

dizajn:cre:um²₂₀₂₆

dizajn po ai

Inolab

Výskumno-vývojové
oddelenie SCD

V spolupráci

SLOVENSKÉ
CENTRUM
DIZAJNU



Tlač seriálu Dizajn:Cre:Um 1/2026 je realizovaná na papieri
Claro Bulk 170g/m² - od spoločnosti Antalis.

S láskavou podporou

sappi

antalis^{EM}
Just ask Antalis



web SCD

Slovenské centrum dizajnu

Slovenské centrum dizajnu (SCD), založené v roku 1991, je odborná inštitúcia pôsobiaca v rezorte kultúry SR. Hlavnou úlohou centra je dokumentovať, skúmať a propagovať dizajn prostredníctvom výstavných, publikačných a vzdelávacích aktivít.

Organizuje súťaže ako Národná cena za dizajn a výstavu Fórum dizajnu. Sprístupňuje zbierky historického dizajnu a módy v priestoroch Slovenského múzea dizajnu. Organizuje diskusie a workshopy. Vydáva odborné publikácie a špecializovaný časopis Designum. Prevádzkuje knižnicu zameranú na dizajn, módu a architektúru.

SCD aktívne spolupracuje s európskymi partnermi a participuje na medzinárodných aktivitách vedúcich k rozvoju udržateľného a sociálne zodpovedného dizajnu.



web Inolab

Inolab SCD

Výskumno-vývojové oddelenie SCD sa na verejnosti prezentuje pod značkou Inolab a prepája odborníkov z rôznych sektorov prostredníctvom interdisciplinárnej platformy.

Zameriava sa najmä na aplikovaný výskum v dizajne, pričom spolupracuje s výskumnými ústavmi, verejnými inštitúciami a súkromnými expertmi. Medzi jeho projekty patrí knižnica materiálov LOMA, morfovací softvér H.U.R.B.A.N. selektor, výskum školy ŠUR (1928–1939), rekonštrukcia Tatra 603 Coupé, výskum AI v dizajne aj účasť na iniciatíve New European Bauhaus.

Toto vydanie dizajn:cre:um dopĺňa tematickú líniu o vzťahu dizajnu a umelej inteligencie. Číslo 5/2023 predstavilo prichádzajúcu éru AI a 1/2025 skúmalo možnosti jej adopcie. Dnes sa pozrieme na stav samotnej dizajnerskej profesie v prostredí prebiehajúcich technologických, spoločenských a ekonomických zmien. Pokúsime sa o analýzu profesijnej transformácie, ktorú nasadenie AI spustilo. Naznačíme si možné adaptívne prístupy pre viacerých účastníkov kreatívneho procesu.

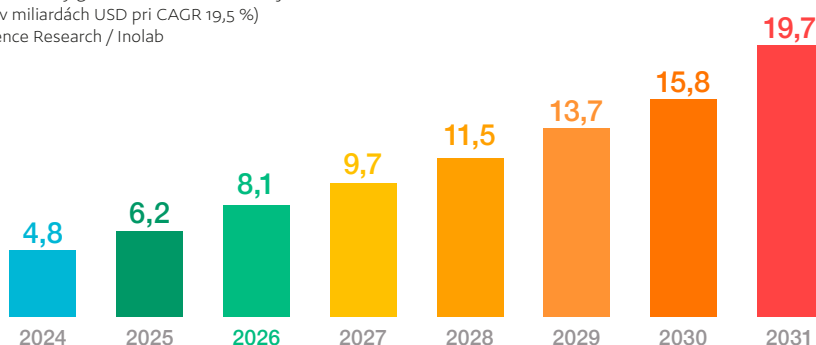
Dizajnerska profesia nestojí iba pred ďalšou softvérovou aktualizáciou, alebo jednoduchou adaptáciou na nové nástroje a AI. Stojí pred zložitejšou otázkou, **čo vlastne robí dizajnéra v ekosystéme nezastupiteľným**, keď sa technológie demokratizujú, rýchlosť bežnej exekúcie stúpa a jej vnímaná hodnota klesá. Odpoveď zrejme nespočíva v ešte lepších postupoch a nástrojoch, zrýchlení, superoptimalizácii práce a delegovaní celého workflow na agentov. Nenahraditeľnou hodnotou ostane **kritické myslenie, talent, vkus, rozhladenosť, schopnosť prediktívnej empatie, osobná komunikácia s klientami, orientácia v lokálnom kultúrnom kontexte** a v neposlednom rade **morálna zodpovednosť** za dôsledky dizajnerských rozhodnutí.

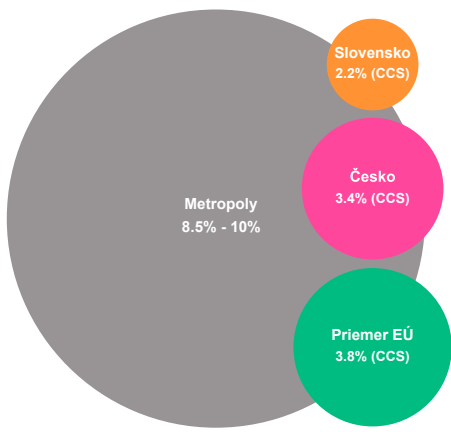
História dokazuje, že čím lacnejším a dostupnejším sa stane niektorý zo zdrojov (v našom prípade napríklad kreatívna exekúcia), tým viac stúpne dopyt po ňom. Dnes dochádza k záplave mediálneho priestoru lacnými a podpriemernými výstupmi (~ 50% obsahu internetu je dnes generovaného pomocou AI, často spadajúcimi pod pojem **AI slop**). Ak si chceme udržať pozornosť a lojalitu zákazníkov, kvalitu obsahu bude potrebné kontrolovať a riadiť. Do hry navyše vstupujú takzvané **agenty**, ktoré si idú za svojimi cieľmi a pracujú na pozadí prehliadajúc dostupné dáta a kontexty, bez ohľadu na ich vizuálnu stránku. Kognitívna a estetická práca dizajnérov a ďalších špecialistov teda nekončí, iba sa presúva o poschodie vyššie. **Dizajnér prestáva byť štylista**, ale očakáva sa od neho, že bude aj architektom nových vzťahov a dôvery medzi značkou a jej živými aj automatizovanými zákazníkmi.

