Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KUK/26bdDIZO02/26
Názov predmetu	digitálna grafika a vizuálna komunikácia I.
Rozsah	2S
Počet kreditov	4
Vyučujúci	Mgr. Martin Graca, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Podmienky absolvovania predmetu a hodnotenia výsledkov študenta sa riadia Študijným poriadkom Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave.
• Vypracovanie dvoch priebežných zadaní.
• Súčasťou hodnotenia je aj aktívna účasť na prednáškach, spracovávanie priebežných zadaných úloh.
Za každé priebežné zadanie môže študent získať max. 15 bodov. Záverečná hodnotiaca stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.
Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2absencie. V prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na vyučovaní (pozri Študijný poriadok Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, § 13).

Výsledky vzdelávania

Študentky a študenti po absolvovaní predmetu nadobudnú tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
Vedomosti:
• Poznajú komplexné teoretické princípy grafického dizajnu, ako je typografia, kompozícia, farebné schémy a vizuálna hierarchia.
• Rozumejú zásadným rozdielom medzi rastrovou a vektorovou grafikou a vedia, kedy a na aké účely použiť jednotlivé typy.
• Majú podrobné poznatky o funkciách a pokročilých nástrojoch softvérov Adobe Photoshop, Illustrator a InDesign pre rôzne úlohy v dizajne.
• Rozumejú dôležitosti vizuálnej identity pre branding, etickým a právnym aspektom tvorby a používania vizuálneho obsahu (autorské práva, AI).
Zručnosti:
• Dokážu profesionálne upravovať fotografie, retušovať, vytvárať fotomontáže a digitálne ilustrácie v Adobe Photoshop.
• Vedia tvoriť škálovateľné vektorové grafiky (logá, ikony, ilustrácie) v Adobe Illustrator pre rôzne aplikácie.
• Sú schopní navrhovať a vytvárať vizuálne atraktívne materiály (publikácie, e-booky) pomocou Adobe InDesign.
Kompetencie:
• Schopnosť samostatne tvoriť vizuálne atraktívny a funkčný obsah pre digitálnu komunikáciu.
• Schopnosť kriticky posudzovať vizuálny obsah z hľadiska estetiky, funkčnosti a etiky.

• Schopnosť integrovať grafické zručnosti do komunikačných a marketingových stratégií.
• Schopnosť aktívne sledovať a prispôsobovať sa novým trendom a technológiám v oblasti digitálnej grafiky.

Stručná osnova predmetu

1) Kľúčové pojmy, teória vizuálnej komunikácie a jej rola v digitálnom prostredí.
2) Základy grafického dizajnu: Kompozícia, typografia a jej úloha pri tvorbe vizuálu.
3) Farebné schémy a teória farieb: Ako farby ovplyvňujú emócie a ako ich efektívne používať v dizajne.
4) Raster vs. vektor: Základné rozdiely, výhody a nevýhody rastrovej a vektorovej grafiky.
5) Práca s Adobe Photoshop I. - Základy: Zoznámenie s rozhraním, základné nástroje a princípy práce s vrstvami.
6) Práca s Adobe Photoshop II. - Úprava fotografií: Retuš, korekcia farieb, orezávanie a základné úpravy fotografií.
7) Práca s Adobe Illustrator I. - Základy: Zoznámenie s vektorovou grafikou, práca s krivkami a základnými tvarmi.
8) Práca s Adobe Illustrator II. - Tvorba ikon a logotypov: Praktické cvičenia na tvorbu jednoduchých ikon a loga.
9) Práca s Adobe InDesign I. - Základy: Zoznámenie so softvérom a princípmi sadzby.
10) Tvorba jednoduchých vizuálov: Praktická tvorba jednoduchých grafík pre sociálne siete a web.
11) Etika a autorské práva: Základy autorského práva v digitálnej grafike a etické princípy.
12) Individuálny projekt I.: Návrh a realizácia jednoduchého vizuálneho projektu a jeho prezentácia.

Odporúčaná literatúra

Horný, S. (2019). Praktická učebnice typografie a sazby. Professional Publishing
Navrátil, P. (2021). Počítačová grafika a multimédia, Computer Media.
Rostoka, V. (2020). CIPÁR&LOGO.ETC. Slovart.
Nagyová, N., Klementis, M. (2023) Grafický dizajn pre marketingovú prax. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave 5.
Wiedemann, J. (2019). Logo Design. Taschen.