

ODBORNÁ PRÁCA

DIZAJN REKLAMNÝCH PREDMETOV PRE TIK ŽILINA

KRISTÍNA CHOBOTOVÁ

TRIEDA

IV.A

ŠTUDIJNÝ ODBOR

8641 M propagačné výtvarníctvo

ŠKOLSKÝ ROK

2025/2026 – 1. polrok

KONZULTANTI

NAVRHOVANIE

MGR. ART. MARTIN ZÁHUMENSKÝ

UMELECKÁ PRAX

MGR. ANDREA VITTEKOVÁ

**ČESTNÉ VYHLÁSENIE ŽIAKA/ ŽIAČKY O SAMOSTATNOSTI VYPRACOVANIA PRÁCE
A POUŽITÍ NÁSTROJOV UMELEJ INTELIGENCIE**

Týmto čestne vyhlasujem, že som uvedenú odbornú prácu vypracoval(a) samostatne. Všetky použité zdroje, vrátane umelej inteligencie (AI) a digitálnych nástrojov, sú v práci riadne uvedené a označené.

Nástroje AI som využil(a) výlučne na tieto účely (vyznačte, čo platí):

- ☐ návrh osnovy alebo štruktúry textu,
- ☐ jazyková alebo štylistická korektúra,
- ☒ sumarizácia odbornej literatúry,
- ☐ tvorba inšpiračných nápadov alebo formulácií,
- ☐ iné:

**Zodpovedám za odborný obsah práce a vyhlasujem, že žiadna časť textu nebola
automaticky prebratá z nástroja AI bez mojej úpravy alebo interpretácie.**

Dátum: 4. 12. 2025

Meno a priezvisko žiaka/ žiačky: Kristína Chobotová

Poznámka: Vyplnením mena, priezviska a dátumu žiak/ žiačka potvrdzuje platnosť tohto čestného vyhlásenia aj v digitálnej forme.

RESUMÉ

Táto práca sa zaoberá návrhom suvenírov pre Turistické informačné centrum Žilina, kde slovo „suvenir“ vnímam ako nosič spomienky a atmosféry mesta. Proces tvorby zahŕňal ideový prieskum, analýzu architektúry a pamiatok Žiliny, výber motívov a vyváženie estetiky s funkčnosťou a výrobou. Vytvorila som návrhy šperkov, bublifukov, kľúčeniek a nakoniec sa sústredila na interaktívne pečiatky zobrazujúce päť ikonických pamiatok. Pečiatky sú dvojdielne, spojené magnetom, fungujú ako prívesok a sú súčasťou albumu na zbieranie odtlačkov. Projekt spája vizuálny, hmatový a interaktívny zážitok, pričom výsledkom je kolekcia esteticky a prakticky hodnotných suvenírov, ktorá reflektuje charakter mesta.

RESUME

This work deals with the design of souvenirs for the Tourist Information Center in Žilina, where I perceive the word "souvenir" as a carrier of memories and the atmosphere of the city. The creative process included conceptual research, analysis of the architecture and monuments of Žilina, selection of motifs, and balancing aesthetics with functionality and production. I created designs for jewelry, bubble blowers, key chains, and finally focused on interactive stamps depicting five iconic monuments. The stamps are two-piece, connected by a magnet, function as a pendant, and are part of an album for collecting impressions. The project combines a visual, tactile, and interactive experience, resulting in a collection of aesthetically and practically valuable souvenirs that reflect the character of the city.

OBSAH

ÚVOD	05
INŠPIRÁCIE A VÝCHODISKÁ	05
NÁVRHOVÁ ČASŤ	06
TECHNOLOGICKÝ POSTUP	07
ZÁVER	08
ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV	09

ÚVOD

Slovo *suvenír* pre mňa nepredstavuje len drobný predmet, ktorý si človek odnesie z výletu. Vnímam ho ako malý nosič spomienky – predmet, ktorý dokáže zachytiť atmosféru miesta, jeho príbeh či emóciu okamihu. Suvenír je pre mňa upomienkou toho, čo sme zažili a chceme si to uchovať. Je to spôsob, ako si kúsok mesta alebo krajiny prenesieme domov a pripomenieme si ho aj po rokoch. Práve s týmto osobným vnímaním som pristupovala k návrhu suvenírov pre Turistické informačné centrum Žilina. Mojm cieľom bolo vytvoriť predmety, ktoré nebudú len dekoratívne, ale budú mať jasný vzťah k mestu – k jeho architektúre, histórii a charakteristickým črtám. V tejto klauzúrnej práci sa sústreďujem na to, ako som tvorila samotné návrhy, podľa čoho som vyberala motívy a ako som hľadala taký vizuálny štýl, ktorý čo najlepšie vystihuje Žilinu.



