**Vypísané témy dizertačných prác pre prijímacie konanie na doktorandské štúdium pre akad. rok 2025/2026 v študijnom programe dizajn**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Stĺpec1** | **Meno a priezvisko školiteľky / školiteľa** | **Názov ŠP** | **Forma štúdia** | **Názov a anotácia témy dizertačnej práce (môžete uviesť aj viac tém)** |
| 1 | doc. Ing. Branislav Jelenčík, ArtD., Dip. Mgmt. | ŠP Dizajn | externá forma, slovenský jazyk | Vplyv prvkov aktívnej a pasívnej bezpečnosti na vývoj automobilového dizajnu   Dizajn súčasných automobilov je do veľkej miery ovplyvnený technológiami aktívnej bezpečnosti a z hľadiska noriem pasívnej bezpečnosti sú prispôsobované materiály použité na výrobu vozidiel a ich dielov, respektíve aj ich samotný tvar (deformačné prvky a zóny a pod.). Dizajn vozidiel za posledné dve dekády výrazne ovplyvnil väčší dôraz na prvky aktívnej a pasívnej bezpečnosti i narastajúci počet jazdných asistentov, ktoré okrem zvýšenia komfortu jazdy taktiež vplývajú na jej bezpečnosť. Tento jav je pre bezpečnosť cestnej premávky veľkou výhodou, kladie však väčšie nároky na dizajnéra, ktorý musí už vo chvíli, keď vozidlo navrhuje, zohľadniť prítomnosť rozširujúceho sa množstva nových zariadení vo vozidle, ako aj vyššie nároky na deformačné zóny, zorné uhly, prístupnosť a podobne. Dizajnér stále zostáva výrazným tvorcom idey nového produktu, no jeho tvorba sa musí odohrávať stále bližšie a bližšie ku konštrukcii a výrobe vozidla. Výzva, pred ktorou stojí automobilové dizajnérstvo a dizajnérstvo vozidiel celkovo, je nájsť cestu, ako tvoriť nový a inovatívny dizajn aj za takýchto podmienok. |
| 2 | doc.akad.soch.Milan Lukáč | ŠP Dizajn | externá forma | 1 - TVAR, ZNAK A FARBA V DIZAJNE MULTIMÉDIÍ  Tvar, znak a farba sú základnými stavebnými kameňmi dizajnu multimédií, ktoré spoločne vytvárajú vizuálny jazyk umožňujúci efektívnu komunikáciu a interakciu s používateľom. Ich správne a premyslené použitie môže výrazne zvýšiť atraktivitu a účinnosť multimediálneho obsahu. Dizajn v multimédiách sa zameriava na vytvorenie riešení, ktoré spĺňajú potreby a očakávania používateľov, pričom zohľadňuje estetické hodnoty, funkčnosť a efektívnosť. Je to interdisciplinárnym proces, ktorý kombinuje kreativitu s technickými znalosťami a analytickým myslením. Dizajnéri musia byť schopní identifikovať problémy, navrhovať inovatívne riešenia a efektívne komunikovať svoje myšlienky s cieľom dosiahnuť optimálne výsledky pre používateľov a spoločnosť ako celok. V súčasnom digitálnom veku sa význam dizajnu ešte viac zvýrazňuje, pretože ovplyvňuje spôsob, akým interagujeme s technológiami, produktmi a službami. Dobrý dizajn môže zlepšiť používateľskú skúsenosť, zvýšiť efektívnosť a prispieť k celkovému úspechu produktu alebo služby. Preto je dôležité, aby dizajnéri neustále rozvíjali svoje zručnosti a prispôsobovali sa meniacim sa trendom a technológiám, aby mohli vytvárať riešenia, ktoré sú relevantné a hodnotné pre súčasnú spoločnosť.  2 - DIZAJN VÝTVARNEJ INTERVENCIE VO VEREJNOM PRIESTORE (INDUSTRIÁLNA SOCHA A DIELO VO VEREJNOM PRIESTORE) Medzinárodná organizácia pre ochranu priemyselného dedičstva TICCIH definuje priemyselné dedičstvo ako súhrn „pozostatkov priemyselnej kultúry, ktoré majú historickú, technickú, sociálnu, architektonickú, vedeckú, ale aj umeleckú hodnotu.” Ide o dôležité a často jedinečné hmotné doklady zmien konkrétnych miest, aj fyzické záznamy kultúrno-spoločenských transformácií. Tieto zmeny boli a sú sprevádzané emotívnymi príbehmi ľudí, ale aj strojov a technológií, ktoré často ani podrobný výskum a prezentácia nedokáže dostatočne vyjadriť.  