

# Jak se přihlásit ke studiu?

Podmínkou přijetí ke studiu je předložení maturitního vysvědčení (pro bakalářské studium kromě oborů B8206 a B8208), nebo dokladu o absolvování bakalářského studia (pro navazující magisterský studijní program) a samozřejmě úspěšné složení přijímacích zkoušek.

Uchazeči-cizinci jsou povinni doložit doklad o dosaženém vzdělání, který je uznán na území ČR a certifikát potvrzující znalost českého jazyka pro studium v českém jazyce.

Poskytnutí osobních údajů v přihlášce ke studiu je podle § 88 zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách v platném znění povinné. V případě jejich neposkytnutí nebude přihláška ke studiu přijata ke zpracování.

Při vyplňování přihlášky nezapomeňte připojit:

- **doklad o zaplacení nevratného poplatku 500 Kč**  
(poplatek uhradte pouze bankovním převodem na č.ú. 305806603/0300, v.s. 649136, k.s. 0379)
- **potvrzení od lékaře o způsobilosti ke studiu a výkonu povolání**

Přihlášku ke studiu podáte online (najdete ji na adrese stag-new.tul.cz) a zároveň vytištěnou a podepsanou svým jménem odešlete poštou. Pokud tak neučiníte, nebudete zaevidován/-a jako uchazeč/-ka ke studiu. Na každý studijní program musí být zaslána samostatná přihláška se zvlášť zaplacenými administrativními poplatky.

Vytištěnou přihlášku ke studiu, doplněnou o potřebné údaje a vlastnoručně podepsanou, zašlete prosím na adresu:

**Děkanát Fakulty umění a architektury TU v Liberci, Studentská 2, 461 17 Liberec 1**

**Přihlášky na denní studium bakalářského stupně posílejte nejpozději do 30. 11. 2011, u navazujícího magisterského stupně do 31. 3. 2012.**

Poté, co obdržíme vytištěnou přihlášku, zaevidujeme ji a Vy obdržíte e-mail s potvrzením platby. Studijní oddělení fakulty Vám následně zašle **pozvánku k přijímacím zkouškám**.

## Termíny přijímacích zkoušek

Bakalářské studium – leden-únor 2012

Navazující magisterské studium – červen 2012

**Definitivní termín skončení přijímacího řízení je 30. 8. 2012.**

## Den otevřených dveří - individuální konzultace

Studijní program Výtvarná umění s oborem Vizuelní komunikace - digitální média, ateliér doc. Stanislava Zippe nahrazuje dny otevřených dveří individuálními konzultacemi.

Ty je třeba si domluvit předem e-mailem: vizkom@seznam.cz nebo telefonicky: 777 088 668

# Nabízíme vám tyto studijní programy...

Architektura a urbanismus  
Výtvarná umění  
Design

**...můžete dosáhnout na akademické tituly...**



**...studiem těchto oborů:**

Architektura a urbanismus	
Architektura	Architektura
	Architektonické inženýrství

  

Výtvarná umění	
Vizuální komunikace	Vizuální komunikace - digitální média

  

Design	
Design prostředí	Design prostředí

U všech bakalářských studijních oborů je standardní doba studia 4 roky a u navazujících magisterských 2 roky.



## Forma a požadavky přijímacích talentových zkoušek do 1. ročníku na bakalářské studijní obory:

Bc.

### Architektura

Přijímací talentová zkouška je tříkolová.

V prvním kole předkládají uchazeči domácí práce, kterými prokazují talentové předpoklady ke studiu (max. 10 bodů). Uchazeči, kteří získali alespoň 5 bodů z 10, jsou pozváni do druhého kola zkoušky.

