

Štátne skúšky a záverečné práce

ŠP Dizajn (Bc. a Mgr.art.), FAD STU v Bratislave

Priebeh štátnych skúšok a podmienky vypracovania záverečných prác v študijných programoch Dizajn na magisterskom a bakalárskom stupni štúdia na FAD STU sú v súlade so štátnymi a celouniverzitnými predpismi - [Predpisy súvisiace s vypracovaním a odovzdaním záverečných prác](#)¹²³.

Obsah

Bakalársky študijný program Dizajn	2
Bakalárska práca	2
Štátna skúška	3
Magisterský študijný program Dizajn	5
Magisterská práca	5
Štátna skúška	6

¹ **Metodické usmernenie č. 56/2011** o náležitostiach záverečných prác ich bibliografickej registrácii, uchovávaní a sprístupňovaní. Dostupné na: https://www.stuba.sk/buxus/docs/stu/pracoviska/rektorat/odd_vzdelavania/student/legislativa/56_metodicke_usmerenie_2011_SVS.pdf

² **Zákon č. 131/2002 Z. z.** o vysokých školách a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov. Dostupné na: <https://www.slov-lex.sk/pravne-predpisy/SK/ZZ/2002/131/>

³ **Vyhláška MŠVVaŠ SR č. 233/2011 Z. z.**, ktorou sa vykonávajú niektoré ustanovenia zákona č. 131/2002 Z. z. o vysokých školách a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov. Dostupné na: <https://www.slov-lex.sk/pravne-predpisy/SK/ZZ/2011/233/20201015>

Bakalársky študijný program Dizajn

Príprava na štátnu skúšku prebieha počas *letného semestra* 4.ročníka bakalárskeho štúdia na predmetoch [1_BP_D - Bakalárska práca](#) (vypracovanie teoretickej a praktickej časti bakalárskej práce) a [1_ATS6_D - Ateliérový seminár VI](#) (sumarizácia okruhov teoretických vedomostí z odboru).

Bakalárska práca

Bakalárska práca je vypracovaná na základe formálneho zadania v Akademickom informačnom systéme AIS, ktorým FAD STU určuje rozsah a formu realizácie dizajnérskeho projektu a povinnosti autora v súvislosti s vypracovaním záverečnej práce.

Teoretická časť bakalárskej práce:

- má odporúčaný rozsah **30 až 40 normostrán** (54 000 až 72 000 znakov vrátane medzier)
- spĺňa odporúčanú formálnu úpravu záverečných prác (články 3.-5. Metodického usmernenia č. 56/2011 Ministerstva školstva SR⁴)
- stručne a výstižne analyzuje súčasný stav poznania riešenej problematiky
- oboznamuje s významom, cieľmi a zámermi záverečnej práce
- odôvodňuje zvolenú metodiku a dokumentuje vlastný dizajnérsky výskum
- opisuje proces navrhovania a postup riešenia praktickej časti práce
- dokumentuje finálne dizajnérske riešenie a definuje jeho technické parametre v rozsahu dostatočnom na úplné pochopenie predkladaného riešenia

Praktická časť bakalárskej práce obsahuje:

- výpovedná demonštrácia dizajnérskeho riešenia (prevedenie fyzického prototypu v požadovanom materiáli alebo realizácia vhodne zvolenej virtuálnej simulácie dizajnérskeho riešenia v 3D alebo 2D softvéri - v závislosti od charakteru zadania a po dohode so školiteľom)
- dokumentácia dizajnérskeho riešenia formou plagátov a výkresovej dokumentácie v závislosti od charakteru zadania a po dohode so školiteľom

⁴ **Metodické usmernenie č. 56/2011** o náležitostiach záverečných prác ich bibliografickej registrácii, uchovávaní a sprístupňovaní. Dostupné na:

https://www.stuba.sk/buxus/docs/stu/pracoviska/rektorat/odd_vzdelavania/student/legislativa/56_metodicke_usmerenie_2011_SVS.pdf

Štátna skúška

Obsahom štátnej skúšky je:

- Obhajoba teoretickej a praktickej časti **bakalárskej práce** formou osobnej prezentácie teoretických východísk, procesu tvorby a výsledného dizajnerskeho riešenia vrátane technických detailov jeho realizácie
- Preukázanie **teoretických vedomostí z odboru** v nasledujúcich tematických okruhoch

Teoretické vedomosti – časť 1. - DIZAJNÉRSKE NAVRHOVANIE

1. ERGONÓMIA – jej význam pre dizajnerske navrhovanie (pohodlie ale aj bezpečnosť úžitkových predmetov), využité prístupy a vplyv na dielo vlastnej BP
2. VÝTVARNÁ KOMPOZÍCIA A VÝTVARNÁ GEOMETRIA – jej význam v dizajnerskom navrhovaní využité prístupy a vplyv na dielo vlastnej BP
3. FARBA A SVETLO – dva fenomény ovplyvňujúce vnímanie navrhovaného predmetu ale aj úžitkové parametre konkrétnych navrhovaných objektov – použité efekty a vplyv na dielo vlastnej BP. Aký význam má farba a svetlo pre funkciu, zrozumiteľnosť a atraktivitu diela BP – zdôvodnenie výberu farebného, prípadne svetelného riešenia.
4. KONŠTRUKCIA, KONŠTRUKČNÉ PRINCÍPY A TYPIZOVANÉ SÚČIASTKY NAVRHOVANÝCH OBJEKTOV – význam dizajnerských schopností koncipovať vo svojom návrhu základnú konštrukciu, odporúčať výrobné polotovary a typizované časti zariadenia, výrobnú technológiu a konzultovať návrh s inžinierskymi špecialistami. Vysvetlenie jednotlivých konštruktérskych, materiálových a technologických rozhodnutí pri navrhovaní diela BP
5. POSTUPY PRI URČOVANÍ CENY NAVRHOVANÉHO OBJEKTU BP – Nároky vlastného dizajnerskeho navrhovania – honorár a licencia za používanie diela a odhad výrobných nákladov pre určenie veľkoobchodnej ceny.
6. MATERIÁLY A TECHNOLOGIE PRE DIZAJNÉRSKE PROTOTYPOVANIE – výber postupu výroby prototypu, alebo funkčnej vzorky – príprava výrobnéj dokumentácie, význam a využitie kooperácie špecialistu a vlastnej autorskej výroby – previazané s prototypovaním pre experiment (výskum) i prezentáciu BP (model objektu).

Teoretické vedomosti – časť 2. - DEJINY UMENIA

1. PRAVEK A STAROVEK – remeslo, úžitkové umenie, architektúra od začiatku dejinného vývoja ľudstva. Definovanie obdobia historicky i kľúčovými (ikonickými) objektmi charakterizujúcimi schopnosti, materiály a technológie obdobia. Popis typických znakov na úžitkových objektoch a architektúre podľa ktorých dokážeme identifikovať príslušnosť k historickej etape. Čo z uvedeného obdobia študenta inšpiruje pri jeho tvorbe?