Kam sme sa dostali v roku 2026?

Globálna adopcia AI prebieha výrazne väčšou rýchlosťou ako mnohé predchádzajúce technológie (automobil, rozhlas, osobný počítač a internet). Stáva sa z nej **disruptívna exponenciálne rastúca technológia**, ktorá si razí cestu naprieč sektormi. Prístup tvorcov frontier modelov (*najskôr to sprav, potom si pýtaj odpustenie*), ktorí popri honbe za **AGI/ASI** (všeobecnou, alebo super inteligenciou) prezentujú AI ako lákavú náhradu za ľudskú prácu, celú situáciu výrazne komplikuje. V tomto neprehľadnom kontexte sa narýchlo menia obchodné vzťahy, výrobné postupy, ekonomika, legislatíva, hodnotový systém, formy regulácie a v neposlednom rade aj samotná definícia autorstva a zodpovednosti.

Projekcia rastu hodnoty globálneho trhu s AI v dizajne do roku 2031 (v miliardách USD pri CAGR 19,5 %) Zdroj: Precedence Research / Inolab





Pomer zamestnancov pracujúcich v kreatívnom priemysle v roku 2026. Zdroj: Unesco a OECD

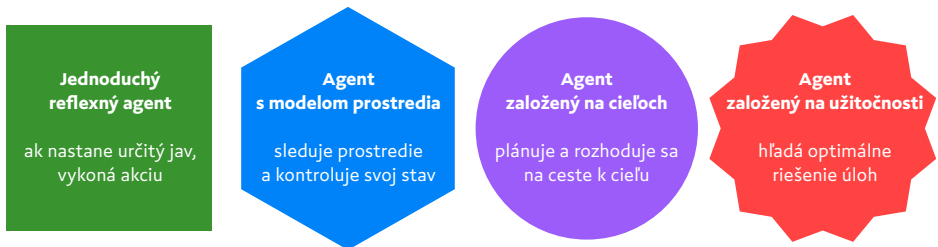
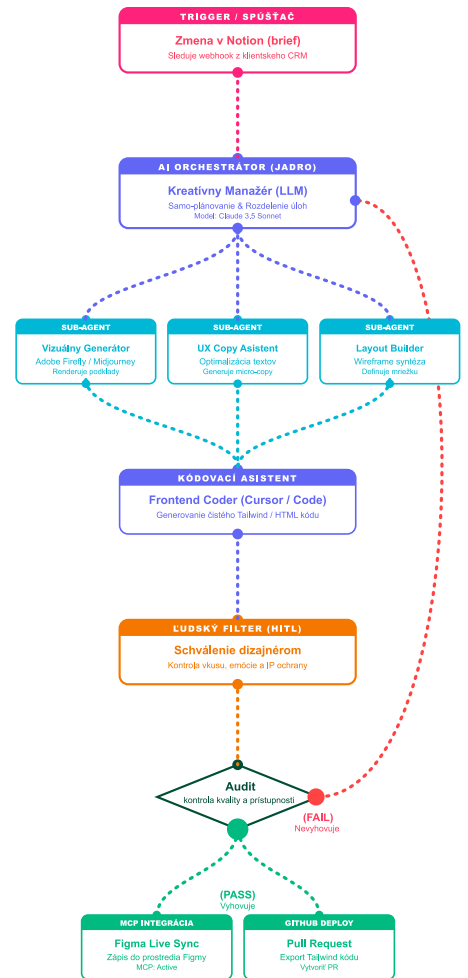
Index ohrozenia pracovných pozícií nasadením AI a automatizácie. Zdroj: Gallup / Inolab (2026)

Ako agenti menia paradigmu

Ďalší zlom nastáva s príchodom agentov. Zatiaľ čo pôvodné statické LLM systémy a generatívna AI sú čisto **reaktívne** (odpovedajú na požiadavku užívateľa), agenti sú typicky **proaktívne**. Na ceste k riešeniu preberajú, alebo automaticky spúšťajú úlohy (cron, heartbeat), plánujú svoj postup, používajú a prepájajú vhodné nástroje (**MCP** protokol), menia svoje vlastnosti i prostredie (zapisujú do pamäte a na disk), overujú si dosiahnuté výsledky (kontrolujú dokumenty a dáta), iterujú a obchádzajú prekážky.

Dokážu pracovať samostatne, bez dohľadu užívateľa, paralelne a takmer nepretržite a používať všetky dostupné **zdroje**, **schopnosti** (skills) a **nástroje** (tools). V spojení s pamäťou sa môžu učiť, zlepšovať a vyvíjať. Navyše, vedia navzájom komunikovať, spolupracovať a rozdeľovať si úlohy. Nahrádzajú človeka pri mnohých pôvodne ľudských úlohách.

Agentické systémy sa obvykle skladajú z mnohých vrstiev, kde jazykové modely sú iba vykonávateľmi čiastkových úloh. Pre svoju činnosť potrebujú **pravidlá**, **pamäť**, **nástroje**, **orchestrátor**, **komunikačnú vrstvu** a mnoho ďalších prvkov architektúry. Model agnostické systémy sú zámerné budované tak, aby pracovali bez ohľadu na dostupný jazykový model. Časť jednoduchých alebo bezpečnostne kritických úloh môžu spracúvať tzv. open-source **lokálne modely** (modely s otvorenými váhami) priamo na zariadení užívateľa.