*1., 2., príklady
foriem suvenírov
ako doplnku*

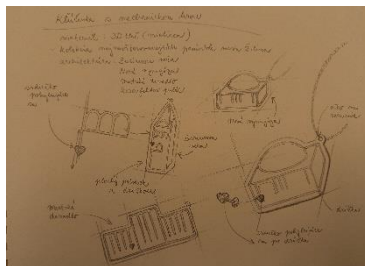
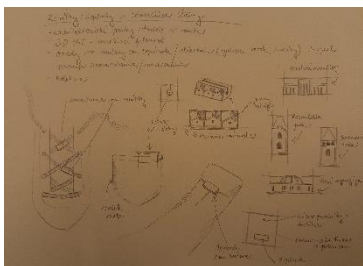
INŠPIRÁCIE A VÝCHODISKÁ

Prvým krokom k započatiu tejto polročnej práce bol ideový prieskum už existujúcich suvenírov, ktorý mi pomohol pochopiť rôznorodosť prístupov, aké dizajnéri a mestá volia pri vytváraní upomienkových predmetov. Tento prieskum mi umožnil vnímať suvenír nie len ako pekný predmet, ale aj ako nositeľ spomienky, ktorý dokáže sprostredkovať atmosféru lokality, jeho príbeh a charakter. Pri sledovaní rôznych príkladov sa veľmi jasne ukázalo, akú podstatnú úlohu zohráva spojenie estetiky a funkčnosti. Nestačí, aby bol suvenír vizuálne atraktívny – musí mať aj jasný účel a pridanú hodnotu. Zaujímali ma najmä riešenia, ktoré dokázali originálnym spôsobom prepojiť vizuálny jazyk mesta s každodennou využiteľnosťou. Predmety, ktoré ľudia skutočne používajú, si vedia zachovať svoje poslanie oveľa dlhšie, než tie, ktoré slúžia iba ako dekorácia na policičke. Preto som počas prieskumu analyzovala, ako dizajnéri pracujú s tvarom, materiálom a funkciou tak, aby výsledok nebol len esteticky príjemný, ale aj praktický a zmysluplný. Estetika bola pre mňa dôležitá najmä v tom, ako dokáže vizuálne stvárniť identitu Žiliny. Všímal som si minimalizmus, tvaroslovia architektúr či jednoduché symboly, ktoré dokážu čo najlepšie zachytiť atmosféru mesta. Často som sa stretla s tým, že jednoduché

formy dokážu sprostredkovať charakter miesta oveľa účinnejšie než prezdobené či príliš komplikované a gýčové riešenia. V procese výberu inšpirácií som myslela aj na praktickú stránku — a tou je výroba. Suveníry určené pre Turistické informačné centrum Žilina musia byť finančne dostupné a technologicky nenáročné na produkciu. Preto som pri analýze jednotlivých typov suvenírov sledovala aj to, ako sú riešené materiály a náklady na výrobu. Hľadala som rovnováhu medzi dizajnom a jednoduchosťou realizácie.

