

Stanovení zkoušek, témat, termínů, a povolených pomůcek maturitní zkoušky šk. roku 2024/2025

Studijní obor: Grafický design (82-41-M/05)

ŠVP: Grafika médií

ŠVP: Fotografie v reklamní praxi

ŠVP: Herní grafika

Maturitní zkouška se skládá ze společné části a profilové části.

1. Společná část maturitní zkoušky

(Zkoušky společné části maturitní zkoušky stanoví školský zákon)

Dvě povinné zkoušky

- a) český jazyk a literatura – didaktický test
- b) cizí jazyk – didaktický test

Maximálně dvě nepovinné zkoušky

z nabídky matematika, cizí jazyk

Podrobné informace najdete na serveru: <http://www.novamaturita.cz>

1. Profilová část maturitní zkoušky se skládá ze tří povinných zkoušek:

- Písemná práce a ústní zkouška z českého jazyka a literatury
- Písemná práce a ústní zkouška z cizího jazyka
- Praktická zkouška
- Dějiny výtvarné kultury, ústní zkouška
- Propagace a média (ŠVP Grafika médií), ústní zkouška
- Fotografie a propagace (ŠVP Fotografie v reklamní praxi), ústní zkouška
- Herní grafika a animace (ŠVP Herní grafika)

V rámci profilové části maturitní zkoušky může žák konat **nejvýše 1 nepovinnou zkoušku**, volí si z této nabídky:

- Management a marketing, ústní zkouška

- Základy společenských věd, ústní zkouška

Písemná práce z ČJL - na výběr ze 4 zadání

- rozsah textu min. 250 slov
- délka konání 120 minut
- způsob záznamu: rukopisně

Písemná práce z ANJ - 2 zadání

- rozsah textu min. 200 slov
- délka konání 75 minut
- způsob záznamu: rukopisně

2. Kalendář přípravy a průběhu MZ v jarním termínu:

- podání přihlášky žákem řediteli školy – nejpozději 1. prosince 2023
(k přihlášce přiloží žák s přiznaným uzpůsobením podmínek pro konání maturitní zkoušky doporučení školského poradenského zařízení)
- do 28. 2. 2025 výběr tématu praktické maturitní zkoušky
- 31. 3. 2025 odevzdání vlastního seznamu literárních děl
- 10. 4. 2025 písemná práce z ČJL
- 11. 4. 2025 písemná práce z ANJ
- 24. 3. – 4. 4. 2025 praktická zkouška z odborných předmětů ART
- 4. 4. 2025 odevzdání výstupů praktické zkoušky v el. podobě (dle zadání)
- 11. 4. 2025 odevzdání výstupů praktické zkoušky v tištěné podobě (dle zadání)
- 2. - 5. 5. 2025 zbylé písemné zkoušky společné části MZ (upřesní Centrum)
- 19. 5. - 30. 5. 2025 obhajoba praktické maturitní zkoušky, ústní zkoušky profilové části MZ

Podzimní termín MZ 2025

- podání přihlášky žákem řediteli školy - nejpozději 25. června 2024
- 30. 6. 2025 odevzdání vlastního seznamu literárních děl
- 1. 9. – 10. 9. 2025 didaktické testy společné části (upřesní Cermat)
- 1. 9. – 20. 9. 2025 obhajoby praktické maturitní zkoušky, ústní a písemné zkoušky profilové části – konkrétní termíny budou upřesněni min. 2 měsíce před konáním MZ

Profilová část maturitní zkoušky 2024/2025 – povinné zkoušky

Předmět: **Dějiny výtvarné kultury**
Studijní obor: **Grafický design** 82-41-M/05
ŠVP: **Grafika médií, Fotografie v reklamní praxi, Herní grafika**

1. Výtvarné projevy pravěku

periodizace, venuše, jeskynní malby, megalitické stavby, užité umění, keramika

2. Umění Mezopotámie a Egypta

porovnání kultur – datace, společnost, náboženství a posmrtný život, písmo, architektura, monumentální a volné sochy, malířství, užité umění

3. A.) Umění oblasti Egejského moře – Minojská Kréta a Mykény B.) Střední Evropa doby bronzové a železné

a) porovnání kultur – datace, společnost, architektura, kultovní sošky, nástěnná malba

b) doba bronzová, doba železná, datace, Germáni, Keltové

4. Řecko

datace, společnost, mytologie, hl. střediska, typy a hlavní prvky chrámu, sochařství, představitelé klasického období, vázové malířství a užité umění

5. Etruské umění, Řím

datace, návaznost na umění Řecka, společnost, náboženství, politika, architektura, iluzivní nástěnná malba, Pompeje, socha a užité umění

6. Křesťanská antika a umění raného středověku

Datace, křesťanská antika a návaznost na umění Říma, Byzantská říše, Islám, Velká Morava

7. Románský sloh

datace, společnost, náboženství a jeho vliv na umění, Před karolínské období, Karolínské období, Otonské období, Románský sloh - 1. mezinárodní sloh, bazilika, rotunda, klášter, kostel, reliéfy, druhy malby

8. Gotický sloh

datace, společnost, náboženství a jeho vliv na umění, obecné znaky umění, architektura a hlavní architektonické prvky, vázané sochařství, vitráž, desková malba, knižní malba

9. Italská renesance a manýrismus

datace, společnost, humanismus, věda, hlavní střediska, obecné znaky umění, návrat k antice, architektonické prvky, sochařství, vývoj uměleckého stylu v malbě, autoři, díla, památky

10. Renesance v zaalpských zemích

datace, společnost, humanismus, věda, reformace, obecné znaky umění, návrat k antice, architektura, manýrismus v malbě a sochařství, autoři, díla, památky, renesance v českých zemích

11. Italské baroko

datace, společnost, protireformace, návrat k víře, obecné znaky umění, architektura, socha, malba, užité umění, autoři, díla, památky

12. Baroko v zaalpských zemích

datace, společnost, protireformace, návrat k víře, obecné znaky umění, architektura, socha, malba, užité umění, autoři, díla, památky, baroko v českých zemích

13. Rokoko, klasicismus

datace, společnost, dozrívání baroka, porovnání slohů – náměty v malbě a soše, barevnost, architektura, Napoleonův empír

14. Umění 1. poloviny 19. století – romantismus, realismus, akademismus, historizující architektura

Charakteristika a porovnání směrů – náměty, barevnost, hlavní představitelé a díla, pseudoslohy v architektuře

15. Umění 2. poloviny 19. století – impresionismus, postimpresionismus, pointilismus

pojem moderna, dělení ismů (impresionismus, postimpresionismus, pointilismus) porovnání a charakteristika malířských směrů, technika, náměty, barevnost, hlavní představitelé a díla

16. Secese a symbolismus

datace, prvky a znaky secesního slohu, centra secese, architektura, malba, socha, užité umění, vztah k symbolismu, hlavní představitelé, díla a památky

17. Umělecké směry do 1. světové války

pojem moderna, dělení ismů (fauvismus, kubismus, futurismus, expresionismus, abstrakce)
porovnání a charakteristika směrů, hlavní představitelé a díla, přesahy do architektury a sochařství

18. Umění meziválečného období

dadaismus, surrealismus, funkcionalismus a Bauhaus, charakteristika směrů, hlavní představitelé a díla

19. Umění 2. poloviny 20. století

Totalitní umění vs moderní umění, charakteristika směrů/přístupů, hlavní představitelé a díla: akční malba, informel, nová figurace, neodada, pop-art, op-art, kinetické umění, land-art, konceptuální umění, umění akce, instalace. Architektura – brutalismus, dekonstruktivismus, organická architektura

20. Mimoevropské kultury – Indie, Čína, Japonsko, předkolumbovská Amerika

umění kultur mimoevropských zemí, jejich náboženství, architektura, malba, socha

21. Umění přelomu 20. a 21. stol.

Současní umělci/umělecké skupiny v českém i zahraničním prostředí, výstavy, galerie, umělecké školy, periodika, festivaly a soutěže; instalace, performance, happening, land-art, site-specific, videoart, street-art, mural, současné tendence v klasických médiích

Předmět: **Fotografie a propagace**
Studijní obor: **Grafický design** 82-41-M/05
ŠVP: **Fotografie v reklamní praxi**

1.
 - a) fotografický aparát - vývoj, konstrukce, kategorizace, funkce aparátu (analogový vs. digitální aparát)
 - b) fotografie ve společnosti - společenský dosah fotografie, vědecké a technické využití fotografie, zobrazovací techniky, tištěný a digitální obraz
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr.
2.
 - a) objektiv a korekční pomůcky - vývoj, konstrukce, kategorie, funkce
 - b) reklama jako jedna z forem propagace - tvorba reklamy, specifika reklamy, etika reklamy, autorské právo
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr
3.
 - a) světelné zdroje - kategorie, vlastnosti světla, modifikace, lom světla
 - b) film jako celek - jednotlivé etapy při tvorbě filmu, druhy filmové tvorby, kompozice, střihová skladba, scénář (námět, literární a technický scénář, storyboard)
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr.
4.
 - a) fotografický ateliér - vývoj, původní vs. moderní ateliér, minimální požadavky
 - b) typografie - základní typografická pravidla. Vysvětlení pojmů - font, řez písma, serif, písmová osnova
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr.

5.
 - a) exponometrie - měření světla, nástroje k měření světa, konstrukce expozimetru reciprocity - vzájemný vztah (čas, clona, citlivost)
 - b) piktorialismus ve fotografii - historie, vývoj, autoři; anglický piktorialismus, impresionisticko-secesní piktorialismus a pokračující piktorialistické tendence
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr
6.
 - a) vznik fotografického obrazu - analogový vs. digitální, technika, vlastnosti (mokrý kolodiový, suchý bromostříbrný proces, kinofilm, senzor)
 - b) přímá fotografie - historie, vývoj, Josef Sudek, f/64, Nová věcnost
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr
7.
 - a) zpracování fotografického záznamu - analogový a digitální záznam, workflow - temná komora, softwarové zpracování - Adobe, předtisková příprava
 - b) humanistická fotografie - historie, vývoj, autoři, Magnum Photos, Lidská rodina, newyorská škola
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr.
8.
 - a) tiskové techniky, příprava tiskových dat, formy prezentace - barevné prostory, formy prezentace (online, tisk, výstava, portfolio)
 - b) avantgarda ve fotografii - historie, vývoj, autoři, surrealismus ve fotografii, výtvarné zásahy do fotografie (v procesu i postprodukci)
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr

9.

- a) pozitivní a negativní proces - technologie, materiály, postup, temná komora
- b) kniha - vynález knihtisku, tištěné části knihy, konstrukční části knihy, představitelé knižní typografie
- c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr

10.

- a) analogová fotografie - vynález fotografie, kategorie materiálů, temná komora
- b) formy reklamy - druhy reklamy, cíl reklamy, první náznaky reklamy, nevýhody reklamy, její použití, mobilní reklama, reklama outdoor, reklama indoor, reklama na internetu
- c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr

11.

- a) barva a barevný vjem - vyvážení bílé, reprodukce a správa barevnosti, barvové prostory, psychologický význam barev
- b) vektorová grafika - vlastnosti, výhody a nevýhody, softwarové zpracování (Adobe InDesign, Illustrator) a popis funkcí a orientace v programech, formáty vektorových souborů
- c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr

12.

- a) konstrukce obrazu - žánry, kompoziční principy, hloubka ostrosti, světlo
- b) rastrová grafika - možnosti získání fotografie pro použití v počítačové grafice, softwarové zpracování fotografie (Adobe Lightroom, Adobe Photoshop) a popis funkcí a orientace v programech, formáty rastrových souborů, vztah mezi rozlišením a pohledovou vzdáleností
- c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr

- 13.
- a) reklamní fotografie - žánr, principy, vývoj, autoři
 - b) barvy a teorie barev - barevné modely RGB, CMYK, HSB, LAB, barevný kruh, psychologické působení barev
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr
- 14.
- a) zátiší - žánr, princip, vývoj, autoři
 - b) počítačová grafika - rastrová a vektorová grafika, vlastnosti a rozdíly, základní grafické formáty, software, výstupy
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr
- 15.
- a) portrétní fotografie - žánr, princip, vývoj, autoři
 - b) vývoj grafiky a charakteristika tiskových technik - historie umělecké grafiky. Dělení grafiky. Charakteristika tiskových technik. Představitelé užité grafiky.
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr
- 16.
- a) dokumentární a reportážní fotografie - žánr, princip, vývoj, autoři
 - b) tisk z výšky a tisk z hloubky - technický postup. Významní představitelé.
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr
- 17.
- a) krajinářská fotografie - žánr, princip, vývoj, autoři
 - b) tisk z plochy, sítotisk, digitální tisk - technický postup. Významní představitelé
 - c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr

18.

