

Prezentace: Jakub Dvorský

Autoři: Renata Kolková a Zuzana Suchá Didaktika estetické výchova II.

Naše koncepce:

Estetickou výchovu považujeme jako nedílnou součást výchovy obecně. Pracujeme s pojmem „výchova uměním“. Obecně estetické vztahy chápeme jako specifickou formu poznávání a osvojování skutečnosti, naším cílem je zušlechtit a rozvinout osobnost člověka. Chceme rozvíjet jeho estetický cit a schopnost vnímání a prožívání krásy.

Budeme se snažit o propracovanost hodin, abychom plně využili potenciálu, který nabízené téma skýtá. Podat dané téma tím způsobem, aby bylo pro studenty dostatečně přitažlivé a odnesli si z naší hodiny informace, které je obohatí. Budeme se snažit žáky neustále aktivizovat. K dispozici budou mít pracovní list, do kterého asi až budou vyzváni, mohou vyplňovat. Budeme neustále vyžadovat zpětnou vazbu z jejich strany.

Cíle hodiny:

- Žák se seznámí s českým výtvarníkem, kreslířem a tvůrcem počítačových her, Jakubem Dvorským
- Žák bude umět popsat, vybavit si, vyjmenovat a reprodukovat tvorbu Jakuba Dvorského
- Žák se dokáže samostatně orientovat v předložených úkolech a následně je schopen je konstruktivně řešit a tím rozvíjet svoji kreativitu
- Žák dokáže vlastními slovy vystihnout podstatu věci
- Žák by se měl umět podrobit kritice
- Žák se dokáže samostatně orientovat v předložených úkolech a následně je schopen je konstruktivně řešit
- Žák identifikuje předměty, případně jevy, které odpovídající nově naučeným pojmům a svá rozhodnutí dokáže zdůvodnit

Představa hodiny:

- Jednou za dva týdny, ve dvouhodinovém cyklu
- Tento cyklus by byl po domluvě s ředitelem školy sestaven do rozvrhu již v úvodu týdne, v úvahu přichází tedy úterý či středa, a to ve formě odpoledního vyučování.
- Tato školní výuka je určena pro studenty Střední školy umění a designu
- Je pojímána jako seminář pro studenty, kteří by chtěli své budoucí povolání směřovat k umění a designu, tedy na vysoké školy s uměleckým zaměřením.
- Soustředíme se na studenty ve 4. ročníku, chystající se k maturitní zkoušce
- Teoretické poznatky přijdou do konfrontace s praxí, budeme se snažit, aby studenti získané pojmy byli schopni užít a aplikovat
- Jedná se o předmět rozvíjející obzory a kreativitu studentů, vzhledem k faktu, že se jedná o seminář, je kapacita studentů omezena - počítáme zhruba s 20 studenty

1. hodina jinak dvouhodinového cyklu:

- Na začátku hodiny bude puštěn krátký spot (reklama na Bonaquu a Komerční banku)
- Posléze proběhne krátká debata s dotazy, zda tyto reklamy znají a jejich stručný názor na ně. Zda se jim líbí či nikoliv. Studentův názor nás zajímá, dáme mu tedy prostor pro projev, spolu s tímto nás i zajímá, jakou jinou reklamu znají, která je zaujala a která naopak nikoliv.
- Následně seznámíme studenty s autorem tohoto počinu, tedy s Jakubem Dvorským, představíme v kostce jeho život a přiblížíme jeho tvorbu.
- Během hodiny pustíme spot, natočený českou televizí, ve které se Jakub Dvorský přímo vyjadřuje k otázkám jeho tvorby a vysvětluje svoje počiny
- Proběhne diskuze, ve které nás zajímají pocity žáků, jak na ně Jakub Dvorský zapůsobil, zdali ho znají atd.
- Na konci hodiny bude puštěna krátká ukázka, z filmu Kuky se vrací
- Následuje 10-ti minutová přestávka, ve které budou mít studenti možnost prodiskutovat danou hodinu a pozastavit se nad puštěnou ukázkou. Mnoho z nich film jistě vidělo, ale jsou i tací, kteří ji neviděli, takže budou mít prostor vše prodiskutovat a nerušit tak naši hodinu.

