**Design: (garant ústav 15150)**

**od AR 2020/2021**

**Státní zkouška –** Mgr.- navazujícího programu Průmyslový design

**OKRUH OTÁZEK: Interiér, výstavnictví, design**

1.- Interiér a nábytek v evropském kontextu - historický přehled vývoje od starověku po 19.století.

2.- Historické technologie řešení povrchů nábytku a interiéru 1 (inkrustace, intarzie, pietra dura,

polychromie, šelak)

- Vlastnosti a aplikace

3.- Historické technologie řešení povrchů nábytku a interiéru 2 (zlacení plátkovým zlatem na

mixtion, zlacení plátkovým zlatem na poliment)

- Důvod, vlastnosti a aplikace

4.- Interiér a nábytek ve 2.polovině 19.stol., akcent na firmu Thonet a počátky průmyslové výroby

5.- Interiér a nábytek v období secese- mezinárodní secese, akcent na vídeňskou secesi

významné osobnosti

6.- Interiér a nábytek v Evropě 1920-1940 /Art Deco, Funkcionalismus a Bauhaus,

významné osobnosti.

7.- Interiér a nábytek v Americe 1930-1950 /F.L.Wright, import funkcionalismu z Evropy, Eamsovi.

8.- Interiér a nábytek v českých zemích 1900- 1939 /Moderna, Secese, Kubismus, Funkcionalismus

významné osobnosti

9.- Mezinárodní interiér a design nábytku 1950- 1970, moderní technologie, skandinávská škola

významné osobnosti

10.- Mezinárodní interiér a design nábytku 1950- 1970, moderní technologie, italská škola

významné osobnosti

11.-Mezinárodní interiér a design nábytku 1970- 1990 /Postmodernismus, Memphis

významné osobnosti

12.- Mezinárodní interiér a design nábytku po r. 1990 s přesahy do současnosti

významné osobnosti

13.- Základní rozměrové a ergonomické požadavky při navrhování mobiliáře (žídle, stoly, úložné

skříně, postele)

14.- Komunikace v interiéru (horizontální, svislé, schodiště, výtahy)

15.- Charakteristika a funkce základních místností v interiéru obytného domu (vstup, předsíň,

hospodářská místnost, WC, koupelna, ložnice, obývací pokoj, kuchyň, jídelna, pracovna)

16.- Kuchyně v interiéru bytu (vybavenost, funkce, rozměrové a hygienické požadavky)

17.- Světlo v interiéru (přirozené, umělé)