2. STAROVEK – remeslo, úžitkové umenie, architektúra staroveku. Definovanie obdobia historicky i kľúčovými (ikonickými) objektmi charakterizujúcimi schopnosti, materiály a technológie obdobia. Popis typických znakov na úžitkových objektoch a architektúre podľa ktorých dokážeme identifikovať príslušnosť k historickej etape. Čo z uvedeného obdobia študenta inšpiruje pri jeho tvorbe?
3. NOVOVEK do I. svet. vojny – remeslo, úžitkové umenie, architektúra novoveku. Definovanie začiatku obdobia historicky i kľúčovými (ikonickými) objektmi charakterizujúcimi schopnosti, materiály a technológie obdobia. Popis typických znakov na úžitkových objektoch a architektúre podľa ktorých dokážeme identifikovať príslušnosť k historickej etape. Čo z uvedeného obdobia študenta inšpiruje pri jeho tvorbe?
4. OBDOBIE po I. svet. vojne a SÚČASNOSŤ / MODERNÉ A SÚČASNÉ UMENIE, DIZAJN A ARCHITEKTÚRA – remeslo, úžitkové umenie, architektúra. Definovanie obdobia kľúčovými (ikonickými) objektmi charakterizujúcimi schopnosti, materiály a technológie obdobia. Popis typických znakov na úžitkových objektoch a architektúre podľa ktorých dokážeme identifikovať príslušnosť k historickej etape. Čo z uvedeného obdobia študenta inšpiruje pri jeho tvorbe?
5. DEJINY DIZAJNU – vymedzenie obdobia, kedy môžeme hovoriť o oddelení dizajnu od úžitkového umenia a remesla až po dnešok. Ktoré slohy a štýly formovali tvaroslovie predmetov a objektov v tomto období? Ktoré 3 ikonické predmety alebo objekty dizajnérskeho navrhovania by študentka, študent zaradil do prezentácie DEJÍN DIZAJNU a prečo?
6. DISKUTUJTE O TROCH VÝZNAMNÝCH OSOBNOSTIACH DIZAJNÉRSKEJ TVORBY CEZ PRIZMU ICH TVORBY. Prečo študentku/ študenta tieto osobnosti zaujali, čím ju/ho inšpirovali? Čo stojí za obsahom jeho tvorby (trhy, tvaroslovie, emócia, komunikácia dielom, materiály, technológie)?

Predmetom hodnotenia odbornej komisie sú:

- kvalitu teoretickej aj praktickej časti bakalárskej práce
- preukázanie teoretických vedomostí z odboru v kontexte riešeného zadania
- úroveň realizovaného dizajnérskeho výskumu a vhodnosť zvolenej metodiky dizajnérskeho procesu
- naplnenie zadania bakalárskej práce a relevantných dizajnérskeho kritérií
- výpovednosť fyzickej a digitálnej demonštrácie dizajnérskeho riešenia
- výtvarná úroveň prezentácie projektu bakalárskej práce
- zohľadnenie odborných posudkov oponenta a vedúceho záverečnej práce

Priebeh štátnej skúšky:

- Štátna skúška sa vykoná pred skúšobnou komisiou, ktorá má mať **najmenej štyroch členov** a jej priebeh a vyhlásenie výsledkov sú verejné.
- Členom komisie je **minimálne jeden** vysokoškolský učiteľ pôsobiaci vo funkcii profesora alebo docenta a ďalší odborníci schválení príslušnou vedeckou radou (významní odborníci v danom študijnom odbore z iných vysokých škôl, z právnických osôb vykonávajúcich výskum a vývoj alebo z praxe)
- Rozhodovanie skúšobnej komisie o výsledkoch štátnej skúšky sa uskutoční na neverejnom zasadnutí skúšobnej komisie.

Magisterský študijný program Dizajn

Príprava na štátnu skúšku prebieha počas *letného semestra* 2.ročníka magisterského štúdia na predmetoch [2_DP_D - Diplomová práca](#) (vypracovanie teoretickej a praktickej časti diplomovej práce) a [2_ATS4_D - Ateliérový seminár IV](#) (sumarizácia okruhov teoretických vedomostí z odboru).

Diplomová práca

Diplomová práca je vypracovaná na základe formálneho zadania v Akademickom informačnom systéme AIS, ktorým FAD STU určuje rozsah a formu realizácie dizajnérskeho projektu a povinnosti autora v súvislosti s vypracovaním záverečnej práce.