NÁVRHOVÁ ČASŤ

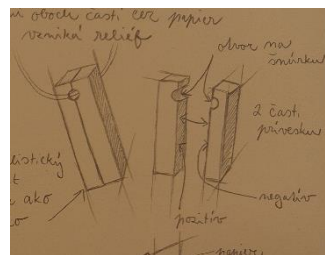
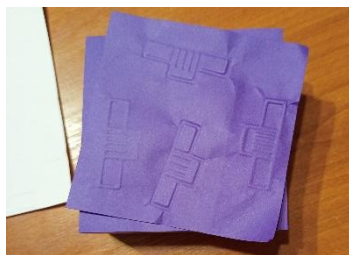
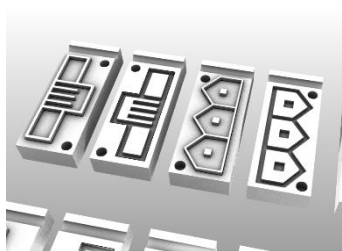
Ideový prieskum sa stal dôležitým základom pre celý návrhový proces. Umožnil mi vytvoriť si jasnú predstavu o tom, čo od suveníru žiada dnešný návštevník, čo je pre mesto reprezentatívne a aké formy a materiály spájajú estetiku, funkčnosť a efektívnosť výroby. Na základe týchto východísk som následne pristupovala k tvorbe vlastných návrhov pre Žilinu. Najskôr som vytvorila viacero rýchlych náčrtov, v ktorých som skúšala rôzne nápady, kompozície a motívy. Z týchto prvotných návrhov som nakoniec vybrala desať, ktoré som ďalej rozpracovala. Navrhla som napríklad kolekciu šperkov, ale aj iné predmety ako bublifuky či kľúčenky. Inšpiráciu som čerpala najmä z architektúry a významných pamiatok Žiliny, ako sú napríklad Nová synagóga, Mariánske námestie alebo historické fasády miestnych budov. Každý návrh sa tak snaží zachytiť charakter mesta, jeho atmosféru a vizuálne detaily, ktoré sú pre Žilinu typické. Všetky kresby som realizovala na papier formátu A4. Použila som tvrdší svetlý papier a na kreslenie som využila ceruzky s rôznou tvrdosťou. Hotové návrhy som chcela prezentovať jednotne, preto som sa rozhodla pre vlastnoručnú väzbu. Hárky som zoradila spolu s čiernym prebalom z tvrdého výkresu, upevnila ich štipcami a pomocou malej ručnej vŕtačky som vytvorila osem dierok potrebných na knižnú väzbu. Každý list bolo zároveň nutné zaryhovať približne dva centimetre od okraja knihárskou kosticou, aby sa stránky pri listovaní jednoduchšie otáčali. Na zviazanie som použila prírodnú niť v sivej farbe a klasickú japonskú väzbu, ktorá je jednoduchá a zároveň dostatočne pevná.



1., 2., návrhy
suveníru pre TIK
Žilina

POSTUP PRI REALIZÁCI/ TECHNOLOGICKÝ POSTUP

Po úspešnom dokončení návrhovej časti som sa mohla naplno venovať prevedeniu vybraného konceptu do hmatateľnej 3D formy. Z množstva pripravených návrhov boli vybrané pečiatky, ktoré som považovala za najzaujímavejšie z hľadiska kombinácie estetickej atraktivity a praktickej využiteľnosti. Tento objekt som koncipovala tak, aby spájal vizuálnu identitu mesta Žilina s interaktívnym a hmatateľným zážitkom pre používateľa. Pečiatky fungujú na princípe slepotlače a zobrazujú päť ikonických pamiatok mesta – Novú synagógu, Mariánske námestie, Rosenfeldov palác, Mestské divadlo a Burianovu vežu. Každá pamiatka bola starostlivo analyzovaná, aby sa do malého formátu dala preniesť jej charakteristická silueta, detaily fasád a typické prvky jej architektúry. Pečiatky sú dvojdielne – pozostávajú z pozitívneho reliéfu a negatívnej časti. Po ich spojení vzniká funkčný prívesok, ktorý spája estetiku a interaktivitu do jedného predmetu. Tento princíp umožňuje, aby pečiatka slúžila nielen ako vizuálny suvenír, ale aj ako hmatateľný predmet, ktorý si návštevník môže vziať so sebou a používať opakovane. Výhodou dvojdielnej konštrukcie je, že umožňuje jednoduché skladanie a manipuláciu, pričom zachováva presnosť odtlačenia a pevnosť celej konštrukcie. Pred finálnou tlačou som realizovala sériu materiálových skúšok. Testovala som rôzne typy filamentu, hrúbky vrstiev a nastavenia 3D tlačiarne, aby som sa uistila, že výsledok bude dostatočne pevný, detailný a zároveň funkčný. Materiálové skúšky boli nevyhnutné, pretože drobné detaily pamiatok, ako sú oblúky okien, fasádne prvky alebo ornamenty pri nesprávnej hrúbke filamentu mohli pri tlači stratiť čitateľnosť.