- a) česká fotografie - historie, vývoj, autoři, zařazení do kontextu světové fotografie
- b) charakteristika masmédií, jejich přínos a funkce - dělení a vlastnosti. České a zahraniční tiskové agentury
- c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr

19.

- a) světová fotografie - historie, vývoj, autoři, odraz v české a československé fotografii
- b) plakátová tvorba - historie vzniku, funkce, druhy, formát, obsah. Významní představitelé
- c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr

20.

- a) fotografie ve vědě, lékařství a technice - společenský dosah fotografie, vědecké využití, zobrazovací techniky, tištěný, digitální obraz
- b) předtisková příprava - příprava PDF, vytvoření publikace. Zohlednění technologií tisku a typ tiskového materiálu.
- c) poznávací úkol z historie fotografie - žák určí z prezentace dva autory nebo fotografickou skupinu popřípadě fotografický směr a zařadí jej do kontextu vývoje světové nebo české fotografie. Určí dobu vzniku, použitou technologii a žánr, směr

Součástí zkoušky je rozpoznávání obrazové přílohy, viz část c).

Předmět: **Propagace a média**
Studijní obor: **Grafický design** 82-41-M/05
ŠVP: **Grafika médií**

1. Grafický design

Význam grafického designu, dějiny grafického designu – historická období, vliv technologií a uměleckých směrů. Vztah designer – klient, postup práce grafického designéra. Rozdělení grafiky.

2. Barvy, teorie barev, barevné modely a prostory

Barevné modely (CMYK, RGB, HSB, Lab), barevný kruh (barvy primární, sekundární, terciální, barvy doplňkové a analogické). Přímé barvy, použití barev, psychologie barev. Barevné prostory v grafických editorech, optimalizace barev, použití barevného modelu ve vztahu k médiu (tisk, digitální zobrazení). Gamut.

3. Vektorová počítačová grafika

Historie počítačové grafiky. Princip vektorové grafiky. Vektorová grafika – vlastnosti, výhody, nevýhody. Použití vektorové grafiky v praxi, příklady. Řezací plotr. Programy vhodné ke zpracování vektorové grafiky, popis jejich funkcí a orientace v nich. Formáty vektorových souborů a jejich specifikace. Použití barev u vektorové grafiky dle výstupu, přímé barvy.

4. Rastrová počítačová grafika

Historie počítačové grafiky. Princip rastrové grafiky. Rastrová grafika – vlastnosti, výhody, nevýhody. Použití rastrové grafiky v praxi, příklady. Fotografie a jejich úprava (kde upravit, jak, pomocí jakých nástrojů), možnosti získání fotografie pro použití v počítačové grafice. Programy vhodné ke zpracování rastrové grafiky, popis jejich funkcí a orientace v nich. Použití barev u rastrové grafiky dle výstupu. Rozlišení, vztah mezi rozlišením a pohledovou vzdáleností, příklady rozlišení v praxi u jednotlivých výstupů. Formáty rastrových souborů a jejich specifikace.

5. Prvky a principy grafického designu

Prvky grafického designu (tvar, čára, bod, barva, písmo...). Principy grafického designu (harmonie, kontrast, hierarchie, rovnováha...). Působení prvků a principů, jejich užití, příklady v praxi. Zásady při tvorbě grafického designu.

6. Obalový design

Definice obalu, funkce obalu, druhy obalů, materiály použité v obalovém designu. Působení barev v obalovém designu. Funkce typografie, fotografií, materiálů či zušlechťovacích procesů u obalového designu. Povinné informace u obalů. Design výrobku – výhody a přínosy nezaměnitelného designu výrobku. Příklady.

7. Logo a jeho tvorba

Význam loga. Historie a změny loga v čase. Příklady. Zásady při tvorbě loga. Barevnost a typografie ve vztahu k tvorbě loga. Grafický manuál – jeho obsah.

8. Kniha a papír

Definice knihy, povinné části, popis fyzických částí knihy, druhy knižních vazeb. Do jaké skupiny tiskovin patří, jaké jsou s tím spojeny náležitosti. Kulturní přínos knihtisku.

Sazební obrazec vč. formátu, výběr písma, zpracování knihy v PC.

Výroba papíru, historie, grafické papíry, vlastnosti papíru, výpočet gramáže, typy papíru, doporučené gramáže a typu papíru pro různé druhy tiskovin.

9. Písmo, font

Rodina písma, řezy (vysvětlí rozdíl), související názvosloví. Systémy třídění (klasifikace) písem (různé přístupy ke klasifikaci písem). Historie a vznik písma, předchůdci písma, vývoj písma.

Zdroje písem, aspekty výběru písma (estetické, technické, případně další). Kombinování titulkových a chlebových písem.

10. Makrotypografie a mikrotypografie

Co je makrotypografie, formát, sazební obrazec, volba písma, layout (objasní pojmy, co se v daných oblastech řeší). Počet znaků / slov na řádek – co tento počet ovlivňuje, co způsobuje chybný počet, jak se dá upravit.

Co je mikrotypografie, pravidla sazby a kerning (vyrovnání párů znaků). Prvky sazby.

Vztah makrotypografie k mikrotypografii, souvislost s pracovním postupem přípravy tiskoviny (jak jdou celky makro- a mikrotypografie, jednotlivé jejich podoblasti po sobě).

11. Tvorba webových stránek, princip jazyků HTML a CSS

K čemu slouží jazyk HTML a k čemu CSS, otevírací a zavírací značky. Struktura stránek v kódu. HTML – orientace, popis některých značek, CSS – vlastnosti a jejich význam.

JavaScript – použití. Tvorba webových stránek od návrhu po realizaci – popis procesu.

Vhodný software pro tvorbu webu. WYSIWYG editory (Wordpress, Webnode), html editory.

12. Internet a web

Historie internetu, druhy webových stránek podle účelu, podle struktury, podle objemu obsahu, podle provedení. Jaké tři úrovně webu známe, stručně je popište. Webhosting, nejpoužívanější webové prohlížeče.

Tvorba webových stránek – zásady, základní pojmy. Wireframe, manuál, prototyp apod.

13. Tisk z výšky

Princip, dělení (druhy technik a materiály), Knih tisk (vznik, význam), historie vč.

osobností a děl, využití v minulosti a současnosti (podstata flexotisku, výroba matrice).

14. Tisk z hloubky

Princip, dělení (druhy technik, materiály), historie vč. osobností a děl, heliogravura (Karel Václav Klíč), využití v minulosti a současnosti.

15. Tisk z plochy

Litografie – princip a vznik (A. Senefelder), materiály, barevná litografie (soutisk) historie vč. osobností a děl, světlotisk (Jakub Husník), význam litografie pro vznik ofsetu, využití v minulosti a současnosti.

16. Ofset, digitální tisk, zušlechťovací procesy

Princip a vznik ofsetu, separace a tisková forma, spadávka, ořezové značky, typy vazeb, využití v praxi (archový a rotační tisk), princip digitálního tisku, druhy digitálních tiskáren, využití v praxi.

Zušlechťovací procesy (laminace, parciální UV lak, tiskový lak, výsek, ražba).

17. Sítotisk a další tiskové techniky

Princip, dělení podle formy, materiály, historie vč. osobností a děl, využití v minulosti a současnosti.

Nové tiskové techniky DTG, DTF, sublimační tisk a jejich využití.

18. Videotvorba a animace – historie, přehled, techniky a filmová řeč

Historie (animovaného) filmu, přehled osobností českých i světových, druhy animace, zásady při tvorbě, animace dnes, používané techniky a software (After Effects + Adobe character animator).

Motion Design - co to je, využití, principy, software

Filmová řeč – vznik a rozvoj, možnosti velikostí záběru, pohybu kamery, kompozice a barva ve filmu, práce se světlem.

19. Brief a reklama

Definice briefu, aktéři, postup, taktiky, visual storytelling, single minded, positioning a filosofie značky, insight, příklady.

Dělení reklamy, funkce, tvorba, on-line reklama, reklama a sociální sítě, algoritmus, cookies, instagram reels, výhody a nevýhody, SEM – Search engine marketing, PPC – pay per click, hashtag.

20. Nová média

Komunikační systémy a komunikační média - vývoj a historie nových médií. Lev Manovich, Charles Sanders Peirce, Jean Baudrillard. Přístupy v umění nových médií (djing, vjing, videomapping, postinternet, glitch, fake new, satira. AI a predikce vývoje novomediálního umění

Předmět: **Herní grafika a animace**
Studijní obor: **Grafický design** 82-41-M/05
ŠVP: **Herní grafika**

1. Historie her a herních principů, historie videoher, her, hry a společnost

historie her: starověk až 1. pol. 20. století, společenský význam, přelomové události, hry a literatura a vliv na videohry

2. Videotvorba a animace – historie, přehled, techniky a filmová řeč

Historie (animovaného) filmu, přehled osobností českých i světových, druhy animace, zásady při tvorbě, animace dnes, používané techniky a software. Motion Design - co to je, využití, principy, software, filmová řeč – vznik a rozvoj, možnosti velikostí záběru, pohybu kamery, kompozice a barva ve filmu, práce se světlem. Animace ve 3D, software.

3. Barvy, teorie barev

Barevné modely (CMYK, RGB, HSB, Lab), barevný kruh (barvy primární, sekundární, terciální, barvy doplňkové a analogické). Psychologie barev. Barevné prostory v grafických editorech, optimalizace barev, použití barevného modelu ve vztahu k médiu (web, tisk, digitální výstup). Gamut.

4. Vektorová a rastrová počítačová grafika

Historie počítačové grafiky. Princip vektorové a rastrové grafiky. Vektorová a rastrová grafika – vlastnosti, výhody, nevýhody, použití v praxi, příklady. Programy vhodné ke zpracování, popis jejich funkcí a orientace v nich. Formáty vektorových a rastrových souborů a jejich specifikace.

5. Obecná struktura polygonových modelů, funkce jednotlivých elementů

Definice: osy, body, hrany, polygony. Typy křivek, funkce mezilehlých bodů křivek. Normály, phong vyhlazení. Vliv os modelu na animace.

6. Geometrické principy projekcí povrchu a UV souřadnice, typy textur závislé na UV

Volba vhodného typu geometrické projekce podle tvaru, typy projekcí, práce s dlaždicemi a navazováním, ovládání projekcí, princip technologie matte paintingu. Užití UV projekce, výhody a základní pravidla UV. Kanály materiálů - efektů závislé na využití korektních UV souřadnic

7. Moderní texturovací technologie

Vysvětlení funkcí texturovacích nástrojů (Adobe Substance nástrojů, Quixel Mixer, InstaMAT, Marmoset Toolbag atd.) využívající vstupní klíčové mapy vyjadřující fyzikální vlastnosti objektů. Vysvětlení funkcí a druhů těchto map, přehled o škále poskytovaných možností, vrstvení materiálů, práce s tzv. "chytrými materiály" a zapékání a export finálních povrchů

8. Osvětlení ve 3D, součásti světla, terminologie

Popis základních prvků klasického raytracovaného osvětlení, vysvětlení termínů difuze, odlesk, stín, chápání jejich vzniku ve 3D. Principy technologií globální iluminace, Ambient Occlusion, QMC, Biased, unbiased apod. Současné renderovací engine, využití GPU a CPU při výpočtu.

9. Herní engine

Co je herní engine a jeho hlavní funkce, základní komponenty a vrstvy herního engine (renderovací engine, fyzikální engine, zvukový engine, vstupní systém), příklady populárních herních engine a

jejich rozdíly v praxi, práce s 3D grafikou a animacemi, základní principy renderování, výhody a nevýhody použití herních engineů oproti vytváření her „from scratch“.

10. Herní engine - Unity 3D

Co je Unity 3D, vlastnosti Unity 3D, skriptování v Unity - programovací jazyk a jeho vliv na herní objekty, Scene Management - hierarchie objektů a jejich interakce pomocí komponent, fyzika a kolize (komponenty jako Rigidbody, Collider a jejich funkce), možnosti exportu her vytvořených v Unity na různé platformy a jejich optimalizace.