Teoretická časť magisterskej práce obsahuje:

- má odporúčaný rozsah **60 normostrán textu** (108 000 znakov vrátane medzier), alebo min. **40 normostrán textu a 20 normostrán výkresovej dokumentácie**
- spĺňa odporúčanú formálnu úpravu záverečných prác (články 3.-5. Metodického usmernenia č. 56/2011 Ministerstva školstva SR⁵)
- stručne a výstižne analyzuje súčasný stav poznania riešenej problematiky
- oboznamuje s významom, cieľmi a zámermi záverečnej práce
- odôvodňuje zvolenú metodiku a dokumentuje vlastný dizajnérsky výskum
- opisuje proces navrhovania a postup riešenia praktickej časti práce

⁵ **Metodické usmernenie č. 56/2011** o náležitostiach záverečných prác ich bibliografickej registrácii, uchovávaní a sprístupňovaní. Dostupné na:

https://www.stuba.sk/buxus/docs/stu/pracoviska/rektorat/odd_vzdelavania/student/legislativa/56_metodicke_usmernenie_2011_SVS.pdf

- dokumentuje finálne dizajnérske riešenie a definuje jeho technické parametre v rozsahu dostatočnom na úplné pochopenie predkladaného riešenia
- Text obsahuje dôležité informácie o výtvarnom a technickom riešení projektu, (pri interiérovom návrhu sú v práci súčasťou sprievodnej správy).

Praktická časť diplomovej práce obsahuje:

- výpovedná demonštrácia dizajnérskeho riešenia (prevedenie fyzického prototypu v požadovanom materiáli alebo realizácia vhodne zvolenej virtuálnej simulácie dizajnérskeho riešenia v 3D alebo 2D softvéri - v závislosti od charakteru zadania a po dohode so školiteľom)
- dokumentácia dizajnérskeho riešenia formou plagátov a technickej výkresovej dokumentácie v závislosti od charakteru zadania a po dohode so školiteľom

Štátna skúška

Obsahom štátnej skúšky je:

- Obhajoba teoretickej a praktickej časti **diplomovej práce** formou osobnej prezentácie teoretických východísk, procesu tvorby a výsledného dizajnérskeho riešenia vrátane technických detailov jeho realizácie
- Preukázanie **teoretických vedomostí z odboru** v nasledujúcich tematických okruhoch:

Teoretické vedomosti – TEÓRIA A METODOLÓGIA DIZAJNU

Ak majú študenti odpovedať na tieto otázky cez prizmu témy svojej diplomovej práce, tak navrhujem urobiť nasledujúce úpravy:

1. ROZDIELY MEDZI INŽINIERSKYM NAVRHOVANÍM, ÚŽITKOVÝM UMENÍM? REMESLOM A DIZAJNOM – vymedzenie profesie dizajnéra, poslanie profesie dizajn a potenciál prienikov do hraničných umeleckých a technických odborov. Určenie pozície diela DP v uvedenom rozdelení alebo na medziodborových hraniciach
2. DRUHY A SFÉRY DIZAJNU – rozdelenie prístupov a jednotlivých sfér v dizajne – popis rozsahu a možností pre uplatnenie dizajnéra v praxi – potenciál nových sfér dizajnu podľa názoru študentky/študenta. Zaradenie návrhu DP do druhov a sfér dizajnu – význam DP pre profesijnú budúcnosť študentky/študenta
3. DIZAJNÉR A TRHY UPLATNENIA JEHO PRODUKTU – dizajnér a identifikácia cieľových trhov, ich potenciálu. Špecifikácia zákazníka cez jeho potreby a želania – očakávané úžitky od návrhu. Rozdielne nároky priamych zákazníkov – investorov a koncových užívateľov

návrhu. Produkt ako tovar – charakteristiky a príležitosti. Nepriama produktová konkurencia – substitučné produkty. Konkurenčná výhoda produktu DP.

