

# DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



**VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ**  
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

**FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ**  
FACULTY OF FINE ARTS

**ATELIÉR GRAFICKÉHO DESIGNU 1**  
STUDIO OF GRAPHIC DESIGN 1

**NÁSTROJ**  
A TOOL

# **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**BACHELOR THESIS**

**AUTOR PRÁCE**

**AUTHOR**

**LUKÁŠ DOBEŠ**

**VEDOUCÍ PRÁCE**

**SUPERVISOR**

**BcA. LUKÁŠ KIJONKA**

**BRNO 2019**

## **OBSAH:**

<b>TEXTOVÁ ČÁST</b>	<b>s. 5 — 20</b>
<b>OBRAZOVÁ ČÁST</b>	<b>s. 21</b>

# TEXTOVÁ ČÁST

## Motivace: Does the Meta Ruin the Fun

“Our challenge is to synergistically facilitate an expanded array of collaboration and idea-sharing in order that we may continue while maintaining the highest standards.”

— Mission Statement Generator

I přesto, že je tento misson statement ironickým vtípem, generovanou řadou útržků vět ukradených kultuře managementových cílů, byl podle mého leitmotivem prvního semestru následující rešerše. My, skupina studentů designu, jsme začali kolaborativně podrobovat kritice podmínky našeho studia. Od modelových zadání jsme přešli k navrhování situace, ve které se právě nacházíme – tedy navrhování něčeho, co by se dalo popsat předponou meta.

Předmětový fond FAVU v oboru grafický design se aktuálně skládá ze tří přednáškových linií: DTP přípravy, technologické přípravy v oblasti knižní vazby a letmých souhrnných dějin produktového a grafického designu. Student vyčerpá oborově-specifický fond v první polovině bakalářského studia a výuka výhradního setu mentálních nástrojů designéra a oborové teorie úplně absentuje. Architekt a teoretik Jack Self v podcastu *Scratching the Surface* říká: „My [architekti / designéři] máme stále ambici být jaký velkýmyslyteli, kteří dokáží spíše skládat všechny rozdílné věci do jedné ucelené vize, realita je však taková, že jsme najímáni pro jednotlivou službu jako každá jiná návrhářská profese“. Podobně jsme vzdělávání také ve specificky vymezené službě, grafickém designu, na úkor širšího pole: designu. Úkolem vysokého školství však není jen výchova manuálně zručných pracovníků.

Pokud odzoomuji už jen na úroveň Brna, je pro mě například Kabinet Informačních Studií Masarykovy Univerzity spřízněnou školou designu a příbuzné teorie, která hledá řešení problémů jinde než ve vizualitě. Možnost volnějšího pohybu mezi univerzitními strukturami s nárokem na kreditované plnění mimofakultních kurzů je ve stále dohlednějším horizontu. Nejímá do té doby je na nás, studentech, stát se grey hat hackery poukazujícími na mezery a chyby. Pohlédneme se tak například v pricipech, jakými jsou dnes konstruovány velké datové infrastruktury: kolaborativní vývoj, čerpání z otevřenosti a sdílení kolektivních znalostí.

### Metagaming

„Pojem meta označuje věci komicky posedlé samy sebou, memy o memech, kreslené vtípy o kreslení vtípů,“ píše Tomáš Baldýnský v článku *Naše meta* v Posledním slovu Lidových novin. Meta je zoom. Plně koncentrovaný zoom na obecnější úroveň, zatímco řeším samotný princip fungování dané věci v jejich dosavadních podmínkách. Naprosto přesně ilustruje pojem „meta“ komunita hráčů masivně multiplayerových her: Meta tady označuje tu aktuálně nejlepší strategii, jak ve hře, uměle vytvořeném systému, uspět. Metagaming je posunutým paradigmatem hry, šedou zónou, která testuje a přesahuje zamýšlené limity hry samotné. Metagaming dokonce neznamená konec fair-play: nevyklučuje totiž předepsaný rámec hry, ten jednoduše přenechává začátečníkům a rekreačním hráčům a celou hru určité skupiny prostě posouvá někam jinam. V reálném čase testuje dispozice uměle nastavených pravidel hry, zároveň ale vizualizuje vývojáři jeho chyby, a vytváří tlak na jejich opravu. Každá aktualizace, každé vybalancování nerovnováhy ve hře je zároveň vybidnutím masy hráčů k nalezení nového meta hry, nových best practices.

Naší misí je vyhledávat aktuálně tu nejlepší strategii pro naše vzdělávání. Jsem přesvědčený, že nalezením systémové mezery lze stávající strukturu inovovat. Ve struktuře mé školy je místo pro šedé zóny vyplnitelné vlastním učebním plánem v chybějících oblastech studia. Instituce by totiž podle mého měla být z podstaty konzervativní bez přílišného tlaku na rychlost inovace. Hraní současné meta v dočasně zestárlých institucích a nebo přímo oborech neschopných rychlých změn tak možná

znamená především nenásilný fast-forward k něčemu budoucímu, k novému standardu, který roste za hranicí běžně nazíraného herního pole, zatímco minulé ještě poklidně dobíhá.

## From Heroic to Holistic reframed

Metagaming Atelier grafického designu 1 jistým způsobem vymezuje – Lukáš Kijonka i David Březina jsou metagamery českého vysokoškolského vzdělávání. Co je ale meta současného studia grafického designu, které můžeme hledat my jako studenti? Ilustrací by podle mého mohlo být „přerámování“ hesla „From Heroic to Holistic“, od hrdinského k holistickému.

From Heroic to Holistic je původně název knihy Daniely a Lindy Dostálkových. Ten nyní přidávám k serii apropriovaných názvů, kterými pojmenovávám práci v akademickém roce 2018/2019. „Does the meta ruin the fun?“ využívám jako název úvodního textu, který shrnuje motivaci (reddit /r/truegaming) a „Missing Studies“, název platformy a rozhraní pro organizaci sebeurčeného vzdělání (zatímco School of Missing Studies byl dočasný studijní master program Sandberg Instituut v Amsterdamu a dlouholetý projekt volné „školy“ umělecké dvojice Bik Van der Pol).

Design jako nástroj aktualizace podle B. Latoura

Původním impulsem ke spojení tématu nástroje a principu sebeaktualizace v nových podmínkách bylo čtení přepisu přednášky Bruno Latoura „A Cautious Prometheus: A Few Steps Towards Philosophy of Design.“ V její první části Latour poukazuje na pět kvalit designu, které design kvalifikují jako postmodernistický nástroj pokorné a opatrné opravy. Lidstvo podle něj může v roli opatrného Promethea procesem nekonečného redesignu opravovat a upravovat nejen lidmi navržené systémy, ale i sebe sama. Lidstvo se stává „bohem kolaborativního designu“ a nese veškerou odpovědnost za svět, ve kterém pobývá. Kolektivně hledaným posunem už není technooptimisticky-inovativní cesta vpřed záplatováním jednotlivých chyb. Spíš, v Latourově slovníku, zhodnocení Věcí jako Zájmu v jejich vztahových mapách, a vědomé nakládání s nimi. Redesign je tak pro Latoura novým protipólem revoluční ambice modernity. Ve druhé části pak představuje myšlenky Petera Sloterdijka jako filosofii designu, ve smyslu odpovědnosti za svět jako společný „prostor“, ze kterého nelze vystoupit. Nastiňuje tak jasné východisko: jedině skrze redesign a rozšíření člověka může započít i péče o Zemi jako takovou.

