

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

ADD

Atelier digitálny design
Digital Design Studio

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

ADD

Atelier produktový design
Product Design Studio

1. Ročník Bc.

Bielik Martin
Borýsková Karolína
Drabinová Kateřina
Ďuriš Denis
Fekar Theo
Krmaschková Annika
Lišková Adriána
Ochodničanová Petra
Pastýřiková Lucie
Plevová Veronika

2. Ročník Bc.

Bistiaková Kristína
Fejtová Veronika
Hajná Pavla
Holesz Maximilián
Ilavská Katarína
Kiesewetterová Klára
Muselíková Agáta
Valovič Šimon

3. Ročník Bc.

Drengubiak Oliver
Húdková Nikol
Jamborová Michaela
Juríková Monika
Opravišová Markéta
Orságová Nikola
Šuveríková Rebeka

1. Ročník MgA.

Fischerová Anna
Fusková Sabina
Kačeriaková Daniela
Lenartovich Valeriia
Pospíšilová Martina
Rygarová Viktorie
Štětka Richard

2. Ročník MgA.

Hejdusová Petra
Hladký Richard
Koňářík Václav
Vanishviliová Nikol

**Produkt – realizací to nekončí.
Product – it does not end with implementation.**

CZ: V rámci studijní koncepce se orientujeme na designerskou praxi v několika rovinách: výrobní – uživatelské – etické. Důraz klademe na znalost materiálů, technologii a ergonomii, stejně jako na schopnost uvažovat nad produkty z pohledu koncového uživatele.

Dlouhodobá udržitelnost i etická a environmentální zodpovědnost jsou nedílnou součástí designerského procesu, stejně jako otázky vedoucí studenty ke komplexnímu designerskému myšlení.

ENG: As part of the study concept, we focus on design practice at several levels: production – user – ethical. We emphasize knowledge of materials, technology and ergonomics, as well as the ability to think about products from the perspective of the end user.

Long-term sustainability as well as ethical and environmental responsibility are an integral part of the design process, as well as questions leading students to complex design thinking.

1. Ročník Bc.

Biriuchkova Mariia
Drozenová Anna
Kapičák Patrik
Knapová Hana
Kolčáková Emma
Lončík Samuel
Nešporová Šárka
Pekářík Andrej
Šebestová Laura
Štěpáníková Gabriela
Šujanová Barbora

2. Ročník Bc.

Bugeľ Samuel
Byrtus Radoslav
Demčáková Bianka
Farkas Laura
Gežová Kristýna
Janošík Vojtěch
Krasilnikova Elizaveta
Lörinczová Monika
Stančíková Vittoria
Tichý Tomáš
Vasilevich Ulyana

3. Ročník Bc.

Aouf Alexander
Demovič Lukáš
Dlouhý Ondřej
Hrubý Matyáš
Križanová Terézia
Lacková Lucie
Marek Matouš
Nevrlý Roman
Štolba David
Trvaj Štěpán

1. Ročník Mgr.

Bárová Klára
Efreмова Ekaterina
Kolesárová Viktória
Kornasová Veronika
Randjaková Diana
Šraga Radoslav

2. Ročník Mgr.

Babková Markéta
Frková Simona
Gubrica Adrián
Hniličková Veronika
Kořán Šimon
Kyselica Michal
Marek Jakub

INTERACTION, MOTION, GRAPHICS, 3D, COMMUNICATION

Vše, co vidíš na tvých digitálních zařízeních, musel někdo navrhnout. Pokud tě ani nenapadlo nad tím přemýšlet, zřejmě to byla práce dobrého digitálního designéra. Jeho návrhy by měly být totiž nejen vizuálně atraktivní, ale také uživatelsky přívětivé. Aby tomu tak bylo, měl by digitální designér disponovat unikátní kombinací znalostí – od základů grafického designu po animaci. Podívej se, co všechno se u nás tvoří.

Everything you see on your digital devices had to be designed by someone. If you didn't even think about it, it was probably the work of a good digital designer. His designs should not only be visually attractive, but also user-friendly. For this to be the case, a digital designer should possess a unique combination of knowledge – from the basics of graphic design to animation. Look at what we are creating here.

76 Locarno Film Festival
2-12 | 8 | 2023

ASCONA
LOCARNO



Ulyana Vasilevich

Locarno 2023

CZ: Filmový festival v Locarnu každoročně organizuje veřejnou soutěž o návrh plagatu, na základě čeho vzniká identita roku. Symbolem festivalu je leopard a barevná kombinace černé se žlutou. Svůj návrh jsem postavila na originální kresbě čísla 76.

