípravě na výuku využívá počítačovou technikou (například příprava prezentací různých tematických celků), komunikuje prostřednictvím e-mailové pošty nebo Google Classroom s vyučujícím, zpracovávý některé zadané úkoly na PC, pracuje s multimediální technikou – zejména při práci na projektech.

2. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – popíše princip tisku a grafiky; – určí a porovná základní typy tisku; – chápe souvislosti tisku a umění a orientuje se ve vývojových etapách tisku v návaznosti na dějiny umění; – jmenuje klíčové osobnosti vývoje tisku; – jmenuje nejvýznamnější osobnosti umělecké grafiky; – využívá výtvarné a výrazové možnosti grafických technik; – chápe technologické postupy jednotlivých grafických uměleckých technik; – výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje vlastní výtvarný i osobní názor; – ovládá zásady kompozice a uplatňuje je řešení grafických úkolů; – pracuje s grafickými nástroji a pomůckami využívá potřebné stroje a zařízení; – organizuje svou práci s vědomím návaznosti pracovních postupů; – při zpracování úkolů aplikuje teoretické vědomosti a praktické zkušenosti; – pracuje pečlivě a přesně, dodržuje stanovené termíny a podmínky zadání; – dodržuje ustanovení týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci;	**1. Tisk – obecné informace** – princip tisku, základní typy tisku – historie a vývoj tisku – významné osobnosti vývoje tisku – materiály a chemické látky v tisku
	2. Tisk z výšky – charakteristika, princip techniky – základní terminologie – osobnosti tisku z výšky – techniky tisku z výšky – tisková forma a zpracování motivu – technologie a proces tisku – barvy a soutisk barev – vlastnosti otisku – grafická cvičení podle zaměření oboru s využitím odpovídající techniky – využití techniky v grafickém designu
	3. Tisk z hloubky – charakteristika, princip techniky – základní terminologie – osobnosti tisku z hloubky – techniky tisku z hloubky – tisková forma a zpracování motivu – technologie a proces tisku – barevné možnosti tisku z hloubky – vlastnosti otisku

	– grafická cvičení podle zaměření oboru s využitím odpovídající techniky – využití techniky v grafickém designu

3. ročník – celková hodinová dotace: 99 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – rozvíjí své komunikační kompetence na základě prezentace svého díla a jeho sdílení s ostatními žáky; – prohlubuje svůj výtvarný výraz; – využívá své poznatky o tiskových technikách k hlubší umělecké syntéze; – samostatně volí a ovládá tiskové techniky; – využívá výraz grafických technik a posouvá svůj výtvarný jazyk; – chápe technologické postupy a obohacuje jejich rozsah formálními experimenty; – výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje výtvarný i osobní názor; – uplatňuje poznatky o kompozici; – rozvíjí samostatně výtvarný námět a uplatňuje variační princip ve volné tvorbě; – kombinuje práci s grafickými nástroji; – prohlubuje své grafické vnímání; – respektuje vzájemnost pracovního prostoru v učebně a dílně; – organizuje svou práci s vědomím návaznosti pracovních postupů; – při zpracování úkolů provádí rešerši a vyvozuje vlastní závěry; – pracuje pečlivě a přesně, respektuje technologické zásady; – dodržuje ustanovení týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci; – organizuje pracovní prostor s ohledem na zvolenou tiskovou techniku; – pracuje šetrně vůči nástrojům a vybavení dílny	**1. Umělecká grafika** – autorská grafická tvorba – grafika volná a užitá – tisk z výšky, tisk z hloubky **2. Šablona, průtisk, sítotisk** – charakteristika, princip techniky – základní terminologie – osobnost sítotisku – tisková forma a zpracování motivu – technologie a proces tisku – tvorba šablony – vlastnosti a možnosti otisku – grafická cvičení, využití možností techniky – šablona a sítotisk v grafickém designu **3. Grafické techniky a ilustrace** – principy ilustrace – formy stylizace – typy kompozice – kombinované grafické techniky – grafická série – grafický list a jeho náležitosti – digitální zpracování grafické práce

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

DIGITÁLNÍ FOTOGRAFIE

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 132 hodin

Obecné cíle

Cílem předmětu je poskytnout žákům informace o analogové a především digitální fotografii v celém procesu jejího pořizování, upravování a zhotovení ve všech formách – digitální, tištěné a zhotovené „mokrým“ procesem. Cílem předmětu je také to, aby si žáci uvědomili technologický a umělecko-žánrový vývoj fotografického média a získali znalosti a dovednosti z oblasti získávání fotografií pomocí digitálního i analogového fotoaparátu v plenéru i v ateliéru. Důraz bude kladen na možnosti digitální fotografie, její správu a úpravy ve fotografickém editoru, tisk a publikování v elektronické formě. Dále si předmět klade za cíl, aby žáci pochopili používání foto stylizačních nástrojů jak v umělecké rovině, tak i v komerčním využití.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → chápali především digitální fotografii jako moderní vizuální médium ve všech technologických, uměleckých a komerčních souvislostech,
- → rozvíjeli a kultivovali schopnosti vyjadřovat se specifickými prostředky fotografického obrazu v souladu technickými možnostmi a uměleckými principy tvorby,
- → získali dovednosti tvorby a stylizace v portrétní, dokumentární a reportážní, abstraktní fotografii; a také v komerční, produktové a reklamní fotografii,
- → využívali profesionální fotografickou techniku a digitální technologie související s celým procesem tvorby a publikování fotografie.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Návrhová a realizační tvorba a Technologická a technická příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 2. a 3. ročníku v rozsahu 2 hodiny týdně. Hlavními tématy jsou: Fotografický přístroj, vývoj fotografického média, exponometrie a expoziční režimy, skladebné principy fotografické tvorby, analogová fotografie, práce se světlem, světelná konstrukce v ateliéru, fotografický portrét a figura, úprava fotografií prostřednictvím editoru fotografií, stylizace a kompozice fotografického zátiší, produktová a reklamní fotografie, reportážní fotografie, tvorba grafiky a umělecká stylizace prostřednictvím editoru fotografií, konceptuální umění a fotografie, abstraktní fotografie a fotografie v multimédiích. Učivo je zaměřeno na osvojení si pojmů souvisejících s historií tohoto média, technickými možnostmi a uměleckými principy tvorby, tak aby se žáci uměli dobře vyjadřovat fotografickým obrazem a zvládli zvláštnosti této formy vizuální komunikace. Důraz je kladen na výtvarně tvůrčí stránku fotografického artefaktu ve všech hlavních žánrech fotografie i specifika využití fotografie jako reklamního prostředku. Žáci se naučí ovládat profesionální fotografickou techniku a počítačové programy související s fotografií. Ke klíčovým tématům patří aplikace skladebných principů ve fotografické tvorbě, možnosti digitální fotografie a tématika získávání a úprav digitální fotografie ve fotografickém editoru, možnosti ateliérové tvorby a problematika využití fotografie v multimédiích. Doplňkově se seznámí i s možnostmi pořízení a úprav klasické analogové fotografie. Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty, především s předměty počítačová grafika, grafický design a navrhování a písmo.

Strategie výuky

V hodinách je rozvíjeno žákovo kritické myšlení, individuální i kooperativní učení. Žáci se naučí pracovat s myšlenkou a záměrem, se kterým fotografie vznikají. Je vhodné volit takové didaktické metody, které umožní si ověřovat poznatky praktickými dovednostmi. Žáci využívají dostupná média a multimediální programy, fotografické a grafické editory, které zahrnou jako součást fotografie. Ve výuce je nutné využívat odborných literárních i internetových zdrojů, životopisné filmové dokumenty a obrazových příkladů umožňujících žákům budovat ucelenou představu v kontextech oboru včetně exkurzí do galerií, muzeí a výstav. Dále by měl být kladen velký důraz na motivaci k učení, mluveného projevu a převážně praktickým dovednostem.