### Metadesign

Metadesign, název, který může působit až dojmem narcistického přisuzování „vyšší“ hodnoty sobě samému, je naopak snahou o vytvoření velmi pokorného myšlenkového frameworku, který předpokládá a do svého procesu zapracovává pozornost k zastarávání vlastních metod.

Nezdrojovaná stránka Wikipedie popisuje jeho praktické míření takto: „[V]znikající konceptuální framework zaměřený na definici a tvorbu sociálních, ekonomických a technických infrastruktur ve kterých se mohou odehrávat nové formy kolaborativního designu. [...] Jeho cílem jako metodiky (pozn. v orig. metodology) je snaha o vznik a rozvoj dříve nemyslitelných možností a vyhlídek skrze spolupráci designérů v mezioborových ‚metadesignových‘ týmech.“

Designový proces se tady redesignuje aby byl využitelný k návrhu nových infrastruktur a především infrastruktur „ne-designérského“ navrhování. Nové je tady právě uplatnění významu meta- jako neustálého tlaku na sebeaktualizaci v dříve nemyšlených podmínkách. Tajemno části definice by podle mého mohlo být rovnou rozkryto přiznaným navazováním na principy skandinávského Kolaborativního designu, skandinávské praxe s levicovými kořeny, která do dialogu designéra a zadavatele přizývá ne-designéry, lidi, kterých se návrh týká.

Jsem přesvědčený, že pokud nejen „kolaborativně podrobujeme kritice podmínky vlastního studia“, ale navrhujeme také jejich proměnu, pohybujeme se na hraně teritoria, které metadesign tematizuje.

Nenavrhuje totíž sami a ani nemůžeme. V poli dříve nemyslitelných možností už spíše iniciujeme spolupráci ne-designérského navrhování více institucí napříč vertikální hierarchií pozic a mandátů. Tato část tak klade otázku, jakou infrastrukturu rozhodování a pohybu v novém prostoru je nutné volit a pokud ji nemáme, jakou je třeba postavit?

### **Meta jako přidaná hodnota, index, indexace, metadata**

Pojmy metadata a index používané v informačních službách se váží ke kategorizaci a vyhledávání informací. Indexace je proces vytváření metadat na základě analýzy a interpretace textu. Je vytvářením přidané informační hodnoty, která umožňuje orientaci v mase neznámých informací. Metadata samotná, data o datech, jsou jen tak kvalitní, nakolik byl indexátor schopen datům porozumět, interpretovat je a komunikovat ve specifickém zápisu. Kniha v několikasettisícovém fondu knihovny je téměř nenalezitelná bez metadat o jejím umístění v katalogizačním lístku.

Kevin Mitnick vyprávějící historky z devadesátých let o schopnosti předvídat kroky FBI pouze díky přístupu k metadatům telefonní společnosti je velmi přesvědčivou ilustrací. Pro rozšiřování zájmu o jakoukoli příbuznou zónu je podle mého kvalitní index kolektivního vědění v neznámém poli zásadní. Nositeli metadat ale jednoznačně nemusí být jen katalogizační lístky a jejich .XML ekvivalenty. Ve stejném rozhovoru po chvíli Mitnick upozorňuje, že převažující metodou jeho hackerských úspěchů je sociální ekvivalent počítačového hackingu: Social Engineering. Neúplným a názorovým a rozhraním metadat těchto nově poznávaných polí mohou být stejně tak lidé, editoři širokého pole, a indexy kolektivního vědomí přehledové kurzy nebo Setkání obecně.

Otázkou této části není jak volit rozšířený index, ale přímo v jakém rozšířeném indexu se aktuálně můžeme pohybovat? Co jsou relevantní indexy, ke kterým můžeme získat přístup?

I plné čerpání z kolektivních znalostí skrze správný index metadat, interpretovaných dat o datech, může být legitimní formou získávání informací oproti plnému čtení enormního množství dat. Popírá představu autonomního genia, který interpretuje plný text úplně novým a nečekaným způsobem. Uživatel přistupující k informacím skrze index má výhodu odstupu, větší možnost porovnávání a plný text čte až pro upřesnění. Je spíše členem open-source komunity než jednotlivým geniem. Důvěru k čerpání znalostí skrze tyto indexy kolektivní znalosti vnímám jako nejsilnější rozdíl mezi Lukášem Kijonkou a Davidem XLVRS Březinou vedoucími(-studenty) atelieru grafického designu 1. Zatímco David Březina je zastáncem plného čtení bez zprostředkované informace a potřeby vlastních definic jevů, které mohou vyjevit odlišné aspekty vnímaného, Lukáš Kijonka je Kevinem Mitnickem příbuzné teorie grafického designu.

## **Rozšiřování pole zájmu AGD1 @ FAVU**

Johan Redström v úvodu knihy „Making Design Theory” rozlišuje mezi teorií designu a designovou teorií něčeho. Designová teorie něčeho není zaměřená na design samotný ale na něco zkoumaného prostředky designu (research by design). Podle Redströma je právě designová teorie něčeho specifická svou fluidní povahou. Například absence jednotlicích definic tady neznámá koncepční nedostatek autorů jako spíš efektivní strategii vypořádávání se s jistými druhy komplexnosti, složitosti.

Domnívám se, že rozšiřování zájmu studentů AGD1 míří těmito třemi směry:

1. studium a reflexe teorie designu ve vztahu k obecné společenské teorii (příklad Latourova eseje)
2. formulace designové teorie něčeho, vlastním editorstvím a psaním (příklad psaní vlastních textů)
3. studium a reflexe specifických metod/nástrojů designu, které design definují ve vztahu k přemýšlení obecně a k vytváření metod/nástrojů vlastní praxe

Zdroje pro studium prvního a třetího bodu přítom na FAVU chybí.

## **Chybění přehledu společenské a kritické teorie**

Výuka filosofie umění v bakalářském stupni FAVU probíhá formou semináře. Po absolvování semináře Úvod do filosofie umění I & II Václava Magida, povinných kurzů 1. a 2. ročníku se výuka odmlčuje směrem k samostudiu. Přestože sám hodnotím tyto semináře a důraz na samostatné vyvozování kladně, myslím si, že chybí právě širší přehled (index) filosofie obecně, který by předcházel nebo více doplňoval čtení vybraných textů.

