

## Seznam kategorií AR Junior 2026 4.- 5. 11. 2026 - Sokolov

- M Maketa VS – téma: „Street art v komerčním prostoru“ – povinná disciplína  
P Plakát – téma: „Divadelní představení“  
PG Počítačová grafika – téma: „Nový vizuální styl – Sdružení aranžérů ČR“  
KZ Kresba – téma: „Skupinka hraček (plyšová, dřevěné, plastová)“  
DB Dárkové balení – téma: „Sladké potěšení“  
PP Písmo ručně psané – ručně psaný text „Roková píseň“  
ŠF Špendlení na figurínu – téma: „Pohádková postava“  
DP Drátěný program – téma: „Svět kontrastů“  
US Úprava stolu – téma: „Svět pohádek“

### Nové kategorie

- PPS Plakát – promo soutěže AR Junior 2026 - on-line s termínem do 30. 6. 2026  
PS Promo stánek – téma: „Den otevřených“

### Použití mobilních telefonů

Pro veškeré kategorie platí zákaz používání mobilních telefonů.  
Přípustná jsou pouze sluchátka a poslech hudby – nově pro všechny kategorie.  
Telefon musí být uložen v tašce/batochu.

## Propozice jednotlivých disciplín

### M Maketa VS – téma: „Street art v komerčním prostoru“ – povinná disciplína

Maketa komerčního prostoru, ve které bude street art použit originálním a funkčním způsobem jako součást vizuální prezentace.

Maketa musí:

- vycházet z tématu street art,
- Musí obsahovat zboží a poutač
- Rozměry makety: š × v × h: - 70 × 50 × 30 cm (povolená tolerance: ± 5 cm)

Maketa bude mít připraveny pouze stěny + podlaha (makulatura) pro povrchovou úpravu.

Veškerá další povrchová úprava (realizace na místě):

- tapetování
- natírání
- lepení fólií
- kombinace technik

Je povoleno připravit tapetu nebo grafiku předem a na místě ji:

- nalepit na panel
- vsunout / umístit do makety
- samotné aranžování prostoru probíhá na místě soutěže
- je možné využít různé materiály, rekvizity a aranžérské prvky
- poutač (např. logo, claim, vizuální sdělení) může být hotový předem
- na místě se pouze umísťuje do makety
- osvětlení je integrovanou součástí makety
- zboží nesmí přesahovat mimo maketu
- Povinná dokumentace: Libreto a scénář, návrh makety formát A4, zpracovaný na PC (měřítko návrhu scénáře: 1 : 3)
- Maketa bude aranžována na šířku nikoliv na výšku.

Doba práce: 5 hodin. (3 + 2)

Maximální počet za školu – 1 maketa

## **P Plakát – téma: „Divadelní představení“**

Propagace konkrétní divadelní představení a plakát musí obsahovat základní informační údaje:

- Název, místo, datum, čas představení
- Povinný formát: A2 (jiné formáty nebudou akceptovány)
- Možno zpracovat na výšku i šířku formátu

Forma odevzdání:

- Povinná tištěná verze + elektronická

Elektronická verze:

- Nejpozději 1 týden před konáním soutěže zaslat: na adresu [olga.starkova@skolakaterinky.cz](mailto:olga.starkova@skolakaterinky.cz)
  - pracovní (náhledovou) verzi plakátu PDF
  - zdrojová data ve Wordu
  - grafická data v původním formátu (dle použitého programu)

Autorská práce a zákaz použití AI

- Plakát musí být autorskou prací žáka
- Je zakázáno využívat generativní umělou inteligenci (AI) při tvorbě návrhu, obrazových i textových částí

Zdůvodnění:

Soutěž AR je soutěží výtvarných oborů a kreativity žáků. Cílem je hodnotit autorské schopnosti, výtvarné myšlení a grafické dovednosti, nikoli práci generativních nástrojů.

Porota si vyhrazuje právo práci vyřadit ze soutěže v případě důvodného podezření na použití AI.

*Maximální počet za školu – 2*

## **PPS Plakát – promo soutěže AR Junior 2026**

Propagace soutěže AR Junior – vítěze v této kategorii vybere pořadající škola, cena bude předaná v rámci vyhlášení na AR Junior v listopadu.

Plakát musí obsahovat základní informační údaje:

- Název, místo, datum ...

Forma zpracování je autorská, vycházející z výtvarného pojetí žáka.