Industriálne sochy, vytvorené z lokálnych priemyselných prvkov, zo surových materiálov ako kov, betón alebo drevo, nesú význam ďaleko presahujúci ich estetickú úlohu. Stávajú sa výraznými symbolmi lokálnej identity, historickej pamäti a sociálnych vzťahov konkrétneho miesta. Dizertačná práca má za cieľ podrobne preskúmať fenomén industriálnej sochy ako špecifického typu umeleckého diela vo verejnom priestore, ktoré reflektuje historický a kultúrny význam miestneho priemyselného dedičstva. Prostredníctvom analýzy vybraných prípadových štúdií bude práca demonštrovať, ako tieto diela dokážu zásadne transformovať vnímanie industriálnych lokalít. Zároveň preskúma a experimentálne preverí možnosti aplikácie digitálnych technológií a umelej inteligencie v procese tvorby a realizácie industriálnych diel. Cieľom je identifikovať, ako tieto technológie môžu zvýšiť interaktivitu diel a prehĺbiť vzťahy medzi umeleckými objektmi, divákmi a mestským prostredím. Súčasťou výskumu bude aj analýza potenciálu využitia industriálnej sochy pri revitalizácii brownfieldov z pohľadu autora, pričom sa opiera o legislatívne možnosti financovania umeleckých diel vo výške minimálne 0,5 % z predpokladanej hodnoty stavebných projektov, ktoré stanovuje nový stavebný zákon platný od apríla 2024. |
| 3 | doc. Ing. arch. Peter Daniel, PhD. | ŠP Dizajn | interná forma, slovenský jazyk | Dizajn podporujúci rozvoj turizmu  Anotácia: Spojenie cestovného ruchu a kreativity podporuje tvorbu nových modelov rozvoja najmä v oblasti kultúrneho cestovného ruchu, ktorý sa odkláňa od konvenčných, založených na dedičstve k novým modelom zameraným na súčasnú kreativitu, inovácie a nehmotný obsah. Dizajnérske myslenie zahŕňa predovšetkým komplexné pochopenie spotrebiteľa, teda pre koho navrhujeme produkty či službu. Do procesu formovania udržateľných stratégii regionálneho rozvoja vstupujú rôznorodé faktory a preto stratégie musia v prvom rade reflektovať mierku prostredia (vidiecke prostredie, malé a veľké mestá až po aglomerácie) a jeho lokálny kontext, posúdenie zdrojov a možnosti podpory, systém a hierarchiu riadenia a vo fáze implementácie formy a spôsoby naplnenia cieľov. Navrhnutie produktu alebo dizajnu služby už nie je vnímané ako finálny ukončený výsledok, ale ako stále meniaci sa proces spätne ovplyvnený skúsenosťou turistov ale aj poskytovateľov služby. |
| 4 | doc. Ing. arch. Michal Hronský, PhD. | ŠP Dizajn | interná forma, externá forma | Verejný interiér na Slovensku - interiérová tvorba na prelome milénia Sumarizácia, analýza, vyhodnotenie, kategorizácia a následná digitálna / virtuálna simulácia najvýznamnejších diel verejného interiéru na Slovensku v 90-tych a nultých rokoch. Záchrana významných diel zaniknutého interiérového fondu ako dôležitej súčasti nášho kultúrneho dedičstva. Témy sú naviazané na predchádzajúce a aktuálne výskumné projekty ústavu.  Digitalizácia zaniknutých interiérov ako forma zachovania kultúrneho dedičstva Sumarizácia, kategorizácia a následná digitálna / virtuálna simulácia najvýznamnejších diel verejného interiéru na Slovensku v 20 storočí. Záchrana významných diel zaniknutého interiérového fondu ako dôležitej súčasti nášho kultúrneho dedičstva. Témy sú naviazané na predchádzajúce výskumné projekty: KEGA 022STU-4/2017 – Interiér na Slovensku (vedúci projektu: Ing. Dušan Kočlík, ArtD.) a KEGA 002STU-4/2022 - Interiérová tvorba - miznúce dedičstvo a jeho digitálna obnova (vedúci projektu: Ing. Dušan Kočlík, ArtD.) |