Mezi studenty AGD1 v meziprostoru chybění kurzů filosofie narůstá zájem o samostatné čtení teorie v tematických liniích, které umožňují společnou diskusi a vzájemnou („P2P“) explikaci bez vysloveného vedení. Kromě vzájemného uvedení do obsahu textů je sdílení serií textů formou mimovolné editorské práce pro kolektiv.

Sám zpětně vidím sborník PROTO: Grafický design a současné umění absolventů pražské UMPRUM Petra Bosáka a Roberta Jansy jako skvělý úvod do čtení teorie. Editoricky dobře vystavěný soubor těžších, ale i „popovějších“ textů silně proložený obrazovým materiálem.

Přehledový sborník e-flux Journal s texty Hito Steyerl stál také před čtyřsemestrální linkou čtení a psaní Jakuba Polácha (3 BCA AGD1) o tématu self-designu a auteur mýtu v grafickém designu. Sdílení rešerše, serie čtení, autorských textů reflektujících daná témata a ilustrace popovým materiálem dělají z Jakubovy rešerše neoficiálně publikovaný živý proto-sborník v silném editorském přístupu.

Přístup k filosofii skrze přednášky přehledových kurzů vnímám jako poznávání skrze objektivněji vystavěný editorský přístup s předpokladem kritické reflexe. Ve studijním programu FAVU zároveň výuka kritické teorie úplně chybí i přes míru sebeurčeného studia jak v atelierové tak v obecné teoretické výuce („samostudijní“ prostor).

Právě samostudium filosofie bez přístupu k širšímu přehledu (indexu) je podle mého náchylné k selektivnímu čtení a úsudku bez znalosti bezprostředního kontextu nebo paradigmatu. Jednoduchým příkladem kdy je problém selektivního čtení bez kontextu nasnadě, je první čtení kanonických textů modernistického designu, ke kterým přistupujeme v době obecně přijatého postmoderního paradigmatu.

## **Chybění výuky setu myšlenkových nástrojů designéra**

Abych opravil nadpis této části: Výuka myšlenkových nástrojů designéra nechybí zcela, nastavením podmínek je ale automaticky zvětšiny delegována na postavu vedoucího atelieru a závisí na jeho vlastní designéřské praxi. Do prvního ročníku jsem tak nastupoval studovat navrhovací proces Lukáše Kijonky.

Aktuálně tíhnu k vymezení designu k obecnému myšlení právě používáním určitého setu mentálních nástrojů, metod. Omezený oborově-specifický předmětový fond orientovaný čistě na dovednost v technickém řešení („production skills“) znamená přesun většiny zodpovědnosti za výuku oborové metodiky na postavu vedoucího atelieru, autority v představě mistrovského studia. A právě mistrovský systém automaticky předpokládá vztah mistr–učedník, který je jindy do vysokoškolského vzdělávání z principu přenositelný jen ve velmi malé míře (praktická cvičení jsou spíše experimentem nebo ověřením předem nabytých zkušeností než jejich osvojováním.)

Atelier grafického designu 1 se v posledních čtyř semestrech snaží změnit hierarchické nastavení směrem k horizontální struktuře. Zatím funguje v podmínkách nastavených primárně pro princip mistrovských studií. Na úrovni instituce probíhá snaha o akreditaci studijního oboru Design, která by



měla přinést jak realizaci množství nových kurzů tak i diskusi o možnosti přenastavení systému mistrovských studií. Rozšíření designového programu FAVU VUT navrhuji právě jako způsob dočasného zlepšení podmínek studia, nenásilný fast-forward k novému standardu, který vyrostl za hranicí běžně nazíraného herního pole.

### **Titul z kritické neobornosti**

Jakub Polách ve svém textu Centrum udržitelného neúspěchu trefně analyzuje: „Tam, kde jiné vzdělávací instituce nabízejí konkrétní znalosti, které je však nutné nejdříve nabýt, aby mohly být využity, zneužity nebo zapomenuty, nabízejí školy umění či designu prostor, v němž se jedinec zabývá výhradně tvorbou. Nad produkcí tvorby vedoucí k akademickému titulu z neobornosti se celou dobu jako proměnlivá, nestabilní a neuchopitelná vznáší právě vidina možného úspěchu.“ Jakubova analýza ambivalence takového vzdělávání se vyjevuje především ve vyprecizovaném spojení „titulu z neobornosti“. Co s ním?

Neobornost jako princip nestrnulosti v postupech, neustálé sebereflexe a setrvání v nejistém ohledávání je mi v Jakubově formulaci velmi sympatická. Intuici vnímám jako nejobecnější definici designu, způsob orientace a hledání vzorců v nepřesně popsané informaci. Ale ačkoli se necítím být advokátem exaktních studií, ba naopak, v samotném návrhu rozšíření studia designu na FAVU pobízím právě k „obornému“ poznávání relativně pevné metodiky Design Thinking a především k výuce metodiky Human Centered Design. S ohlednutím na podmínky tak ideální přístup k odbornému vzdělání v grafickém designu vidím v něčem, co by se dalo pojmenovat jako kritická neobornost.

Co jsou to tedy metodiky Design Thinking (DT) a Human Centered Design (HCD)? Podle příručky procesu Design Thinking Stranfordské d.school je DT procesem pěti módů: empathize, define, ideate, prototype, test.

Human Centered Design je setem metod, který zároveň staví na základech DT a podle agentury IDEO, pod titulkem Co je Design Thinking videokurzu metodik IDEO U, je mu i podkladem. „Design Thinking je v jádru zaměřený na člověka.“ V knize Design zaměřený na člověka, metodické příručce jej IDEO uvádí takto: „Design zaměřený na člověka (HCD) vám pomůže naslouchat potřebám klientů novým způsobem, tvořit inovativní řešení k naplnění těchto potřeb a realizovat finančně udržitelná řešení (v angličtině „hear, create, deliver“ – tedy opět zkratka HCD – pozn. překl.)“

Široké definice fází postupu, které jsou jim přirozené a jsou zároveň i jedním z cílů kritiky, poukazují ve zkratce na potřebu pečlivé a empatické analýzy situace, přesného vymezení a rámování problému / výzvy, vytváření škály řešení v procesu „ideace“, prototypování a testování. Model dvojitého diamantu Britského Design Council, model dvojité divergentního a konvergentního procesu oproti vyprávěcím způsobům zjednodušených hesel d.school a IDEO specifikuje jednotlivé procesy jednoduchým diagramem a podle mého objektivnějším pojmenováním fází: Discover, Define, Develop, Deliver. Všechny tyto procesy přidávají v konci procesu potřebu množství iterací, opakování procesu pro zpřesňování a ověřování.