- Povinný formát: A2 (jiné formáty nebudou akceptovány)
- Možno zpracovat na výšku i šířku formátu

Forma odevzdání: pouze elektronická

zaslat: na adresu [olga.starkova@skolakaterinky.cz](mailto:olga.starkova@skolakaterinky.cz)

- Finální přípravu k tisku
- zdrojová data ve Wordu
- grafická data v původním formátu (dle použitého programu)

Autorská práce a zákaz použití AI

- Plakát musí být autorskou prací žáka
- Je zakázáno využívat generativní umělou inteligenci (AI) při tvorbě návrhu, obrazových i textových částí

Zdůvodnění:

Soutěž AR je soutěží výtvarných oborů a kreativity žáků. Cílem je hodnotit autorské schopnosti, výtvarné myšlení a grafické dovednosti, nikoli práci generativních nástrojů.

Porota si vyhrazuje právo práci vyřadit ze soutěže v případě důvodného podezření na použití AI.

*Maximální počet za školu – 1*

## **PG Počítačová grafika – téma: Téma: „Nový vizuální styl – Sdružení aranžérů ČR“**

Logomanuál bude obsahovat konstrukci loga, barevnost, typografii a pravidla použití loga včetně praktických ukázek.

Veškeré výstupy budou zpracovány digitálně (PC grafika).

- Povinný formát: A3, libovolná orientace, tisková podoba – přivezeno hotové
- Povinný rozsah: 3 samostatné listy A3

List 1 - A3 – Logo a barevné varianty

- základní verze loga
- černobílá varianta
- pozitiv / negativ

Text (obhajoba) musí být zpracován autorsky jako součást grafického návrhu.

List 2 - A3 – Barvy a písmo

- hlavní a doplňkové barvy vizuálního stylu
- specifikace barev (RGB / CMYK / označení samolepících fólií)
- použité písmo (font)
- ukázka použití písma

Text (obhajoba) musí být zpracován autorsky jako součást grafického návrhu.

List 3 - A3 – Ochranná zóna a pravidla použití

- ochranná zóna loga
- minimální velikost loga
- povolené varianty použití loga
- zakázané varianty použití loga

Text (obhajoba) musí být zpracován autorsky jako součást grafického návrhu.

List 4 – dobrovolný - A3 – Vlastní prezentace (studie)

- příklady použití loga a vizuálního stylu v praxi
  - např. plakát, vizitka, banner, web, polep, propagační materiál

Autorská práce a zákaz použití AI

- PG musí být autorskou prací žáka
- Je zakázáno využívat generativní umělou inteligenci (AI) při tvorbě návrhu, obrazových i textových částí

Zdůvodnění:

Soutěž AR je soutěží výtvarných oborů a kreativity žáků. Cílem je hodnotit autorské schopnosti, výtvarné myšlení a grafické dovednosti, nikoli práci generativních nástrojů.

Porota si vyhrazuje právo práci vyřadit ze soutěže v případě důvodného podezření na použití AI.

*Maximální počet za školu – 1 práce*

## **KZ Kresba – téma: „Skupinka hraček (plyšová, dřevěné, plastová)“**

Kreslené zátiší z hraček, které výtvarně zachycuje rozdílné materiály, tvary a charakter jednotlivých předmětů a prokazuje schopnost pozorování, kreslířské jistoty a výtvarného citění.

- kresba na čtvrtku tužkou libovolné tvrdosti.
- soutěžící si zajišťuje vlastní kreslicí prostředky
- povoleno: ořezávátko a guma
- povolena jsou sluchátka a poslech hudby
- formát A3 – poskytne pořadatel na místě soutěže

Doba práce: 3 hodin

*Maximální počet za školu – 1 práce*

### DB Dárkové balení – téma: „Sladké potěšení“

Vytvořit funkční dárkové balení, které výtvarně zpracovává téma *Sladké potěšení* a odpovídá zásadám profesionální dárkové prezentace zboží.

- Soutěžící vytvoří dárkové balení zboží dle vlastního výběru.
- Dárkové balení musí být funkční – zboží musí být možné z obalu vyjmout bez jeho poškození
- maximální výška: 50 cm
- velikost balení: min. 20 cmx20cm, max. 50 cmx50 cm
- soutěžící si zajišťuje:
  - zboží k zabalení
  - veškerý balicí materiál (balicí papír, barevné papíry, stuhy, sisál apod...)
  - nářadí potřebné k realizaci
  - prodlužovací kabel (např. pro tavnou pistoli)
  - pytel na odpadový materiál
- zboží může být baleno:
  - v papíru
  - v celofánu
  - v lepence
  - měkkém i pevném obalu (krabice)
- u měkkého balení je povolena součástí pevná podložka
- realizace balení probíhá na místě soutěže
- šablony a předem připravené části balení nejsou povoleny

Doba práce: 3 hodiny

Maximální počet za školu – 1 práce

### PP Písmo ručně psané – ručně psaný text „Roková píseň“

Ručně psaný text, který prokazuje zvládnutí písma, cit pro rozvržení textu na ploše a základní grafické myšlení. Hodnoceno je výhradně písmové a grafické řešení.