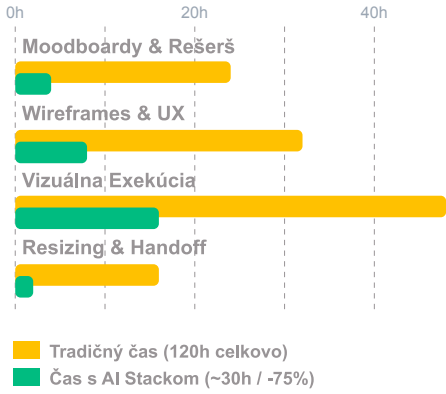


Základné delenie agentov. Zdroj: Inolab

Agenty sa stali súčasťou bežnej dizajnerskej práce. V roku 2026 napríklad Figma otvorila canvas pre AI agentov. Autonómne systémy vďaka tomu dokážu vytvárať komponenty, varianty, aplikovať design, kontrolovať konzistenciu a exportovať produkčný kód. Figma sa tým mení z dizajnerskeho nástroja na operačný systém pre dizajnové workflowy.

Diagram ilustruje, ako moderné štúdiá integrujú autonómnych agentov do bežného dňa dizajnéra. Každý si môže vytvoriť jemu vyhovujúci ucelený, reaktívny ekosystém prepojený cez otvorený protokol MCP (Model Context Protocol). Zdroj: Inolab

Presun hodnoty



Tradičná ekonomika kreatívneho priemyslu stála na báze unikátneho **autorstva**, špecializovanej a kvalifikovanej tvorivej sily, **obmedzeného prístupu** k produkčným nástrojom a primeranej cene za čas a prostriedky potrebné na kvalitnú exekúciu. Dizajnéri historicky trávili 60-70% pracovného času mechanickými realizačnými úlohami. To im ponechávalo iba 30-40% kapacity na strategické uvažovanie a kreatívne koncepcie.

Integrácia generatívnych nástrojov tento pomer zásadne obracia, ľudská rola sa postupne presúva do pozície kurátora, orchestrátora a etického supervízora, ktorý definuje parametre pre (často autonómne) generatívne systémy a ku kontrole a doladovaniu výstupu. Zbytok produkcie (formáty, varianty, triedenie, distribúcia a pod.) sa automatizuje.

AI komprimuje exekučné časy o 50–75%. Tradičný model **čas x sadzba** nepriamo trestá tvorcov za ich efektivitu. Dizajnér, ktorý dokončí projekt za 45 namiesto pôvodných 120 hodín, stráca 62,5% príjmu pri účtovaní čisto hodinovej sadzby.

Časová kompresia fáz lineárneho waterfall modelu. 75 % úspora produkčného času na modelovom 120-hodinovom kreatívnom projekte. Zdroje: Adobe Global Survey / Inolab

Parameter	Tradičný lineárny model	Exponenciálny model 2026
Hnacia sila rastu	Fyzický kapitál, interné tímy, lineárny čas	Algoritmy, multi-agentné workflowy, MCP pipeline
Hlavný ekonomický predpoklad	Hodnota zdrojov, času a exkluzívnych nástrojov	Dostupnosť realizačnej kapacity a nízke marginálne náklady
Metodika oceňovania	Hodinová sadzba (Čas a materiál)	Hodnotová cenotvorba (Value/Outcome-Based)
Rýchlosť uvedenia na trh	Pomalá, limitovaná viacnásobným schvaľovaním	Skrátená o 75% vďaka integrovaniu AI stacku
Zameranie dizajnéra	Tvorba návrhov a assetov (pixel-pushing)	Orchestrácia, vkus a systémová architektúra

Hodnota sa presúva ku individualizovaným, autorským, neustále sa vyvíjajúcim dizajnovým systémom. **Dochádza ku komoditizácii**, účtuje sa za dodané výstupy, projektové celky, alebo zvýšenie niektorej merateľnej hodnoty. Perspektívu majú dlhodobejšie partnerstvá, nové formy predplatného, alebo účasť na podiele zo zisku.

<p>TRADIČNÁ EKONOMIKA</p> <p>Základné piliere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ochrana individuálneho autorstva kvalifikovaná, úzko špecializovaná sila obmedzený prístup k nástrojom stanovená cena za čas (exekúciu) 	<p>Historická kognitívna kapacita:</p> <p>30% - 40% stratégia koncepce, uvažovanie a WHY (dôvody)</p> <p>60% - 70% realizácia rutinné, mechanické a DTP úlohy</p>	<p>Bežný obchodný model:</p> <p>Hodinová sadzba (čas x cena) Nezohľadňuje efektivitu a rýchlosť. Nepokrýva kvalitu výstupu.</p> <p>Izolované výstupy Jednorazové formáty, sady súborov.</p>	<p>Ťažisko tvorby:</p> <p>Manuálna exekúcia HOW (ako)</p> <ul style="list-style-type: none"> formátovanie, exporty, varianty rutinné nastavovanie šablón lokálne manuálne testovanie tvorba izolovaných, fixných vizuálov
<p>AI-AUGMENTED EKONOMIKA</p> <p>Nové piliere:</p> <ul style="list-style-type: none"> kurátorstvo a vkus ako rozlišovací znak multidisciplinárna orchestrácia demokratizácia a otvorený stack hodnotový billing (business value) 	<p>Kapacita rozšírená pomocou AI:</p> <p>80% - 85% strategické koncepce kurátorstvo, vkus, orchestrácia a etika, určovanie parametrov pre systémy</p> <p>15% - 20% automatizovaná exekúcia</p>	<p>Nové obchodné modely:</p> <p>Dodaná hodnota, podiel, nájom Zdieľané príjmy, obchodné metriky (KPI). Model strážcu misie, alebo značky.</p> <p>Evolučný Dizajnový Systém Vysoko personalizovaný, dynamický.</p>	<p>Ťažisko tvorby:</p> <p>Systémové smerovanie WHAT & WHY</p> <ul style="list-style-type: none"> nastavovanie pravidiel pre systémy etická kuratela (bias, autorské práva) materiálové prepojenia (DPP) exekúciu formátov, verzii plne rieši AI

Value-based pricing ako odpoveď trhu. Porovnanie modelov cenotvorby v USA v roku 2026. Zdroj: Mission Freelances (Freelance Benchmarks Report 2026); Bureau of Digital & Agency Management Institute (U.S. Agency Pricing & Profitability Studies).