### **Intuitivní HCD**

I přes svou povrchní znalost těchto metodik a skepsi ze silného marketingu Design Thinking, jsem proponentem jejich výuky a studia. I přesto, že je využití intuice podle mého klíčovým vymezením designu ve vztahu k exaktním disciplínám, aktuální fungování v módu intuitivního HCD vnímám spíše negativně. Jde o to: bez přesnějšího poznání Design Thinking a Human Centered Design nejsme z podstaty schopní ani kritické reflexe jeho metod, ani reflexe jejich hegemonické pozice. V módu intuitivního DT & HCD se nyní nacházíme nejen proto, že jejich silná pozice „ve světě“ zpětně definuje obecnou roli designéra, a tím tedy i naši vlastní pozici, ale především proto, že jsou kumulativním sběrem best practices, dobré praxe. Byly záplatovány kritickými aktualizacemi multidisciplinarity v momentech paradigmatického posunu nebo hrozící irelevance. Vycházejí z kolektivního vědomí a jsou proto z podstaty intuitivní. Argumentujeme tak principy a metodami, které se nám jeví jako autorské,

ale kolaborativní kód některých jejich assetů jejich přivlastnění nedovoluje. Pokud se chceme zabývat prací na vlastních mentálních nástrojích, domnívám se, že je poznání hegemonických setů nevyhnutelným předpokladem. Jejich plné zamítnutí je ale prozatím téměř nemožné. Post-DT a post-HCD je teprve v raném stadiu vývoje. Neučme se je tedy jako metodiky, studujme je ve smyslu metodologie: kriticky hodnotme jejich validitu, jejich motivace a chyby v situacích, pro které jsou navrženy, jejich aktuálnost. Pokud nic jiného, jsou člověkem navrženými frameworky, systémy pro uchopení problémů. Tlakem na jejich hraniční možnosti vizualizujeme chyby v otevřených pull requestech. Paralelně vyvíjíme jejich alternativní verze.

### **Apropriaci jako nejvyšší forma redesignu**

Prvotní představa zpětného stopování původních principů těchto metod se vyjevila jako naivní. Paradoxně to neznamená, že by toto stopování nebylo důležité, právě naopak. Pouze nevyjevuje nějakou původní nebo čistší a užitečnější verzi. Set metod designu (1960—?) a především designový proces samotný, který metody nepochybně předchází (?—?), jsou pozdními iteracemi v mezigeneračním metadesignu infrastruktury rozhodování. Stopování tak jen vizualizuje širokou mapu navázané znalosti a posunů v hodnotovém žebříčku skrze apropiaci nejen metod, ale také statutu blízkých nebo naopak silně protichůdných oborů, v cestě za všeobjemností, která je z principu nepřesná a ne-odborná v měřících původních oborů. Přílišná komodifikace verze s produktovým označením Design Thinking je jen vedlejším jevem. Další verze může stát právě na základech mého vyplnění feature requestu.

Jakub Ferenc ve svých článcích v rychlém přehledu shrnuje apropiaci oborů a popisuje vývoj oborové teorie: Navrhování (? — 1940s), pozn. jako disciplína, která nese právě část přiznané neodbornosti) zohledňuje v tlaku na zjednodušení operace se stroji v druhé světové valce nové obory jako jsou ergonomie a lidské faktory a inženýrská psychologie (1940s — 50s). Po přijetí těchto pragmatických, a-teoretických oborů je designu zastupovaném behaviorálními vědci a inženýry vytýkána nedostatečná orientace k teoretickým znalostem. Zatímco konference systematických a intuitivních metod (1962) šířeji otevírá téma metod navrhování a navazuje tím na hledání kreativních metod v 50. letech, kognitivní vědci Herbert Simon a Alan Newell přichází s doktrínou racionálního rozhodovacího procesu symbolické AI (1963, 65). Pod vlivem kognitivních věd se vyvíjí první vlna teorie HCI (Human-Computer Interaction), interakce člověk-počítač, která přejímá teorii kognitivismu. Vnímání a myšlení je tady zjednodušeně chápáno jako sběr dat a jejich vykonávání algoritmu a člověk jako jeho procesor – počítač.

Ferenc pak poukazuje na další vývoj HCI na základě kritiky kognitivismu. Uvádí tady argumenty filosofů Johna Searla: argument proti kognitivistické AI v myšlenkovém experimentu čínského pokoje; a především filosofa Huberta Dreyfuse o důležitosti kontextu v inteligentním chování. To podle něj není založené jen znalostí faktů ale také schopnosti fakta aplikovat v relevantní situaci, jevy spojuje s kontextem, který proměňuje užitnost objektů. Dreyfus podle něj také zpochybněním dobré uchopitelnosti problémů v termínu „ill-defined problems“ předznamenává pojmenování „wicked problems“ Horsta Rittela (1973). Don Norman následně otáčí pozornost hlavně na přílišnou snahu o vytržení z kontextu reálného života: poukazuje na zkoumání problémů v objektivním hledáčku vědy a na potřebu zkoumat prožívání člověka a jeho interakci se světem také na základě emocí a vlastního vývoje osoby. V nejkratší zkratce to znamená zapracování poznatků psychologie do oboru tolik orientovaného na objektivní kognitivní vědy. Jakub Ferenc v tomto výčtu kritiků a argumentací, na základě kterých se design aktualizoval, pak vyzdvihuje ještě výzkum Lucy Suchman, antropoložky, která zpochybnila kognitivistické paradigma a která přiznává prostředí formativní roli v kognitivních procesech. Ferenc tvrdí, že právě nový směr kognitivní vědy – směr vtělené kognice, který na jejím výzkumu staví – přímo vedl k zapracování antropologických, sociologických a etnografických metod v postkognitivistické vlně HCI.

Právě v tomto momentu se silně vyrýsovala role designéra jako už nejen aktivního tvůrce, ale především facilitátora, která se dále silně prohloubila v podobě empatického přístupu User Centered Design Dona Normana (1986) a Human Centered Designu propagovaném konzultační agenturou

IDEO a Davidem Kelleyem (1991). Lee Vinsel v závěru svého článku Design Thinking is Kind of Like Syphilis—It's Contagious and Rots Your Brains zmiňuje přesnou ilustraci aproprace: převzetí metod kognitivně behaviorální terapie (CBT) designem. Zatímco v článku je nepřímě zmíněno přejímání techniky přerámování problému („reframing“), tedy principu záměny negativních vzorců myšlení za pozitivní jako způsob proměny jednání, který tento typ terapie proponuje, sám vidím apropraci CBT designem spíše v přejímání terapeutické pozice, chování, způsobu a struktury práce. Design od CBT ale především nepřejímá tolik metody, jako spíš sociální status.

Cognitive Behavioural Therapy (CBT) @ Royal College of Psychiatrists

#### THE SESSIONS

You can do CBT individually or with a group of people, or even a self-help book or computer programme.

(...)