11. Interaktivní aplikace a hry, hry pro mobilní zařízení

Proces vývoje, vývojové nástroje, základní programovací konstrukce (datové typy, podmínky, cykly, funkce) a uvedení praktických příkladů, hybridního a nativní aplikace, udržitelnost aplikace.

12. Česká a světová herní studia - workflow

Role, vývoj a činnost herního studia, česká a světová herní studia - zástupci, přehled klíčových her, specifika, trendy a vývoj k současnosti, pracovní pozice v HS, workflow ve vývoji her - předprodukce, produkce, aftercare, současné trendy ve vývoji her

13. Herní design, game design dokument

práce herního designéra, význam HD ve vývoji hry - zážitek hráče, vztah k ostatním aspektům hry (grafika, programování, zvuk), základní prvky herního designu (herní mechanika, level design, pravidla, příběh, postavy, cílová skupina, herní platforma, udržení hráče v zájmu), analýza herního designu v úspěšných a neúspěšných hrách. Definice GDD, struktura, význam

14. Tvorba webových stránek, princip jazyků HTML a CSS

K čemu slouží jazyk HTML a k čemu CSS, otevírací a zavírací značky. Struktura stránek v kódu. HTML – orientace, popis některých značek, CSS – vlastnosti a jejich význam. JavaScript – použití. Tvorba webových stránek od návrhu po realizaci – popis procesu. Vhodný software pro tvorbu webu. WYSIWYG editory (Wordpress, Webnode), html editory.

15. Filmové části a animace ve hře

Vystavění příběhu a postavy (dějství, body obratu), námět, scénář, storyboard, animatik, výtvarné návrhy, kamera a objektiv, mizanscéna - osvětlení, barvy, základní tvary v obraze a jak mohou vyprávět příběh.

16. Tiskové techniky

Historie, typy tiskových technik, principy tiskových technik, osobnosti. Tisk z výšky, tisk z hloubky, tisk z plochy, sítotisk, digitální tisk.

17. Virtuální realita, rozšířená realita

Principy stereografie, princip anaglyphu, historie VR a AR, definice, rozdíl, nutné technologické vybavení, využití VR a AR, technická příprava dat pro využití, velikost, formáty, datový tok.

18. Využití zvuku ve hrách

Hudební dramaturgie, atmosféra prostředí, ruchy, naváděcí prvky při hraní, zvukové imerzivní formáty prostorovosti - rozdíl mezi stereo, 5. 1, 7.1, Dolby Atmos. Binaurální zvuk, Dynamický rozsah zvuku. Export zvuku - vzorkovací frekvence, bitová hloubka, komprese zvuku, datový tok.

19. Etika a společenský dopad videoher

Definice, význam v tomto průmyslu, přehled témat. Násilí - hry které jsou kritizovány, hráčská toxicita, popis virtuálního a reálného světa. Závislost - na čem vzniká, příznaky závislosti, řešení. Reprezentace menšin - stereotypy a důsledky, dopad na komunitu. Mikrotransakce - Lootboxy, kosmetické předměty, P2W, P2P. Vliv her na společnost - POZ - vzdělání, kreativita, komunikace NEG - izolace, vliv na fyzické a duševní zdraví.

20. Herní žánry

Vyjmenování jednotlivých žánrů, historický vývoj, hybridní žánry. Online x offline - masově multiplayerové hry, local multiplayer, singleplayer, výhody, nevýhody. Analýza významných herních titulů podle žánru - př.: The Witcher 3 jako RPG, proč uspěl, významné prvky, dopad na celý žánr. Budoucnost herních žánrů - VR, AR, metaprostředí, jiná zařízení.

MATURITNÍ ZKOUŠKA Z ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY

Pokyny k výběru četby k ústní zkoušce:

1. Žáci si ve školním seznamu děl vyberou **20 titulů**.
2. Výběr každého žáka musí obsahovat:
 - i. minimálně 1 dílo z české a světové literatury do konce 18. století
 - ii. minimálně 3 díla ze světové a české literatury 19. století
 - iii. minimálně 5 děl ze světové literatury 20. a 21. století
 - iv. minimálně 5 děl z české literatury 20. a 21. století

Celý seznam musí být zastoupen alespoň jedním dílem z poezie, jedním z prózy a jedním z dramatu.

ŠKOLNÍ SEZNAM LITERÁRNÍCH DĚL

		Autor	název díla	rok vydání (premiéry)	žánr
	1	Homér	Odysseia		próza
	2		Evangelium svatého Jana (Bible)	2. - 4. stol.	próza
	3	William Shakespeare	Zkrocení zlé ženy	1594	drama
	4	William Shakespeare	Romeo a Julie	1595	drama
	5	William Shakespeare	Hamlet	1598	drama
	6	William Shakespeare	Othello	1604	drama
	7	Miguel de Cervantes y Saavedra	Don Quijote de la Mancha	1605	próza
	8	Jan Amos Komenský	Labyrint světa a ráj srdce	1631	próza
	9	Molière	Lakomec	1668	drama
	10	Daniel Defoe	Robinson Crusoe	1719	próza
	11	Carlo Goldoni	Sluha dvou pánů	1745	drama
	12	Johann Wolfgang von Goethe	Utrpení mladého Werthera	1774	próza
	13	Denis Diderot	Jeptiška	1796	próza
	14	Jane Austinová	Pýcha a předsudek	1813	próza
	15	Mary Wollstonecraft Shelleyová	Frankenstein	1818	próza
	16	Alexandr Sergejevič Puškin	Evžen Oněgin	1833	poezie
	17	Honoré de Balzac	Otec Goriot	1834	próza
	18	Chrles Dickens	Oliver Twist	1838	próza
	19	Karel Hynek Mácha	Máj	1836	poezie
	20	Nikolaj Vasiljevič Gogol	Revizor	1836	drama

	21	Charles Dickens	Vánoční koleda	1843	próza
	22	Edgar Allan Poe	Havran	1845	poezie
	23	Josef Kajetán Tyl	Strakonický dudák	1847	drama
	24	Karel Havlíček Borovský	Tyrolské elegie	1852	poezie
	25	Karel Jaromír Erben	Kytice	1853	poezie
	26	Victor Hugo	Bídníci	1862	próza
	27	Jaroslav Vrchlický	Noc na Karlštejně	1892	drama
	28	Karel Havlíček Borovský	Král Lávro	1854	poezie
	29	Charles Baudelaire	Květy zla	1857	poezie
	30	Fjodor Michajlovič Dostojevskij	Zločin a trest	1866	próza
	31	Alcottová Louisa May	Malé ženy	1868	próza
	32	Jan Neruda	Povídky malostranské	1877	próza
	33	Lev Nikolajevič Tolstoj	Anna Karenina	1877	próza
	34	Oscar Wilde	Obraz Doriana Graye	1890	próza
	35	Oscar Wilde	Ideální manžel	1895	drama
	36	Oscar Wilde	Jak je důležité mít Filipa	1895	drama
	37	Julius Zeyer	Tři legendy o křicifixu	1895	próza
	38	Bram Stoker	Dracula	1897	próza
	39	Alois Mrštík a Vilém Mrštík	Maryša	1899	drama
Světová literatura 20. a 21. století	40	Arthur Conan Doyle	Pes baskervillský	1902	próza
	41	Anton Pavlovič Čechov	Višňový sad	1904	drama
	42	Georg Bernard Shaw	Pygmalion	1912	drama
	43	F. S. Fitzgerald	Velký Gatsby	1925	román
	44	Virginia Woolfová	Paní Dallowayová	1925	román
	45	Erich Maria Remarque	Na západní frontě klid	1929	próza
	46	Romain Rolland	Petr a Lucie	1920	próza
	47	John Steinbeck	O myších a lidech	1937	próza
	48	Albert Camus	Cizinec	1942	próza
	49	John Steinbeck	Pláň tortila	1942	próza
	50	Antoine de Saint-Exupéry	Malý princ	1943	próza
	51	Anna Franková	Deník Anne Frankové	1947	próza
	52	Tennessee Williams	Tramvaj do stanice Touha	1947	drama
	53	George Orwell	1984	1949	próza
	54	George Orwell	Farma zvířat	1945	próza
	55	Samuel Beckett	Čekání na Godota	1949	drama
	56	Jerome David Salinger	Kdo chytá v žitě	1951	próza
	57	John Wyndham	Den trřidů	1951	próza

	58	Ernest Hemingway	Stařec a moře	1952	próza
	59	Vladimír Nabokov	Lolita	1955	próza
	60	Truman Capote	Snídaně u Tiffanyho	1958	próza
	61	William Seward Burroughs	Nahý oběd	1959	próza
	62	Alexandr Solženicyn	Jeden den Ivana Děnisoviče	1959	próza
	63	Daniel Keyes	Růže pro Algermon	1959	próza
	64	Ken Kesey	Vyhoďme ho z kola ven	1962	próza
	65	Harlan Ellison	Nemám ústa a musím křičet	1967	próza
	66	Christien F.	My děti ze stanice ZOO	1978	próza
	67	William Clark Styron	Sofiina volba	1979	próza
	68	John Irving	Svět podle Garpa	1987	próza
	69	Stephen King	Carrie	1992	próza
	70	Chuck Palahniuk	Klub rváčů	1996	próza
	71	Paulo Coelho	Alchymista	2005	próza
	72	Markus Zusak	Zlodějka knih	2005	próza
	73	Rupi Kaur	Mléko a med	2017	poezie
	74	Sue DiCicco a Masahir Sasakim	Sadako Sasaki a tisíc papírových jeřábů	2023	próza
Česká literatura 20. a 21. století	75	František Gellner	Po nás ať přijde potopa	1901	poezie
	76	Franz Kafka	Proces	1914	román
	77	Franz Kafka	Proměna	1915	próza
	78	Viktor Dyk	Krysař	1915	próza
	79	Jiří Wolker	Těžká hodina	1922	poezie
	80	Vladislav Vančura	Rozmarné léto	1926	próza
	81	Karel Čapek	R.U.R	1920	drama
	82	Karel Čapek	Válka s mloky	1935	próza
	83	Karel Čapek	Bílá nemoc	1937	drama
	84	Vítězslav Nezval	Edison	1927	poezie
	85	Vítězslav Nezval	Manon Lescaut	1940	drama
	86	Jaroslav Havlíček	Petrolejové lampy	1935	próza
	87	František Halas	Torzo naděje	1938	poezie
	88	Vítězslav Nezval	Manon Lescaut	1940	drama
	89	Karel Poláček	Hostinec U Kamenného stolu	1941	próza
	90	Jiří Orten	Elegie	1945	poezie
	91	Karel Poláček	Bylo nás pět	1946	próza
	92	Jaroslav Seifert	Maminka	1954	poezie
	93	Jaroslav Seifert	Ještě jednou jaro	1961	poezie

94	Jan Otčenášek	Romeo, Julie a tma	1958	próza
95	Ladislav Fuks	Pan Theodor Mundstock	1963	próza
96	Ladislav Fuks	Spalovač mrtvol	1969	próza
97	Bohumil Hrabal	Ostře sledované vlaky	1964	próza
98	Arnošt Lustig	Modlitba pro Kateřinu Horovitzovou	1964	próza
99	Arnošt Lustig	Nemilovaná	1979	próza
100	Milan Kundera	Žert	1967	próza
101	Milan Kundera	Směšné lásky	1969	próza
102	Josef Škvorecký	Tankový prapor	1971	próza
103	Josef Škvorecký	Zbabělci	1958	próza
104	Ota Pavel	Smrt krásných srnců	1971	próza
105	Bohumil Hrabal	Obsluhoval jsem anglického krále	1974	próza
106	Bohumil Hrabal	Příliš hlučná samota	1976	próza
107	Václav Havel	Audience	1975	drama
108	Michal Viewegh	Báječná léta pod psa	1992	próza
109	Ivana Chřibková	Když to tam není, tak to tam nehledej	2017	próza
110	Emil Hák	O rodičích a dětech	2002	próza
111	Petra Soukupová	K moři	2007	próza
112	Hana Andronikova	Nebe nemá dno	2010	Próza
113	Irena Dousková	Hrdý Budžes	2011	próza
114	Alena Mornštajnová	Hana	2017	próza