Typ profesionála	Model	Priemerný príjem (USA)	Dynamika
Top freelanceri	Value-based (62%) + retainery (28%)	96 000 \$ median	66% zvýšenie voči hodinovým sadzбám
Hodinoví freelanceri	Hodinová sadzba (~48 \$/hod.)	58 000 \$ median	Strop ~1 200 h/rok
Boutique UX agentúry	Value-based flat fee (5–50 k\$/projekt)	avg. projekt 15 000 \$	Marže stúpajú z 57,5% na 88,8%
Mid-market agentúry	Hybridný retainer + performance	100–250 k\$/projekt	

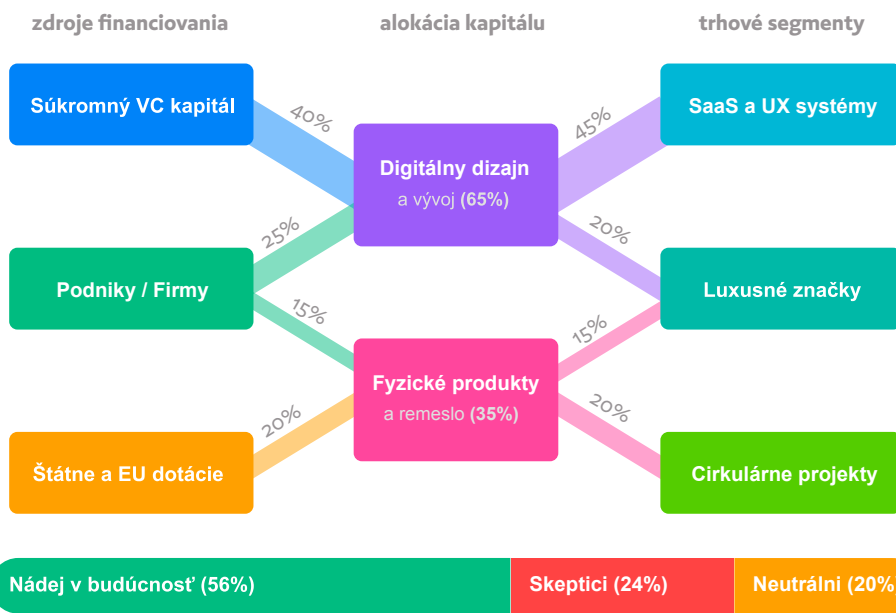


Diagram toku finančných hodnôt a strategickej alokácie kapitálu v kreatívnom priemysle v EU pre rok 2026. Vizualizácia mapuje prepojenie medzi zdrojmi financovania, investíciami do digitálnych či fyzických foriem dizajnu a ich finálnym uplatnením v trhových segmentoch. Zdroj: Inolab, 2026.

Sentiment voči AI. 81 % tvorcov dokáže s AI dizajnovat štýly, ktoré predtým nezvládali. 55% dizajn lídrov hlási kognitívne preťaženie. Zdroj: prieskum FIGMA 2026

Profesia na rázcestí

Trh sa ostro polarizuje. Dochádza k postupnému zániku bežných exekutívov. Tradičné pozície (produkčný grafik, retušér, tvorba šablón, resizing) sa čoraz viac komoditizujú a nahrádza ich AI. **Grafický dizajn patrí medzi najrýchlejšie upadajúce profesie** do roku 2030 (WEF). Vzniká nová rola orchestrátorov a hybridných tvorcov, ktorí rozumejú preporeniu technológie, biznisu a dizajnu, dokážu riadiť AI agentov cez MCP protokoly a integrovať dáta do nových **personalizovaných UX** (používateľských skúseností).

Hybridizácia profesie dizajnéra so sebou prináša 48% redukciu medziodborovej komunikácie, 39% nárastu zručností tímov a o 32% menej presunov projektových dát medzi jednotlivými profesiami. Až 55% design lídrov však v tomto novom prostredí reportuje **kognitívnu preťaženosť až závažné vyhovenie** tímu. Kreatívci dnes ovládajú paralelne viac nástrojov ako v minulosti a často obsluhujú v zrýchlenom tempe viac projektov naraz.

Finančná gravitácia, koncept Erica Riesa, poukazuje na podvedomý tlak firiem na úspory, návratnosť a zisk na úkor kvality. V kreatívnom sektore sa prejavuje ako tlak na lacnú AI exekúciu vedúcu k estetickému homogenizácii (Age of Average) a podkopávaniu dlhodobej hodnoty značky krátkodobým ROI myšliením.