If you have individual therapy:

- Each session will last between 30 and 60 minutes.
- In the first 2—4 sessions, the therapist will check that you can use this sort of treatment and you will check that you feel comfortable with it.
- The therapist will also ask you questions about your past life and background. Although CBT concentrates on the here and now, at times you may need to talk about the past to understand how it is affecting you now.
- You decide what you want to deal with in the short, medium and long term.
- You and the therapist will usually start by agreeing on what to discuss that day.

#### THE WORK

- With the therapist, you break each problem down into its separate parts, as in the example above. To help this process, your therapist may ask you to keep a diary. This will help you to identify your individual patterns of thoughts, emotions, bodily feelings and actions.
- Together you will look at your thoughts, feelings and behaviours to work out:
  - : if they are unrealistic or unhelpful
  - : how they affect each other, and you
- The therapist will then help you to work out how to change unhelpful thoughts and behaviours.
- It's easy to talk about doing something, much harder to actually do it. So, after you have identified what you can change, your therapist will recommend 'homework' - you practise these changes in your everyday life
- Depending on the situation, you might start to:
  - : question a self-critical or upsetting thought and replace it with a more helpful (and more realistic) one that you have developed in CBT
  - : recognise that you are about to do something that will make you feel worse and, instead, do something more helpful.

#### **Kritika převládajících metodik**

Oproti intuitivnímu využívání metod moje vlastní intuitivní a základní kritika metodik (kritika bez jejich hlubší znalosti) směřovala k jeho tlaku na šíření hodně široce vymezeného Design Thinkingu jako důležitého předpokladu novátorství, nebo paradoxně naopak k povědomí o HCD (nebo obecně existenci analytických metod) jen jako o jakési utajované nové magii, kterou disponuje a dokáže disponovat jen určitá vrstva strategických konzultantů.

Lee Vinsel, historik inovace a autor výše zmíněného článku Design Thinking is Kind of Like Syphilis, tedy Design Thinking je tak trochu jako syfilis o sobě tvrdí, že je vyléčeným uživatelem innovation-

speaku, inovačního žargonu. Hned v začátku článku s podnadpisy jako „Hitlerjugend of contemporary bullshit“ kritizuje overselling metod Design Thinking a upozorňuje na smyčky seberefrenčního žargonu, který podle jeho názoru ze značné části pouze reformuluje pojmenování intuitivních nebo dávno zaběhlých metod uvažování. Zatímco se z pojmu přemýšlení stává ideace, metodu samotnou podle něj DT nepřetváří. V článku stopuje silný tlak na plošné šíření DT, od online videokurzů IDEO a čtyřdenních bootcampů Stranfordské d.school v Palo Altu ceněných v řádech tisíců dolarů po studentská hnutí prosazující inovaci směřování k výuce v intencích DT využíváním inovativní metodiky DT. Podle Vinsela právě propagace DT jako nutného předpokladu a báze inovace umocňuje rozměňování významu samotného pojmu inovace, podněcuje přílišné zjednodušování a vede k inovaci pro inovaci.

V kritice přenosu Design Thinking na pole sociální inovace ztělesněné „otevřenou inovační platformou“ OpenIDEO agentury IDEO vyslovuje Vinsel asi nejsilnější argument celého textu, ve kterém nemůžu nesouhlasit: Využíváním souboru nástrojů určených primárně k dosahování marketingových cílů zadavatelů/stakeholderů v „sociální inovaci“ a řešení těžce vymežitelných problémů třetího světa zacházíme s nekomplexnějšími světovými problémy jako s tržním prostředím hnaným zvyšováním zisků. Jedním z prvních titulků příručky Design zaměřené na člověka agentury IDEO je: „Design zaměřený na člověka vám teď může pomoci zlepšit život lidí žijících za méně než 2 \$ na den,“ a hned v závěsu za ním „Tento proces byl přizpůsoben na míru organizacím, jako ta vaše, které pomáhají komunitám potřebných v Africe, Asii a Latinské Americe.“

Natasha Jen, designérka a „partner“ konzultační firmy Pentagram zmiňovaná v předešlém článku, ve své provokativní přednášce Design Thinking is a Bullshit, redefinuje Design Thinking dnes jako něco co „zaobaluje způsoby práce designéra pro nedesignérské publikum [...] do preskriptivního, krok-za-krokem přístupu kreativního řešení problémů, který tvrdí, že může být použit kýmkoli k řešení jakéhokoli typu problému.“ Poukazuje tak především na zjednodušování navrhovacího procesu v záplavách Post-it lístků, automatickou obhajobu tvrzení použitou metodou a ztrátu potřeby dokazovat závěry své analýzy. Ptá se, kde se ztratil „crit“, kritický přístup v designu a základ navrhování v pevném základu materiálních důkazů jevů. Podobně naráží Jack Self na potřebu kritického přístupu a ověřování (především v návaznosti na spekulativní obrat v designu) v rozhovoru s Jaretem Fullerem v jeho podcastu. Způsobem ověřování, kterým pátrá po validitě představ budoucnosti je dotaz: „Kde se toto děje, kde se to odehrává? Ukažte mi důkaz, kde se [takový jev] materializuje ve světě, který dnes známe.“

### **Východiska směrem k metadesignu**

Strategičtí designéři Bryan Boyer a Dan Hill, zastupují v oddělených rozhovorech podcastu Scratching the Surface projekt Helsinky Design Labs Finského inovačního fondu Sitra projekt, který přiřazuje designéry facilitátory k expertním týmům řešícím komplexní problémy státního aparátu. Dan Hill v rozhovoru ve zkratce argumentuje, že overselling DT vytváří v širší populaci klamnou potřebu přemýšlet jako designéři v cestě za úspěchem. Všichni podle něj nejsou designéři a především by jimi ani neměli chtít být. Není potřeba učit lidi ostatních profesí Design Thinking, tedy typ přemýšlení, které používají designéři, ale naopak specifikovat roli designéra ve společnosti, která věří, že lidé mají inherentní schopnost navrhovat. V kolaborativním procesu navrhování týmem „ne-designérů“ designér, kromě přirozené schopnosti navrhovat disponuje setem specifických mentálních nástrojů a schopností, kterými může diskusi analyzovat, syntetizovat její témata modelech, které ji vizualizují a dále udržuje pozornost k případné potřebě iterace. Vizuální částí v procesu návrhu jsou tady diagramy a prototypy. Právě například spekulativní design tady není disciplínou volného umění v rámci designu, ale pevně ukotveným modelem rozšířeným na časové ose blízké budoucnosti. Hill i Boyer, designéři se základy v sociologii, programování, architektuře a technologického vývoje v oblasti informační vědy, přistupují k hodnocení designu skrze systémové měřítka, modularitu, rozšiřitelnost, škálovatelnost. Zmiňují je především kvůli protnutí východisek: systémového přístupu a posunu k navrhování jehož aktéry nejsou jen školení desineři. Podobná měřítka úspěšného designu vytyčují

také Keller Easterling ve své propozici Medium Design, teorii navrhování a re-designu, který se realizuje škálovatelným hackem protokolu komplexních systémů rizomatických vazeb Věcí.