Maturitní témata z anglického jazyka

1. Family life. Leisure time. Friendship. Personal qualities.
2. Housing. Our house, flat
3. School and education. British, American and Czech education. Our school
4. Jobs. Professional life. My future plans
5. Food and cooking. Eating habits. Czech cuisine. British and US cuisine
6. Sports and games
7. Health and diseases. Healthy lifestyle. Mental health
8. Culture. Art forms. Cultural activities and events.
9. The environment. Nature and weather. Global issues
10. People and society. Interpersonal relationships. Crime
11. Travelling and tourism. Means of transport
12. The Czech Republic. Prague
13. Shopping and services. Money. Family finances. Advertising
14. Communication and media. Technologies and AI
15. Holidays. British, American and Czech public holidays
16. British and American literature (W. Shakespeare, J. Austen, Ch. Dickens. O. Wilde. G. Orwell, A.E. Poe, M. Twain, E. Hemingway, F.S. Fitzgerald)
17. The United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland, London
18. The United States of America. New York, Washington D.C.
19. Canada, Australia and New Zealand. Commonwealth
20. Short history of photography. Famous photographers/ Basics of graphic design

Maturitní témata z ruského jazyka

1. Моя семья
2. Мой город / деревня
3. Жилье, квартира / дом, в котором я живу
4. Мой день, ежедневная жизнь
5. Мой друг, описание внешности, характеристика человека
6. Свободное время, хобби
7. Магазины и покупки
8. Еда, в ресторане
9. Одежда и мода
10. Спорт в жизни человека
11. Забота о здоровье, жизненный стиль
12. Общество, отношения между людьми
13. Школа и образование (Чешская республика x РСФСР)
14. Работа и профессия, мои планы на будущее
15. Путешествие и транспорт
16. РСФСР, Москва, Санкт Петербург
17. Выдающиеся люди России (литература, наука, спорт, культура)
18. Чешская республика, Прага
19. Выдающиеся Чехи (литература, наука, спорт, культура)
20. Праздники в Чехии и в России

Profilová část maturitní zkoušky – nepovinné zkoušky

Předmět: **Management a marketing**

Studijní obor: **Grafický design** 82-41-M/05

ŠVP: **Fotografie v reklamní praxi, Grafika médií, Herní grafika**

1.
 - a) Vymezení základních pojmů managementu, management a podnikání, postavení manažera v organizaci, role manažera, manažerské funkce.
 - b) Obchodní společnosti – osobní společnosti, v.o.s. a k.s., popis, založení, zdroj kapitálu, ručení, rozdělování zisku, kompetence řízení, obchodní jméno.
2.
 - a) Funkce managementu – rozhodování, etapy rozhodovacího procesu, základní typy rozhodovacích problémů, metody na podporu rozhodování.
 - b) Platební styk, hotovostní a bezhotovostní platební styk, doklady spojené s hotovostním a bezhotovostním platebním stykem.
3.
 - a) Funkce managementu – plánování, plánovací proces, plánovací kategorie, komplexní strategické plánování.
 - b) Tržní mechanismus, rozdělení trhu, trh spotřebních statků, poptávka, nabídka, tržní rovnováha, ostatní druhy trhů, konkurence.
4.
 - a) Funkce managementu – vedení, motivační koncepce, motivační nástroje, moderní formy aktivizace pracovníků, řízení lidských zdrojů.
 - b) Teorie potřeb, uspokojování potřeb, statky a služby, spotřeba, životní úroveň, ukazatele životní úrovně.
5.
 - a) Funkce managementu – organizování, organizační struktury, pružné organizační struktury, firemní dokumentace.
 - b) Obchodní společnosti – kapitálové společnosti, s.r.o. a a.s., popis, založení, zdroj kapitálu, ručení, rozdělování zisku, kompetence řízení, obchodní jméno.
6.
 - a) Funkce managementu – komunikace, komunikační systémy.
 - b) Majetek podniku – členění majetku podle zdroje krytí, rozdělení a popis vlastních zdrojů, rozdělení a popis cizích zdrojů, specifické formy financování, faktoring, forfaiting, leasing.
7.
 - a) Funkce managementu - kontrola, kontrolní proces, tendence dalšího vývoje kontroly.

- b) Finanční trhy, peníze, cenné papíry, cenné papíry peněžního trhu, cenné papíry kapitálového trhu, burza cenných papírů.
- 8.
 - a) Profil manažera, obecné zásady práce manažera, styl řídicí práce, nedostatky v komunikaci.
 - b) Hospodářský proces, výroba, výrobní faktory, rozdělování a přerozdělování, směna, spotřeba.
- 9.
 - a) Podstata marketingu – definování marketingu, marketingový mix – 4P marketingu.
 - b) Hospodaření podniku, náklady, výnosy, faktory ovlivňující výši nákladů a výnosů, bod zvratu, hospodářský výsledek.
- 10.
 - a) Podnikatelská koncepce – historie marketingu, postavení marketingu, marketingové cíle.
 - b) Bankovníctví – bankovní soustava, centrální banka České republiky, funkce centrální banky, obchodní banky.
- 11.
 - a) Marketing a trh – podstata trhu, nabídka a poptávka.
 - b) Živnosti – definice živností, živnostenský zákon, subjekty oprávněné k provozování živností, všeobecné podmínky provozování živnosti, druhy živností, vznik a zánik živnostenského oprávnění.
- 12.
 - a) Tržně nediferencovaný marketing a diferencovaný marketing, segmentace trhu, tržní zacílení a umístění.
 - b) Zvláštní formy podnikání, s. p., družstva, popis, založení, zdroj kapitálu, ručení, rozdělování zisku, kompetence řízení, obchodní jméno.
- 13.
 - a) Marketingové prostředí – mikroprostředí a makroprostředí.
 - b) Ekonomická rovnováha a ekonomický růst, hospodářský cyklus a jeho fáze, mezinárodní obchod, integrace české ekonomiky (Evropská unie).
- 14.
 - a) Marketingové řízení – marketingové řízení, marketingové plánování, marketingové strategie.
 - b) Mzda – základní pojmy, minimální mzda, formy mezd, srážky z mezd, výpočet mzdy, sociální a zdravotní pojištění.
- 15.
 - a) Marketingové řízení – SWOT analýzy, BCG analýzy.

- b) Majetek podniku – členění majetku podle druhů, rozdělení a popis dlouhodobého majetku, pořízení, oceňování, evidence, odepisování dlouhodobého majetku, rozdělení a popis oběžného majetku.
- 16.
- a) Marketingový výzkum – marketingový výzkum, marketingový informační systém (MIS), fáze marketingového výzkumu, dotazník.
 - b) Daňová soustava – základní pojmy, struktura daňové soustavy, registrace k daním, přímé daně, nepřímé daně, daňové přiznání.
- 17.
- a) Výrobek – charakteristika a členění výrobku, výrobní a obchodní sortiment, komplexní výrobek, obal, značka výrobku, ochranná známka, vývoj výrobku, životní cyklus výrobku.
 - b) Zásobovací činnost a logistika, metody výpočtu spotřeby, moderní přístupy k řízení zásob, evidence zásob a doklady.
- 18.
- a) Cena – charakteristika ceny, cíle podniku při stanovování ceny, metody stanovování ceny, cenové strategie.
 - b) Pojišťovnictví, právní subjekty, druhy pojištění, činnosti pojišťovny, náležitosti pojistné smlouvy.
- 19.
- a) Distribuce – charakteristika distribuce, velkoobchod, maloobchod, vývoj maloobchodu, maloobchodní mix a obchodní triky.
 - b) Personální činnost, pracovněprávní vztah (vznik pracovního poměru, ukončení pracovního poměru), úřad práce, podpora v nezaměstnanosti, nezaměstnanost.
- 20.
- a) Propagace – charakteristika propagace, marketingová komunikace, podpora prodeje, osobní prodej, public relations, přímý marketing, reklama, exteriérová média.
 - b) Základní ekonomické pojmy, rozdělení ekonomie, ekonomické systémy.

Součástí jednotlivých témat jsou pracovní listy.

Předmět: **Základy společenských věd**

Studijní obor: **Grafický design** 82-41-M/05

ŠVP: **Fotografie v reklamní praxi, Grafika médií, Herní grafika**

1. Politologie, pojem, stát a národ, typy a formy státu, právní základy státu, ústava
2. Principy demokracie, princip brzd a rovnovah, složky státní moci a jejich dělení, legislativní proces
3. Politika, politické strany, pravicové a levicové proudy v politice, ideologie, politický extremismus
4. Přímá a nepřímá demokracie, volby a volební systém ČR
5. Státní správa a samospráva, kraje a jejich členění, občanská společnost a společenské organizace
6. Právo, základní členění práva, právní řád, prameny práva, právní norma, právní síla
7. Právní ochrana, soustava soudu, státní zastupitelství, orgány právní ochrany, právní vztahy a právní způsobilost
8. Zásady občanského práva, vlastnické, dědické a závazkové právo
9. Rodinné právo, pracovní právo, vznik a zánik pracovního poměru, práva a povinnosti zaměstnavatelů a zaměstnanců
10. Trestní právo, trestné činy a jejich dělení, přestupek, trestní odpovědnost, trestní řízení, trest
11. Mezinárodní organizace, OSN, NATO, mezinárodní smlouvy
12. Evropská unie, její principy, orgány EU, vztah Evropské unie a ČR
13. Ekonomie, základní ekonomické pojmy a ekonomické systémy, zákon nabídky a poptávky
14. Národní hospodářství, úloha státu v tržní ekonomice, státní rozpočet, daně
15. Trh práce, mzda a její složky a formy, nezaměstnanost
16. Pojem sociologie, základní pravidla sociologického výzkumu, společnost, kultura a její prvky
17. Socializace a zprostředkovatele socializace, sociální vztahy a sociální struktura, sociální útvary
18. Psychologie, osobnost a její vlastnosti, struktura osobnosti, vývoj osobnosti člověka

19. Psychické vlastnosti, procesy a stavy osobnosti člověka
20. Filozofie, její význam pro člověka a společnost, filozofické disciplíny, antická filozofie, hlavní postavy a myšlenkové proudy
21. Středověká filozofie, patristika a scholastika, renesanční a osvícenská filozofie, hlavní postavy a myšlenkové proudy
22. Filozofie 19. a 20. století, hlavní postavy a myšlenkové proudy, čeští filozofové
23. Globalizace, globální otázky společnosti, media, masmédia a jejich vlivy, komunikace a masová komunikace, možné nebezpečí a hrozby
24. Etika, předmět etiky, mravnost, svědomí, svoboda člověka
25. Náboženství, základní podoby náboženství, hlavní světová náboženství

Témata praktické maturitní zkoušky školní rok 2024/2025

Předmět: **Praktická maturitní zkouška**
Studijní obor: **Grafický design** 82-41-M/05
ŠVP: **Fotografie v reklamní praxi**

Žák volí jedno ze čtyř následujících zadání:

1. Téma

- a) **Reklamní fotografie**
 - 6 fotografií
- b) **Reportážní / dokumentární fotografie**
 - 6 fotografií
- c) **Portfolio**
 - Katalog v rozsahu minimálně 15 stran
- d) **Grafické práce**
 - plakát

2. Téma

- a) **Reklamní fotografie**
 - 6 fotografií
- b) **Portrétní fotografie**
 - 6 fotografií
- c) **Portfolio**
 - Katalog v rozsahu minimálně 15 stran
- d) **Grafické práce**
 - plakát

3. Téma

- a) **Reklamní fotografie**
 - 6 fotografií
- b) **Krajinářská fotografie**
 - 6 fotografií

c) Portfolio vlastních prací

- Katalog v rozsahu minimálně 15 stran

d) Grafické práce

- plakát

4. Téma

a) Výstavní soubor, anotace

- 10 fotografií

b) Portfolio vlastních prací

- Katalog v rozsahu minimálně 15 stran

c) Grafické práce

- plakát, pozvánka

Podrobné informace k zadání a průběhu praktické maturitní zkoušky včetně povolených pomůcek jsou rozpracovány v samostatném dokumentu.

Průběh praktické části maturitní zkoušky

Žák má po dobu praktické maturitní zkoušky k dispozici PC učebnu, dále může v případě potřeby a po předchozí domluvě s doprovodem dohlížejícího učitele využít fotoateliér dle možností.

Pomůcky, které si každý žák připraví a přinese

Flash disk, psací potřeby, může použít vlastní fototechniku, stativ, blesky, osvětlovací sety apod. Výběr potřebných pomůcek bude stanoven žákem na základě výběru tématu praktické maturitní zkoušky

Upozorňujeme, že u všech témat musí být dodržena autorská práce. Pokud bude chtít žák použít ve své práci cizí díla, musí uvádět zdroje dle platných citačních norem. Pokud bude v maturitní práci žáka zjištěno plagiátorství v jakékoliv formě, může škola rozhodnout o vyloučení žáka ze školy.