Hodnocení výsledků žáků

Učitel získává podklady průběžným hodnocením ústního a písemného projevu, sledováním aktivity žáka při výuce, mimo jiné učitel hodnotí převážně tvůrčí přístup žáka, při kterém se hodnotí originalita práce, přístup žáka a schopnost interpretace výtvarného záměru. Učitel upřednostňuje formativní hodnocení, zohledňuje individuální možnosti každého jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problémů žákem a jeho komunikativním dovednostem: k samostatnému zpracování a řešení problémů souvisejících s výběrem technologického postupu a formy výtvarné stylizace fotografie, uspořádání a výběr fotografované scény a výstupní formy fotografického obrazu, vyjadřovat se a formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhajovat svůj názor při interpretaci uměleckého díla, dodržování etiky komunikace a respektování originálních názorů, ověřovat si získané poznatky, kriticky zvažovat názory, postoje a jednání ostatních osob. V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy užité fotografické tvorby, znát historické souvislosti a současné trendy v digitální i analogové fotografii s rozlišením výtvarných a komerčně reklamních akcentů fotografického média, samostatně experimentovat při řešení úkolu a uplatňovat vlastní a netradiční myšlenky a postupy při využití výtvarně stylizačních postupů a výrazových možností fotografie a digitálních technologií.

Předmětem prolínají průřezová témata Občan v demokratické společnosti (možnosti využití fotografie v reklamě a propagaci, percepce stylizace a výrazových prostředků fotografického média, fotografie jako součást masmediálních komunikátů, tvorba fotografie pro školní časopis v týmové práci žáků), Člověk a digitální svět (práce s grafickým editorem, využití software pro tvorbu prezentací, ukládání a tisk fotografií).

2. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – používá základní odbornou terminologii – popíše význam jednotlivých částí fotografického přístroje – na příkladech popíše vliv barevné teploty světla – dokáže vysvětlit a praktikovat expoziční pravidla – srovná vlastnosti záznamových formátů digitální fotografie – zná jednotlivé vlastnosti expozičních režimů – ovládá zásady kompozice a aplikuje je v příslušných souvislostech	**1. Seznámení s fotografií** – **Fotografický přístroj** – části fotografického přístroje a jejich význam – vlastnosti objektivu a možnosti ovládat ostrost fotografie – záznamové formáty digitální fotografie – korekce barevné teploty světla její vliv na kvalitu snímku – **Exponometrie a expoziční režimy** – faktory fotografické expozice – clona, ISO, čas – tvůrčí fotografické expoziční režimy – důraz na manuální nastavení

– analyzuje prvky skladby a jejich úlohu ve fotografickém obrazu – na příkladu vysvětlí princip role a kontrastu a rytmu a dokáže to praktikovat ve fotografii	– **Kompoziční pravidla ve fotografii** – prvky skladby fotografického obrazu – základní kompoziční pravidla – princip kontrastu a rytmu
– dokáže vnímat rozdíly a vlastnosti mezi denním a umělým světlem – zná vlastnosti stálého a zábleskového svícení, které dokáže popsat na příkladech, jak v jednotlivých situacích pracovat – uvede příklady práce s měkkým a tvrdým svícením, jak v ateliéru, tak exteriéru – výtvarně vnímá a přemýšlí o tvorbě stínu – popíše systém ateliérové techniky – popíše vliv barevné teploty světla – objasní problémy a výhody světla v plenéru/ateliéru	**2. Práce se světlem** – vlastnosti denního a umělého světla – světelná situace a konstrukce – stín a jeho význam – barevná teplota světla – rozdíly mezi tvrdým a měkkým světlem – rozdíly mezi stálým a zábleskovým světlem – světelné vlastnosti a možnosti v exteriéru – světlo a technika v ateliéru
– dokáže pracovat s nalezeným, tak i aranžovaným zátiším. Popíše možnosti stylizace aranžovaného zátiší. – na příkladech objasní pravidla kompozice a světelné konstrukce zátiší – vyjmenuje významné představitele fotografického zátiší	**3. Stylizace a kompozice fotografického zátiší** – nalezené a aranžované zátiší – pravidla kompozice a světelná konstrukce zátiší
– v praxi dokáže nakomponovat portrét/figuru tak, aby fungovaly všechny kompoziční pravidla – objasní možnosti stylizace portrétu/figury – posoudí zvláštnosti výtvarné studie portrétu/figury	**4. Fotografický portrét a figura** – podstata fotografického portrétu / figury – pravidla kompozice portrétu / figury – autoportrét
– vysvětlí výhody digitálních úprav fotografie – na příkladech popíše základní úpravy fotografie – popíše nástroje pro retušování – na příkladech předvede práci s vrstvami, maskami a výběry	**5. Postprodukce fotografií** – možnosti programu Lightroom a Photoshop – základní nástroje a úpravy – princip, vlastnosti a úpravy vrstev – výběry – masky a jejich možnosti – základní retušování
– jmenuje nejvýznamnější etapy historie fotografie, včetně jejích představitelů	**6. Analogová fotografie a její vznik** – vznik fotografie a její představitelé – analogové fotografické přístroje a jejich záznamové formáty

3. ročník – celková hodinová dotace: 66 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – dokáže nafotit tematický cyklus na dané téma/problematiku	**1. Reportážní a dokumentární fotografie** – zvláštnosti kompozice reportáže/dokumentu – zásady snímání reportážních a dokumentárních fotografií (rozdíly)

– objasní zásady snímání, zvláštnosti kompozice a stylizace fotografické reportáže/dokumentu – zná rozdíly mezi reportáží a dokumentem – vyjmenuje významné představitele české a světové reportážní fotografie	
– objasní cíle produktové a reklamní fotografie – na příkladech popíše specifika a principy světelné konstrukce – dokáže vytvořit reklamní fotografii včetně grafické a postprodukční úpravy – zná vlastnosti a specifika produktové fotografie – vyjmenuje významné představitele české a světové produktové a reklamní fotografie	**2. Produktová a reklamní fotografie** – vlastnosti produktové / reklamní fotografie – princip světelné konstrukce – osvětlovací technika k produktové fotografii – fotografování lesklých a skleněných rekvizit
– vysvětli podstatu abstraktní fotografie – dokáže vytvořit abstraktní fotografii pomocí postprodukční techniky, ale také pomocí jednotlivých snímků, kdy se zaměří na abstraktní motivy	**3. Abstraktní fotografie** – možnosti abstraktní fotografické tvorby – vybrané techniky postprodukce
– dokáže správně kompozičně pracovat s krajinou/architekturou – v postprodukci ovládá práci s perspektivou – vnímá prostor kolem sebe a zachytí celek – vyjmenuje významné představitele české a světové fotografie krajiny a architektury	**4. Stylizace krajiny a architektury** – pravidla kompozice – světelná situace při snímání krajiny architektury – krajinný detail – výtvarné pojetí krajiny a architektury
– uvede příklady práce s výběry – dokáže sestrojit složitější fotografickou montáž z více snímků – na příkladech ukáže transformace objektů – popíše možnosti fotografických filtrů, retušovací možnosti – dokáže pracovat s vícestranným dokumentem (portfoliem) včetně textu – zná a ovládá nastavení tiskového formátu	**5. Pokročilá postprodukce fotografií** – práce s výběry a fotografická montáž – transformace objektů – fotografické filtry – inteligentní objekty – pokročilé retušování – tvorba portfolia – předtisková příprava

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

MOTION DESIGN

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 90 hodin

Obecné cíle

Motion design ztělesňuje hlavní směr současné vizuální komunikace – grafiku v pohybu. Cílem předmětu je poskytnout žákům základní informace o Motion designu a multimediální tvorbě.