ENG: Every year, the Locarno Film Festival organizes a public competition for the design of a poster, on the basis of which the identity of the year is created. The symbol of the festival is the leopard and the color combination of black and yellow. I based my design on the original drawing of number 76.

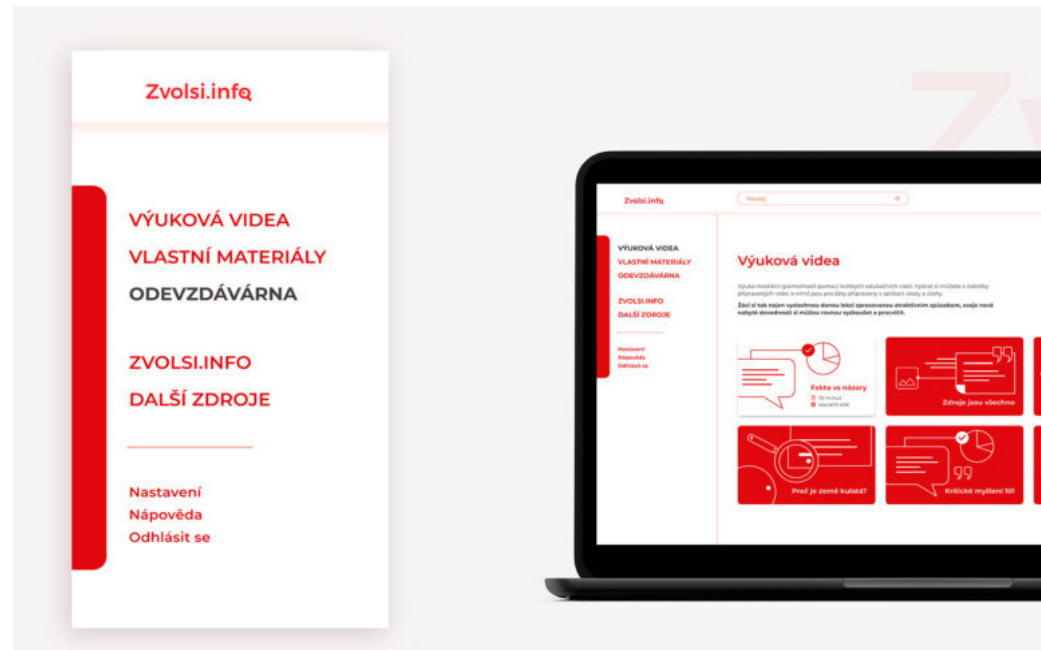


Klára Bárová

Materials for teaching media literacy

CZ: Projekt je zpracován v již existující vizuální identitě organizace a doplněn o animované vektorové ilustrace.

ENG: The project is processed in the already existing visual identity of the organization and supplemented with animated vector illustrations.



Nikola Orságová

Split

CZ: Odkládací misky SPLIT vyrobené z kazových kusů nábytku firmy TON. Design produktu je založený na principu dělení ploch. Jednotlivé části jsou spojeny za pomoci čepů a lepidla. Návrh zahrnuje dvě varianty.

ENG: Storage bowls made by SPLIT from defective pieces of furniture from the TON company. The design of the product is based on the principle of dividing surfaces. Individual parts are connected with the help of pins and adhesives. The proposal includes two variants



Pavla Hajná

Copper Handles

CZ: Sada tří úchytek je vyrobena z měděné kulatiny. Určena pro luxusnější nábytek, jednobarevné skříně nebo kuchyňské linky. Měď svou barevností ozdobí nejen jeden nábytek.

ENG: The set of three handles is made of a copper log. Intended for more luxurious furniture, monochromatic cabinets or kitchen units. Copper will decorate many pieces of furniture with its colour.



Nikol Húdková

Ostravar

CZ: Interaktivní display do exteriéru i interiéru. Design samotného stojanu a jeho grafiky je inspirován důlní věží. Důležitým prvkem stojanu je hrací kolo, kde má uživatel za úkol po roztočení kola splnit daný úkol. Pod logem se nachází malá červená štřelka, která slouží k určení úkolu ke splnění.

ENG: Interactive display for exterior and interior. The design of the stand itself and its graphics is inspired by a mining tower. An important element of the stand is the game wheel, where the user has the task of completing the given task after spinning the wheel. Below the logo there is a small red arrow, which is used to determine the task to be completed.