Druhé kolo má charakter vícedenní talentové zkoušky, sestávající z písemné, výtvarné a architektonické části. Písemná část je tvořena testem z dějin umění a architektury a všeobecného kulturního přehledu (max. 10, vážený počet 20 bodů) a testem z matematiky (max. 10 bodů) v rozsahu gymnaziální látky. Výtvarná část obsahuje kresbu dle skutečnosti a prostorovou kompozici na dané téma (max. 10, vážený počet 50 bodů). Architektonická část je tvořena drobným architektonickým úkolem (max. 10, vážený počet 50 bodů). Maximální počet získaných bodů ve 2. kole je 140. K třetímu, bezprostředně navazujícímu kolu, jsou pozváni pouze uchazeči, kteří ve 2. kole získali alespoň 55 bodů.

Třetí kolo - ústní část má charakter rozhovoru nad vytvořenými pracemi (max. 10, vážený počet 50 bodů). Přijati budou uchazeči, kteří získali alespoň 75 bodů ze 190 možných.

**Uchazeči, kteří uspějí u talentové zkoušky, jsou ke studiu přijati po předložení maturitního vysvědčení.**

BcA.

### Vizuální komunikace

Přijímací talentová zkouška je dvoukolová.

V prvním kole uchazeči předloží domácí práce, kterými prokazují talentové předpoklady ke studiu (max. 10 bodů). Uchazeči, kteří získali alespoň 5 bodů z 10, jsou pozváni do druhého kola zkoušky.

Druhé kolo má charakter vícedenní talentové zkoušky, sestávající z písemné, výtvarné a ústní části. Písemná část je tvořena poznávacím testem z moderního umění (max. 10 bodů). Výtvarná část obsahuje kresbu hlavy dle živého modelu (max. 10 bodů) a dvě kompozice na dané téma (max. 10 a 10 bodů). Ústní část má charakter rozhovoru nad vytvořenými pracemi (max. 10 bodů).

**Přijati budou uchazeči, kteří získali alespoň 40 bodů z 60 možných.**

BcA.

### Design prostředí

Přijímací talentová zkouška je dvoukolová.

V prvním kole uchazeči předloží domácí práce s tématem, které se vztahuje k oboru (max. 25 bodů). Dále musí uchazeč napsat úvahu na dané téma (max. 25 bodů), test ze všeobecného přehledu (max. 25 bodů) a připravit si drobný designérský návrh (max. 25 bodů). Uchazeči, kteří získali alespoň 60 bodů ze 100, jsou pozváni do druhého kola zkoušky.

Druhé kolo má charakter vícedenní talentové zkoušky. Designérská část obsahuje design úkol (max. 25 bodů) a další část má charakter pohovoru nad vytvořenými pracemi (max. 25 bodů).

**Přijati budou uchazeči, kteří získali alespoň 90 bodů ze 150 možných.**

## Forma a požadavky přijímacích zkoušek do navazujících magisterských studijních oborů:

Ing. arch.

### Architektura Architektonické inženýrství

Podmínky pro přijetí do navazujícího magisterského studijního programu jsou:

- 1) úspěšně ukončené studium bakalářského studijního programu
- 2) praxe v architektonické kanceláři v rozsahu min. 140 pracovních dnů na plný úvazek (v době podání přihlášky není nutno mít tuto praxi absolvovanou v plném rozsahu)
- 3) předložení portfolia prací (max. 10 bodů)

Přijímací řízení probíhá formou pohovoru s uchazečem nad portfoliem prací (max. 10 bodů). K tomuto pohovoru je nutno předložit potvrzení o absolvované praxi v architektonické kanceláři.

**Přijati budou uchazeči, kteří získali alespoň 10 bodů z 20 možných.**

MgA.

### Vizuální komunikace – digitální média

Předcházející bakalářské výtvarné studium, nejlépe se vztahem k novým médiím, případně i designu. Uchazeči mají být již při vstupu velmi zkušení v kreativním užívání několika různých digitálních aplikací. V některých případech budou bráni v úvahu počítačová vědci a elektroinženýři s výrazným výtvarným talentem a orientací na média. Po uchazečích s jinou přípravou bude požadováno vyrovnání úrovně ve vyrovnávacích kurzech, sestavených z bakalářských studijních plánů individuálně, dle úrovně a potřeb uchazeče.