Časová dotace vyučování poskytne žákům základy jednotlivých technik, prostor ke zdokonalování svých dovedností a k tvůrčímu růstu. V průběhu vyučování žáci využijí komplexně výtvarný potenciál, za účelem řešení učitelem zadaných, případně autorsky koncipovaných nebo komerčně pojatých úkolů, jako jsou pohyblivé grafiky, tvorby motion videoklipu, pohyblivé reklamní grafiky a video tvorby. Metodologická příprava studentů vychází z konstruktivistické pedagogiky a zážitkových výcviků, jejichž hlavním prostředkem je expresivní tvorba. Dále si předmět klade za cíl, aby žáci pochopili základy animace a principy střihu v audiovizuální tvorbě a jejich použití jak v umělecké rovině, tak i v reklamě a propagaci.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → chápali motion design tedy pohyblivou grafiku jako novou součást a prostředek grafického designu
- → rozvíjeli schopnosti vyjadřovat se specifickými prostředky animace, animace grafiky, videa a multimédií v souladu technickými možnostmi a uměleckými principy tvorby,
- → získali dovednosti tvořit multimediální reklamu, pohyblivou grafiku, animované znělky.

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Návrhová a realizační tvorba RVP 82-41-M / 05 Grafický design. Předmět je zařazen do 4. ročníku v rozsahu 3 hodin týdně.

Hlavními tématy předmětu jsou zejména realizace motion design projektů od scénáře po publikování, od jednoduchých úkolů po náročnější komplexní řešení. Důraz je kladen na výtvarně tvůrčí stránku v rámci animace grafiky a typografie, střihu videa i na specifika využití multimediálního média jako reklamního prostředku. Žáci se naučí programy související s animací a úpravou videa.

Učivo je spjato s ostatními odbornými předměty, především s předmětem Webdesign a Grafický design a navrhování.

Strategie výuky

Žáci při výuce samostatně zpracovávají učitelem zadaný úkol. Při zadání úkolu učitel seznámí žáky s problematikou úkolu, objasní téma, úkol, cíl a ověří si, zda žák zadání rozumí. Dále probíhá proces navrhování, při kterém je kladen důraz na tvorbu storyboardu a na individuální přístup k žákům. Při realizaci žáci vytvářejí animovanou grafiku, střih videa a jeho export. Při výuce je využito frontálního, skupinového vyučování. K výuce se nadále využívají dostupné programy, média a grafické a multimediální programy, odborné publikace, oborově zaměřené webové stránky.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel získává podklady: hodnocením samostatné práce žáka, kde sleduje výtvarné myšlení a přístup žáka k práci. Součástí je také vlastní obhajoba žákovy práce. Dále hodnocením průběžných prací formou individuálního a skupinového rozhovoru, při kterém se hodnotí originalita práce, tvůrčí přístup žáka a schopnost interpretace výtvarného záměru. Ohodnoceny jsou i referáty, aktuality, prezentace a projekce ve veřejném prostoru. Zohledňují se individuální možnosti každého jednotlivce

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problémů žákem: k samostatnému zpracování a řešení problémů souvisejících s koncipováním scénáře a formou výtvarné stylizace grafického návrhu a jeho animace, kompozice obrazu. Vyjadřovat se a formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhajovat svůj názor při interpretaci uměleckého díla, dodržování etiky komunikace a respektování originálních názorů, ověřovat si získané poznatky, kriticky zvažovat názory, postoje a jednání ostatních osob. V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy animace, užité audiovizuální a multimediální tvorby, znát historické souvislosti a současné trendy v oblasti multimédií grafika s rozlišením výtvarných a reklamních médií. Samostatně experimentovat při řešení úkolu a uplatňovat vlastní a netradiční myšlenky a postupy při využití výtvarně stylizačních postupů.

Předmětem prolínají průřezová témata: Mediální výchova (možnosti využití animované grafiky v reklamě a propagaci, percepce stylizace a výrazových prostředků multimédií a video jako součást masmediálních komunikátů) a

Člověk a digitální svět – žák je veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, při přípravě na výuku využívá počítačovou technikou (například příprava prezentací různých tematických celků), komunikuje prostřednictvím e-mailové pošty nebo Google Classroom s vyučujícím, zpracovávý některé zadané úkoly na PC, pracuje s multimediální technikou – zejména při práci na projektech.

4. ročník – celková hodinová dotace: 90 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – objasní pojem motion design – uvede nejvýznamnější etapy historie motion designu – vyjmenuje významné osoby motion design – zná produkční části videotvorby	**1. Historie a vývoj motion designu** – vznik a historie motion designu – významní představitelé – produkční části videotvorby
– ovládá zásady kompozice a aplikuje je v příslušných souvislostech – na příkladech demonstruje principy a zvláštnosti kompozice dynamického obrazu – zná druhy scénářů pro tvorbu videa – vysvětlí pojem střihové skladby – popíše zvláštnosti a druhy zvuku – využívá variační princip v tvůrčí práci	**2. Příprava a navrhování** – principy kompozice dynamického obrazu – druhy scénáře a tvorba storyboardu – základní principy střihové skladby obrazu a zvuku – druhy zvuku

– vytváří audiovizuální dokumenty, v nichž je spojena zvuková a obrazová složka informace – na příkladech vysvětlí a kriticky zváží zvláštnosti tvorby reklamního a hudebního klipu – objasní psychologické působení propagace, její účinnost a význam – vytváří multimediální dokumenty v nichž je spojena textová, zvuková a obrazová složka – popíše současné trendy využití videa a multimédií ve výtvarné tvorbě – realizuje vlastní multimediální projekt; – vyhledá současné představitele umělecké videotvorby	**3. Motion design** – tvorba projektu – realizace jednoduchých až vysoce náročných návrhů s využitím různých médií – import a úprava grafiky, zvuku, fotografií a videa – reklamní animovaný banner – TV znělka – animace grafiky a typografie – animace hudebního videoklipu – video a multimédia ve výtvarné tvorbě – multimediální cvičení se zvukem, videem a animacemi
– ovládá základní možnosti publikování videa – vysvětluje a obhajuje zvolené řešení úkolu;	**4. Úprava, publikování a prezentace** – export videa a jeho publikování – současné možnosti digitální formátů a jejich úprav (raw, jpg, video kodeky) – schopnost prezentace vlastního návrhu

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

POVINNĚ VOLITELNÉ PŘEDMĚTY

Učební osnova předmětu

UMĚLECKÁ FOTOGRAFIE

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin

Obecné cíle

Cílem předmětu je poskytnout žákům informace o analogové a digitální fotografii v celém procesu jejího pořizování, upravování a zhotovení ve všech formách – digitální, tištěné a zhotovené „mokrým“ procesem. Cílem předmětu je také to, aby si žáci uvědomili technologický a umělecko-žánrový vývoj fotografického média a získali znalosti a dovednosti z oblasti získávání fotografií pomocí digitálního i analogového fotoaparátu v plenéru i v ateliéru. Důraz bude kladen na možnosti digitální fotografie, jejich správu a úpravy ve fotografickém editoru, tisk a publikování v elektronické formě. Dále si předmět klade za cíl, aby žáci pochopili používání fotostylizačních nástrojů jak v umělecké rovině, tak i v komerčním využití.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → dovedli interpretovat a prezentovat své autorské fotografie
- → pracovali s myšlenkou, konceptem, záměrem vytvořit fotografický cyklus nebo sérii
- → orientovali se v postprodukčních znalostech a dovednostech
- → dokázali propojovat fotografii s jinými předměty ze svého oboru
- → vnímali aktuální dění a interprety současné fotografické scény
- → zvládli sebeprezentaci a obhajobu svého díla
- → vnímali vlastní rozvoj ve vnímání fotografie
- → využívali profesionální fotografickou techniku a digitální technologie související s celým procesem tvorby a publikování fotografie

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávacích oblastí Technologická a technická příprava, Návrhová a realizační a Umělecko-historická a výtvarná příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design a rozšiřuje je na základě koncepce školy. Předmět je zařazen do 4. ročníku, jako volitelný, v rozsahu 2 hodin týdně. Učivo je zvoleno s přihlédnutím k profilu absolventa a jeho předpokládanému budoucímu zařazení na trhu práce.