Facilitace je tady podle mého především přechodným prostředkem v cestě za dalším stupněm skandinávského Kolaborativního designu a designér dočasná externí podporou Latourova Opatrného Promethea, tedy kolektivně navrhujícího ne-designera.

David XLVRS, vedoucí student atelieru grafického designu 1 FAVU VUT tvrdí ve zdánlivém protikladu Danu Hillovi, že všichni lidé jsou designéry. Přímou vyzývá k akci „My designeři musíme zabít design, aby mohli být všichni znovu designery“ Domnívám se, že oba výroky dávají důraz právě na stejnou přirozenou schopnost navrhovat. XLVRS věří, že se snižováním technologického prahu dostáváme do digitální iterace doby kamenné, kde je dostupná technologie pazourkem a smartphone nablýskaným pěstním klínem. Všichni jsme nyní schopni sami nebo ve velmi malých týmech navrhovat a upravovat své vlastní nástroje i prostor, ve kterém existujeme. Designéři jak je dnes chápeme mohou být právě přechodnou výpomocí Latourova Opatrného Promethea vytvářením dočasných nástrojů umožňujících takovou změnu.

Jsem přesvědčený, že abychom mohli kolaborativně navrhovat a upravovat samotný set našich vlastních nástrojů, musíme být schopni jej kriticky reflektovat v jeho aktuálně převládající verzi. Buďme sami sobě designery facilitátory, a představme si chybějící znalost pole, které aktuálně opomíjíme. Jako model využijeme jemnocit jazyka, který pro toto představování využíváme: máme přednost rozlišení mezi termíny metodika a metodologie oproti jednotnému anglickému „methodology“. Celistvě poznávejme a studujme vymezené sety Design Thinking a Human Centered Design způsobem, který bude metodologický, namísto přejímání metodik. Zároveň pečujme o důraz na intuici skrze jistou neobornost, která celý přístup zaobaluje.

## **Rozšíření studia designu**

Návrh paralelního programu / rozšíření studia designu následuje rešerši a navržené rozhraní „platformy“ Missing Studies, jednoduchého online prostředí, které napomáhá v organizaci decentralizovaného a vzájemného oborového vzdělávání především při fyzických Setkáních a témata tohoto vzdělávání vizualizuje nezúčastněným členům.

### **Missing Studies jako „platforma“ a její rozhraní**

Ve společném návrhu rozhraní jsme společně s Magdalenou Prudíkovou (AGD1 FAVU) a Janem Stuchlíkem (304 UMPRUM) cílili na propojování tří typů typů sebeurčeného vzdělávání:

#### **1. Missing Studies a P2P vzdělávání**

Setkávejme se k vzájemnému („peer-to-peer“) vzdělávání, společnému čtení textů a jejich vzájemné explikace (chybění oborové a společenské teorie), a k předávání / doučování dovedností (chybění oborových dovedností).

#### **2. Missing Studies a volné přecházení mezi univerzitami**

Chybějící oblasti studia rozšiřujeme absolvováním relevantních kurzů ostatních univerzit na území Brna / Prahy.

#### **3. Missing Studies a editovaný kulturní program**

Přednášky, workshopy a diskuze oborově spjaté s designem se zároveň konají každý týden, zásadní je pojmenování jejich vazby k oboru.

Komunitně všechny tři agregujeme a sdílíme v protokolu kalendáře. Přidáváním klíčových slov příbuzných témat, která v nich spatřujeme, je mimovolně editujeme do tematických linií.

### **Obrat k obsahu a testování**

V základu navrženého rozhraní stojí jednoduchý digitální kalendář, ke kterému je možné přistupovat z jakéhokoli zařízení s nativní aplikací kalendáře. Protokol kalendáře totiž sám o sobě komunikuje všechna potřebná data přiřazená k času s popiskou, místem i rozšiřujícím hyperlinkem. Přestože věřím, že funkce, které jsme pro ve vizualizační nadstavbě kalendáře v minulém semestru navrhli mají smysl, bylo myslím zdravým rozhodnutím toto rozhraní pro rozhraní na čas odložit stranou a obrátit pozornost pouze k obsahu a testování jeho hrubé kostry.

V návrhu obsahu Missing Studies mě zajímají především dvě kategorie: Rozšiřování studia kurzy blízkých oborů a mimovolná editace jejich obsahu v snadno uchopitelných tematických liniích.

### **Podmínky Missing Studies jako programu**

Navrhování akreditace oboru/programu Design, který by zahrnul všechny tři aktuální ateliery designu FAVU, je v běhu. A průběžné, opatrné navrhování může velmi přesně naplnit právě velkou část chybění dosavadního studia designových studií pro následující ročníky. Už v horizontu příštího akademického roku dost možná nabídne tři nové kurzy: Kurz zaměřený na teorii designu, aktualizovaný kurz dějin designu a základy programování.

Ve své habilitační přednášce s názvem Ironie jako kritika kritiky představuje Václav Magid vlastní východisko návratu k předkantovskému pojetí kritiky jako nepřesného nástroji dočasné změny. Mám zato, že spíše právě toto je druh kritiky, kterou bychom my, skupina studentů designu, měli měli kolaborativně formulovat vlastním nepřesným a dočasným paralelním programem studia svého oboru nebo lépe vlastními nepřesnými dočasnými programy paralelními sobě navzájem.

### **Paralelní studijní program, nekreditované plnění**

Označení výběru kurzů jako paralelního programu, dává důraz na samostojnou pozici a plnění bez získávání kreditů. Z vlastní zkušenosti mi přijde plnění kreditového minima FAVU (240 kreditů / BCA) a současné dobrovolné plnění vybraných kurzů ze seznamu Missing Studies bez větších obtíží možné. V modu plnění bez nutnosti ukončení, které má obecně vyšší nároky. Splnění předmětu a získání kreditu totiž nevnímám jako nutné potvrzení nabytých zkušeností.

### **Rozšíření studia, kreditované plnění**

Svobodné předměty

Ani kreditované plnění není nereálné. Spíše než o paralelní studium by tak šlo o nalezení oficiální způsobů rozšíření studia o externí kurzy. Infrastrukturu sdílení předmětů „postavilo“ VUT v akademickém roce 2017/2018 nejprve napříč zpřístupněnými kurzy fakult VUT a následně v rámci Brněnských univerzit zavedením svobodných předmětů. Pokud rozšířený program Missing Studies nezůstane jen propozicí mého vlastního magisterského studia, je na místě navazovat dialog o vzájemnosti navštěvování externích kurzů. „Výměnou“ kurzů můžeme dočasně nebo trvale realizovat podstatnou část kurzů, které designový program FAVU postrádá nejvíce.

