

PROPOZICE K SOUTĚŽI NeON 2025

charakteristika soutěže

- soutěž je určena pro žáky uměleckých oborů středních škol a zahrnuje nově pět disciplín
- vedle odborných disciplín jako je kresba, tvorba plakátu, animace a vizualizace je cílem soutěže také pozvednout a zatraktivnit oblast dějin umění a prohloubit znalosti v oblasti, která není jen o barvách na plátně či sochách v muzeích, ale o dynamice myšlení, emocích a kreativitě, která tvaruje budoucí generace
- každá škola může vyslat pouze 1 účastníka nebo 1 tým v každé kategorii

TERMÍN SOUTĚŽE

14. ledna 2024 **Změna termínu – 12. února 2025, od 8.00 do 15.00 hodin!**

TERMÍN PODÁNÍ PŘIHLÁŠEK

nejpozději do pondělí 9. prosince 2024

MÍSTO KONÁNÍ

Ateliéry Nerudovky
Klatovská třída 200p, 301 00 Plzeň

HARMONOGRAM SOUTĚŽE

8.00 h	registrace soutěžících, rozmístění do učeben
8.30 h	slavnostní zahájení soutěže
9.00 h	zahájení soutěžních disciplín
13.00 h	odevzdání soutěžních prací
13.00 h	hodnocení soutěžních prací odbornou komisí
14.30 h	vyhodnocení soutěže, předání cen
15.00 h	ukončení soutěže

KONTAKTNÍ OSOBA SOUTĚŽE

Mgr. Klára Vlková
vedoucí uměleckých oborů
e: vlkova@nerudovka.cz
m: 602 135 753

ANOTACE SOUTĚŽNÍCH KATEGORIÍ

❶ kresba busty jednotlivce

Žáci vytvoří dvě studijní kresby podle sádrového modelu. Jedna kresba bude zhotovena přírodním uhlím, druhá tužkami. Kresby budou provedeny ze dvou různých úhlů pohledu. Žáci si k tomuto úkolu dovezou vlastní kresebné pomůcky. Papíry budou k dispozici. Detailnější zadání a kritéria hodnocení budou oznámena v den konání soutěže.

❷ tvorba plakátu ve dvojicích

Dvojice žáků z jedné školy bude vytvářet plakát na jedno téma. Každá škola může vyslat jednu dvojici. K dispozici budou dvě počítačové učebny s Adobe Creative Cloud, kde budou soutěžící pracovat v programech Illustrator, Photoshop a InDesign. Je možné pracovat na vlastním notebooku (nutno uvést v přihlášce). Soutěžící budou seznámeni s tématem v den konání soutěže.

❸ dějiny umění tříčlenného týmu

Tříčlenné týmy ověří své znalosti z oblasti dějin umění a využijí je při absolvování tří různorodých disciplín s co největším bodovým ziskem. Obsahy disciplín budou soustředěny kolem trojice obecně pojatých témat a budou vycházet z historie umění od jeho počátků do konce 19. století, novější díla budou využita pouze pro jejich vizuální podobu či námět a nebude nutná jejich znalost. Soutěžící potřebují pouze psací potřeby a zařízení s možností připojení k internetu. Témata pro ročník jsou antika a její odkaz, expresivita v malířství a sochařství a Venuše/venuše.

❹ digitální animace

Žáci budou mít za úkol vytvořit digitální kreslenou animaci na zadané téma. Mohou použít vlastní programy a hardware, případně naše školní iPady nebo Wacom tablety, pokud budou potřebovat. K dispozici budou digitální kreslicí aplikace: Procreate, Fresco či Photoshop. Animace musí trvat minimálně 10 sekund a maximálně 15 sekund a bude zahrnovat různé záběry. Je možné použít smyčky, opakující se motivy a animace může být bez zvuku.

❺ 3D vizualizace

Žáci budou navrhovat objekt na zadané téma. Úkolem bude navrhnout předmět a vytvořit jeho počítačový model a vizualizaci. Také vytvoří jednoduché rozměrové schéma objektu – půdorys, nárys, bokorys. Pro soutěžící budou připraveni školní notebooky, kde mohou využít Rhinoceros spolu s Lumionem nebo AutoCAD nebo mohou použít své vlastní notebooky či tablety a svůj libovolný software. Hodnocena bude kreativita a originalita návrhu, ergonomie a použitelnost, v neposlední řadě i rozvržení práce a dokončení projektu v časovém limitu.