Škola si vyhrazuje právo na změnu zadání v souvislosti s vývojem pandemické situace a vládních nařízení.

Žák si pro svou maturitní práci volí jedno z uvedených témat. Ke každému tématu je určený kontaktní učitel, na kterého se žák může obrátit s doplňujícími dotazy k zadání. Učitel nesmí odpovídat na dotazy ohledně podoby nebo koncepce žákovy vlastní práce. Jedná se totiž o samostatnou práci, která ověřuje schopnosti a znalosti žáka získané během studia. Pokud by žák maturitní práci nevytvořil sám (prokázala by se výpomoc či jiný zásah do práce další osobou), nesplní tak jednu ze zásadních podmínek pro tvorbu maturitní práce (tj. ověření vlastních schopností a znalostí žáka), bude žák z takovéto odevzdané práce hodnocen známkou „neprospěl“. Práci bude muset přepracovat v plném rozsahu. Škola si v takovém případě vyhrazuje právo na změnu tématu žákovy práce.

Zadání praktické části maturitní zkoušky

1. Téma

a) Reklamní fotografie

1) Ukázka návrhů

- Kresebné návrhy libovolnou technikou (kresba, malba, kombinovaná technika apod.), ve kterých vypracuje konceptuální myšlenku své práce, práci se světlem a kompoziční možnosti
- Ukázky přípravných fotografií, inspirační zdroje (umělecké směry, představitelé fotografie, malby, kresby, grafiky apod.)

2) Výsledné fotografie

- 6 ks tištěných fotografií, delší strana fotografie 40 cm
- Adjustace fotografií na formát výkresu min. A1

3) Písemná obhajoba

- tisk na formát A4 jednostranně
- v elektronické podobě soubor formátu PDF je na Flash disku

b) Reportáž/dokument

- Fotografie mohou být pořízené v období březen – duben 2022
- Žák volí předem jeden z žánrů (dokument nebo reportáž)
- Úprava pořízených fotografií
- Vytisknutí 6 fotografií, delší strana fotografie 30 cm
- Adjustace fotografií na formát výkresu min A1
- Písemná obhajoba, tisk na formát A4 jednostranně, v elektronické podobě soubor formátu PDF

c) Portfolio vlastních prací

- Výběr vlastních nejlepších prací vytvořených v průběhu posledních čtyř let
- Zpracování fotografií a jejich úprava v programech Adobe
- Libovolný formát tiskoviny vhodný pro prezentační účely
- Povinný rozsah minimálně 15 dvoustran

d) Grafické práce

Plakát

- Realizace plakátu na výstavu v programu Adobe

- Výtvarné zpracování plakátu s využitím fotografie, která by měla být v souladu se zvoleným tématem
- Tisk na formát B2

e) Digitální prezentace

- Může být využita při obhajobě
- Zpracovaná v programu PowerPoint nebo jiném určeném pro tvorbu prezentací.
- Bude obsahovat minimálně následující části: ukázka návrhů, realizace fotografií, úprava fotografií, výsledné fotografie
- Soubor ve formátu PDF s názvem „**Prezentace obhajoby příjmení**“ je třeba nahrát na učitelský PC.

2. Téma

a) Reklamní fotografie

1) Ukázka návrhů

- Kresebné návrhy libovolnou technikou (kresba, malba, kombinovaná technika apod.), ve kterých vypracuje konceptuální myšlenku své práce, práci se světlem a kompoziční možnosti
- Ukázky přípravných fotografií, inspirační zdroje (umělecké směry, představitelé fotografie, malby, kresby, grafiky apod.)

2) Výsledné fotografie

- 6 ks tištěných fotografií, delší strana fotografie 40 cm
- Adjustace fotografií na formát výkresu min. A1

3) Písemná obhajoba

- tisk na formát A4 jednostranně
- v elektronické podobě soubor formátu PDF je na Flash disku

b) Portrét

- Fotografie mohou být pořízené v období březen – duben 2022
- Zpracování fotografií a jejich úprava v programech Adobe
- Vytisknutí 6 fotografií, delší strana fotografie 30 cm

- Adjustace fotografií na formát výkresu min A1
- Písemná obhajoba, tisk na formát A4 jednostranně, v elektronické podobě soubor formátu PDF

c) Portfolio vlastních prací

- Výběr vlastních nejlepších prací vytvořených v průběhu posledních čtyř let
- Zpracování fotografií a jejich úprava v programech Adobe
- Libovolný formát tiskoviny vhodný pro prezentační účely
- Povinný rozsah minimálně 15 dvoustran

d) Grafické práce

Plakát

- Realizace plakátu na výstavu v programu Adobe
- Výtvarné zpracování plakátu s využitím fotografie, která by měla být v souladu se zvoleným tématem
- Tisk na formát B2

e) Digitální prezentace

- Může být využita při obhajobě
- Zpracovaná v programu PowerPoint nebo jiném určeném pro tvorbu prezentací.
- Bude obsahovat minimálně následující části: ukázka návrhů, realizace fotografií, úprava fotografií, výsledné fotografie
- Soubor ve formátu PDF s názvem „**Prezentace obhajoby příjmení**“ je třeba nahrát na učitelský PC.

3. Téma

a) Reklamní fotografie

1) Ukázka návrhů

- Kresebné návrhy libovolnou technikou (kresba, malba, kombinovaná technika apod.), ve kterých vypracuje konceptuální myšlenku své práce, práci se světlem a kompoziční možnosti
- Ukázky přípravných fotografií, inspirační zdroje (umělecké směry, představitelé fotografie, malby, kresby, grafiky apod.)

2) Výsledné fotografie

- 6 ks tištěných fotografií, delší strana fotografie 40 cm
- Adjustace fotografií na formát výkresu min. A1

3) Písemná obhajoba

- tisk na formát A4 jednostranně
- v elektronické podobě soubor formátu PDF je na Flash disku

b) Krajinářská fotografie

- Fotografie mohou být pořízené v období březen – duben 2022 před zahájením praktických maturit (realizace fotografií v exteriéru/interiéru)
- Zpracování fotografií a jejich úprava v programech Adobe
- Vytisknutí 6 fotografií, delší strana fotografie 30 cm
- Adjustace fotografií na formát výkresu min A1
- Písemná obhajoba, tisk na formát A4 jednostranně, v elektronické podobě soubor formátu PDF

c) Portfolio vlastních prací

- Výběr vlastních nejlepších prací vytvořených v průběhu posledních čtyř let
- Zpracování fotografií a jejich úprava v programech Adobe
- Libovolný formát tiskoviny vhodný pro prezentační účely
- Povinný rozsah minimálně 15 dvoustran

d) Grafické práce

Plakát

- Realizace plakátu na výstavu v programu Adobe

- Výtvarné zpracování plakátu s využitím fotografie, která by měla být v souladu se zvoleným tématem
- Tisk na formát B2

e) Digitální prezentace

- Může být využita při obhajobě
- Zpracovaná v programu PowerPoint nebo jiném určeném pro tvorbu prezentací.
- Bude obsahovat minimálně následující části: ukázka návrhů, realizace fotografií, úprava fotografií, výsledné fotografie
- Soubor ve formátu PDF s názvem „**Prezentace obhajoby příjmení**“ je třeba nahrát na učitelský PC.

4. Téma

1. výstavní soubor

- a) ukázka návrhů
Kresebné návrhy libovolnou technikou (kresba, malba, kombinovaná technika apod.), ve kterých žák vypracuje konceptuální myšlenku své práce, práci se světlem a kompoziční možnosti
- ukázky přípravných fotografií, inspirační zdroje (umělecké směry, představitelé fotografie, malby, kresby, grafiky apod.)
- b) výsledné fotografie - 10 ks tištěných fotografií, delší strana fotografie 40 cm - adjustace fotografií na formát výkresu min. A1 podporující výstavní záměr
- c) realizace výstavy v prostorách školy včetně popisků
- d) písemná obhajoba
 - tisk na formát A4 jednostranně
 - v elektronické podobě soubor formátu PDF je na Flash disku

2. Portfolio vlastních prací

- výběr vlastních nejlepších prací vytvořených v průběhu posledních čtyř let
- zpracování fotografií a jejich úprava v programech Adobe
- libovolný formát tiskoviny vhodný pro prezentační účely
- povinný rozsah minimálně 15 dvoustran

3. Grafické práce

- a) plakát pro autorskou výstavu (bod 1.)
 - realizace plakátu na výstavu v programech Adobe
 - výtvarné zpracování plakátu s využitím fotografie, která by měla být v souladu se zvoleným tématem

- tisk na formát B2
- b) pozvánka na vernisáž autorské výstavy
 - realizace pozvánky na výstavu v programech Adobe
 - tisk na formát DL

e) Digitální prezentace

- může být využita při obhajobě
- zpracovaná v programu PowerPoint nebo jiném určeném pro tvorbu prezentací.
- bude obsahovat minimálně následující části: ukázka návrhů, realizace fotografií, úprava fotografií, výsledné fotografie
- soubor ve formátu PDF s názvem „Prezentace obhajoby příjmení“ je třeba nahrát na učitelský PC společně s ostatními požadovanými částmi maturitní zkoušky

Žák vypracuje a odevzdá dokumentaci ke zvolenému tématu v tomto rozsahu:

Pro zpracování textové dokumentace na PC žák používá:

- **písmo Times New Roman**
- **velikost písma 12 pro běžný text**
- **velikost písma 14 pro nadpisy**
- **řádkování 1,15**

Předmět: **Praktická maturitní zkouška**
Studijní obor: **Grafický design** 82-41-M/05
ŠVP: **Grafika médií**

Upozorňujeme, že u všech témat musí být dodržena autorská práce. Pokud bude chtít žák použít ve své práci cizí díla, musí uvádět zdroje dle platných citačních norem. Pokud bude v maturitní práci žáka zjištěno plagiátorství v jakékoliv formě, může škola rozhodnout o vyloučení žáka ze školy. Škola si vyhrazuje právo na změnu zadání v souvislosti s vývojem pandemické situace a vládních nařízení. Žák si pro svou maturitní práci volí jedno z níže uvedených témat. Ke každému tématu je určený kontaktní učitel, na kterého se žák může obrátit s doplňujícími dotazy k zadání. Učitel ale nemůže odpovídat na dotazy ohledně podoby nebo koncepce žákovy vlastní práce. Jedná se o samostatnou práci, která ověřuje schopnosti a znalosti žáka získaných během studia. Pokud by žák maturitní práci nevytvořil sám (prokázala by se výpomoc či jiný zásah do práce další osobou), nesplní tak jednu ze zásadních podmínek pro tvorbu maturitní práce (tj. ověření vlastních schopností a znalostí žáka), bude žák z takovéto odevzdané práce hodnocen známkou „neprospěl“. Práci bude muset předělat v plném rozsahu. Škola si vyhrazuje právo na změnu tématu žákovy práce.

Praktická maturitní zkouška – základní informace pro studenty

1. Vyberte si libovolné téma, které nahlaste do termínu uvedeného na webu školy svému třídnímu učiteli.
2. Nad koncepcí své práce se zamyslete v dostatečném předstihu, vyhodnoťte, zda máte všechny předpoklady vybrané téma splnit (vědomostní, umělecké, technické vybavení, finanční prostředky).
3. Své vize a koncept máte povinnost konzultovat s uvedeným kontaktním učitelem. Dbejte jeho rad a připomínek, jeho oponentský posudek k Vaší práci bude základním podkladem pro rozhodnutí komise u maturitní zkoušky. Nebudete-li práci konzultovat, může to snížit vaše hodnocení.
4. V maturitním týdnu dokončete svou práci a odevzdejte ji dle harmonogramu a podmínek zveřejněných školou (tj. odevzdání vytištěných dokumentů, elektronických dokumentů a elektronických dokumentů k obhajobě)
5. Své elektronicky odevzdávané soubory pojmenujte svým příjmením, třídou a typem práce, oddělené podtržítkem, bez háčeků a čárek, např: novak_4g_plakat_1
6. Svou vytištěnou práci vhodně zabalte proti poztracení a poškození. V případě, že odevzdáváte více kusů, všechny kusy nakonec zabalte do jednoho balení. Zvenku balení viditelně a čitelně označte celým jménem a třídou.

Praktická maturitní zkouška – varianta 1.