Látka je zaměřena na osvojení si pojmů souvisejících s aktuálním děním tohoto média, technickými možnostmi a uměleckými principy tvorby, tak aby se žáci uměli dobře vyjadřovat fotografickým obrazem a zvládli zvláštnosti této formy vizuální komunikace. Důraz je kladen na výtvarně tvůrčí stránku fotografického artefaktu ve všech hlavních žánrech fotografie. Učivo je úzce spjato s ostatními odbornými předměty dle daného oboru. Žáci budou během roku vycházet z již probrané látky fotografie, kterou načerpali během předchozí výuky během studia.

Strategie výuky

V hodinách je rozvíjeno žákovo kritické myšlení, individuální i kooperativní učení. Žáci se naučí pracovat s myšlenkou a záměrem, se kterým fotografie vznikají. Je vhodné volit takové didaktické metody, které umožní si ověřovat poznatky praktickými dovednostmi. Žáci využívají dostupná média a multimediální programy, fotografické a grafické editory, které zahrnou jako součást fotografie. Ve výuce je nutné využívat odborných literárních i internetových zdrojů, životopisné filmové dokumenty a obrazových příkladů umožňujících žákům budovat ucelenou představu. Dále by měl být kladen velký důraz na motivaci k učení, mluveného projevu a převážně praktickým dovednostem.

Hodnocení výsledků žáků

Učitel získává podklady průběžným hodnocením ústního a písemného projevu, sledováním aktivity žáka při výuce, mimo jiné učitel hodnotí převážně tvůrčí přístup žáka, při kterém se hodnotí originalita práce, přístup žáka a schopnost interpretace výtvarného záměru. Učitel upřednostňuje formativní hodnocení, zohledňuje individuální možnosti každého jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problémů žákem a jeho komunikativním dovednostem: k samostatnému zpracování a řešení problémů souvisejících s výběrem technologického postupu a formy výtvarné stylizace fotografie, uspořádání a výběr fotografované scény a výstupní formy fotografického obrazu, vyjadřovat se a formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhajovat svůj názor při interpretaci uměleckého díla, dodržování etiky komunikace a respektování originálních názorů, ověřovat si získané poznatky, kriticky zvažovat názory, postoje a jednání ostatních osob. V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy užité fotografické tvorby, znát historické souvislosti a současné trendy v digitální i analogové fotografii s rozlišením výtvarných a komerčně reklamních akcentů fotografického média, samostatně experimentovat při řešení úkolu a uplatňovat vlastní a netradiční myšlenky a postupy při využití výtvarně stylizačních postupů a výrazových možností fotografie a digitálních technologií. Informační a komunikační technologie (práce s grafickým editorem, využití software pro tvorbu prezentací, ukládání a tisk fotografií). V PT Člověk a digitální svět je žák veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, při přípravě na výuku využívá počítačovou technikou (například příprava prezentací různých tematických celků), komunikuje prostřednictvím e-mailové pošty nebo Google Classroom s vyučujícím, zpracovávý některé zadané úkoly na PC, pracuje s multimediální technikou – zejména při práci na projektech.

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – dokáže nafotit tematický cyklus / sérii na dané téma / problematiku – objasní zásady snímání, zvláštnosti kompozice a stylizace zvoleného fotografického žánru – pohybuje se v aktuálním dění fotografie	**1. Projektová tvorba** – realizace jednoduchých až vysoce náročných fotografických návrhů podle zaměření oboru s využitím různých žánrů a technických pomůcek
– dle svého oboru vytváří autorské zpracování	**2. Autorská fotografie**

– pracuje také na sebeprezentaci a obhajobě své tvorby – zapojí do tvorby své zaměření a specifikaci – pracuje s postprodukcí včetně grafických editorů	– realizace projektu dle daného oboru a zaměření – individuální pojetí a realizace – práce s postprodukcí a grafickými editory
– získá ucelené znalosti v technických možnostech – využívá technické zázemí včetně fotografického ateliéru – zvládá vnímání a práci se světlem v interiéru a exteriéru	**3. Práce s technikou** – doplnění technických znalostí – práce se světlem v exteriéru a interiéru – ateliérová fotografie
– uvede příklady práce s výběry – dokáže sestrojit složitější fotografickou montáž z více snímků – na příkladech ukáže transformace objektů – popíše možnosti fotografických filtrů, retušovací možnosti – dokáže pracovat s vícestranným dokumentem (portfoliem) včetně textu – zná a ovládá nastavení tiskového formátu	**4. Pokročilá postprodukce fotografií** – práce s výběry a fotografická montáž – transformace objektů – fotografické filtry – inteligentní objekty – pokročilé retušování – tvorba portfolia – předtisková příprava

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

3D MODELOVÁNÍ

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin

Obecné cíle

Předmět 3D modelování vede k rozvoji orientace v prostoru a vidění prostorového světa ve 2D. Cílem předmětu je tvorba dvojrozměrných obrazů a prostorových objektů v 3D softwaru a jejich aplikace v příslušném oboru. Úspěšné zvládnutí tohoto cíle vyžaduje získání určitého stupně správné prostorové představivosti a řemeslných technických dovedností, k němuž náplň předmětu směřuje.

Záměrem výuky je osvojení si práce s 3D softwarem s programem Rhinoceros, vytváření 3D modelů a vizualizací jednoduchých až vysoce náročných úkolů dle zaměření oboru.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → dovedli interpretovat geometrické rovinné i prostorové objekty
- → pracovali správně, přesně, vytrvale
- → zpracovali 3D model v programu Rhinoceros a vyhotovili vizualizaci
- → řešili zadané úkoly s pomocí samostatně získaných informací z různých zdrojů
- → komentovali své dílo a obhájili ho před oponentem/ zákazníkem
- → sledovali technický pokrok

Charakteristika učiva

Předmět je zařazen do 4. ročníku, jako volitelný, v rozsahu 2 hodin týdně. Učivo je zvoleno s přihlédnutím k profilu absolventa a jeho předpokládanému budoucímu zařazení na trhu práce. Klíčovým tématem je osvojení si základů práce s 3D softwarem, navrhování a modelování jednoduchých až vysoce náročných 3D modelů a jejich vizualizace.

Cílem předmětu je poskytnout žákům vědomosti a dovednosti účelného grafického řešení prostorových úloh a jejich aplikace ve výtvarné praxi.

Strategie výuky

Při vyučování jsou využívány rozličné didaktické metody. Učitel tak žáka snadněji motivuje k práci, přihlíží k tomu, že každému vyhovuje různá metoda pro osvojení si dovedností. V prvních fázích nového učiva převažují zejména metody slovní. Pro upevnění učiva používá učitel metody simulační a situační – opakování a procvičování. Je vhodné do vyučovacího procesu zapojit i méně časté metody např. brainstorming.

Pro přiblížení se praktickému využití nabytých poznatků je nutné, aby si učitel připravoval demonstrační ukázky statických i pohybových materiálů, navštěvoval s žáky exkurze a vymýšlel projekty, kterých se budou žáci pod vedením i individuálně účastnit.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků žáků jsou součástí školního řádu školy. Učitel posuzuje aktivitu a přístup žáka, kvalitu přípravy, originalitu pojetí, schopnost vlastní interpretace a splnění všech kritérií zadání.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Vyučování vede k rozvíjení komunikativní kompetence nejen ve formě slovní, ale i vizuální, rozvíjí technické myšlení, schopnost orientace v prostoru, ale především kompetenci používat moderní software pro 3D modelování a vizualizace. Při výuce nesmí být opomenuta kompetence hledat informace z různých zdrojů, autoedukace, zájem o nové trendy.