Přijímací řízení (zkouška) má podobu projektu studia (max. 10 bodů). Uchazeč v něm musí velmi přesvědčivě nastínit svoji budoucí studijní cestu a cíl, k němuž chce dojít. Součástí je též předložení portfolia prací (max. 10 bodů) a přijímací pohovor (max. 10 bodů). Přijati budou uchazeči, kteří získali alespoň 10 bodů z 30 možných.

**Přijati budou uchazeči, kteří získali alespoň 10 bodů z 30 možných.**

MgA.

### Design prostředí

Předcházející bakalářské studium, nejlépe se vztahem k designu. Uchazeči mají být již při vstupu velmi zkušené kreativní osobnosti v oblasti designu. Přijímací řízení (zkouška) má podobu projektu studia (max. 10 bodů). Uchazeč v něm musí přesvědčivě nastínit svoji budoucí studijní cestu a cíl, k němuž chce dojít. Součástí řízení je též předložení portfolia svých prací (max. 10 bodů) a přijímací pohovor (max. 10 bodů).

**Přijati budou uchazeči, kteří získali alespoň 10 bodů z 30 možných.**



Studijní programy studijní obory	Forma studia P – prezenční	Počet přijímaných studentů
<b>Bakalářské studijní programy</b>		
<b>B 3501 Architektura a urbanismus</b>		
Architektura	P	35
<b>B 8206 Výtvarná umění</b>		
Vizuální komunikace	P	10
<b>B 8208 Design</b>		
Design prostředí	P	20
<b>Navazující magisterské studijní programy</b>		
<b>N 3501 Architektura a urbanismus</b>		
Architektura Architektonické inženýrství	P	20
<b>N 8206 Výtvarná umění</b>		
Vizuální komunikace - digitální média	P	5
<b>N 8208 Design</b>		
Design prostředí	P	5

## Fakulta umění a architektury

Fakulta vznikla v roce 1994 s cílem zprostředkovat svým posluchačům vnímání architektury a umění ve všech jejích aspektech. Původní jediný studijní program Architektura byl v roce 2002 rozšířen o Výtvarná umění a 2008 o Design. Nynější tři studijní programy společně tvoří jedinečný komplexní celek se vzájemnými přesahy a možnostmi propojení. Důraz je při výuce kladen zejména na ateliérovou práci jednotlivce v interakci a dialogu s vyučujícím. Studenti jsou podporováni v rozvoji své osobnosti samostatnými realizacemi, výstavami atd.

### Absolventi

Absolvent je schopen řešit tvůrčí problémy mezi uměním a společenským postojem, kulturní zodpovědností a technologickým vývojem. Vidí projekt ve specifickém prostředí, v kulturních i sociálních souvislostech a je schopen i ve velkém prostorovém měřítku pracovat s detailem. Uplatňuje se nejen v interdisciplinárních týmech, ale také jako samostatný nezávislý tvůrce. Díky unikátnímu ateliérovému prostředí, které slouží jako katalyzátor individuálního růstu se absolventi stávají jedinečnými a velmi vyhledávanými specialisty.

UNIVERZITA S Kladným nábojem

## O univerzitě

Technická univerzita v Liberci je středně velká univerzita, jejíž pestrá nabídka studijních oborů uspokojí i ty nejnáročnější uchazeče. Bydlení v Liberci s sebou navíc přináší možnost být ve větším městě a zároveň blízko přírody. Samotné studium je založené na individuálním přístupu pedagogů ke studentům, přípravě pro praxi a poskytnutí velmi dobrého zázemí. Kromě toho má našich 10 tisíc studentů k dispozici špičkové přístrojové vybavení a ve výstavbě je nyní nadčasový výzkumný ústav v celkové hodnotě 800 milionů korun. Studenti se spolu s našimi odborníky podílejí na množství reálných projektů a mnohdy čelí skutečným příležitostem i výzvám, které spolupráce s podnikatelským prostředím přináší. Rukavice leží na zemi, stačí ji zvednout.

*Udělejte to právě Vy*