Bilance:

1. Hodina:

- Příchod do třídy, zapsání do třídní knihy
- Příprava a puštění spotu
- Ukázka a následná debata (Reklama na Bonaquu: <http://jakubdvorsky.com/Bonaqua.html>, reklama na Komerční banku: <http://jakubdvorsky.com/KB.html>)
- Prezentace autora
- Ukázka rozhovoru s Jakubem Dvorským (http://www.youtube.com/watch?v=GE7EO0wpNkg&feature=player_embedded#at=26)
- Diskuze nad autorem
- Ukázka z Filmu Kuky se vrací (<http://www.youtube.com/watch?v=ePelcaQOEaE&feature=related>)

Následuje 10 minutová přestávka.

2. Hodina:

- Diskuze nad filmem a následné dotazy
- Zaměříme se v krátkosti na výklad animací, ilustrací a grafického designu
- Aktivita: rozdělení dětí do 4 skupin zhruba po 4-5 studentech
- Rozdáme jim papíry a prostředky pro malování (fixy, tužky..)
- Každá jednotlivá skupinka dostane odlišné zadání pro tvorbu vlastní práce, nápady budou zapisovat na papír, jedná se tedy jen o teoretickou rovinu. Jak „asi“ by měla reklama, spot, flakon atd. vypadat.
 - 1 skupina: návrh flakonu pro nový energetický nápoj
 - 2 skupina: návrh vlastního reklamního spotu jako podporu pro prodej energetického nápoje
 - 3 skupina: návrh reklamy do rádiového vysílání jako podporu pro prodej energetického nápoje
 - 4 skupina: návrh plakátu jako podporu pro prodej energetického nápoje
- Nyní budou mít žáci časový prostor, kdy se rozhodí do skupinek, dostanou příslušné potřeby a mají prostor pro tvorbu
 - Nebudeme na studenty klást přehnané nároky. Důležitý je hlavní motiv, nápad, jejich kreativita, každý nápad je dobrý nápad, a i když nemůže být dostatečně využit (ať už z časového, finančního či jiného důvodu) může inspirovat jiné studenty a celkově se tak mohou dobrat ke zdárnému výsledku. Chceme tedy, aby se studenti nebáli vyjádřit svůj názor, aby byl kolektiv otevřený všem názorům, aby byla dobrá atmosféra, díky které vše půjde snáze.
- Vše se zrealizovat nestihne, takže úkol zůstává otevřený s tím, že v příští hodině jim bude poskytnut krátký časový prostor, kde své návrhy dokončí, a kde proběhne prezentace vypracovaného úkolu
- Studenti budou mít možnost nechat si své nedodělané práce u nás v úschově, ale je i možnost, že budou chtít své nápady dotáhnout do konce ve svém volném čase nebo o přestávce, je tedy na nich, zdali si materiály a nás uschovají či nikoliv
- Závěrečná diskuze, studenti odcházejí domů

Časová bilance:

- Ukáznění žáků po přestávce
- Diskuze
- Aktivita
- Závěrečná reflexe

1 hodina druhé části dvouhodinového cyklu:

- Rozdáme žákům pracovní list, obsahující 7 otázek, které se pokusí v krátkém časovém intervalu vypracovat. Pracovní list obsahuje jednoduché, ale i složitější otázky, kdy si ověříme, zda si studenti něco z minulého semináře zapamatovali.
- V krátkosti s nimi projdeme správné odpovědi a osvěžíme jim tak zapomenuté znalosti.
- Nyní budou mít studenti časový prostor, kdy se znovu pobaví nad svými tématy a dovedou k dokonalosti své práce, které jim byly zadány v minulém cyklu tohoto semináře.
- Studenti vyberou jednoho z nich, který daný úkol v krátkosti představí a nastíní jejich vizi, jak by měl dle nich úkol vypadat
- Následuje krátká diskuze
- Ke konci hodiny proběhne debata nad tématem počítačových her- jaké konkrétní hry děti znaly, jaké se jim líbily, když byly malé, jaké se jim líbí teď?
- Jako motivaci jim bude sdělena informace, že je v následující hodině čeká malé překvapení, za jejich dobře odvedenou práci.

Bilance:

- Příchod do hodiny, zapsání do třídní knihy a ukáznění žáků
- Práce s pracovním listem
- Dokončení úkolu z minulé hodiny a prezentace
- Pozastavení se nad prezentací
- Diskuze k tématu počítačových her

Následuje 10 minutová přestávka

2 hodina druhé části dvouhodinového cyklu:

- Představíme a ukážeme krátký sestřih her (Samorost 1,2, Asmodeus, Dračí historie..), které jsou z dílny studia J. Dvorského a nastíníme víc tvorbu jeho studia v této sféře
- Následně se přesuneme do počítačových učeben, kde si děti samostatně vyzkouší zahrát si některou z her pana Jakuba Dvorského, které jsou volně přístupné na internetových portálech- my jsme zvolily hru Machinarium. Každý jednotlivý žák obdrží návod k prvnímu levelu této hry.
- Přesun do třídy, kde si sdělíme dojmy nad danou aktivitou, proběhne následná reflexe
- Děti odcházejí spokojeně domů

Bilance:

- Ukážneme žáky a seznámíme je s naší představou
- Představení her: (zde jsou i odkazy, pokud se chcete podívat)
 - **Samorost** (<http://www.youtube.com/watch?v=1pZhT3VWsJM>)
 - **Samorost 2.** (<http://www.youtube.com/watch?v=vWitLwRYLxg&feature=related>)
- Rozdání návodů a přesun do učeben
- Realizace hry:
 - **Machinarium** (<http://www.hry.cz/machinarium#p=game>)
- Zhodnocení hodiny a dojmy žáků

Způsob hodnocení:

- Docházka
- Aktivní podílení se na úkolech
- Snaha dobrat se zdárného výsledku
- Zájem účastnit se aktivit

Jakub Dvorský

- narodil se v roce 1978 v Brně (maturoval na Gymnáziu na třídě Kapitána Jaroše)
- český výtvarník, kreslíř a tvůrce počítačových her
- v roce 1997 dokončil vývoj počítačové hry Asmodeus a Dračí historie
- studoval na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze v ateliéru Filmové a televizní grafiky
- po absolvování školy založil v roce 2003 studio Amanita Desing, které se specializuje na tvorbu počítačových her.
- Jakub Dvorský upřednostňuje 2D verze, neboť grafika dvojrozměrných her je většinou poetičtější a přehlednější. Naproti tomu 3D verze se pokoušejí o naprostou realističnost.

Hry a tvorba studia Amanita desing

- Tvorba studia Amanita desing se zaměřuje především na vývoj nezávislých her, které mají unikátní grafické a zpracování a velmi příjemnou atmosféru. V současné době studio tvoří 7 lidí.

- Prvním výraznějším projektem se stala, v roce 2003 experimentální počítačová hra **Samorost**. Na konci roku 2005 bylo dokončeno pokračování hry **Samorost 2**. Posledním projektem, který vyšel z dílny Amanita Design, je nezávislá hra **Machinarium**, která se dočkala vřelého přijetí mezi hráči po celém světě a opět získala několik mezinárodních ocenění.

- Animata znamená v latinském překladu muchomůrka, studio Animata design má v logu muchomůrku červenou, neboli Animata muscaria.