Paradox v akreditaci oboru

Paradoxní situace vzniká ve střetu současné snahy o akreditaci programu Design se svobodnými předměty, které představu Missing Studies naplňují. Zatímco jsme stále studenty programu Výtvarná umění, studium oborových předmětů mimo Fakultu výtvarných umění je možné za přiznání kreditového ohodnocení možné skrze Svobodné předměty čerpat jen v malém procentu částí. Zpráva o zavedení svobodných předmětů VUT také říká, že akreditace nových studijních programů budou počítat s určitým počtem takto nabytých kreditů, jejich výše by ale ideálně neměla překročit 10 % povinného množství kreditů programu. Jednoduše není možné, aby studenti programu v akreditačním řízení studovali větší část oborového studijního programu mimo půdu vlastní fakulty.

## Vizualizace zájmu

Možná řešení se nabízejí: rozšířený program studia designu může s FAVU koexistovat v obousměrně výhodné šedé zóně benevolence k aktivnímu uživatelskému testování externích kurzů například alternativním plněním volnějších kurzů FAVU, vytvořením dočasného kurzu „Missing Studies FAVU“ s volnou anotací, započteného splněním kurzu v cizí instituci nebo dočasným zpřístupněním většího množství svobodných předmětů v předstihu k akreditaci. Plněním externích kurzů v jednom nebo více běžích nabídneme fakultě důležitá data pro analýzu. Jaké kurzy FAVU opravdu chybí? Které kurzy z tohoto výčtu jsou opravdu relevantní? Pokud bychom se rozhodli zavést podobné, jak obsazené by mohly být? Které cizí kurzy by mohlo být vhodné zařadit mezi Svobodné předměty trvale, protože například nedává smysl vytvářet jim paralelní kopie nebo by nebyly naplněné? Které předměty by naopak bylo vhodné replikovat a upřesňovat, nebo které jinde zrušené můžeme obnovit na půdě FAVU díky přehledu lektorů, kteří tyto kurzy v Brně vedli? Nenabízí Brněnská scéna dostatečně zajímavé alternativy pro budování design programu odlišného od výuky grafického designu ve zbytku vysokých uměleckých škol v ČR? Kde se program FAVU může zajímavě odlišovat a v čem by měl zachovávat silnou bázi školy umění?

## Missing Studies @ BRNO

Studijní program designu Missing Studies @ Brno je především výběrem kurzů cizích fakult blízkých designovému zaměření z pohledu FAVU, které je možné nalézt a navštěvovat na území Brna. Jednotlivé kurzy neřadím přímo k ročníkům studia bakalářského a magisterského programu. Rozvrhují je do dvou verzí plnění po stupních, které je možné načít kdykoli v průběhu studia a jsou spíše rozvržením souslednosti, v jaké dávají smysl než rozvržením úrovní obtížnosti. Rozvolněnější čtyři stupně je podle mého možné kombinovat s bakalářským studiem designu FAVU (je v nich zohledněno množství povinných přednášek nižších stupňů), zatímco intenzivnější dvouletý směřuje spíše k samostatnému studiu nehledě na instituci.

Níže vypsány návrh širší struktury studia designu na území Brna, obsahové stránky Missing Studies @ Brno, vychází z analýzy, vymezení problému, je prvním návrhem. Zbytek své bakalářské práce budu orientovat směrem k testování a případné iteraci v nově nalezených podmínkách. Z tohoto textu a dvou verzí programu vznikne navíc příprava přehledové „přednášky“ Úvod do Missing Studies, zjednodušené odvyprávění jednotlivých částí a anotací, a webová stránka orientovaná k podobnému jednoduchému shrnutí a sběru dat od případných uživatelů „beta testerů“.

## KATEGORIZACE KURZŮ:

**METODIKA** (METODIKA, TECHNIKA);

**OBOROVÁ TEORIE** (KULTURNÍ FENOMÉNY; INFORMAČNÍ STUDIA A KOGNITIVNÍ VĚDY);

**OBECNÁ TEORIE** (SPOLEČENSKO„-OBOROVÁ“ TEORIE; KRITICKÁ TEORIE)

## Verze 2 stupně: „Paralelní studijní program designu“

MISSING STUDIES  
2 STUPNĚ

1 PODZIM

KISK FF: Design informačních služeb, rozhraní a interakcí (User-centered-design); podzim; PÁ 10.00—11.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/VIKMA14>

KISK FF: Vizualizace dat; podzim;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2017/VIKMB37>

KISK FF e-learning: Metody kritického myšlení; podzim;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/MKM11?lang=cs>

TIM FF: Digital Culture / Algorithms Society; EN; podzim; PO 08.00—9.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/IM166?lang=cs>

FAVU: Teorie designu; Klára Peloušková

1 JARO

KISK FF: Interakce člověk-počítač (Human-Computer Interaction); jaro;  
PO 16.00—17.40; <https://is.muni.cz/predmet/phil/VIKMB19?lang=cs>

PSYCH FF: Human Factors Engineering; EN; jaro;  
[https://is.muni.cz/predmet/phil/jaro2019/PSX\\_514](https://is.muni.cz/predmet/phil/jaro2019/PSX_514)

KISK FF: Základy algoritmického myšlení; jaro; ÚT 16.00—17.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/jaro2019/VIKMB47>

FAVU: Základy programování; Andreas Gajdošík

KISK FF: Vizualizace informací; jaro;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/jaro2014/VIKMB37>

TIM FF: Virus v digitální kultuře; jaro; ČT 14.00—15.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/IM141?lang=cs>

TIM FF: Vizuální kultura; jaro; ČT 12.00—13.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/jaro2019/IM081>

MEDZUR FSS: Kritické teorie masových médií: masová kultura, média a společnost; jaro;  
ČT 14.00—15.40; <https://is.muni.cz/predmet/fss/ZUR402?lang=cs&obdobi=7364>



## 2 PODZIM

KISK FF: Informační etika; podzim; PÁ 12.00—13.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/VIKBA23>

KISK: Informace, komunikace, myšlení; podzim; PÁ 14.00–15.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/VIKMA13>

TIM FF: Kyberkultura; podzim; PÁ 17.00—18.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/IMK05>

KISK: Příroda a kultura; podzim; PO 8.00–9.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/VIKBB53?lang=cs>

KISK: Výzkum přírody a společnosti; podzim; ÚT 18.00–19.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/VIKBB61>

KISK FF: Kritická teorie a inovace: kde jsme a co s tím?; podzim; PO 16.00—17.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/VIKBB55>

## 2 JARO

KISK FF: Informační společnost; jaro; PO 08.00—9.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/fi/podzim2018/IV064>

KISK FF: Filosofie informace; jaro; PO 12.00—13.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/VIKBB51>