Ukazovateľ	2025	2026
Týždenní/denní používatelia AI medzi dizajnérmi	54%	91% týždenne / 75% denne
Globálna adopcia generatívnej AI	40%	53%
Korporátne investície do AI (globálne)	253 mld. \$	581,7 mld. \$
Percento dizajnérov, ktorí si sami platia AI nástroje	—	~40%
Percento dizajnérov využívajúcich nesankcionované nástroje	—	~20%
Priemerná úspora času vďaka AI	—	~17 hod./týždeň

Kým technologický progres v dizajne raketovo napreduje, firemné politiky zaostávajú. Extrémny hlad po efektívnosti spôsobil, že až 42 % dizajnérov si platí pokročilé AI nástroje z vlastného vrecka a pätina (21 %) využíva neschválené, nesankcionované aplikácie (tzv. Shadow AI). Pre firmy to predstavuje urgentnú výzvu v oblasti bezpečnosti dát a správy softvérových licencií. Zdroj: Stanford University Human-Centered Artificial Intelligence (AI Index Report); Adobe Future Work Survey; McKinsey & Company Global Survey on the State of AI.

Oblasť workflowu	2025	2026	Zmena
Generovanie kódu / frontend	19%	50%	+31 p.b.
Wireframing / layout	20%	47%	+27 p.b.
Design Systems / komponenty	22%	46%	+24 p.b.
UX copy / content writing	35%	53%	+18 p.b.
QA & accessibility audits	25%	41%	+16 p.b.
Developer handoff dokumentácia	18%	30%	+12 p.b.

Dramatický posun v adopcii AI podľa oblastí workflowu. Jadro posunu – dizajnér už netvorí iba výstupy. Navrhuje pravidlá ich tvorby. Zdroj: Designer Fund & Foundation Capital: AI in Design Report 2026; Stanford University: AI Index Report 2026.

Dochádza k novým AI indukovaným javom:

- **Cognitive offloading**, delegovanie poznatkov, keď znalosti preberá externý systém
- **Skill atrophy**, úpadok pôvodných remeselných zručností pri nadmernej automatizácii
- **Goal warping**, optimalizácia jednotlivých krokov môže viesť k odklonu od zámeru
- **Age of average**, generalizácia priemernosti, strata schopnosti rozpoznávať kvalitu
- **Dunning-Kruger 2.0**, kognitívna pasca, používatelia AI preceňujú svoje schopnosti
- **AI psychóza**, závislosť, izolácia, delúzia a antropomorfizácia AI
- **AI rebellion**, zámerná nedokonalosť a viditeľná ľudská práca ako signál vzácnosti

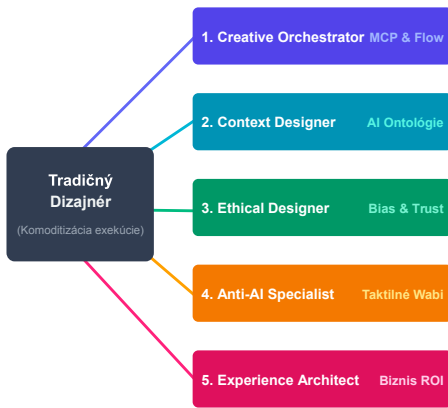
Primárnou ekonomickou a strategickou zručnosťou sa stáva kritické myslenie, vkus a expertíza. Schopnosť pozrieť sa na výstup a rozpoznať, čo má skutočnú emočnú silu je čoraz vzácnejšia ako technická exekúcia.

Tradičné právne mechanizmy ochrany kódu a dizajnu sú v AI ére takmer nevykonateľné (skopírovanie kódu, celého webu, alebo autorského rukopisu je dnes triviálne). Navyše, diela vygenerované čisto AI bez preukázateľného ľudského tvorivého vstupu automaticky vstupujú do verejnej domény (jurisdikcie neuznávajú čistý AI výstup ako autorské dielo). Pre tvorcov aj korporátnych klientov ide o dôležitú bezpečnostnú riziko.



Adaptácia dizajnérov

Nastáva nová paradigma **WHAT & WHY (čo a prečo?)**, ktorá nahrádza pôvodné **HOW (ako?)**. Technickú exekúciu a hľadanie foriem (HOW - ako to urobiť?) dnes preberajú AI modely, ktoré dokážu vygenerovať desiatky jedinečných variantov v priebehu minút. Úlohou dizajnéra je dnes definovať cieľ, stratégiu, emocionálnu logiku a kontext (WHAT & WHY - čo ideme riešiť a prečo?).



Mnoho pôvodných dizajnerských výstupov sa komoditizovalo, preto novodobý dizajnér potrebuje stavať na iných zručnostiach a kompetenciách.

Vkus (Taste) – Dizajnér musí mať schopnosť okamžite rozpoznať kvalitný výstup od nekvalitného, generického AI výstupu a vedieť toto rozhodnutie vyargumentovať.

Systémové myslenie – Dizajnér už nerieši len to, ako niečo vyzerá, ale predovšetkým ako to funguje ako celok naprieč mnohými dotykovými bodmi.

Biznis gramotnosť – Je nevyhnutné hovoriť jazykom klienta, poznať jeho metriky a vedieť vysvetliť obchodný dopad dizajnových riešení.

AI fluencia – Dizajnér potrebuje ovládnuť schopnosť orchestrácie AI nástrojov tak, aby s ich pomocou zrýchlil a skvalitnil svoju prácu, alebo životný cyklus celého projektu.

Etika a zodpovednosť – Dizajnér by mal klientovi poskytnúť kurátorský dohľad nad AI výstupmi z hľadiska kultúrneho a rodového biasu, autorstva či ochrany súkromia.

Nové roly, profesie indukované nasadením AI do workflow.

Riziková matica AI nástrojov pre dizajnérov podľa IP indemnifikácie. Zdroj: Inolab.