| 5 | prof. Ing. Veronika Kotradyová, PhD. | ŠP Dizajn | interná forma, slovenský jazyk | 1. Dizajn zodpovedného turizmu - Designing hospitality  Téma dizertačnej práce priamo súvisí projektom APVV -23-0631 Dizajn turizmu - Uplatnenie dizajnérskeho myslenia pri vývoji produktov cestovného ruchu, pričom doktorandi sa budú priamo a aktívne podieľať na riešení projektu. Ambíciou projektu je preskúmať vplyv dizajnu a dizajnérskeho myslenia (design thinking) na plánovanie a rozvoj cestovného ruchu na Slovensku. Projekt je zameraný na praktickú aplikáciu dizajnérskeho myslenia, vplyv najnovšieho technologického vývoja a analýzu súčasných trendov pri tvorbe inovatívnych produktov turistického ruchu. Očakáva sa, že projekt položí základy pre novú oblasť výskumu a jeho aplikáciu v rámci rozvoja turizmu. Zámerom projektu je vytvoriť spoločnú metodiku, stratégiu a praktické nástroje na uplatnenie poznatkov získaných v oblasti dizajnu pre predstaviteľov rôznych odborov.  Prvá poloha témy je vedecká analýza facilitácie a mediácie, odbornej podpory a celkovej aktívnej účasti profesionálov z oblasti dizajnu a architektúry na celom procese vývoja a realizácie produktov sektora cestovného ruchu. Cieľom projektu je na základe interdisciplinárneho výskumu predstaviť slovenským regionálnym výrobcom, podnikateľom a organizáciám informácie a nástroje na vytváranie a realizáciu produktov a služieb s využitím prvkov regionálnej identity. Súčasťou práce bude aspoň jedna štúdia a implementácia poznatkov pri tvorbe inovatívnych produktov, služieb a turistických zážitkov. Tu sa bude téma viac týkať participatívneho procesu navrhovania, facilitácie, mediácie, komunikačných zručností; úlohe dizajnéra v tomto procese.  A druhá sa týka viac navrhovania, nielen malej infraštruktúry a produktov, ale aj užívateľského zážitku/ service dizajnu. Významnú úlohu tu bude zohrávať aj výskum kritérií pre tvorbu atraktívneho, priateľského a inkluzívneho prostredia, výskum potrieb cieľovej skupiny pre produkty zodpovedného cestovného ruchu,  Téma bude v priebehu prvého pol roku riešenia viac špecifikovaná.   2. Humanizácia vzdelávacieho prostredia detí v predprimárnom a primárnom vzdelávaní a jej dopad na inklúziu detí so špeciálnymi potrebami   Cieľom práce by bolo vytvoriť metodiku na humanizovanie prostredia slovenských MŠ a ZŠ rozdelenú na "quick win" časť, ktorá je málo nákladná a na časť s väčšími zásahmi, ktoré budú mať aj väčší dopad v priestore. Táto metodika by sa testovala v praxi na konkrétnych projektoch so školami, ktoré už sú dohodnuté na spoluprácu (nielen priestorovú) cez organizáciu Rozmanita. Implementácia v praxi by sa uskutočnila minimálne na 3 projektoch MŠ (na rôznych miestach SR) a 1 projekte MŠ so ZŠ v Bratislave. Cieľom metodiky je ukázať, že správne navrhnuté prostredie môže podporiť inklúziu detí s niektorými špeciálnymi potrebami. Tie by sa skúmali v súvislosti s priestorovými a materiálovými riešeniami, v spolupráci s organizáciou Platforma rodeo detí so zdravotným znevýhodnením. Špeciálne potreby detí a niektoré prvky by sa testovali aj v rodinách. |
| 6 | doc. Mgr. art. Martin Uhrík, PhD. | ŠP Architektúra (príp. architektonicko-urbanistická téma z pôvodného ŠP urbanizmus), ŠP Dizajn | interná forma, slovenský jazyk, anglický jazyk (len ŠP Architektúra) | ŠP Design Design UX/UI digitálnych rozhraní multidimenzionálnych modelov pre zmiešanú realitu  Augmentovaná realita (AR), odohrávajúca sa v bežnom fyzickom priestore nášho sveta, predstavuje významný technologický pokrok, ktorý transformuje spôsob vnímania a interakcie používateľov s digitálnymi a fyzickými produktmi. Táto práca nadväzuje na výskumy multidimenzionálnych modelov