Předmětem prolínají průřezová témata Člověk a životní prostředí (ekologické souvislosti, zohledněné zvláště při navrhování předmětů), Člověk a svět práce (předmět vede žáka ke komunikaci, obhajobě svého díla, schopnosti stát si za svým názorem, a přitom vyjít vstříc zadavateli, potažmo zákazníku) a Člověk a digitální svět. Žák veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, při přípravě na výuku využívá počítačovou technikou (například příprava prezentací různých tematických celků, pracuje s multimediální technikou – zejména při práci na projektech).

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace; – organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů – vysvětlí pojmy týkající se 3D modelování, renderingu a vizualizací; – dovede aplikovat základní funkce probíraného 3D softwaru; – provede modely bodů, křivek, ploch, těles; – vytvoří jednoduché vizualizace; – orientuje se v možných transformacích a změnách objektů;	**1. 3D modelování** – základní informace o softwaru; – informace, práce s informacemi; – postupné vysvětlení jednotlivých funkcí; – výstavba tvaru a plochy, jejich výtvarný výraz, – souvislosti mezi tvarem, strukturou, barevností apod. jednotlivých prvků, kombinatorika v příslušných souvislostech zaměření oboru – jednoduché výtvarně náročné úkoly podle zaměření oboru
– vytvoří vizualizaci předmětu nebo prostoru; – samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, – obhájí zvolené řešení; – hledá a využívá inspirační zdroje; – dovede propojit data různých programů; – využívá fotografie pro lepší podobu vizualizace;	**2. Navrhování a vizualizace** – používání textur, fotografií, světel… potřebných atributů pro rendering – realizace jednoduchých až vysoce náročných výtvarných návrhů dle zaměření oboru – další aplikační programové vybavení; – řešení dlouhodobějšího úkolu, samostatného projektu;

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

MODELOVÁNÍ

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin

Obecné cíle

Učivo předmětu modelování poskytuje potřebné vědomosti v oblasti modelování trojrozměrných studií, a to podle skutečnosti nebo vlastního návrhu. Rozvíjí výtvarné myšlení a cítění žáků a spolu s ostatními výtvarnými a odbornými předměty vede k získání vlastního výtvarného názoru. Předmět cílí na osvojení manuálních dovedností a pochopení zvláštností při vyjádření trojrozměrného tvaru v prostoru nebo reliéfu za pomocí modelovacích hmot, čímž žákům přidává další škálu výtvarných prostředků pro vlastní tvorbu. Žáci jsou též vedeni k citlivému vnímání a vyjádření proporcí, struktury, povrchu objektu, výrazu a na měnící se měřítko, čímž rozvíjí dovednosti důležité pro všechny obory užitého umění. Výsledkem je příprava k samostatné práci při realizaci vlastního návrhu a k dosažení kultivovaného výtvarného projevu.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → rozvíjeli své myšlení a uměli jej aplikovat ve svém výtvarném projevu
- → byli připraveni vhodně volit materiály, nástroje a pomůcky při řešení úkolů z oblasti modelování
- → dokázali vnímat objekty a tvary v prostoru a vztahy mezi nimi
- → pochopili funkci proporce, struktury a povrchy ve výtvarném vnímání a vlastní tvorbě
- → aby získali poznatky uplatnitelné ve vlastní profesní budoucnosti

Charakteristika učiva

Předmět je zařazen do 4. ročníku jako volitelný v rozsahu 2 hodin týdně. Žáci postupně získávají a prohlubují dovednosti, řemeslnou zručnost a návyky pracovních postupů. Pracují s modelovací hlínou nebo různými materiály, které jsou k modelování vhodné. Funkce vyučovaného předmětu modelování spočívá v rozvíjení výtvarného názoru, plastického vidění, trojrozměrné představivosti a upevňování návyků při vlastní tvorbě. Obsahový okruh zahrnuje učivo o názvosloví nářadí, nástrojů, pomůcek a materiálů, údržbu a jejich ošetřování. Konečným výstupem je trojrozměrná plastika nebo reliéf, který může být přípravou na další možnosti reprodukce např. odléváním. To vše s ohledem na bezpečnost práce, hygienu a životní prostředí.

Strategie výuky

Organizace vyučování je dána odborně praktickým charakterem učiva. Ve výuce jsou vysvětleny nejčastěji užívané metody modelování, jeho možnosti při použití různých modelovacích materiálů. Vychází se ze studia a poznávání přírodních tvarů a důrazu na zvládnutí proporcí, struktury, charakteru a výrazu modelovaného objektu.

Žáci získávají manuální dovednosti a prohlubují si všeobecné a odborné vědomosti osvojené v modelování a učí se je užívat v praxi. Žák je veden k tomu, aby dokázal použít znalosti modelace v dalších úkolech.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Učitel posuzuje aktivitu a přístup žáka, kvalitu přípravy, originalitu pojetí a zároveň dodržení zadání úkolu, formu, funkčnost, schopnost vlastní interpretace, čistotu provedení praktického úkolu a splnění všech kritérií zadání.

Vyučující získává podklady k hodnocení zejména ve formě prakticky řešených úkolů, přičemž zároveň sleduje soustavnou připravenost na vyučování, úroveň technického provedení i obsahových složek práce. Obecnými kritérii pro všechny úkoly jsou: pracovní morálka (iniciativa, příprava, motivace), úroveň komunikace, technická a obsahová úroveň realizace úkolů. Učitel se při hodnocení žákovy práce může rozhodnout, zda ji hodnotí v kontextu výkonu skupiny nebo v kontextu osobního výtvarného růstu jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Vzhledem k charakteru předmětu, jsou u žáků rozvíjeny tyto klíčové kompetence: kompetence komunikativní (formou diskuse nad zhotovenou prací a obhajoby vlastní tvorby), kompetence k řešení problémů (formou úkolů podporujících analytickou činnost, na základě které tvůrčím způsobem řeší zadaný úkol), kompetence dbát na bezpečnost práce a ochranu zdraví při práci, dále kompetence odborné.

Předmětem prolíná průřezové téma Člověk a životní prostředí (při navrhování výrobků by měli žáci brát v úvahu možnosti recyklace materiálu, nízkoenergetickou náročnost výroby, nezatěžování životního prostředí apod.) a Člověk a svět práce (pracuje s informacemi a komunikuje při obhajobě vlastní práce, popřípadě předkládá písemnou formu obhajoby, nebo prezentace) Člověk a digitální svět (tyto prostředky tvoří významnou část možnosti získávání informací a souvislostí). V PT Člověk a digitální svět je žák veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, při přípravě na výuku využívá počítačovou technikou (například příprava prezentací různých tematických celků), komunikuje prostřednictvím e-mailové pošty nebo Google Classroom s vyučujícím, zpracovává některé zadané úkoly na PC, pracuje s multimediální technikou – zejména při práci na projektech.

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – vysvětlí základní úkoly a povinnosti organizace při zajišťování BOZP; – dodržuje ustanovení týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence; – uvede povinnosti pracovníka i zaměstnavatele v případě pracovního úrazu; – poskytne první pomoc při úrazu na pracovišti;	**1. Bezpečnost a ochrana zdraví při práci, hygiena práce, požární prevence** – řízení bezpečnosti práce v podmínkách organizace a na pracovišti – pracovněprávní problematika BOZP – bezpečnost technických zařízení
– dovede připravit a ošetřovat modelovací hlínu a potřebné nástroje – vyjmenuje druhy modelovacích hmot a pomůcky pro konkrétní práci při modelování	**2. Příprava různých materiálu a pomůcek, návrhová činnost**

– dovede vytvořit kompoziční, kresebné a prostorové studie podle potřeb zaměření oboru v kontextu s řešením zadaného úkolu	
– orientuje se v problematice proporcí a vztahu jednotlivých tvarů – poznává charakter materiálů, určuje jejich strukturu	**3. Prostorové tvary a jejich vztahy, povrchy**
– využívá reliéfní zkratky, upravuje proporce detailů – orientuje se v základních druzích reliéfů	**4. Reliéf** – druhy reliéfů
– osvojí si základní proporce kostry hlavy a hlavy jako celku – osvojí si proporce jednotlivých částí hlavy a obličeje – aplikuje znalost proporcí lidské figury v prostorovém vyjádření	**5. Figurativní modelování** – studie živých i neživých objektů – studie lidské hlavy, lidské figury a jejich částí
– pochopí formu modelované stylizace – připojuje detail – samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, – využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti;	**6. Nefigurativní modelování** – abstrakce v plošném a prostorovém zobrazení
– orientuje se v možnostech reprodukce a dalšího využití navrhovaných a modelovaných objektů	**7. Reprodukce modelovaných objektů do jiných hmot**