Tvorba loga a firemní identity – tištěná forma

Kontaktní učitel: Bc. Vít Zborník

zbornik.v@artecon.cz

Navrhněte logo pro jakoukoli skutečnou či fiktivní společnost, navrhněte principy jednotného vizuálního stylu vycházející z loga. Vytvořte grafický manuál, který shrne použití loga i koncepci celého stylu. Celý manuál musí být v českém jazyce.

Bod 1. Zadání:

1. Vytvořte grafický manuál k vizuální identitě skutečné/fiktivní společnosti. Manuál odevzdáváte v TIŠTĚNÉ i DIGITÁLNÍ verzi, oboje exportované pro TISK (pdf, křivky, správné DPI, spad, ořezové značky). Manuál corporate identity bude ve formě brožury. Formát a vazba manuálu corporate identity jsou libovolné, ale musí odpovídat charakteru navrženého loga a rozsahu práce a mít vizuální i technické kvality. Detailně v bodu 2.
2. Vytvořte ukázkové příklady použití loga a firemní identity v reklamních materiálech. Detailně v bodu 2.
3. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě (bod 3)
4. K termínu obhajoby si dále připravte a s sebou na obhajobu přineste obhajobu v elektronické podobě, kterou budete prezentovat před komisí (bod 3)

Bod 2. Obsah a náležitosti grafického manuálu, specifikace odevzdaných dokumentů

Obsah grafického manuálu (každý bod minimálně jedna stránka v manuálu, **VŠECHNY BODY musí být splněny**):

- a. vámi navržené logo nebo logotyp ve křivkách a pravidla jeho používání:
 - logo / logotyp primární a sekundární a pravidla jeho užívání
 - barevná definice loga (CMYK, RGB, Pantone)
 - černobílá varianta loga
 - varianta loga ve škále šedé
 - minimální velikost loga při použití pro tištěnou a digitální verzi
 - ochranná zóna
 - zakázané použití a příklady zakázaného použití
 - definice piktogramu loga (je-li navržen a samostatně používán místo loga) –

tvar, barevnost, černobílá varianta, varianta ve škále šedé, min. velikost, způsob použití, ochranná zóna

b. písma

- hlavní písmo + doplňkové písmo a pravidla jejich používání
- velikost, proklad řádků a ukázka hierarchie písma

c. základní a doplňkové barvy firemní identity (CMYK, RGB, Pantone)

d. logo a pravidla CI aplikujte do nejméně pěti níže uvedených grafických návrhů (pět různých formátů). Každý z následujících bodů zpracujte v nastavení vhodném pro reprodukci (tj. co by bylo tištěné, to exportujte do pdf/x, ale každý níže uvedený návrh musí být ztvárněn také v ukázkové podobě v mockupu, který je vložen do grafického manuálu, do části s příklady použití:

- hlavičkový papír
- A2 plakát propagující společnost
- Instagram post
- Facebookový úvodní obrázek
- libovolný reklamní předmět (např. tričko, propiska, nálepka apod.)
- vizitka

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte 8 samostatných dokumentů:

- portfolio (tiskové pdf/x)
- grafický manuál Corporate identity (který obsahuje vše výše uvedené včetně mockupů) (tiskové pdf/x)
- hlavičkový papír (exportujte do tiskového pdf/x, správně nastavené DPI, spad, rozlišení, ořezky)
- A2 plakát (exportujte do tiskového pdf/x, správně nastavené DPI, spad, rozlišení, ořezky)
- reklamní předmět (např. tričko, propiska, nálepka...) (exportujte do tiskového pdf/x, správně nastavené DPI, spad, rozlišení, ořezky – dle charakteru předmětu)
- vizitka (exportujte do tiskového pdf/x, správně nastavené DPI, spad, rozlišení, ořezky)
- Instagram post v rastrovém formátu vhodném pro vložení na web
- Facebookový úvodní obrázek v rastrovém formátu vhodném pro vložení na web

Vytištěné: odevzdáváte 2 dokumenty

- portfolio
- grafický manuál Corporate identity (který obsahuje vše výše uvedené včetně mockupů)

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kterou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 2.

Tvorba loga a firemní identity – internetová verze

Kontaktní učitel: Jana Zochová
zochova.j@artecon.cz

Navrhněte logo pro jakoukoli skutečnou či fiktivní společnost, navrhněte principy jednotného vizuálního stylu vycházející z loga. Vytvořte internetový grafický manuál, který shrne použití loga i koncepci celého stylu. Celý manuál musí být v českém jazyce.

Bod 1. **Zadání:**

1. Vytvořte grafický internetový digitální manuál k vizuální identitě skutečné nebo fiktivní společnosti. Manuál musí mít formu návrhu webových stránek vytvořených ve Figmě. Detailně v bodu 2.
2. Vytvořte ukázkové příklady použití loga a firemní identity v reklamních materiálech. Detailně v bodu 2.
3. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě (detaily bod 3)
4. K termínu obhajoby si dále připravte a s sebou na obhajobu přineste obhajobu v elektronické podobě, kterou budete prezentovat před komisí (bod 3)

Obsah a náležitosti grafického manuálu, specifikace odevzdaných dokumentů

Obsah grafického manuálu, **VŠECHNY BODY musí být splněny:**

- a. vámi navržené logo nebo logotyp ve křivkách a pravidla jeho používání:
 - logo / logotyp primární a sekundární a pravidla jeho užívání
 - barevná definice loga (CMYK, RGB, Pantone)
 - černobílá varianta loga
 - varianta loga ve škále šedé
 - minimální velikost loga při použití pro tištěnou a digitální verzi
 - ochranná zóna
 - zakázané použití a příklady zakázaného použití
 - definice piktogramu loga (je-li navržen a samostatně používán místo loga) – tvar, barevnost, černobílá varianta, varianta ve škále šedé, min. velikost, způsob použití, ochranná zóna
- b. písma
 - hlavní písmo + doplňkové písmo a pravidla jejich používání
 - velikost, proklad řádků a ukázka hierarchie písma
- c. základní a doplňkové barvy firemní identity (CMYK, RGB, Pantone)
- d. logo a pravidla CI aplikujte do nejméně pěti níže uvedených grafických návrhů (pět různých formátů). Každý z následujících bodů zpracujte v nastavení vhodném pro reprodukci (tj. co by bylo tištěné, to exportujte do pdf/x, správně nastavené DPI, spad, rozlišení, ořezky a digitálně publikované musí být v odpovídajícím formátu ve správné velikosti). Dále každý níže uvedený návrh musí být ztvárněn také v ukázkové podobě v mockupu, který je vložen do grafického manuálu, do části s příklady použití:
 - hlavičkový papír
 - A2 plakát propagující společnost
 - Instagram post
 - Facebookový úvodní obrázek
 - libovolný reklamní předmět (např. tričko, propiska, nálepka apod.)
 - vizitka

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte:

- funkční náhled webových stránek zpracovaný ve Figmě (odkaz) ve dvou variantách – pro desktop a pro mobilní verzi (zvolte vhodnou velikost)
- zdrojový soubor stránek ve Figmě
- portfolio (tiskové pdf/x)
- hlavičkový papír (exportujte do tiskového pdf/x, správně nastavené DPI, spad, rozlišení, ořezky)
- A2 plakát (exportujte do tiskového pdf/x, správně nastavené DPI, spad, rozlišení, ořezky)
- reklamní předmět (např. tričko, propiska, nálepka...)
(exportujte do tiskového pdf/x, správně nastavené DPI, spad, rozlišení, ořezky – dle charakteru předmětu)
- vizitka (exportujte do tiskového pdf/x, správně nastavené DPI, spad, rozlišení, ořezky)
- Instagram post v rastrovém formátu vhodném pro vložení na web
- Facebookový úvodní obrázek v rastrovém formátu vhodném pro vložení na web

Vytištěné: odevzdáváte 4 dokumenty

- portfolio
- plakát o velikosti A2
- hlavičkový papír
- vizitku

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kterou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 3. Grafický návrh nápojového obalu – kartony

Kontaktní učitel: Jana Zochová

zochova.j@artecon.cz

Připravte grafický návrh nápojového obalu – kartonu (tetrapack) na libovolný nealkoholický nápoj. Připravte soubory pro tisk a vytvořte k návrhu i vizualizaci pomocí mockupu nebo 3d.

Bod 1. Zadání:

1. Vytvořte grafický návrh designu nápojového obalu – kartonu na nealkoholické nápoje. Návrh obsahuje tři varianty produktové řady (například tetrapack ve třech variantách 1. jablečný mošt, 2. hruškový mošt, 3. šťáva z černého rybízu nebo jakékoliv jiné tři varianty nealkoholického nápoje). Texty v návrzích musí být českém jazyce. Názvy výrobků smyšlené. Detailně v bodu 2. 1.
2. Vytvořte tisková data pro všechny tři typy nápoje do raznice vč. spadávky, CMYK, ve křivkách, rastr v rozlišení 300 dpi, skutečná velikost atd., dle standardních tiskových specifikací. Detailně v bodu 2. 2.
3. Vytvořte vizualizace všech tří variant návrhů, každý návrh musí být na výsledném renderu vidět minimálně ze dvou pohledů (například zepředu a zezadu). Detailně v bodu 2. 3.
4. Vytvořte sdílený soubor ve 3D s náhledem na webu.
5. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě (bod 3)
6. K termínu obhajoby si dále připravte a s sebou na obhajobu přineste obhajobu v elektronické podobě, kterou budete prezentovat před komisí (bod 3)

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

2. 1. Obsah návrhu obalu, **VŠECHNY BODY musí být splněny**:

- Název výrobku
- Objem
- Složení
- Výrobce (jméno a adresa studenta)
- Krátký popis (či claim) vhodný na obal
- Nutriční složení (tabulka nemusí odpovídat skutečnému nutričnímu složení)
- Recyklační značky
- EAN (vygenerujte libovolný)

- Spotřeba a uchování

Všechny tyto položky a jejich provedení musí odpovídat standardům vyplývajícím z Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) č. 1169/2011.

2. 2. Tisková data: skutečná velikost obalu umístěná do správně připravené raznice, spadávka, ořezky, CMYK, grafika ve křivkách, případné fotografie ve 300 dpi, pdf/x, dle standardních tiskových nároků.

2. 3. Vizualizace pomocí 3d nástrojů, v rastru. Vizualizace musí být vytvořena pro každý produkt (3 ks), na jedné vizualizaci může být zahrnuto více pohledů z různých stran na jeden výrobek. Každý ze tří produktů musí být zobrazen minimálně ze dvou stran.

2.4. Výslednou vizualizaci student nasdílí maturitní komisi na webu přes Adobe Dimension k nahlédnutí v podobě 3d modelu.

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte 7 samostatných dokumentů:

- portfolio
- tisková data pro návrh 1 (tiskové, správně nastavené pdf/x, CMYK, spad, ořezky, skutečná velikost obalu umístěná do správně připravené raznice)
- tisková data pro návrh 2 (tiskové, správně nastavené pdf/x, CMYK, spad, ořezky, skutečná velikost obalu umístěná do správně připravené raznice)
- tisková data pro návrh 3 (tiskové, správně nastavené pdf/x, CMYK, spad, ořezky, skutečná velikost obalu umístěná do správně připravené raznice)
- vizualizace pro návrh 1, objekt je vidět min. ze dvou stran (jpg)
- vizualizace pro návrh 2, objekt je vidět min. ze dvou stran (jpg)
- vizualizace pro návrh 3, objekt je vidět min. ze dvou stran (jpg)

Vytištěné: odevzdáváte 4 dokumenty

- portfolio
- tři makety kartonových obalů (mohou být vyrobeny pouze z tvrdého papíru, složeny a slepeny)

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kterou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 4.

Animovaný klip

Kontaktní učitel: MgA. Martin Štěpánek
stepanek.m@artecon.cz

Připravte animaci na libovolné téma podle bodu 1. Výsledný klip a ostatní materiály uložte dle specifikací v bodu 2 a odevzdejte podle bodu 3.