realizovaných v ateliéri DataLab. Cieľom dizertačnej práce je detailná analýza a tvorba UX/UI dizajnu digitálnych rozhraní pre produkty využívajúce technológie zmiešanej reality (AR/VR). Výskum sa zameriava na identifikáciu a hodnotenie špecifických potrieb rôznych používateľských skupín, analýzu interakčných scenárov a stanovenie vizuálnych a ergonomických požiadaviek. Kľúčovým prínosom je vytvorenie metodologických rámcov pre intuitívny a efektívny dizajn digitálnych rozhraní pre rôzne koncepty multidimenzionálnych modelov. Empirická časť zahŕňa vývoj a testovanie prototypov v autentických situáciách, pričom validácia používateľského zážitku je orientovaná na optimalizáciu interaktivity a efektivity produktov v kontexte zmiešanej reality. |
| 7 | doc. Mgr. art. Michala Lipková, ArtD. | ŠP Dizajn | interná forma, externá forma, slovenský jazyk | (štúdium v slovenskom jazyku ale vypracovanie témy v anglickom jazyku)  TÉMA 1: Phygital Learning Experience Design  ANOTÁCIA 1: The proposed doctoral research aims to innovate design education by enhancing humanities knowledge through new art history teaching concepts for higher and secondary education. The study will examine both formal and informal educational frameworks to foster an engaging learning environment. It will focus on new didactic methods, using design to optimize the educational experience, considering the teaching concept of digital curatorship, designing supportive settings, fostering autonomous learning, and integrating gamification. The research will compare digital and analog teaching tools and environments, aiming to provide recommendations for an experimental classroom setup.  TÉMA 2: Phygital Integration Strategies in CMF Design ANOTÁCIA 2: The research focuses on developing CMF design strategies that enhance user experience in automotive interiors through responsive materials. It will explore materials that adapt to human emotions, offering calming or stimulating effects as necessary. The project aims to fulfill the emotional needs of users by creating a multisensory experience that engages visual and other sensory interactions. The study will assess how these materials respond to the moods of drivers and passengers, aiming to boost comfort and safety. Additionally, the research will evaluate the environmental impact of these phygital (physical and digital) solutions, aiming to adhere to circular economy standards. The goal is to lead in innovative, sustainable CMF applications that prioritize user needs.  TÉMA 3: Phygital Interactions and AI-Enhanced UX/HMI Design ANOTÁCIA 3: This doctoral research aims to forge new pathways in UX/HMI design by exploring and developing tangible and phygital UI/HMI concepts. The project will focus on creating methodologies for designing generative UIs and AI-supported interactions, crucial for advancing how users interact with technology in everyday scenarios. Special attention will be given to interaction design for experiences incorporating conversational interfaces or general AI support, pushing the envelope in innovative UX/HMI strategies. These concepts will prioritize user-centered design, ensuring that new technologies enhance user engagement without overwhelming them. A significant component of the research involves prototyping and testing of different phygital experience design concepts. While the research will include elements from automotive design, it will not be limited to this field, allowing for a broader application of the findings and methodologies developed. |