Nástroj	Trénovacie dáta	IP indemnifikácia	Rizikovosť
Adobe Firefly	Licencovaný Adobe Stock	Plná komerčná (enterprise)	Nízka
Canva Studio	Uzatvorený licencovaný obsah	Obmedzená (nie pre registráciu ochr. známky)	Stredná
DALL-E 3	Rozsiahle scraped datasety	Prevod komerčných práv (bez indemnifikácie)	Stredne vysoká
Midjourney	Internet-scale scraped	Komerčné práva pre platené balíky	Vysoká

Adaptačné stratégie

Entry-level Juniori

- AI používaná ako učiteľ, nie automat,
- lepšie prepojenie exekúcie a úsudku,
- dokumentácia procesov s jasným prečo,
- biznis metriky v dizajnovom jazyku,
- verifikovateľný osobný ľudský rukopis,
- hybrid – AI ideácia, ručné spracovanie,
- dôraz na fyzický a priestorový dizajn.

Dizajnéri

- účtovanie podľa biznis dopadov,
- dokumentácia postupu a použitia AI,
- používanie nástrojov s nízkym IP rizikom,
- používanie AI ako doplnku, rozšírenia skills,
- udržiavanie remeselných zručností,
- orientácia v miestnom prostredí, komunite,
- udržiavanie osobných vzťahov s klientami.

Tímy a agentúry

- interná AI politika, AI governance,
- odstránenie shadow AI, best practices,
- systémové retainery pre klientov,
- dizajnové systémy s AI guardrails,
- súlad s identitou klienta, bezpečnostnými, právnymi normami, prístupnosť (WCAG)
- DPP (Digitálny pas produktu).

Historicky boli junior pozície vstupnou bránou do dizajnerskeho procesu. Ak ich úlohy trvalo absorbuje AI, prísun nových talentov sa môže prerušiť.

Klienti v novom ekosystéme

AI platformy umožňujú generovať rýchle a jednoduché dizajnérske výstupy bez potreby profesionálov. Znamená to **posun hodnoty od výroby k jej pravidlám**. Stále hrá rolu expertíza a úsudok špecialistu pri nastavení a hodnotení kvality dizajnu. Tradičný brief bol *Navrhní vhodný dizajn*, nový brief znie *Navrhní systém, ktorý bude vhodný dizajn generovať*.

Odporúčania pre klientov

- Hľadajte cesty **od transakcie k strategickému partnerstvu** a co-creation s dizajnérom.
- **Neobjednávajte si lacnú exekúciu**, môže to v dlhodobom horizonte poškodiť váš brand.
- **Zmeňte briefy** od jednotlivých produktov k systémom s guardrails ak je to možné.
- **Nastavte svoju internú AI politiku** s jasnou zodpovednosťou jednotlivých aktérov.
- **Požadujte od tvorcov správy o použitých AI nástrojoch** a syntetický obsah označujte.
- **Zabezpečte strojovú prístupnosť** svojich informácií, služieb a produktov.
- Zmluvne ošetríte svoje **práva a intelektuálne vlastníctvo**.

Myšlienky namiesto záveru

Formát tohoto méda neposkytuje možnosť dôsledne vyčerpať tému zmien v dizajne zapríčinených AI. Záver teda ponechajme otvorený a naznačme len zopár ďalších tém.

AI dnes **riadi náš užívateľský zážitok** často bez nášho vedomia. Interagujeme s obsahom, ktorý nevytvoril človek a často to už **nedokážeme odlíšiť**. Preferujeme personalizované rozhrania, no zároveň máme nižšiu dôveru voči obsahu, o ktorom vieme, že ho vytvorila AI. V kritických situáciách sa stále **spoliehame na človeka**.

Na agenty **delegujeme čoraz viac činností** a odrezávame sa tak napríklad od priameho kontaktu so zdrojom informácií a ľuďmi. Overovanie faktov, udržiavanie medziludských vzťahov získava nové významy. Vznikajú nové formy vzťahov vrátane **Agentic commerce** a **B2A** (aj A2A) ekonomiky. Moderné webstránky a e-shopy musia obsluhovať agenty, ktoré nevnímajú estetiku a nepodliehajú tradičným postupom, ale hľadajú relevantné a pre ich úlohu hodnotné dáta.

Zároveň vnímame, že globálne AI modely **zlyhávajú pri autentickom lokálnom a kultúrnom kontexte**. Našu lokálnu históriu, materiállovú tradíciu, vzťahy, zvyky, jazykové kontexty a konotácie doposiaľ žiadny model zo Silicon Valley nedokázal nasimulovať.

Fyzické priestorové princípy, ktoré sa prepájajú s virtuálnymi realitami, vytvárajú pozitívne vnímané a žiadané hybridné zážitkové prostredia - **phygital**. Mladé generácie a zákazníci presýtení digitálnou a algoritmickou sterilitou vyhľadávajú fyzické priestory. Fyzický dizajn (retail, obaly, environmentálna grafika) a reálny zážitok, či prostredie sa stávajú **hlavnými nositeľmi dôvery a autenticity**.

Záplava algoritmicky procesovaných výstupov a tzv. **AI slop spustil protireakciu**, hnutie *#WorkInProgress*, *Naive Designs* s prvkami zámernej nedokonalosti a oživenie japonského princípu *Wabi-Sabi*, pri ktorom je viditeľná ľudská práca signálom vzácnosti.

Inštitucionálny výskum poukazuje na **limity human-centered dizajnu**. Úzke zameranie na potreby ľudí vedie k vyčerpaniu zdrojov, ekologickým škodám a narušeniu stability ekosystémov. **Participatívny dizajn** často zlepšuje municipálny život. Diskutuje sa aj o dizajne ako nástroji verejnej politiky a o **post-human dizajne**.

Rozhovor o téme

s **Andreou Labudovou, grafickou dizajnérkou**.
(andrealabudova.com, [instagram.com/andrea.labudova](https://www.instagram.com/andrea.labudova))

Dnes vďaka AI dokáže ktokoľvek vygenerovať technicky čistý vizuál za pár sekúnd. V čom si myslíš, že spočíva tvoja hodnota v momente, keď sa exekúcia stáva komoditou?