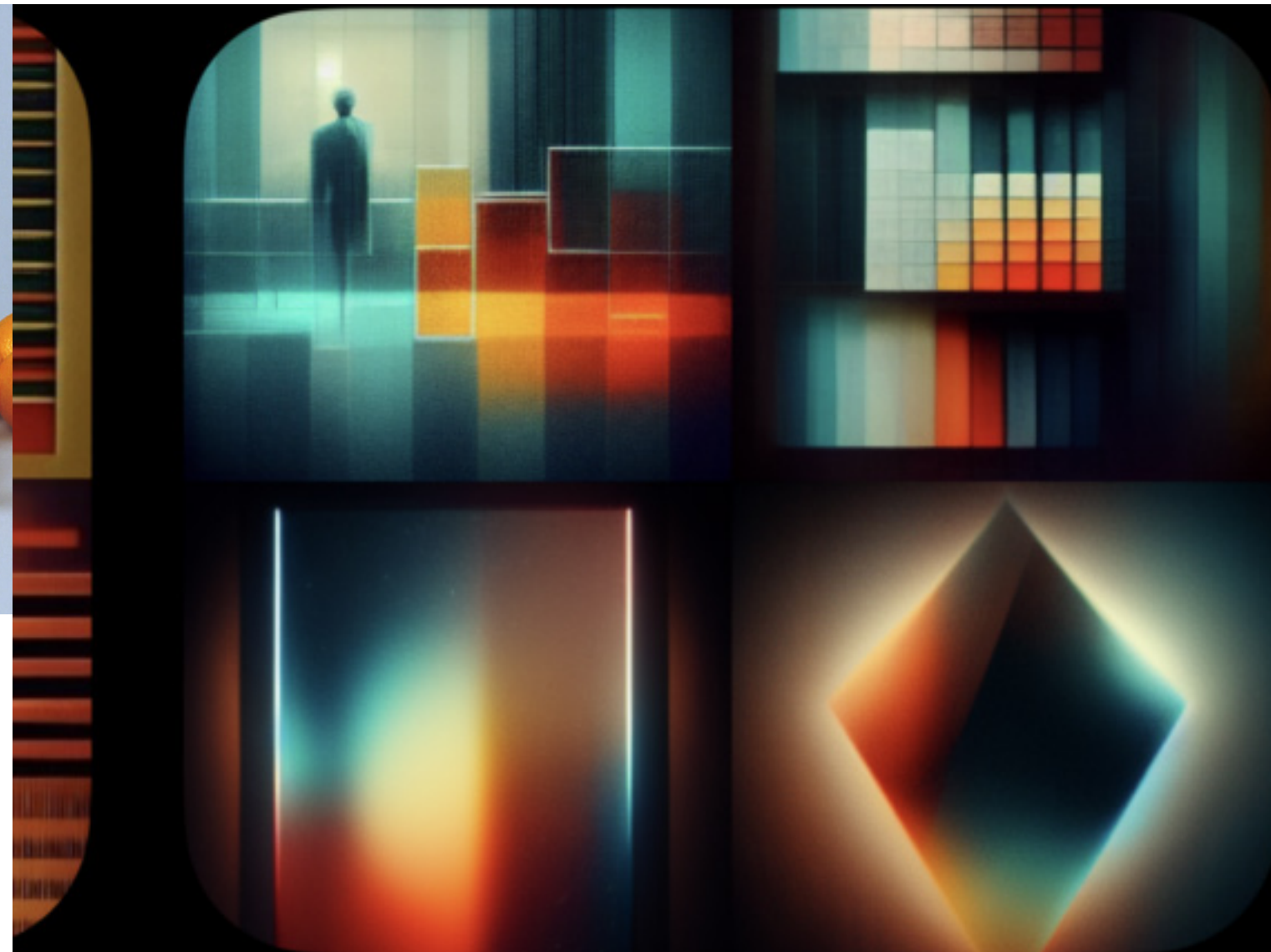


Michaela Jamborová

Fruit bowl

CZ: Miska na ovocie je vyrobená z kúskov kvalitného dreva, ktoré by sa už nedalo inak využiť pri výrobe stoličiek. Ide o odpadový materiál, z ktorého bola odstránená vada a drevo bolo následne využité na výrobu nového funkčného produktu. Miska Toska sa skladá z deviatich drevených rebier, ktoré sú pripevnené do kruhovej základne za pomoci drevených kolíkov a lepidla.