TIM FF: Sociální teorie nových médií; jaro; & ČT 10.00—11.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/fss/ZUR432>

TIM FF: Nástroje interpretace novomediálního díla; Jana Horáková; jaro; ČT 14.00—15.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/IMN111cv?lang=cs&obdobi=7323>

## Verze 4 stupně: „Rozšíření studijního programu designu FAVU“

MISSING STUDIES + FAVU  
(ABSOLVOVATELNÉ S BCA PROGRAMEM FAVU)  
4 STUPNĚ

1 PODZIM

KISK FF: Vizualizace dat; podzim;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2017/VIKMB37>

TIM FF: Digital Culture / Algorithms Society; en; podzim; PO 08.00—9.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/IM166?lang=cs>

FAVU: Historie designu; Kateřina Přidalová;

1 JARO

KISK FF: Základy algoritmického myšlení; jaro; ÚT 16.00—17.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/jaro2019/VIKMB47>

FAVU: Základy programování; Andreas Gajdošík

KISK FF: Vizualizace informací; jaro;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/jaro2014/VIKMB37>

KISK FF e-learning: Metody kritického myšlení; podzim;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/MKM11?lang=cs>

2 PODZIM

KISK FF: Design informačních služeb, rozhraní a interakcí  
(User-centered-design); podzim; KISK FF MUNI; PÁ 10.00—11.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/VIKMA14>

FAVU: Teorie designu; Klára Peloušková;

KISK FF: Kritická teorie a inovace: kde jsme a co s tím?; podzim; PO 16.00—17.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/VIKBB55>

2 JARO

PSYCH FF: Human Factors Engineering; EN; jaro;  
[https://is.muni.cz/predmet/phil/jaro2019/PSX\\_514](https://is.muni.cz/predmet/phil/jaro2019/PSX_514)

KISK FF: Interakce člověk-počítač (Human-Computer Interaction); jaro;  
PO 16.00—17.40; <https://is.muni.cz/predmet/phil/VIKMB19?lang=cs>

TIM FF: Virus v digitální kultuře; jaro; ČT 14.00—15.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/IM141?lang=cs>

TIM FF: Vizuální kultura; jaro; ČT 12.00—13.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/jaro2019/IM081>

### 3 PODZIM

KISK FF: Informační etika; podzim; PÁ 12.00—13.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/VIKBA23>

TIM FF: Kyberkultura; podzim; PÁ 17.00—18.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/IMK05>

### 3 JARO

KISK FF: Informační společnost; jaro; PO 08.00—9.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/fi/podzim2018/IV064>

MEDZUR FSS: Kritické teorie masových médií; masová kultura, média a společnost; jaro;  
ČT 14.00—15.40; <https://is.muni.cz/predmet/fss/ZUR402?lang=cs&obdobi=7364>

TIM FF: Sociální teorie nových médií; jaro; ČT 10.00—11.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/jaro2019/IMNK071>

### 4 PODZIM

KISK: Informace, komunikace, myšlení; podzim; PÁ 14.00—15.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/VIKMA13>

KISK: Příroda a kultura; podzim; PO 8.00—9.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/VIKBB53?lang=cs>

KISK: Výzkum přírody a společnosti; podzim; ÚT 18.00—19.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/VIKBB61>

### 4 JARO

KISK FF: Filosofie informace; jaro; PO 12.00—13.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/VIKBB51>

TIM FF: Nástroje interpretace novomediálního díla; Jana Horáková; jaro; ČT 14.00—15.40;  
<https://is.muni.cz/predmet/phil/IMN111cv?lang=cs&obdobi=7323> (Index bez kreditů?)

# OBRAZOVÁ ČÁST

AKADEMICKÝ ROK: 2019/2020

ZIMNÍ SEMESTR, 2. ROČNÍK, 1. STUPEŇ

Předmět										Hodnocení				
Zkr.	Název předmětu	Jazyk	Typ	Kr.	VSP	Uk.	eL.	Zápočet	Body	Známka	Termin	Absl.		
B2GD-Z	Oborový ateliér II - Grafický design 1 - zimní	cs	P	15	Ano	zá,zk		✓ (14.12.2019)	80	B (18.01.2020)	1	✓		
1DUR-Z	Přehled dějin umění renesance	cs	P	3	Ano	zk				B (10.02.2020)	1	✓		
1CSU	Současné české a světové umění	cs	P	3	Ano	zk				C (27.01.2020)	1	✓		
1UFIL-Z	Úvod do filosofie umění I. - zimní	cs	P	3	Ano	zk				B (09.02.2020)	1	✓		
FF:VKKMA14	KISK FF MU: Design informačních služeb, rozhraní a interakcí	cs	V	4	Ne	zk				B (08.02.2020)	1	✓		
TD	Teorie designu	cs	V	3	Ne	zk				A (04.02.2020)	1	✓		
SIT-Z	Sitotisk - zimní	cs	V	2	Ne	zá		✓ (04.02.2020)			1	✓		
FF:VKKB55	KISK FF MU: Kritická teorie a inovace: kde jsme a co s tím?	cs	V	3	Ne	zk				C (28.02.2020)	1	✓		

LETNÍ SEMESTR, 2. ROČNÍK, 1. STUPEŇ

Předmět										Hodnocení				
Zkr.	Název předmětu	Jazyk	Typ	Kr.	VSP	Uk.	eL.	Zápočet	Body	Známka	Termin	Absl.		
B2GD-L	Oborový ateliér II - Grafický design 1 - letní	cs	P	15	Ano	zá,zk		✓ (10.05.2020)	91	A (30.05.2020)	1	✓		
1DUB-L	Přehled dějin umění baroka	cs	P	3	Ano	zk				B (15.06.2020)	1	✓		
1UFIL-L	Úvod do filosofie umění II. - letní	cs	P	3	Ano	zk				B (22.06.2020)	1	✓		
VK1-L	Večerní kresba 1 - letní	cs	P	3	Ano	zk				B (24.05.2020)	1	✓		
FF:PSX_514	PSYCH FF MU: Human Factors Engineering	en	V	3	Ne	zk				B (29.06.2020)	1	✓		
FF:IM081	TIM FF MU: Vizualní kultura	cs	V	3	Ne	zk				Hodnotil: Mgr. et Mgr. Adam Franc		✓		
FF:VKKMB19	KISK FF MU: Interakce člověk-počítač (Human-Computer Interaction)	cs	V	3	Ne	zk						✓		
FF:IM141	TIM FF MU: Virus v digitální kultuře	cs	V	3	Ne	zk				A (13.06.2020)	1	✓		

	Vše	P	V
zapsané	72	48	24
absolvované	72	48	24

AKADEMICKÝ ROK: 2018/2019

Screenshot 2020-06-30 at 00.29.30.png, snímek obrazovky, 3584 × 2278 px, 2020