1., 2., 3., proces materiálových skúšok a 3D modelovania

Po úspešnom overení materiálu a proporcií som pristúpila k finálnej 3D tlači. Pečiatky boli vytlačené z čierneho filamentu. Pozitívny a negatívny diel sú spojené pomocou štyroch malých magnetov s priemerom 3 mm, čo umožňuje jednoduché zostavenie a rozloženie pečiatky. Magnet zabezpečuje, že obe časti pevne držia spolu pri spojení do

prívesku, pričom sa dajú ľahko oddeliť a znovu spojiť podľa potreby. Predmety sú vhodné na samostatný predaj alebo aj vrámci celistvej kolekcie. Neoddeliteľnou súčasťou suveníru je aj malý album vyrobený z mäkkého papiera. Jeho malý rozmer umožňuje jeho ľahké nosenie so sebou v taške či vrecku pri návšteve pamiatok. Strany albumu obsahujú popisky jednotlivých pamiatok a priestor na otlačenie pečiatky, čím sa stáva interaktívnym sprievodcom. Návštevník tak nielen získava predmet na pamiatku, ale zároveň sa môže priamo zúčastniť procesu slepotlače a prepojiť tak vizuálne a hmatové vnímanie mesta. Album dodáva pečiatkam ďalší rozmer – prepojuje vzdelávací, estetický a interaktívny zážitok do jedného súboru, ktorý je pre návštevníka atraktívny a zmysluplný. Proces tvorby prechádzal od digitálneho modelovania v programe Rhinoceros, cez materiálové skúšky, úpravu reliéfov, až po finálnu tlač a prípravu albumu. Pečiatky nielen reprezentujú vizuálnu identitu mesta, ale vytvárajú aj osobný zážitok, ktorý si návštevník môže odniesť domov. Tento projekt tak spája zaujímavý princíp slepotlače s modernou technológiou 3D tlače, čím vznikol suvenír, ktorý je zároveň funkčný, estetický a inovatívny.

ZÁVER

Práca na kolekcii suvenírov pre TIK Žilina mi umožnila spojiť teoretické poznatky s praktickou tvorbou a naučila ma, ako je dôležité premyslieť si každý krok – od výberu motívov a ideového prieskumu až po finálnu výrobu produktu. Zistila som, že spojenie estetiky a funkčnosti je kľúčové, a že drobné detaily a proporcie výrazne ovplyvňujú výsledný dojem a praktické využitie predmetov. Výsledkom je kolekcia rôznorodých suvenírov v podobe interaktívnych pečiatok na báze slepotlače, ktoré zobrazujú päť významných pamiatok Žiliny a zároveň spájajú vizuálnu identitu mesta s praktickým a interaktívnym zážitkom pre návštevníka. Pečiatky sú navrhnuté ako dvojdielne – pozostávajú z pozitívneho reliéfu a negatívnej časti, ktoré po spojení vytvárajú funkčný predmet. Táto konštrukcia umožňuje, aby každá pečiatka fungovala nielen ako samostatný hmatateľný objekt, ale aj ako minimalistický prívesok, ktorý je zároveň estetický a praktický. Súčasťou práce je aj album z mäkkého papiera, ktorý návštevníkovi umožňuje zbierať otlačené pečiatky a dozvedieť sa viac o jednotlivých pamiatkach. Tento prístup spája vizuálny, hmatový a interaktívny zážitok do jednej kolekcie, ktorá je zároveň funkčná a zmysluplná.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV

Kolektív autorov. 2017. *Stratená Žilina 1*. Bratislava : All media, 2017. 256 s. 978-80-972616-0-3.

<https://www.tikzilina.eu>

<https://www.zilina.sk>

<https://www.regionmalafatra.sk/en/attractions/the-historic-centre-of-zilina/>

<https://www.britannica.com/place/Zilina>