

### **3. OBSAH**

<b>1. Abstrakt.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Abstract.....</b>	<b>5</b>
<b>3. Obsah.....</b>	<b>7</b>
<b>4. Multimediální design – interpretace multimediálního obsahu v rámci formátu transparentní projekční plochy.....</b>	<b>8</b>
<b>4.1 Úvod.....</b>	<b>8</b>
<b>4.2 Současný stav řešené problematiky.....</b>	<b>9</b>
<b>4.3 Cíle práce.....</b>	<b>9</b>
<b>4.3.1 Výzkum HCI.....</b>	<b>10</b>
<b>4.4 Teoretický rámec - fenomén gestalt psychologie.....</b>	<b>11</b>
<b>4.4.1 Formát – ohraničení podle Rudolfa Arnheima.....</b>	<b>12</b>
<b>4.4.2 Formát a jeho překročení.....</b>	<b>15</b>
<b>4.4.3 Giorgy Kepes.....</b>	<b>17</b>
<b>4.5 Koncept projektu a technologické procesy, vědecko-výzkumný potenciál.....</b>	<b>18</b>
<b>4.5.1 Inspirace.....</b>	<b>19</b>
<b>4.5.2 Koncept.....</b>	<b>20</b>
<b>4.5.3 Technický výkres a popis kompozice.....</b>	<b>21</b>
<b>4.5.4 Formát.....</b>	<b>23</b>
<b>4.5.5 - Design sféry - další možná východiska.....</b>	<b>23</b>
<b>4.6 Výsledky -projekty, na které navazuje koncept válcové stěny pro HCI.....</b>	<b>24</b>
<b>4.6.1 Render, Galerie VŠUP, 2009.....</b>	<b>24</b>
<b>4.6.2 Slunce.....</b>	<b>26</b>
<b>4.6.3 17. listopadu.....</b>	<b>27</b>
<b>4.6.4 Round Display.....</b>	<b>28</b>
<b>5. Přínos práce pro vědu a praxi.....</b>	<b>29</b>
<b>6. Závěr.....</b>	<b>31</b>
<b>7. Seznam použité literatury.....</b>	<b>32</b>
<b>8. Seznam použitých obrázků.....</b>	<b>33</b>
<b>9. Seznam použitých symbolů a zkratek.....</b>	<b>33</b>
<b>10. Přílohy.....</b>	<b>34</b>
<b>11. Publikační aktivity autora.....</b>	<b>39</b>
<b>12. Odborný životopis autora.....</b>	<b>40</b>