| 8 | doc. Ing. Peter Olah, ArtD. | ŠP Dizajn | interná forma, externá forma, slovenský jazyk | Intelligent Mobility: Future Visions in Automotive Styling  The project will delve into developing an innovative design language tailored for the new era of automotive design, with a special focus on technologies like autonomy and electrification and their potential to enhance mobility experiences. The research will explore how the integration of design and technology can play a pivotal role in redefining mobility for future societal benefits. The aim is to not only predict but also shape future trends in automotive styling, making significant contributions to both academic fields and industry practices in intelligent mobility. |
| 9 | Mgr. et Mgr. art. Jaroslav Varga, ArtD. | ŠP Dizajn | interná forma, slovenský jazyk | Performatívne umenie a temporálne prístupy vo verejnom priestore Téma je zameraná na performatívne presahy umenia do verejného priestoru. Skúma, ako súčasné performancie reagujú na dynamiku mestského prostredia a ako interagujú s jeho aktérmi a komunitami. Analyzuje rozličné prístupy k temporálnosti a zdôrazňuje význam miesta a času pri vytváraní umeleckých intervencií. Tematizuje možnosti performatívneho umenia na podporu spoločenskej angažovanosti, kritického myslenia a kultivácie verejného diskurzu. |
| 10 | prof. Ilona Németh | ŠP Dizajn | interná forma, slovenský jazyk | Umelecké intervencie vo verejnom priestore  Verejný priestor (VP) je ako živý pulzujúci organizmus, plný komplikovaných vzťahov a napätí. Preto by sa k nemu malo pristupovať mimoriadne citlivo a každej umeleckej interevencii by mal predchádzať dôkladný umelecký výskum, ktorý od nás vyžaduje interdisiciplinárne uvažovanie. Umenie nemá len skrášľovať námestia a obchodné centrá, ale podnecovať vytrvalú kritickú diskusiu o existujúcom alebo novovznikajúcom VP a jeho aktéroch.  Umenie môže vstupovať do VP dialógom a hľadaním konsenzu, rovnako však môže vtrhnúť do prostredia neohlásene a konfliktne.  Môže byť materiálne a trvalé, ale aj performatívne a miznúce.  Štúdium by malo akcentovať otázky:  Čo všetko môžeme považovať za VP?  Čo znamená tvorba vo VP?  Ako môže umenie a umelci/umelkyne vstupovať do VP?  Akým jazykom má prehovárať súčasná umelecká intervencia vo VP?  Obsahom štúdia dizertačnej práce je porozumenie komplexnosti verejného priestoru, jeho vzťahov, mocenských štruktúr a vizuálnych príspevkov. Cieľom je skúmať východiská pre zodpovednú, kontext-špecifickú tvorbu umeleckého diela do VP.  Public space (PS) is like a living pulsating organism, full of complicated relationships and tensions. Therefore, it should be approached with extreme sensitivity and any artistic intervention should be preceded by thorough artistic research, which requires interdisciplinary thinking from us. Art is not only to beautify squares and shopping centers, but to stimulate a persistent critical debate about existing or emerging PS and its actors. Art can enter the PS through dialogue and the search for consensus, but it can also invade the environment unannounced and conflicting. It can be material and permanent, but also performative and vanishing. The study should emphasize the following questions: What can we consider as PS? What does creation in PS mean? How can art and artists enter the PS? What language should the current artistic intervention in PS speak? The content of the dissertation study is an understanding of the complexity of public space, its relationships, power structures and visual contributions. The aim is to explore the basis for responsible, context-specific creation of a work of art in the PS. |