Kromě počítačových her, studio vytvořil také několik hudebních klipů, webových stránek, animací a ilustrací

Př: **Support Lesbiens** - http://jakubdvorsky.com/Support_Lesbiens.html

Hry:

- Samorost – 1. nejvýznamnější hra
- Samorost 2
- Asmodeus
- Dračí historie
- Questionaut- výuková hra pro BBC
- Machinarium – hráč prožívá příběh robůtka v krutém postapokalyptickém světě

Samorost 2

- počítačová hra Samorost 2 je volným pokračováním velmi úspěšné hry Samorost
- jde o velmi krátkou hru s pár levely
- tato hra je unikátní tím, že je napůl kreslená a dotvářená kolážemi z přírodních materiálů, nejvíce ze dřeva a kovu
- hlavní postavičky jsou do hry vkresleny jednoduchou a dětsky roztomilou grafikou
- celá hra je doprovázena kvalitní hudbou
- neexistuje zde prohra

Příběh nás seznámí s nepřátelskou rasou mimozemšťanů, jejichž velitel miluje hruškový kompot. Jeho služebníci chodí krást na planetu zásoby hrušek. Při jedné takovéto návštěvě ukradnou pejska- obranáře našeho hlavního hrdiny, kterým je malý trpaslík. Náš hrdina neváhá, a vydává se pronásledovat mimozemšťany a najít svého věrného pejska a vrátit se s ním společně domů.....

Machinarium

- jedná se o nejuspěšnější hru vytvořenou ve studiu Amanita Desing, která byla vydaná v roce 2009
- tato úspěšná hra získala řadu mezinárodních ocenění
- celou hru tvoří krásná, ručně malovaná grafika s nejjemnějšími detaily, doplněná 2D zobrazením
- atmosféru této hry podtrhuje skvostná hudba a všudypřítomný humor
- hra je plná logických hádanek, skládání puzzlu, hledání předmětů, jejich správné zařazování, sestavování nových přístrojů
- narazíme zde ale také například na piškvorky, na labyrinty z drátů a vodovodních trubek, procvičíme si kreslení různých obrazců jedním tahem
- Machinarium je známé tím, že ve hře nepoužívá verbální komunikaci a text, veškerá komunikace, která ve hře je, probíhá přes klasické komiksové bubliny

Hlavním hrdinou je bezejmenný robot, který byl vyhozen na městskou skládku a snaží se zachránit město před plány mafie.

Samorost

- první počítačová hra vytvořená Jakubem Dvorským
- ač je velmi krátká, tak díky grafice a designu, vyčnívá nad ostatními hry v této kategorii
- zaujme nás poutavým příběhem

Hrdinou hry je malý trpaslík, který pluje vesmírem a žije na starém, mechem zarostlém samorostu. Má za úkol zachránit svoji planetku tím, že vychýlí z kurzu druhý samorost, který míří na jeho domov.

Questionaut

- krátká vzdělávací hra, vytvořená pro britskou rozhlasovou a televizní stanici BBC
- je určena hlavně anglicky hovořícím dětem školního věku, která má sloužit k procvičení jejich znalostí z angličtiny, matematiky a přírodních věd

Hráč se dostává do role vzduchoplavce, který se v balónu snaží vznést co nejvýše, aby získal klobouk, který uletěl jeho příteli. Balón má potíže, a proto musí přistát na volně se pohybujících planetkách. Na začátku kola musí hráč vyřešit vždy jednoduchý úkol, a pak odpovídá na otázky se specializací na určitý obor. Za každou správnou odpověď se balón přifoukne a vyletí.