ENG: The fruit bowl is made from pieces of high-quality wood that could no longer be used in the manufacture of chairs. This is waste material from which the defect has been removed and the wood was subsequently used for the production of a new functional product. The Toska bowl consists of nine wooden ribs, which are attached to a circular base with the help of wooden pins and glue.



Who are you?

CZ: Projekt bol vytvorený vďaka softvérom, ktoré umelú inteligenciu už používajú. Mojm cieľom bolo ukázať aké jednoduché by bolo pre AI získať svoju vlastnú Identitu. V každom tomto softvére som sa pýtala jednoduché otázky, ktoré súviseli s Idenitou.

Diana Randjaková

ENG: The project was created thanks to software that already uses artificial intelligence. My goal was to show how easy it would be for an AI to get its own Identity. In each of these software I asked simple questions related to Identity.

Veronika Hniličková

Guacamole metaphor for design methods

CZ: V rámci individuálního zadání jsem strávila notnou dávku času studiem designových metod, které bych následně mohla využít pro další projekty

ENG: As part of an individual assignment, I spent a considerable amount of time studying design methods, which I could subsequently use for other projects



Gabriela Štěpáníková

Visual identity

CZ: Mým zadáním bylo vytvořit vizuální styl pro spolužačku Lauru. Laura má ráda jednoduchost, minimalismus a jemné linky. Rozhodla jsem se proto vytvořit jednoduchý vizuální styl, který je doprovázen trochu hravější typografií.

ENG: My assignment was to create a visual style for my classmate Laura. Laura likes simplicity, minimalism and fine lines. I therefore decided to create a simple visual style, which is accompanied by a slightly more playful typography.

Nikol Hůdková

Pepper Salt

CZ: Stojan na solničku a pepřenku je realizován ze zbytků především broušené kůže z ateliéru obuvi na UTB. Produkt je tvořen zkroucením do tvaru pomyslného srdce, sešit v místě spojení obou konců tvaru a přilepen ke kruhové podstavě. Vnější část slouží jako designový prvek do interiéru restaurací a domácností.

ENG: The salt and pepper shaker stand is made from scraps of mainly sanded leather from the shoe studio at TUB. The product is formed by twisting into the shape of an imaginary heart, sewn at the junction of the two ends of the shape and glued to the circular base. The outer part serves as a design element for the interior of restaurants and homes.





Nikol Húdková

Flowerpot

CZ: Interiérový prvek na stůl, parapet či kuchyňskou linku určený primárně k pěstování bylinek. Stavebnice se skládá celkově ze tří dílů umožňujících jednotlivě nebo ve skupině pěstovat bylinky. Produkt je vyroben technologií 3D tisku a jako podpěry slouží dvě bukové kulatiny. Design nabízí v základu tři možnosti jak květináče postavět.

ENG: An interior element for a table, window-sill or kitchen counter intended primarily for growing herbs. The kit consists of a total of three parts allowing to grow herbs individually or in a group. The product is made using 3D printing technology and two beech logs serve as supports. The design basically offers three options for building flower pots



Adam Nerušil

Cajst

CZ: Design závěsného svítidla, využívající slaměné intarzie a jednoduché formy, jako svých stěžejních estetických prvků. Grafický projev vychází z dekoru tradičních hanáckých kraslic. Pravidelným opakováním geometrických tvarů tak získává produkt poutavý detail.

ENG: The design of the hanging lamp, using straw inlays and simple forms as its main aesthetic elements. The graphic expression is based on the decor of traditional Hanák Easter eggs. By regularly repeating geometric shapes, the product acquires an eye-catching detail.



Viktória Kolesárová

Typo Website

CZ: Webová prezentácia písma Shin Go, populárneho Japonského písma z 90. rokov, s podobne širokou škálou používania ako západná Helvetica.

ENG: Web presentation of the Shin Go typeface, a popular Japanese typeface from the 1990s with a similar wide range of uses as the western Helvetica.

Semestrálne Práce

Digital

Design

Deadline

Day

Radoslav Byrtus

GIF - Levitating Cow

CZ: Nehľadajte za tým žiadny zmysel, no možno jeden... Zmysel pre humor. Chcel som si vyskúšať nejakú fyziku a simulácie, ktoré Blender ponúka. Tak som najprv nafúkol kravu a potom pomocou simulácie vetra sa vzniesla až na nebesia.

ENG: Don't look for any sense behind the team, but maybe one... A sense of humor. I wanted to try out some of the physics and simulations that Blender has to offer. So first I inflated the cow and then using the wind simulation it rose up to the heavens.