4. METODICKÝ PRÍSTUP K DIZAJNÉRSKEMU NAVRHOVANIU – Opis viacerých systémových, metodických prístupov, ktoré v súčasnosti inšpirujú dizajnérov pri práci. Rozdiel medzi systémovým metodickým (chronologickým) postupom a ad-hoc navrhovaním. SWOT analýza metodického prístupu. Študent/študentka predstaví svoj individuálny proces navrhovania, obhája jeho efektívnosť a inšpiratívnosť pre profesiu. Vysvetlia genézu, prečo si takýto prístup osvojili a ako (čím) im pomohol pri navrhovaní v DP?
5. BUDÚCNOSŤ DIZAJNÉRSKEHO NAVRHOVANIA, EXPERIMENTÁLNY DIZAJN A PRESAHY DIZAJNU DO VEDY (VÝSKUMU), UMENIA A SPOLOČENSKÝCH VIED – Komplexný pohľad na perspektívu profesie. Študentka/študent zhodnotia profesijné možnosti uplatnenia dizajnéra vo vlastnej profesii, v interakcii so špecialistami z iných odborov v tímoch, vo výskume, v iných profesiách súvisiacich s kultúrou, vedou, vzdelávaním, v štátnej a verejnej správe. Význam experimentálneho dizajnu pre konceptuálny dizajn, inovácie a globálny dizajn. V čom napomohla téma DP študentke/študentovi v úvahách o budúcnosti profesie? Úloha dizajnéra pri interdisciplinárnom charaktere projektu, prelínanie vedných a výtvarných odborov pri tvorbe komplexného dizajnérskeho diela.
6. ETICKÉ A SOCIÁLNE ASPEKTY DIZAJNÉRSKEJ TVORBY – študentka/študent vysvetlia vplyv dizajnu a dizajnérskej profesie na spoločnosť. Vysvetlia spôsoby regulovania prístupu dizajnéra k svojej profesii zo strany profesijných organizácií i spoločnosti ako celku. Vysvetlia, aké úvahy riadili prístupy k navrhovaniu predmetu, objektu DP.
7. VÝTVARNÉ UMENIE – MALIARSTVO A SOCHÁRSTVO V INTERAKCII S ARCHITEKTÚROU A UMELECKÝMI REMESLAMI – úvaha nad spojeniami a rozdielmi v čase. Výtvarné dielo v architektonickom priestore.
8. VPLYV MENIACICH SA POTRIEB, SPOLOČENSKÝCH VZŤAHOV, HODNOTOVÉHO SYSTÉMU A ŽIVOTNÉHO ŠTÝLU NA TVAROSLOVIE PRODUKTOV ČI ARCHITEKTÚRY V HISTORICKOM PRIEREZE – analýza dôsledkov sociálnych javov na tvaroslovie objektov.
9. VPLYV POUŽÍVANÝCH MATERIÁLOV A TECHNOLOGIÍ NA TVAROSLOVIE PRODUKTOV ČI ARCHITEKTÚRY V HISTÓRII – analýza dôsledkov používaných výrobných alternatív.
10. KRITICKÁ REFLEXIA dizajnérskeho diela v kultúrno-spoločenskom kontexte, minulosť, súčasnosť a prognózy do budúcnosti

Predmetom hodnotenia odbornej komisie sú:

- kvalitu teoretickej aj praktickej časti diplomovej práce

- preukázanie teoretických vedomostí z odboru v kontexte riešeného zadania a vybraného zamerania vertikálneho ateliéru
- úroveň realizovaného dizajnerskeho výskumu a vhodnosť zvolenej metodiky dizajnerskeho procesu
- naplnenie zadania magisterskej práce a relevantných dizajnerských kritérií
- výpovednosť fyzickej a digitálnej demonštrácie dizajnerskeho riešenia
- výtvarná úroveň prezentácie projektu magisterskej práce
- zohľadnenie odborných posudkov oponenta a vedúceho záverečnej práce

Priebeh štátnej skúšky:

- Štátna skúška sa vykoná pred skúšobnou komisiou, ktorá má **najmenej štyroch členov** a jej priebeh a vyhlásenie výsledkov sú verejné.
- Členmi komisie sú **minimálne dvaja** vysokoškolskí učitelia pôsobiaci vo funkciách profesorov alebo docentov a ďalší odborníci schválení príslušnou vedeckou radou (významní odborníci v danom študijnom odbore z iných vysokých škôl, z právnických osôb vykonávajúcich výskum a vývoj alebo z praxe)
- Rozhodovanie skúšobnej komisie o výsledkoch štátnej skúšky sa uskutoční na neverejnom zasadnutí skúšobnej komisie.