

### 3. OBSAH

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