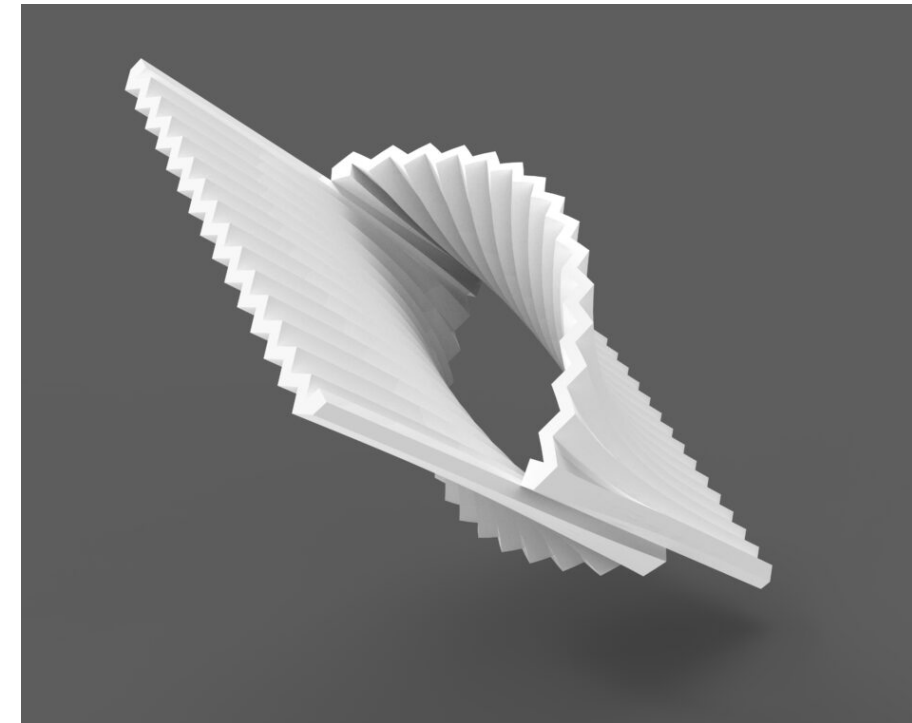
Krava

Krava

Radoslav

Byrtus

15. 12. 2022



Kristína Bistiaková

Crhák

CZ: Pri tvorbe som sa inšpirovala jednoduchými geometrickými tvarmi. Vznikol z nich jednoduchý vzor ktorú som následne aplikovala.

ENG: I was inspired by simple geometric shapes. They created a simple pattern which I then applied.



Daniela Kačeriaková

Material experiment

CZ: Cieľom bolo vytvoriť kompozit portlandského cementu a odpadového skla podľa knihy Why Materials Matter, ktorá pojednáva o tom ako je potrebné materiál spotrebovať, vyrábať, a navrhovať pre lepšiu budúcnosť. Skúšala som ako sa materiál správa v rôznych formách. Či je dostatočne pevný, ako naň vplýva voda. Sústredila som sa aj na to akú hrúbku je možné z tohto kompozitu vytvoriť.

ENG: The goal was to create a composite of Portland cement and waste glass according to the book Why Materials Matter, which discusses how the material needs to be consumed, produced, and designed for a better future. I tried how the material behaves in different forms. Whether it is strong enough, how water affects it. I also focused on what thickness it is possible to create from this composite.



Richard Hladký
Cover

CZ: „Malý útulný přístřešek s možností přespání pro dvě osoby by zlepšil uživatelský zážitek turistů z pobytu v české přírodě a v horách.“

ENG: "A small cozy shelter with the possibility of sleeping for two people would improve the user experience of tourists staying in the Czech countryside and in the mountains."



Klára Bárová

Aspects of identity

CZ: Téma Identita jsem se rozhodla zpracovat jako sérii 3D animovaných plakátů, zobrazujících různé aspekty, na kterých jedinec zakládá svou identitu. Takových je velmi mnoho a na různých úrovních se propisují do života každého z nás.

ENG: I decided to work on the topic Identity as a series of 3D animated posters, depicting various aspects on which an individual bases his identity. There are many of them and they are written into the life of each of us at different levels.



Šárka Nešporová

Design on the Border

CZ: Design na hranici je odborná konference, kde každoročně vystoupí šest řečníků zabývajících se designem. V roce 2023 se bude konat již 14. ročník. Každý z ročníků má zcela novou identitu.

ENG: Design on the Border is a professional conference where six design speakers will appear every year. The 14th year will be held in 2023. Each year has a completely new identity.