Od začiatku svojej kariéry dbám na to, aby som sa nestala generickou autorkou. Pri každom zadaní robím veľa analytických vstupov a vyberám silné komponenty, ktoré prepájam. Dnes som sa len posunula s dobou a využívam k tomu aj AI nástroje, najmä *Firefly* a *ChatGPT*. Pre mňa osobne, je AI top pomocným nástrojom.

Reči typu *AI designérov nahradí* počúvam už takmer 5 rokov, ale aj moji klienti, ktorí sami skúšali niečo vytvoriť zistili, že špičkového dizajnéra nevedia nahraďiť. Rozdiely sú možno v unikátnom postupe, vkuse, alebo talente.

Platí aj, že ak dizajnér sám nemá čo ponúknuť, žiadna GPT to zaňho neurobí.

Mnohí dizajnéri sa v rokoch AI adopcie dostali do defenzívy. Ty naopak prekračuješ hranice svojej pôvodnej špecializácie. Ako sa tvoje premýšľanie o vizuálnom rozprávaní príbehov zmenilo, ako ti AI pomáha?

Mojou výhodou je, že som už od začiatku mojej praxe mala širší záber a úspech vo viacerých disciplínach. Brand dizajn, obalový dizajn, knižný dizajn, divadelný plagát, reklamný komerčný dizajn.

Pokiaľ svoje disciplíny ovládaš, AI Ti cestu uľahčí a môže posunúť tvoje vnímanie estetiky. Dokážeš ich neskôr preniesť hoci aj do formátu motion grafiky, alebo videa.

Stále ma najviac teší, keď vidím, že môj dizajn, hoci aj z roku 2000 ešte funguje a že značke naďalej prináša úspech.

Projekty, ktoré kedysi trvali týždeň dnes dokážeš vyriešiť za pár dní. Ako obchádzaš pascu hodinových sadzieb? Ako obhajuješ hodnotu dizajnu?

Zrýchlenie a hodinové sadzby sama nevnímam ako pascu. Klienti, ktorí si vyberajú moju prácu, majú na to presné dôvody. Samozrejme hodinové sadzby sú zatiaľ alfa a omega. V mojich cenových ponukách mám aj položku *kreativita*. Životné okolnosti ma dovedli k poznaniu, že cieľom jednaní s klientom je vzájomne výhodná dohoda.

Svet zažíva estetickú homogenizáciu, kvôli podobným AI modelom začína globálny dizajn splyvať do sterilnej dokonalosti. Tvoja tvorba si však drží rukopis.

Úroveň priemerného dizajnu na Slovensku je podobná svetovému unifikovanému dizajnu. Ale na mňa pôsobí hlavne odlišnosť v jej rôznych podobách.

Chcela by som byť typom dizajnéra ako David Carson, ktorého definuje zámerné narušenie gridu, glitch, osobný vizuálny jazyk. Jeho legendárny časopis *RAYGUN* bol rozpoznateľný na prvú. Ak definujeme AI ako novú výraznú éru, aj v nej bude potrebná schopnosť vytvoriť niečo výnimočné, nezameniteľné, ikonické. Rovnako to bolo vždy doteraz.

Môžeš sa s nami podeliť o tvoj prístup, kedy a ako zapájaš AI do tvojej tvorby? Čo od nej očakávaš a získáš? Ako sa uplatní v tvojom výstupnom dizajne?

AI zapájam až keď mám hotový koncept, ideu, nahodený vizuál a potrebujem niečo dotvoriť. Alebo keď potrebujem nejaký komponent vizuálu, tak si ho viem vygenerovať bez časovej straty. Všimla som si, že AI je použiteľné hlavne v online. Pri printe som oveľa opatrnejšia. Nenápadne sa začnú objavovať chybičky, keď sa to najmenej hodí.

Mám rada vtipnosť procesu, keď sa pýtam AI, ako sa technicky dopracovať k želanému vizuálu a ona mi poskytne návod v 20 bodoch, ktoré neskôr musím pracne dekodovať.

Mám ale aj krátku verziu zodania: *nič sa teraz nepýtaj, nič nekomentuj, len mi daj obrázok :-)*

Abundance Economy
Stav, keď technológie výrazne znižujú náklady na tvorbu a distribúciu obsahu.

Agentic AI
Systém schopný samostatne vykonávať sériu úloh smerujúcich k cieľu bez potreby neustáleho zásahu používateľa.

Agentic Commerce
Kompletný prieskum, výber produktov a platobná transakcia delegovaná na AI agentov.

AI Act
Nariadenie Európskej únie upravujúce vývoj, nasadzovanie a používanie systémov umelej inteligencie.

AI Anxiety
Psychologická neistota alebo obava pracovníkov z dopadov umelej inteligencie na ich profesiu, identitu alebo ekonomické postavenie.

AI-Assisted Design
Dizajnerský proces, v ktorom AI slúži ako nástroj na podporu tvorby, výskumu, generovania konceptov alebo iterácií.

AI slop
Záplava mediálneho prostredia generovaným obsahom nízkej kvality.

Algorithmic Culture
Kultúrne prostredie, v ktorom algoritmy významne ovplyvňujú tvorbu, distribúciu a spotrebu obsahu.

B2A Design
Business-to-Agent Design. Strojovo čitateľný obsah digitálneho rozhrania, webu či informačnej architektúry pre softvérový algoritmus alebo nákupných AI agentov.

Bias
Systematické skreslenie spôsobené vlastnosťami tréningových dát alebo dizajnu systému.

Creative Direction
Strategické vedenie kreatívneho procesu, určovanie vízie, estetiky a smerovania projektu.

Creative Orchestration
Riadenie multiagentných workflowov cez komunikačné protokoly a zabezpečenie kontroly kvality.