Bod 1. **Zadání:**

1. Vytvořte animovaný klip libovolného žánru nebo využití (např. pohyblivý reklamní banner, animace s postavami a příběhem, reklamní spot....) v After effects s využitím klíčových snímků, jehož zvuková složka reaguje na obraz
2. Výběr zvukové složky musí respektovat autorský zákon
3. Dění v animaci musí projít vývojem (nelze pouze rozpohybovat statické vrstvy)
4. Stanovená stopáž je 1 - 2 minuty
5. Vytvořte plán vašeho postupu a zvolte vhodný software pro výrobu vašeho díla.
Zadání zpracujte v některých z těchto aplikací:
Adobe Premiere Pro, After Effects, Character Animator, Photoshop, Illustrator, Davinci Resolve
6. Napište stručný námět - o čem animace bude
7. Vytvořte storyboard. Každý záběr musí mít stručný komentář (napsat). Naznačený pohyb v obraze, pohyb kamery, popis velikosti záběru, číslování.
8. Vytvořte statické návrhy postav a prostředí
9. Vaše audiovizuální dílo musí obsahovat úvodní a nebo konečné titulky, mohou být zpracované kreativní formou. Musí obsahovat jména autorů, popis maturitní práce
10. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě (bod 3)
11. Dále připravte prezentaci s obhajobou (postup práce, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos...) a storyboardem (detailně bod 3)

Bod 2. **Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů**

Technické parametry videa jsou:

Video

- snímková frekvence: 12, 24, 25, 30, 48, 50, 60
- rozlišení: 1920 × 1080 full HD, progresivní snímky, na šířku/výšku
- kodek: h.264
- kontejner: .mov nebo .mp4
- min. stopáž: 1 - 2 minuty
- datový tok: 20 Mbps

Zvuk

- kodek: AAC nebo PCM
- bitová hloubka: 16 nebo 24 bit
- vzorkování: 48 kHz
- datový tok: 196 kb/s

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte 3 samostatné dokumenty:

- portfolio
- animovaný klip dle výše uvedených specifikací
- prezentaci se storyboardem a obhajobou

Vytištěné: odevzdáváte 1 dokument

- portfolio

Elektronicky: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint). Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby
- storyboard

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 5.

Hudební klip

Kontaktní učitel: MgA. Martin Štěpánek
stepanek.m@artecon.cz

Připravte hudební klip podle bodu 1. Výsledný klip a ostatní materiály uložte dle specifikací v bodu 2 a odevzdejte podle bodu 3.

Bod 1. Zadání:

1. Vytvořte hudební videoklip. Zvolte si skladbu, ke které vytvoříte obrazovou složku
2. Obrazová složka, střih, tempo a dynamika musí respektovat hudební složku
3. Výběr skladby musí respektovat autorský zákon
4. Napište stručný námět
5. Klíčové scény rozvrhněte ve storyboardu. Každý záběr by měl mít stručný komentář (naznačený pohyb v obraze, pohyb kamery, popis velikosti záběru, číslování)
6. Vytvořte plán natáčení, zvolte vhodnou techniku (Je možné vypůjčit ve škole)
7. Zvolte vhodný software pro zpracování natočeného materiálu (Davinci Resolve, Adobe Premiere Pro, After effects)
8. Vaše audiovizuální dílo musí obsahovat úvodní a nebo konečné titulky. Mohou být zpracované kreativní formou. Musí obsahovat jména autorů, popis maturitní práce
9. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě (bod 3)
10. Dále připravte prezentaci s obhajobou (postup práce, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos...) a storyboardem (detailně bod 3)

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

Technické parametry videa jsou:

Video

- snímková frekvence: 25 fps, 24 fps
- rozlišení: 1920 × 1080 full HD, progresivní snímky, na šířku
- kodek: h.264
- kontejner: .mov nebo .mp4
- max. stopáž: 3–5 minut
- datový tok: 20 Mbps

Zvuk

- kodek: AAC nebo PCM
- bitová hloubka: 16 nebo 24 bit
- vzorkování: 48 kHz
- datový tok: 196 kb/s

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte 2 samostatné dokumenty:

- portfolio
- hudební klip dle výše uvedených specifikací
- prezentaci se storyboardem a obhajobou

Vytištěné: odevzdáváte 1 dokument

- portfolio

Elektronicky: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint). Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby
- storyboard

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 6.

Promo video

Kontaktní učitel: MgA. Martin Štěpánek
stepanek.m@artecon.cz

Připravte promo video podle bodu 1. Výsledné video a ostatní materiály uložte dle specifikací v bodu 2 a odevzdejte podle bodu 3.

Bod 1. Zadání:

1. Natočte promo video pro firmu, organizaci nebo nadaci
2. Video musí představovat vámi zvolený subjekt a odprezentovat jej divákovi v co nejlepší a nejefektivnější formě
3. Zjistěte si o zvoleném subjektu dostatek informací a vytvořte si bodový scénář.
4. Vytvořte storyboard obsahující klíčové záběry
5. Vytvořte natáčecí plán, co a kde a jak budete natáčet a jakou k tomu budete potřebovat techniku. Konzultujte postup i se subjektem, o kterém budete natáčet
6. Zvolte postprodukční software (Davinci Resolve, Adobe Premiere Pro, Adobe After effects)
7. Natočte dostatek materiálu
8. Vaše dílo by mělo obsahovat úvodní a konečné titulky, mohou být zpracované kreativní formou včetně animované grafiky
9. Vaše audiovizuální dílo musí obsahovat úvodní a nebo konečné titulky, mohou být zpracované kreativní formou. Musí obsahovat jména autorů, popis maturitní práce
10. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě (bod 3)
11. Dále připravte prezentaci s obhajobou (postup práce, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos...) a storyboardem (detailně bod 3)

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

Technické parametry videa jsou:

Video

- snímková frekvence: 25 fps, 24 fps
- rozlišení: 1920 × 1080 full HD, progresivní snímky, na šířku
- kodek: h.264
- kontejner: .mov nebo .mp4
- max. stopáž: 3 – 5 minut

- datový tok: 20 Mbps

Zvuk

- kodek: AAC nebo PCM

- bitová hloubka: 16 nebo 24 bit

- vzorkování: 48 kHz

- datový tok: 196 kb/s

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte 2 samostatné dokumenty:

- portfolio
- promo video dle výše uvedených specifikací
- prezentaci se storyboardem a obhajobou

Vytištěné: odevzdáváte 1 dokument

- portfolio

Elektronicky: Připravte si pěti až desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint). Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby
- storyboard

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 7.

Filmový plakát

Kontaktní učitel: MgA. Zuzana Čermáková
cermakova.z@artecon.cz

Vytvořte sérii 6 filmových plakátů na skutečný či fiktivní film. Plakáty musí kromě vizuální stránky dostatečně informovat o pořádané akci (název akce, termín a čas konání, místo konání, QR kód či webový odkaz)

Bod 1. Zadání:

1. Vyberte si téma plakátu. Téma plakátu je divadelní představení nebo hudební koncert.
2. K danému tématu vytvořte plakáty A2 v **šesti různých technikách** (např. motion, typografie, ilustrace, kresba, malba, digitální ilustrace, koláž, fotografie atd.). Výsledkem je tedy 6 plakátů na jedno téma, každý plakát zpracovaný jinou technikou. Série plakátů musí být postavena na studentově autorské tvorbě.
3. Pracujte vhodně s typografií, doplňte dostatečné informace o konání akce (název akce, datum, čas konání, místo konání atd.)
4. Vytvořte tisková data dle bodu 2.
5. Vytvořte elektronická data dle bodu 2.
6. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě (bod 3)
7. K termínu obhajoby si dále připravte a s sebou na obhajobu přineste obhajobu v elektronické podobě, kterou budete prezentovat před komisí (bod 3)

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů:

2. 1. Plakáty:

- 6 plakátů na jedno téma v šesti různých technikách, A2, pdf/x vhodné pro tisk (CMYK, ořezové značky, spadávká, min. 250 dpi).
- 6 plakátů na jedno téma v šesti různých technikách A2 v pdf vhodných pro digitální zobrazení (RGB, bez ořezových značek a bez spadávký, tj. čistý rozměr)

2. 2. Animovaný GIF z jednotlivých plakátů, formát 1080 × 1920 px, pro elektronickou prezentaci

2. 3. 1 až 2 motion plakáty ve formátu A2, mp4, RGB
2. 4. Vyberte si ze své tvorby 4 plakáty a ty vizualizujte pomocí mockupů, jpg

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte 18 samostatných dokumentů:

- portfolio
- 6 plakátů A2 v pdf/x vhodných pro tisk – CMYK, ořezové značky, spadávka, 300 dpi
- 6 plakátů A2 v pdf vhodných pro digitální zobrazení – RGB, bez ořezových značek, a bez spadávky, tj. čistý rozměr
- animovaný GIF (jako jednotlivé snímky je 6 plakátů), formát 1080 × 1920 px
- 1 až 2 motion plakáty ve formátu A2, mp4 čistý rozměr, RGB, mp4
- 4 mockupy použití plakátů v jpg formátu

Vytištěné: odevzdáváte 7 dokumentů

- portfolio
- 6 plakátů A2

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kterou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 8.

Grafický návrh webu

Kontaktní učitel: Prokop Zelený
zeleny.p@artecon.cz

Připravte grafický návrh webu libovolného subjektu podle bodu 1. Výslednou práci uložte dle specifikací v bodu 2 a odevzdejte podle bodu 3.

Bod 1. Zadání:

1. Vyberte si libovolný subjekt (člověk, firma, událost, atp.) pro který navrhnete ve Figmě webovou stránku. Subjekt může být fiktivní i reálný.
2. Definujte, co je cílem této webové stránky (prodej produktu, prezentace subjektu (například osobnost, hudební kapela), rozšíření informací, atp.) a tyto cíle zohledněte při navrhování.
3. Vytvořte ve Figmě responzivní grafický návrh webu – tzn. vytvořte tři funkční náhledy pro tablet, mobil a PC (zvolte vhodnou velikost)
4. Následně vytvořte jednoduchý grafický manuál, kde popíšete základní grafické prvky webu (layout, písma, barvy, interakce, hierarchie prvků, ikony atp.). Tento manuál zpracujte také jako grafický návrh webu. Samostatný soubor, ve Figmě, zde stačí verze pro PC.
5. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě (bod 3)
6. K termínu obhajoby si dále připravte a s sebou na obhajobu přineste obhajobu v elektronické podobě, kterou budete prezentovat před komisí (bod 3)

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

1. návrh webu ve třech různých velikostech (tablet, mobil, PC), každá velikost obsahuje minimálně 3 různé specifické stránky (např. hlavní strana, typická podstránka, kontakt).
2. stručný manuál webu obsahující:
 - popis základního layoutu
 - popis hlavní stránky
 - popis typické podstránky
 - hierarchii prvků
 - písma
 - barevnost
 - interakci prvků
 - ikony

Formáty odevzdání:

1. návrh webu odevzdáváte jako:
 - funkční náhledy webových stránek zpracovaný ve Figmě (odkaz) ve třech variantách – pro desktop, tablet a pro mobilní verzi (zvolte vhodnou velikost)
 - zdrojový soubor stránek ve Figmě
2. stručný manuál webu odevzdáváte jako:
 - funkční náhled webových stránek zpracovaný ve Figmě (odkaz) ve variantě pro desktop (PC) (zvolte vhodnou velikost)
 - zdrojový soubor stránek ve Figmě

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte 7 samostatných dokumentů:

- portfolio
- 3× odkaz na varianty stránek pro mobil, PC a tablet
- 1× soubor ve Figmě se všemi třemi variantami stránek (pro mobil, PC a tablet) nebo tři různé soubory s každou variantou uloženou zvlášť.
- odkaz na funkční webový návrh stručného manuálu ve Figmě
- 1× soubor ve Figmě se návrhem stručného manuálu

Vytištěné: odevzdáváte 1 dokument

- portfolio

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kterou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 9.

Návrh & typografické zpracování knihy

Kontaktní učitel: Bc. Tomáš Dušek, DiS.

dusek.t@artecon.cz,

Pro konzultace bude také založen classroom, prosím napište na uvedený e-mail, abyste do kurzu mohli být přidáni.

Bod 1. Zadání:

1. Samostatně vytvořte kompletní návrh knihy dle bodů makrotypografie: formát, sazební obrazec, volba písma a kombinace písem. V publikaci použijte alespoň 2 různá písma (chlebové, nadpisové; můžete využít i tzv. superrodiny a použít písma ze superrodiny).

Pro prvotní návrhy formátu a sazebního obrazce vypracujte několik variant, z kterých budete volit optimální řešení. Zpracujte vždy nejméně jednu z metod, které byly součástí výuky k dané problematice. U formátu můžete použít i standardní formáty z formátové řady. Pokud navrhujete formát z formátové řady, zpracujte ještě jeden návrh, který bude využívat některou z dalších probíraných metod (poměr celých malých čísel, zlatý obdélník, případně standardní formát mimo řadu – pokud pro vaši publikaci existuje vhodná velikost). Pro sazební obrazec zpracujte vždy nejméně jednu z metod, které jsme probírali ve výuce a případně vedle toho dále váš zcela volný návrh. Výsledkem může být také odvozenina ze sazebního obrazce podle některé z metod po vašem zásahu. Pokud budete postupovat tímto způsobem, uveďte to také v obhajobě.