- text je proveden ručně psaným písmem tuší
- důraz je kladen na kvalitu písma, rozvržení na ploše a grafiku
- hodnotí se pouze písmo, kompozice a grafické zpracování, nikoli obsah textu
- papír formát: A3 zajišťuje pořadatel
- libovolný psací nástroj:
  - redíspero
  - kaligrafické pero
  - štětec
  - jiné vhodné nástroje

Je povoleno:

- lehké grafické doplnění
- iniciála (první písmeno textu)
- soutěžící může vytvořit až 3 varianty na formátu A3 a k hodnocení sám vybere nejlepší
- pomocné rozměření plochy (např. pomocí nastříhaných papírových proužků)
- soutěžící si zajišťuje: tuš a psací nástroje
- potřebné pomůcky (pravítko, tužka, barvy apod.)
- není povoleno: bělítko, šablony, pauzovací papír
- mobil nesmí být používán jako pracovní pomůcka

Doba práce: 3 hodiny

Maximální počet za školu – 1 práce

### ŠF Špendlení na figurínu – téma: „Pohádková postava“

Model oděvu přímo na krejčovské figuríně, inspirovaný zvolenou pohádkovou postavou. Hodnocena je práce s textilem, tvarování hmoty, kompozice a celkový výtvarný dojem.

- Soutěžící vytvoří figurální model oděvu výhradně technikou špendlení přímo na krejčovské figuríně.
- výsledná práce je prezentována pouze na figuríně, bez doprovodných prvků
- práce musí být provedena nejméně ze 3 kusů látek
- minimální délka nejmenšího kusu látky: 50 cm
- je povoleno použití vhodných doplňků
- konstrukční výplň (např. papír na vycpání apod.) je povolena
- soutěžící používá výhradně tyto pomůcky:
  - špendlíky
  - entlovací nůžky
  - žehličku
- jiné spojovací či fixační prostředky nejsou povoleny
- Figurína dámská nebo pánská
- figurínu, materiál, doplňky, pomůcky si soutěžící zajišťuje sám
- není dovoleno používat předem připravené části modelu

Doba práce: 3 hodiny

Maximální počet za školu – 1 práce

### DP Drátěný program – téma: „Svět kontrastů“ – zboží vázající se k tématu + cenovky

Soutěžící vytvoří prostorové aranžmá zboží na vlastním drátěném programu.

- zboží musí tematicky odpovídat zadání *Svět kontrastů*
- cenovky na zboží jsou povinné

Drátěný program a prostorové řešení

- soutěžící použije vlastní drátěný program
- minimálně 3/4 expozice musí být umístěny NA drátěném programu
- prostor před drátěným programem maximálně 50 cm
- drátěný program musí být:
  - stabilní
  - bezpečný
  - vhodný pro instalaci zboží

Materiál a technické zajištění

- každý soutěžící si sám zajišťuje:
  - zboží
  - aranžérský materiál
  - bodové osvětlení
  - prodlužovací kabely
- při montáži drátěného programu je povolena pomoc dospělých pracovníků
  - aranžování zboží provádí soutěžící sám

Povinná dokumentace

- libreto, scénář

Doba práce: 4 hodiny

Maximální počet za školu – 1 práce

### PS Promo stánek – téma: „Den otevřených“ (vlastní škola)

Vytvoření komerčně funkčního promo stánku určeného k prezentaci vlastní školy na Dni otevřených dveří. Součástí promo stánku bude i prezentace propagačních materiálů školy (leták, prospekt, tužka, Reálné, již existující propagační materiály, které má daná škola standartně k dispozici – hodnotí se pouze aranžování propagačních prostředků)

- polep bude aplikovaný na stolek i topper
- řešení musí odpovídat charakteru a zaměření školy
- grafické zpracování vychází z oficiálního logomanuálu školy
- logomanuál je povinnou součástí expozice
- grafika je realizována formou řezané grafiky
- povoleno je použití pouze nařezaných fólií
- separování fólie proběhne na místě
- polep a instalace probíhají na místě soutěže
- přenosku, fólii a potřebné pomůcky si soutěžící zajišťuje sám
- pomocná deska je povolena
- nejsou povoleny hotové polepy nebo předem sestavené grafické celky

Doba práce: 5 hodin. (3 + 2)

Maximální počet za školu – 1

Vzor promo stánku:



## US Úprava stolu – téma: „Svět pohádek“

Soutěžní úkol spočívá v úpravě slavnostního stolu pro dvě osoby dle zadaného tématu.

- K dispozici budou čtvercové stolky o rozměru 80 × 80 cm (v případě změny rozměru budete včas informováni), dvě židle.
- Potraviny nebudou vystaveny (ani čerstvé, ani atrapy),
- Veškerý materiál potřebný k realizaci si soutěžící zajišťuje samostatně,

Doba práce: 3 hodin

*Maximální počet za školu – 1 práce*