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

DIGITÁLNÍ KRESBA

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin

Obecné cíle

Cílem předmětu je prohloubit výtvarný potenciál žáků v oblasti kresebných technik a stylů vytvářených prostřednictvím digitálních médií a elektronických nástrojů. V rámci výuky jsou žáci vedeni k prohlubování fantazie a ke schopnosti vyhledávat a zpracovávat inspirační zdroje, na jejichž základě vytvářejí osobitě pojednané práce čistě umělecké nebo spjaté s oborem. Dále jsou vedeni k optimálnímu vztahu mezi tradiční rukodělnou výtvarnou tvorbou a digitálními technologiemi.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → znali zásady kvalitní kompozice pro účely volné tvorby i k využití v rámci oboru
- → ovládali elektroniku pro digitální práci a využívali ji pro tvůrčí účely
- → rozvinuli a využili poznatky o digitální kresbě praktickou formou
- → dále rozšiřovali spektrum výrazových prostředků a přístupů v oblasti kresby a posouvali svůj tvůrčí potenciál v digitálním prostředí
- → chápali význam digitálních médií a elektroniky v současné výtvarné tvorbě
- → cítili potřebu a motivaci k osobnímu růstu a také ochotu sdílet své kvality a zkušenosti

Charakteristika učiva

Učivo vychází ze vzdělávací oblasti Umělecko-historická a výtvarná příprava RVP 82-41-M/05 Grafický design. Předmět je zařazen do 4. ročníku, v rozsahu 2 hodin týdně. Centrem pozornosti předmětu je praktická dovednost v ovládání přístrojů pro digitální kresbu a rozvoj výtvarných dispozic. Obsah výuky je založen zejména na techniku digitální kresby, styly, tahy štětců a jejich tvorbu, základní výtvarné žánry a rozvíjení vlastního výtvarného zaměření žáků. Učivo ani práce v předmětu nemají za cíl kopírování módních trendů, soustředěny jsou na tradiční umělecké hodnoty a tříbí osobní zaujetí nebo inklinace žáků.

Strategie výuky

Výuka probíhá ve specializované učebně vybavené odpovídající technikou. Je založena především na práci žáků a atmosféře motivující ke komunikaci. Úkoly jsou vrstveny od jednoduchých technických cvičení, přes promyšlenější kompozice, až po náročnější zadání, ve kterých je potřeba využít znalost techniky, principy kompozice a svou vlastní fantazii. Vyučující je metodicky i odborně vybaven, demonstruje učivo a úkoly názorně s použitím digitálních technologií i prakticky. Je schopen ukázat žákům principy práce. Mimo samotnou práci na zadaných úkolech jsou žáci vedeni k vzájemné komunikaci a skupinovým diskusím. Vyučující využívá k výuce částečně frontální metodu, ovšem zejména způsob individualizované výuky, dialogu a skupinové rozpravy.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou součástí školního řádu. Vyučující získává podklady k hodnocení zejména ve formě prakticky řešených úkolů, v nichž sleduje kvality technického provedení a úroveň koncepce, průběžně sleduje a podporuje celkovou agilitu

a motivovanost žáka, přístup k práci. V předmětu Digitální kresba je žák hodnocen v osvojení technických dovedností ovšem zejména v míře rozvinutí svého výtvarného potenciálu a pozitivních pracovních a komunikačních návyků. Hlavními kritérii jsou tedy výtvarná kvalita prací, zapojenost žáka do práce v předmětu a jeho přístup a komunikace.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Digitální kresba prohlubuje komunikativní kompetence. Žáci vedeni k vysvětlování tvůrčích kroků. Společné diskuse nad zpracováním zadaného úkolu slouží rozvoji kompetence k řešení problémů. Předmět svým pojetím podporuje kompetence odborné a rozšiřuje výtvarný profil žáků o znalost současných výtvarných prostředků. Po odborné stránce předmět posiluje dovednosti žáků v práci ve speciálním softwaru, cit pro kompozici a práci s barvou a učí je zároveň důležitý způsob digitálního zpracování výtvarného díla, čímž se stávají konkurenceschopnějšími pro uplatnění současné výtvarné sféře. Žáci využívají svou technickou a teoretickou průpravu a obohacují ji o novou výtvarnou formu, která je hojně využívána v oborové praxi. V PT Člověk a digitální svět je žák veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, při přípravě na výuku využívá počítačovou technikou (například příprava prezentací různých tematických celků).

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – pracuje s kresebnými pomůckami a materiály v odpovídající škále; – ovládá práci s elektronickými přístroji určenými pro digitální kresbu a práci v softwaru; – vytváří věcné kresebné studie dle skutečnosti – ovládá a využívá postupy stylizace a abstrakce; – popisuje vlastnosti své práce a tvůrčí záměry – rozlišuje a účelně využívá možnosti kresebných technik, médií a nástrojů – je schopen samostatně nebo ve skupině analyzovat zadaný úkol a následně formulovat tvůrčí myšlenku; – využívá svůj výtvarný potenciál – vysvětluje a obhajuje zvolené řešení úkolu; – využívá variační princip v tvůrčí práci; – organizuje svou práci s vědomím návaznosti pracovních postupů; – využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky kresby – aplikuje teoretické vědomosti do praktických úkolů; – organizuje účelně svůj pracovní prostor; – pracuje pečlivě, přesně a dodržuje stanovené termíny;	**1. Specifika a využití digitální kresby** – software, aplikace – hardware pro digitální kresbu – úvodní cvičení, nastavení přístrojů, softwaru nebo aplikací – nástroje pro digitální kresbu
	2. Styly digitální kresby – současná digitální kresba – základní přehled
	3. Digitální skica – digitální prostředky pro skicování – způsoby skicování – štětce a jiné nástroje pro skicu – kresebný koncept
	4. Kresebné žánry – studijní kresba – volná autorská kresba – stylizace (výtvarná, ilustrativní, grafická) – abstrahování, nadsázka (tvarová, barevná) – výtvarný výraz kresby
	5. Aplikace digitální kresby – tisk, potisk aj.

Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu, Plzeň, Nerudova 33

Učební osnova předmětu

ANIMOVANÁ TVORBA

ŠVP: Grafický design
forma vzdělávání: denní
celková hodinová dotace: 60 hodin

Obecné cíle

Cílem předmětu je připravit žáka tak, aby byl schopen orientovat se samostatně v oblasti animované tvorby a využít tyto znalosti pro svůj obor. Předmět si klade za cíl seznámit žáky se základními specifiky animace, animačními technikami a technologiemi, přičemž na základě technických a prostorových dispozic výuka zprostředkuje rovněž praktické osvojování některých z nich. Studenti aplikují znalosti ze svého studovaného oboru a ve zvoleném předmětu rozvíjí své technologické znalosti a dovednosti. Metodologická příprava studentů vychází z konstruktivistické pedagogiky a zážitkových výcviků, jejichž hlavním prostředkem je expresivní tvorba. Předmět si dále klade za cíl obeznámit žáky s principy animace a položit základy tvorbě animací, kterou se případně mohou dále zabývat v profesní praxi či ve své vlastní tvorbě. Předmět má pro žáky podpůrný charakter ve smyslu možnosti dalšího využití nabytých výtvarných a grafických poznatků a rozšíření spektra disciplín, kterými se mohou po absolvování prezentovat a zvýšit tak své šance v uplatnění na trhu práce.

Výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- → chápali princip a význam animace jako vizuálního komunikačního prostředku, ale také jako médium pro uměleckou a komerční tvorbu
- → rozeznali základní druhy animace a dokázali analyzovat a popřípadě plánovat technický postup jejich tvorby
- → byli schopni využít možnosti animace ve smyslu volné tvorby, sdělovacího prostředku, poutače apod.
- → využívali dříve osvojených tvůrčích prostředků, jako jsou například kresba, malba, fotografie a dávali jim prostřednictvím animování nové formy

Charakteristika učiva

Učivo svým zaměřením doplňuje obsah vzdělání RVP 82-41-M/05 Grafický design oblast Návrhové a realizační tvorby a vychází z koncepce školy. Obsah učiva rozšiřuje umělecko-řemeslné dovednosti a znalosti žáků v oblasti základů animace a animační tvorby. Předmět je zařazen do 4. ročníku, jako volitelný, v rozsahu 2 hodin týdně. Stěžejními tématy jsou: historie a vývoj animace, odborná terminologie, technické postupy v animaci, pixilace, animovaná etuda, spot, storyboard, scénář, produkce a postprodukce snímku. Učivo je zaměřeno na výtvarnou stylizaci, práci s obrazem a zvukovým doprovodem, zpracování výstupu s pomocí příslušného softwaru. Záměrem koncepce učiva je motivovat žáky k propojování osvojených výtvarných dovedností v nových souvislostech, hledání a ověřování nových vyjadřovacích prostředků ve formě experimentu, jehož proces je možné v rámci předmětu zachytit a zpracovat v audiovizuální výstup.

Strategie výuky

Výuka propojí teoretické poznatky s prakticky orientovanými úkoly, jejichž prostřednictvím žáci fixují učivo a také vytvářejí svébytná díla. Učitel demonstruje fragmenty animované tvorby, na jejichž základě objasňuje technologii, výrazové prostředky a stavbu děje. Na základě školních

dispozic dále navrhuje zadání úkolů, jehož podmínky žákům vždy srozumitelně předem sděluje. Výuka je využívá demonstrativní metody výkladu a popisu, prostředkem komunikace může být skupinová diskuse, brainstorming nebo reflektivní dialog. Vyučující volí adekvátní motivační metody, vede žáky k dobré pracovní morálce a dbá na kvalitu a efektivitu učiva a úkolů, mimo jiné také v oborovém kontextu.

Hodnocení výsledků žáků

Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků vycházejí z ustanovení ve školním řádu. Vyučující získává podklady k hodnocení zejména ve formě prakticky zaměřených úkolů, jejichž součástí je však rovněž hodnotitelný ústní doprovod, objasňující obsahy a významy výsledného řešení. Důraz je, kromě technických náležitostí, kladen současně na příběhovou složku, pointu a výtvarný vtip. Učitel soustavně sleduje a hodnotí připravenost žáků na výuku, jejich iniciativu a tvůrčí přesah mimo vyučování. Dále vyhodnocuje splnění kritérií dohodnutých při zadávání úkolů. Učitel se při hodnocení žákovy práce může rozhodnout, zda ji hodnotí v kontextu výkonu skupiny nebo v kontextu osobního výtvarného růstu jednotlivce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Z klíčových kompetencí jsou rozvíjeny zejména ty, které napomáhají řešení problémů žákem a jeho komunikativním dovednostem: k samostatnému zpracování a řešení problémů souvisejících s výběrem technologického postupu a formy výtvarné stylizace animace, uspořádání a výběr animované scény a výstupní formáty animovaného filmu. Dále se vyjadřovat a formulovat výtvarnou myšlenku, obsahovou náplň výtvarného záměru, obhajovat svůj názor při interpretaci uměleckého díla, dodržování etiky komunikace a respektování originálních názorů, ověřovat si získané poznatky, kriticky zvažovat názory, postoje a jednání ostatních osob. V odborných kompetencích by žák měl ovládat základy animované tvorby, znát historické souvislosti a současné trendy, samostatně experimentovat při řešení úkolu a uplatňovat vlastní a netradiční myšlenky a postupy při využití výtvarně stylizačních postojů a výrazových možností animovaného filmu.

Předmětem prolínají průřezová témata Občan v demokratické společnosti (možnosti využití animace v reklamě a propagaci, percepce stylizace a výrazových prostředků animace jako součást masmediálních komunikátů), Člověk a digitální svět (práce s animačními programy, využití grafického editoru pro tvorbu scénářů a úpravu animace, ukládání a export animace). V PT Člověk a digitální svět je žák veden k tomu, aby pracoval s osobním počítačem, s běžným základním a aplikačním programovým vybavením, komunikoval elektronickou poštou, a získával informace z otevřených zdrojů, zejména pak z internetu. Žák dokáže pracovat s textovým editorem, zvládá nástroje na tvorbu prezentací, při přípravě na výuku využívá počítačovou technikou (například příprava prezentací různých tematických celků), komunikuje prostřednictvím e-mailové pošty nebo Google Classroom s vyučujícím, zpracovávý některé zadané úkoly na PC, pracuje s multimediální technikou – zejména při práci na projektech.

Další průřezová témata jsou zpracována ve formě námětů, podněcujících k zamyšlení a výtvarnému reagování na společenské a světové události.

4. ročník – celková hodinová dotace: 60 hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
Žák: – zná chronologii vzniku a vývoje animace, rozpozná její základní druhy, rozpozná tvorbu nejvýznamnějších osobností;	**1. Historie a princip animace** – historie animace a animovaného filmu – principy animace – osobnosti animované tvorby – prvotní vynálezy

– disponuje poznatky o principech animace, kterých využívá ve své práci; – ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech s ohledem na charakter úkolu; – výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje vlastní výtvarný názor; používá základní odbornou terminologii; – samostatně experimentuje při řešení úkolu, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce; samostatně získává poznatky v souvislosti s potřebami řešení úkolů; – organizuje svou práci z hlediska návaznosti či chronologie pracovních postupů a dodržuje stanovené termíny; – využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky v příslušném zaměření oboru, aplikuje teoretické vědomosti; – přesně a pečlivě provádí jednotlivé pracovní operace;	
	2. Tvůrčí složky animace – námět a storyboard (skica) – stručný kreslený scénář – střih a zvukový doprovod – software a hardware
	3. Klasická animace – kreslená animace – plošková animace – prostorová animace
	4. Moderní animace – současná animovaná produkce – druhy animovaných technik – počítačová animace
	5. Animace a grafický design – motion design – typografická animace

VZDĚLÁVÁNÍ ŽÁKŮ SE SPECIÁLNÍMI VZDĚLÁVACÍMI POTŘEBAMI A ŽÁKŮ NADANÝCH

Vzdělávání žáků se zdravotním postižením zajišťují pedagogové ve spolupráci se speciálními poradenskými centry, s pedagogicko-psychologickou poradnou a výchovným poradcem.

Vzdělávání žáků se zdravotním znevýhodněním zajišťují ve spolupráci s pedagogicko-psychologickou poradnou a výchovným poradcem pedagogové v rámci svého odborného vzdělání. Jde převážně o žáky se specifickými poruchami učení, ke kterým přistupujeme s ohledem na doporučení poradenského zařízení.

Vzdělávání žáků se sociálním znevýhodněním vychází z konkrétní situace a vzdělávacích schopností a potřeb žáků, probíhá ve spolupráci se školskými poradenskými zařízeními, sociálními pracovníky a dalšími odborníky.

Žákům poskytujeme podle jejich potřeb a na doporučení ŠPZ i další druhy podpůrných opatření, např. využití asistenta pedagoga a dalších odborníků, poskytnutí kompenzačních pomůcek a speciálních didaktických prostředků, úpravu materiálních a organizačních podmínek výuky nebo úpravu podmínek přijímání a ukončování vzdělávání. Pro žáky s přiznanými podpůrnými opatřeními v souladu s principy individualizace a diferenciace vzdělávání zařazujeme do IVP na doporučení ŠPZ speciálně pedagogickou intervenci nebo pedagogickou intervenci.