Filmografie:

- Nusle - krátký animovaný film
- Plantage - animovaný hudební klip
- Co chytneš v žitě
- Non plus ultras
- Kuky se vrací – výtvarník tohoto celovečerního loutkového filmu

Co chytneš v žitě

- film z roku 1998
- povídkový film režiséra Romana Vávry
- na tomto filmu spolupracoval Jakub Dvorský
- celovečerní film složený ze tří povídek, týkajících se obilného pole během tří ročních období. Tyto povídky jsou humorně vyprávěny hlavními hrdiny filmu
 - <http://www.kinobox.cz/cfn/film/5193-co-chytneš-v-zitě/fotogalerie>

Non plus ultras

- celovečerní film režiséra Jakuba Sluky
- Jakub Dvorský se na tomto filmu podílel jako kameraman
- film je natočený podle skutečné události
- hlavním obsahem filmu, je satirický pohled na krátký časový úsek života pětice fotbalových fanoušků jednoho pražského klubu, kteří se řadí k tvrdému fanouškovskému jádru tzv. Fotbalovému chuligánství
 - <http://www.nonplusultras.cz/non.html>

Kuky se vrací

- film Jana Svěráka (2010)
- postavy vytvořil Jakub Dvorský spolu s jeho studiem Amanita Desing
- setkáme se zde s kombinací hraného a animovaného příběhu, plného akčních scén a vtipných dialogů
- film získal tři ocenění Českého lva
- film je zaměřen na drobné detaily např. světlu v listí, hmyzu, letícímu chmíří
- jde o jedinečný film, který se snaží spojit rodinné a dětské publikum
- v dabingu pohádkových postav můžeme zaslechnout Jiřího Macháčka, Petra Čtvrtníčka, Jiřího Lábusa
- film vypráví o tom, jak rodiče malému synovi, který je astmatik a nemůže proto mít hračky, v nichž se drží prach, vyhodí plyšového medvídka Kukyho. Chlapec si pak představuje Kukyho cestu ze smetišť zpátky domů, při které medvídek zažije různá dobrodružství, a potkává různá zvířata

Kuky se vrací- trailer

- <http://www.youtube.com/watch?v=ePelcaQOEaE&feature=related>

Kuky- sestřih

- <http://www.youtube.com/watch?v=1HtOBpnlvUg&feature=related>

Jedny ze základních pojmů, se kterými budou žáci v průběhu hodiny seznámeni:

- **Animace** - způsob vytváření zdánlivě se pohybujících věcí. Slovo pochází z cizího slova znamenajícího *oživení*. Animace se využívá mj. v animovaném filmu. Princip animace je zaznamenání sekvence snímků, které jsou každý o sobě statický a drobně se od sebe liší. Při rychlém zobrazování těchto snímků za sebou vzniká díky setrvačnosti lidského oka dojem pohybu. Snímky se však musí přehrávat takovou rychlostí, kterou už oko nepostřehne. Animace, je i základem pro film, který využívá stejného efektu. Lidské oko má určitou setrvačnost, tzn. obraz zůstává po určitou dobu zaznamenán na sítnici.
-
- **Ilustrace** - výtvarný doprovod knihy, který má text osvětlit a vysvětlit, učinit srozumitelnějším (lat. *lustrare* osvětlit, it. *illustrare* vysvětlit). Ilustrace mívá většinou podobu kresby, méně malby (bez kontur), ale velmi časté jsou také rytiny, mědirytiny, dřevoryty a lepty, případně koláže..
-
- **Grafický design** - je kategorie užitého umění. Výtvarné návrhy grafického designu jsou vytvářeny na objednávku za určitým účelem a jsou určeny k průmyslovému zpracování. Tiskem, realizováním trojrozměrných poutačů či nápisů, umístěním na dopravních prostředcích, billboardech, použitím na internetu, v televizi, filmu a dalších. Všechny disciplíny grafického designu - logo, logotyp, inzeráty, plakáty, letáky, typografie knih či časopisů, web design a nesčetně dalších jsou určeny k vizuální komunikaci

Návod ke hře Machinarium

Návod k 1. levelu:

- Počkejte, až skončí první vstup a poté 2x klikněte na vanu.
- Poté se objeví tělo robota. Klikněte na něj 2x a tělo spadne.
- Klikněte na hlavu a ta se přichytí k tělu. Nyní vytáhněte robota do výšky a chytněte plyšovou hračku.
- Nyní se zase snižte a plyšovou hračku předejte pobíhajícímu stvoření dole. To vám za odměnu donese druhou nohu. Nyní můžete chodit!
- Ještě musíme získat druhou ruku.
- Seberte magnet, a poté nit
- Tyhle dvě věci zkombinujte ve svém inventáři.
- Měl by se vám vytvořit jen jeden předmět: Nit, na které je napojený magnet.
- Přejděte ke srázu a klikněte na tyč. Robot ji nahne na stranu nohou.
- Vezměte nit s magnetem a klikněte s tímto předmětem na vršek tyče.
- Robot začne vytahovat nit a magnet, který hodí jako rybářský prut a vytáhne svoji ruku a přehoupne se na druhou stranu.

Gratuluji, zvládli jste první level!

Čas	Aktivita	Cíl	Co se děje?	Instrukce	Pomůcky
5min	Administrativa	Administrativa	Zápis do TK Ukáznění žáků		
4min	Spuštění videa	Zaujmout žáky Zaktivizovat je	Probíhá ukázka reklam	Pozorně sledujte následující ukázky	Počítač Projektor Plátno
5 min	Diskuze	Zjišťování názorů a postřehů	Probíhá konverzace mezi žáky a učitelem	Zapojte se aktivně do diskuze	
15 min	Prezentace autora	Seznámení žáků s autorem	Poslech výkladu Vstřebávání informací	Poslouchejte výklad učitele	Počítač Projektor Plátno Tabule Obrázky
8 min	Televizní rozhovor	Konkrétní (vizuální) představa autora	Žáci sledují rozhovor Přiblížení se k autorovi	Poslouchejte a sledujte rozhovor	Počítač Projektor Plátno Internet
5 min	Diskuze	Reakce žáků na zhlédnutí rozhovor	Žáci si vyměňují názory a volně debatují	Diskutujte a nebojte se říct svůj názor	
3 min	Ukázka traileru	Předvést autorovu tvorbu	Žáci sledují ukázku	Sledujte ukázku	Počítač Projektor Plátno Hračka Kukyho
10MIN	PŘESTÁVKA				
1min	Ukáznění žáků po přestávce	Klid v hodině a následná soustředěnost na výuku	Probíhá urovnání a zklidnění žáků	Posaďte se! Uklidněte se!	
5 min	Diskuse k filmu	Zjištění postoje žáků k tomuto druhu filmu	Probíhá diskuze	Sdělujte své názory	
4min	Rozdělení na skupiny	Vytvoření 4 skupin podle	Probíhá rozdělování	Rozdělte se na 4 skupiny	

		počtu žáků			
10min	Zadání a vysvětlení úkolu Rozdání pomůcek	Pochopení zadaného úkolu	Probíhá vysvětlení a rozdávání pomůcek	Rozeberte si potřebné pomůcky	Papír Tužka Guma Fixy Pastelky
25 min	Kreativní činnost	Splnění úkolu	Žáci společně plní zadaný úkol	Pracujte	

2 blok:

Čas	Aktivita	Cíl	Co se děje?	Instrukce	Pomůcky
2 minuty	Administrativa	Administrativa	Zápis do TK Ukáznění žáků		
5 minut	Znáš správnou odpověď?	Jedná se o druh zpětné vazby, kdy chceme zjistit, nakolik si žáci informace z minulé hodiny osvojili	Studenti vyplňují pracovní list	Pozorně si přečtete otázky a odpovězte	Pracovní list
3 minuty	Diskuze nad otázkami v pracovním listu	Zjistit, jaké vědomosti si žáci z minulé hodiny odnesli	Předkládají se odpovědi na otázky v PL	Dávejte pozor, a pokud nemáte odpověď správně, napravte to.	Pracovní list
10 min	Realizace úkolu z minulé hodiny	Dokončit zadaný úkol	Žáci pilně pracují a dotahují do konce svoje práce (ve skupinkách)	Dokončete Vaše práce!	Již načatý projekt, papír, tužka
15 minut	Prezentace	Seznámit zbylé kolektiv i mě se svými projekty a nápady	Žáci sledují prezentaci	Pozorně poslouchajte a sledujte přednes svých spolužáků	Svůj projekt
5 minuty	Diskuze	Reakce žáků	Žáci si	Diskutujte a	

		na prezentace svých kamarádů	vyměňují názory a volně debatují	nebojte se říct svůj názor	
5 minut	Znáš nějaké počítačové hry? + překvapení	Chceme zjistit, zda žáci znají nějaké poč. hry. Zda o nich mají povědomí	Žáci si vyměňují postřehy a názory	Debatujte a v další hodině bude malé překvapení za dobře odvedenou práci	
10 MIN	PŘESTÁVKA				
1	Ukázání žáků po přestávce	Klid v hodině a následná soustředěnost na výuku	Probíhá urovnání a zklidnění žáků	Posaďte se! Uklidněte se!	
5 minut	Studio Amanita design a jeho tvorba	Bližší seznámíme studenty s tímto studiem a jeho tvorbou	Žáci poslouchají a vstřebávají informace	Sedíte a poslouchajte	
4 minuty	Puštění her – ukázky	Seznámit studenty s hrou Jakuba Dvorského	Žáci sledují promítací plátno	Sledujte ukázku	Počítač Projektor Plátno
25 minut	Zkouška hry + rozdání instrukcí	Studenti si vlastnoručně zkusí zahrát si jednu z her, vlastní zkušenost je ta nejhodnotnější	Studenti se za doprovodu učitele přesunou do počítačové učebny, kde si dle návodu, který obdrželi, pokusí sami zahrát hru	Usaďte se k počítačům a dle návodu si zkuste hru zahrát	Počítač Návod ke hraní hry
10 minut	Reflexe	Žáci si sdělí své dojmy a za asistence učitele se pokusí shrnout, co nového se dozvěděli, co jim přineslo užitek	Diskuze, reflexe	Debatujte!	

Použitá literatura:

- 1, ŽÁKOVÁ , Alice . *Ilustrace: o vzniku a vývoji ilustrace*. Brno, Krajský pedagogický ústav : [s.n.], 1983. 20 s.
- 2, GOEFFREY, Petty. *Moderní vyučování*. Praha : Portal, sro, 1996. 376 s. ISBN 978-80-7367-427-4.
- 3, KRAUS, Jiří ; PETRÁČKOVÁ, Věra. *Akademický slovník cizích slov*. Praha : Academia, 2001. 834 s. ISBN 80-200-0982-5.
- 4, Pasch, Marvin. *Od vzdělávacího programu k vyučovací hodině*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7367-054-2.
- 5, Harazimová, Libuše. *Estetická výchova pro střední a odborné školy*. Havlíčkův Brod: Fragment, 1998.

Doporučující literatura a odkazy:

- 1, Svěrák, Jan. Dvorský, Jakub. *Kuky se vrací*. Praha. Mladá fronta, 2010. 132 str. ISBN 978-80-204-2293-4
- 2, Timothy Samara. *Grafický design - Základní pravidla a způsoby jejich porušování*, Praha. Slovart. 272 str. 2008. ISBN 978-80-7391-030-3
- 3, http://www.designportal.cz/o_serveru/

Další reklamy:

T-Mobile

http://jakubdvorsky.com/Tmobile_Parachutists.html

Niké

http://jakubdvorsky.com/Nike_Betting_Slip.html

Orange

http://jakubdvorsky.com/Vodafone_Emanuel.html