Creative Technologist
Profesia prepájajúca dizajn, technológie, programovanie a experimentálnu tvorbu.

Copyright
Súbor práv chrániacich pôvodné autorské diela a určujúcich podmienky ich používania.

Dataset
Súbor dát používaný na tréning, testovanie alebo hodnotenie AI systémov.

Decision Fatigue
Pokles kvality rozhodovania spôsobený nadmerným množstvom rozhodnutí počas dňa.

Design System
Súbor pravidiel, komponentov a štandardov zabezpečujúcich konzistentný dizajn naprieč produktmi a službami.

Design Thinking
Metodika riešenia problémov založená na empatii, experimentovaní a iteratívnom navrhovaní.

Digital Craft
Spojenie remeselných princípov s digitálnymi výrobnými alebo tvorivými technológiami.

DPP
Digitálny pas produktu, strojovo čitateľný záznam, poskytujúci informácie o materiálovom zložení, uhlíkovej stope, pôvode dodávateľského reťazca a životnom cykle produktu.

Emerging Signal
Slabý, ale potenciálne významný náznak budúcej zmeny alebo trendu.

Ethical Design
Navrhovanie produktov a služieb zohľadňujúci spoločenské, environmentálne a etické dôsledky.

Fine-tuning
Dodatočné prispôbenie AI modelu na konkrétnu úlohu alebo doménu.

Generative AI
Typ umelej inteligencie schopný vytvárať nový obsah vo forme textu, obrazu, videa, zvuku alebo kódu.

Generative Design
Metóda navrhovania, pri ktorej algoritmy generujú veľké množstvo návrhov na základe definovaných parametrov.

Governance
Systém pravidiel, procesov a zodpovedností pri riadení organizácií alebo technológií.

Harness
Infraštruktúra, nástroje a mantinely vybudované okolo modelu AI, aby bol bezpečný a spoľahlivý.

Homogenizačná hypotéza
Teória naznačujúca, že plošné nasadenie AI modelov síce zvyšuje priemernú kvalitu produkcie, no zároveň potláča originalitu a vedie k vizuálnej uniformite a stereotypu.

Human-in-the-Loop
Prístup, pri ktorom človek zostáva súčasťou rozhodovacieho alebo tvorivého procesu AI systému.

Ideation
Fáza generovania nápadov a konceptov.

Iterácia
Opakované zlepšovanie návrhu prostredníctvom postupných úprav.

Junior Pipeline
Proces vstupu začínajúcich profesionálov do odboru prostredníctvom postupného získavania skúseností.

Knowledge Work
Práca založená na tvorbe, spracovaní a aplikácii poznatkov.

Kurátorstvo
Výber, organizovanie a interpretácia obsahu alebo artefaktov.

Large Language Model
Veľký jazykový model (LLM) trénovaný na rozsiahlych textových dátach.

Material Research
Výskum nových materiálov a výrobných procesov.

MCP
Model Context Protocol - komunikačná vrstva, ktorá prepája veľké jazykové modely s aplikáciami, databázami a vývojovými či grafickými prostrediami.

Multimodalita
Schopnosť systému pracovať s viacerými druhmi vstupov a výstupov súčasne (text, obraz, zvuk, video a pod.).

Motion Design
Disciplína zameraná na tvorbu animovanej grafiky a pohyblivej vizuálnej komunikácie.

Orchestration
Koordínácia viacerých AI nástrojov, procesov a zdrojov v rámci jedného workflow.

Platformizácia
Rastúca závislosť ekonomických a kultúrnych procesov od digitálnych platforiem.

Prompt
Inštrukcia používaná na riadenie generatívneho AI systému.

Prompt Engineering
Tvorba a optimalizácia inštrukcií pre AI modely.

Proof-of-Process
Datovaná kreatívna dokumentácia ľudských skíc, histórie promptov, koncepčných diagramov a manuálnych úprav. Služi ako právny štít preukazujúci dostatočnú ľudskú kontrolu na získanie autorskoprávnej ochrany.

Reskilling
Osvojovanie nových zručností potrebných pre meniace sa pracovné prostredie.

Retrieval-Augmented Generation (RAG)
Technika prepájajúca generatívnu AI s externými zdrojmi informácií.

Service Design
Navrhovanie služieb z pohľadu používateľa aj organizácie.

Shadow AI
Nekontrolované používanie nástrojov AI zamestnancami na vykonávanie pracovných úloh.

Signal
Pozorovanie naznačujúce možný budúci trend, ktoré ešte nemožno považovať za potvrdený jav.

Synthetic Media
Obsah vytvorený alebo významne modifikovaný pomocou AI.

Systemic Design
Prístup k dizajnu zohľadňujúci komplexné vzťahy medzi ľuďmi, technológiami, organizáciami a prostredím.

Token
Základná jednotka textu používaná pri spracovaní jazykových modelov.

User Experience (UX)
Celkový zážitok používateľa pri interakcii s produktom alebo službou.

User Interface (UI)
Vizuálne a interaktívne rozhranie medzi používateľom a systémom.

Upskilling
Rozvoj existujúcich zručností na vyššiu úroveň.

Value Pricing
Cenotvorba založená na hodnote poskytovanej klientovi namiesto času stráveného prácou.

Vendor Bias
Skreslenie spôsobené tým, že výskum alebo dáta pochádzajú od spoločnosti, ktorá má obchodný záujem na konkrétnom výsledku.

Workflow
Postupnosť krokov a procesov vedúcich k vytvoreniu výsledku.

Worldbuilding
Navrhovanie komplexných fikčných alebo virtuálnych svetov pre hry, médiá alebo kultúrne projekty.

Zero Marginal Cost Creativity
Náklady na vytvorenie digitálneho obsahu klesajú takmer na nulu.