K žákům mimořádně nadaným přistupují učitelé individuálně, podporují jejich účast v soutěžích, projektech, vzdělávání formou stáží.

Žákovi s mimořádným nadáním škola povoluje vzdělávání podle IVP. Těmto žákům věnujeme zvýšenou pozornost pro rozvoj nadání, nabízíme vzdělávání formou stáží.

Pro dosažení úspěšnosti při vzdělávání těchto žáků se zaměřujeme:

- → na motivaci žáků při případných neúspěších;
- → na uplatňování formativního hodnocení žáků;
- → na poskytování pomoci při osvojování si vhodných učebních způsobů a postupů se zřetelem k individuálním obtížím jednotlivců;
- → na začleňování těchto žáků do běžného kolektivu a vytváření pozitivního klimatu ve třídě a ve škole;
- → na spolupráci s odbornými institucemi, tj. se ŠPZ a odbornými pracovníky školního poradenského pracoviště, v případě potřeby také s odborníky mimo oblast školství (odbornými lékaři nebo pracovníky z oblasti sociálně-právní ochrany žáka apod.);
- → na spolupráci s dalšími sociálními partnery školy, zejména s rodiči žáků (jak rodičů žáků s SVP při řešení individuálních zdravotních či učebních obtíží žáků, tak s ostatními rodiči) a také se základními školami, ve kterých žáci plnili povinnou školní docházku (zjistit a navázat na to, jaká podpora byla žákovi poskytována na základní škole);
- → na spolupráci se zaměstnavateli při zajišťování praktické části přípravy na povolání (odborného výcviku, učební a odborné praxe) nebo při hledání možností prvního pracovního uplatnění absolventů se zdravotním postižením; se specifiky vzdělávání žáků s SVP a přístupu k nim je vhodné seznámit zaměstnavatele (zejména instruktora dané skupiny), u něhož se bude realizovat jejich praktická výuka;
- → na realizaci dalšího vzdělávání učitelů všech předmětů zaměřené na vzdělávání žáků s SVP (i žáků nadaných) a uplatňování adekvátních metod a forem výuky, hodnocení a komunikace s těmito žáky.

Celoživotní vzdělávání

Škola nabízí pouze denní formu studia.

Nabídku vzdělávání dospělých realizujeme formou zájmových kurzů. Zájem ze strany veřejnosti je menší.

Pedagogové se vzdělávají v rámci DVPP.

PERSONÁLNÍ A MATERIÁLNÍ PODMÍNKY REALIZACE ŠVP

Personální podmínky realizace ŠVP odpovídají požadavkům ŠVP – pedagogičtí pracovníci jsou kvalifikovaní, někteří učitelé uměleckých předmětů vyučují současně na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara Západočeské univerzity v Plzni nebo Fakultě umění a designu Univerzity J. E. Purkyně v Ústí nad Labem. Někteří vykonávají odbornou praxi mimo pedagogickou činnost, čímž jsou pro žáky velkým přínosem v oblasti přenosu praktických odborných zkušeností.

V průběhu každého školního roku absolvují v systému dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků řadu vzdělávacích akcí, v nichž aktualizují své metodické a odborné kompetence.

Ve škole působí 3 výchovné poradkyně, které zároveň plní funkci školního metodika prevence, koordinátor environmentální výchovy a koordinátor ICT.

Materiální podmínky realizace ŠVP jsou dány budovou školy a jejím vybavením. Budova školy je více než sto let stará, ale neustále modernizovaná tak, aby odpovídala požadavkům výuky. Má 17 učeben pro teoretickou výuku, 5 odborných učeben pro výuku informačních a komunikačních technologií, z toho 2 učebny slouží k výuce odborných předmětů žáků uměleckých oborů, ostatní svým softwarovým vybavením slouží i k výuce ostatních předmětů, jak ekonomických, tak i dalších (např. cizích jazyků, zeměpisu, projektové výuce atd.). Dále multimediální učebnu s fotoateliérem, 2 učebny cizích jazyků, tělocvičnu, knihovnu a 2 aranžérské dílny (pro potřeby žáků oboru Aranžér).

Chodby jsou upraveny pro volný pohyb žáků, na chodbě v přízemí je kopírka, ve 2. patře automaty na nápoje. Žáci mají k dispozici šatní skříňky. Stravování je zajištěno ve školním bufetu, kde nabídka sortimentu je aktualizována dle zájmu žáků a zaměstnanců školy.

Prostory v nové školní budově (ateliéry NERUDOVKY) slouží výhradně výuce odborných uměleckých předmětů. Jsou zde 2 specializované učebny pro počítačovou grafiku, navrhování, grafický design, 3D modelování apod., kreslírna, dílny pro prostorový design s náležitým strojovým vybavením, další fotoateliér a grafická dílna. Budova je vybavena i multimediální aulou, ve které se mimo výuky pořádají přednášky, semináře a kulturní akce nejen pro žáky školy, ale i pro veřejnost. I zde mají žáci k dispozici šatní skříňky, kopírku, nápojový automat. K výtvarné práci v exteriéru i k relaxaci slouží přilehlá zahrada.

Na škole je používán software pro výuku informačních a komunikačních technologií a pro výuku odborných uměleckých předmětů (počítačová grafika, animace, 3D animace, fotografie, web design a multimediální aplikace, audiovizuální tvorba atd.) zejména: Microsoft Windows Vista Business Cze, Adobe Production Studio CS, CorelDraw Graphic Suite Cze Academic edition, Rhinoceros 3D, renderovací program V-Ray, Cinema 4D. Dále: Microsoft Office 2003 Pro Cze, Quark XPress 7.3 Edu, Nero 9 OEM cze, Adobe CS cze, Zoner Studio 8, Gumo, IrfanView, CyberLink DVD Suite 5, EASYsign V5, OpenOffice, AVG 8.5 atd.

Pro žáky jsou podle potřeby zajištěny obědy v jídelně Hotelové školy v Plzni a v jídelně Střední průmyslové školy stavební v Plzni. K ubytování dojíždějících žáků jsou využívány DM dalších středních škol v Plzni.

Sborovna i kabinety jsou vyhovující, pomůcky jsou průběžně doplňovány dle požadavků vyučujících (počítače, dataprojektory, televize, videa, interaktivní tabule, každý učitel jazyků má k dispozici radiomagnetofon a CD přehrávač).

Knižní fond školní knihovny je obnovován a doplňován i o odbornou literaturu, příručky, odborné časopisy. Knihovna je vybavena počítači s volným přístupem žáků na internet, je příležitostně využívána také pro teoretickou výuku. Navíc odborné umělecké obory mají vlastní sbírku uměleckých publikací k využití ve výuce odborných předmětů.

Charakteristika spolupráce se sociálními partnery při realizaci ŠVP

Spolupráce se sociálními partnery je nedílnou součástí chodu školy. Zástupci sociálních partnerů se podíleli na tvorbě ŠVP a jeho ověřováním a pravidelnými konzultacemi se podílejí na jeho inovaci. Mezi hlavní sociální partnery patří firmy a instituce, ve kterých probíhá odborná

praxe žáků, FDULS ZČU v Plzni, zástupci Úřadu práce, městského a krajského úřadu, Pedagogicko-psychologické poradny, Policie ČR, Krajského centra vzdělávání a jazykové školy v Plzni a dalších institucí.

Ti všichni pomáhají vytvářet podmínky pro co nejlepší naplnění hlavních vzdělávacích cílů zejména tím, že zprostředkovávají nejnovější praktické informace a zkušenosti jak pro učitele, tak přímo pro žáky.

Spolupráce s rodiči a zákonnými zástupci žáků probíhá nejen formou pravidelných schůzek, ale i individuálně prostřednictvím webových stránek školy a osobních jednání v případech aktuální potřeby.