Při návrhu kombinace sazebního obrazce a použitého chlebového písma zohledněte parametr počtu slov / znaků na řádek pro optimální čitelnost souvislého textu. S přihlédnutím k této metodě upravujte vzájemně velikost / výběr písma a sazební obrazec. (Sazební obrazec může doznat úprav i zpětně po zvolení písma a jeho velikosti, právě z důvodu dosažení optimální délky řádku.)

Všechny výše popsané kroky zahrňte do obhajoby, včetně záznamu metod, které jste navrhli, ale nepoužili pro výslednou variantu. V obhajobě můžete např. zdůvodnit jakými metodami jste se zabývali a co jste proč ne/vybrali k rozvedení do výsledné podoby.

2. Proveďte mikrotypografické zpracování publikace (úprava dle typografických pravidel: aplikujte zvyklosti při úpravě odstavců jako např. odstranění tzv. parchantů v celém rozsahu textu, odstranění jednoznakových předložek a spojek na koncích řádek také v celém textu; aplikujte další dostupná známá typografická pravidla jako např. správný tvar a umístění uvozovek, rozlišení spojovníku a pomlčky, správné sázení číselných rozsahů atd.).
3. Do knihy zařaďte všechny standardní tištěné části na začátku knihy v podobě a pořadí dle konvencí. Zpracujte také správně rozvrženou tiráž (vhodně zvolte umístění v knize a zahrňte všechny povinné umístěné údaje, tyto údaje zjistíte např. ze zákona o neperiodických publikacích). Pokud v tiráži potřebujete údaj typu názvu, adresy apod., který nemáte reálně k dispozici, použijte fiktivní údaj. Jako nakladatelství vč. adresy můžete využít název a adresu školy. Pro signet, pokud nemáte vlastní motiv, můžete využít logo školy v přiměřené velikosti. V takovém případě potom musí být název a adresa školy uvedena i jako nakladatel.

4. Připravte náhledové a tiskové PDF (tj. různá PDF dle požadavků dále). Připravte maketu knihy v požadované knižní vazbě v podobě co nejvíce se blížící tomu, jak by měla vypadat kniha v reálné výrobě většího množství kusů z tiskárny při klasickém knižním vydání (tzn. na vhodně zvoleném papíru, pokud je to třeba s barevným tiskem, nebo části, kde je to potřeba).
5. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě.
6. K odevzdání připojte obhajobu v elektronické a tištěné podobě, dále si připravte obhajobu v libovolné ale vhodné elektronické podobě (ppt, pptx, pdf, rozměr 1920×1080px), kterou budete prezentovat před komisí (doporučuji formu prezentace s krátkými reprezentativními body, nikoli dlouhý souvislý text). Pokud zde budete chtít vyzdvihnout jakékoli fotky, skeny atd. z procesu tvorby (např. i nepoužité varianty), zahrňte.

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

Specifikace knihy: Zpracování proběhne na reálném textu v českém jazyce dle vašeho výběru. Práce se zástupným textem typu »lorem ipsum...« se nepřipouští. Můžete použít libovolnou knihu, pokud využijete text, ke kterému nejsou volná autorská práva a tato práva nemáte licencovaná, uveďte do tiráže na vhodném místě následující:

Vytvořeno v rámci praktické maturity.

*Zdroj textu: ***citace***, © ***Autor / nositel autorských práv****

text uvnitř ***...*** nahradíte skutečným údajem. Pro generování citace můžete použít např. web citace.com, popř. vyhledání podle ISBN tamtéž, má-li kniha přiděleno.

Berte na zřetel, že zpracovaná kniha v případě, že nejste držiteli práv, vám bude sloužit jako položka do portfolia, ale nikoli k jakémukoli dalšímu komerčnímu využití.

Minimální rozsah textu:

Text nezkracujte, gramaticky ani stylisticky neupravujte, upravte celou knihu, kterou jste si vybrali. Níže vidíte minimální možné rozsahy k odevzdání:

- **beletrie, drama:** minimálně 72 stran upraveného textu + úvodní a závěrečné stránky knihy.
- **dětské a jiné zvláštní knihy,** kde bude přes 67 % celkové plochy vaše autorská ilustrace: minimálně 12 stran vnitřní části + 4 strany obálky/deselek. U tohoto druhu knihy věnujte zvláštní pozornost tiráži, může být vhodné použít méně obvyklou koncepci tiráže pouze vzadu (bez impresa).
- **poezie:** minimálně 40 stran upraveného textu + úvodní a závěrečné stránky knihy.

Minimální počet vlastních ilustrací uvnitř knihy: 7 ks.

Vlastní grafické zpracování obálky či přebalu knihy.

Text obhajoby: dodejte text obhajoby v rozsahu 1400–3800 znaků (vč. mezer). Zahrňte následující body:

- Jak a proč proběhl výběr tématu
- Inspirační zdroje, reference, rešerše; použité i uvažované ale nepoužité (z výběru vyřazené) makrotypografické metody / návrhy
- Osobní přínos práce, překonávané obtíže, poučení z práce

Fyzické odevzdání:

- Knihu odevzdáváte jako **fyzickou maketu** na vhodně zvoleném materiálu, případně kombinaci materiálů, s knižní vazbou v měřítku 1:1, podrobnosti v bodě 1.4. Není podmínkou, aby student sám

ručně zpracoval knižní vazbu, ale možnost vlastního ručního vázání lze také použít, pokud se pro to rozhodnete.

- Dále odevzdáváte **výtisk obhajoby + záznamy z procesu návrhu**, např. různé varianty návrhu formátu a sazebního obrazce. Tyto materiály pokud máte v papírové podobě, je možné odevzdat jejich kopii a originál přinést až k obhajobě. Případně můžete odevzdat elektronický záznam (sken, foto – ale v takové kvalitě, aby z pořízených záznamů bylo vidět, o co se jedná, jaké jsou rozměry, dobře viditelná konstrukce sazebního obrazce apod.)
- Vhodně upravené portfolio prací.
- Vše vhodně zabalte proti poztracení a poškození, zvenku balení viditelně a čitelně označte celým jménem a třídou.

Elektronicky odevzdáváte:

- tiskové PDF vnitřku knihy ve standardu PDF/X, s tiskovou kvalitou obrazových materiálů (rozlišení a kvalita komprese), s vhodně odsazenými řezacími značkami a s vhodně velkou spadávkou.
- tiskové PDF obálky/potahu desek/přebalu (vnějšku) knihy ve standardu PDF/X, s tiskovou kvalitou obrazových materiálů (rozlišení a kvalita komprese), s vhodně odsazenými řezacími značkami a s vhodně velkou spadávkou. Toto PDF má obsahovat také hřbítke. Správně vyřaďte jednotlivé strany vůči hřbetu tak, aby vzniklo tiskové PDF pro skutečné použití. Pro spočítání správné tloušťky hřbítka můžete použít i on-line kalkulátor. *
- náhledové PDF celé knihy v uspořádání dvojstránek s titulní stránkou vpravo, v tomto PDF bude úplně celá kniha i s titulní a zadní stranou. PDF se zmenšenou velikostí, obrazy v rozlišení a kvalitě pro zobrazování na displeji.
- sbalenou pracovní složku InDesignu. INDD soubor dat bude obsahovat odstavcové styly, které se budou používat v celé publikaci. Složku před odevzdáním zaZIPujte (vytvoříte tak jeden snadno přenosný soubor).
- text obhajoby vč. záznamů z procesu návrhu (blíže v předchozím bodě: Fyzické odevzdání)
- portfolio prací

* pokud je navrhovanou vazbou knihy sešit V1, tiskové PDF může být jen jedno pro vnitřek i obálku dohromady a bez hřbítka k obálce/vnějšku publikace.

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte 6 samostatných dokumentů:

- tiskové PDF vnitřku knihy
- tiskové PDF obálky/potahu desek/přebalu (vnějšku) knihy
- náhledové PDF celé knihy
- sbalenou pracovní složku InDesignu (včetně fontů a vazeb), zaZIPovanou do 1 souboru ZIP
- text obhajoby vč. záznamů z procesu návrhu
- portfolio prací

Vytištěné: odevzdáváte 3 dokumenty, vše vhodně zabalené proti poztracení a poškození, zvenku balení označené celým jménem a třídou.

- fyzickou maketu knihy
- výtisk obhajoby + záznamy z procesu návrhu
- portfolio prací

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kterou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- postup práce (inspirace, skici, postup práce, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby)

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 10.

Sada přebalů na edici knih (vlastní výběr edice, autorů, knih, celkem 6 ks)

Kontaktní učitel: Jana Zochová
zochova.j@artecon.cz

Připravte šest grafických návrhů přebalů na knihy libovolných autorů a jejich děl v jedné edici.

Bod 1. Zadání:

1. Vytvořte grafický návrh šesti přebalů na knihy v jedné edici různých skutečných autorů a jejich knih. Přebal musí obsahovat název knihy, autora, edici, vlastní text o autorovi a o knize, logo edice a vydavatele, ISBN a další doplňkové informace dle bodu 2.
2. Vytvořte tisková data pro všech šest přebalů dle standardních tiskových specifikací.
3. Vytvořte vizualizace všech šesti variant návrhů, každý návrh musí být na výsledném renderu vidět minimálně ze dvou pohledů (například zepředu a zezadu).
4. Vytvořte sdílený soubor ve 3D s náhledem na webu.
5. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě (bod 3)

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

2. 1. Obsah návrhu, **VŠECHNY BODY musí být splněny**):

- Jméno autora
- Jméno knihy
- ISBN
- Logo fiktivního nakladatelství a edice (vlastní grafický návrh)

- Vlastní text o autorovi
- Vlastní text o knize
- Vlastní grafické pojetí přebalu

2. 2. Tisková data: skutečná velikost obalu umístěná do správně připravené raznice, spadávka, ořezky, CMYK, grafika ve křivkách, případné fotografie ve 300 dpi, pdf/x, dle standardních tiskových nároků.

2. 3. Vizualizace pomocí 3d nástrojů, v rastru. Vizualizace musí být vytvořena pro každý přebal, na jedné vizualizaci může být zahrnuto více pohledů z různých stran na jeden výrobek. Každý z přebalů musí být zobrazen minimálně ze dvou stran.

2.4. Výslednou vizualizaci student nasdílí maturitní komisi na webu přes Adobe Dimension k nahlédnutí v podobě 3d modelu.

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte 13 samostatných dokumentů:

- portfolio
- tisková data pro každý návrh, celkem 6 ks (tiskové, správně nastavené pdf/x, CMYK, spad, ořezky, nastavené značky pro ohyb, skutečná velikost)
- vizualizace pro návrhy (6 ks), každý přebal je vidět min. ze dvou stran (jpg či png)

Vytištěné: odevzdáváte 7 dokumentů

- portfolio
- 6 maket přebalů (vytištěno na vhodném papíru, ideálně vložené na jakékoliv knize)

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kterou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 11.

Reklamní materiály k hudební akci

Kontaktní učitel: Vít Zborník

zbornik.v@artecon.cz

Připravte reklamní materiály v jednotném grafickém stylu pro vámi vymyšlenou hudební akci (koncert, festival):

billboard, citylight, leták, digitální banner, reklama na sociální síť

Bod 1. Zadání

Všechny typy tiskovin a digitálních dat budou vycházet z jednoho společného vizuálu. Text v návrzích musí být v českém jazyce. Názvy akce i kapel smyšlené.

a) billboard

a. Vytvořte grafický návrh billboardu. Vhodný rozměr. Detailně v bodu 2. a.

b) citylight

b. Vytvořte grafický návrh citylightu. Vhodný rozměr. Detailně v bodu 2. b.

c) leták

c. Vytvořte grafický návrh letáku. Rozměr A6, oboustranně. Detailně v bodu 2. c.

d) digitální banner

d. Vytvořte grafický návrh digitálního banneru na web. Rozměr 120 × 600 px.
Detailně v bodu 2. d.

e) reklama na sociální síť

e. Vytvořte grafický návrh reklamního příspěvku na Instagram.
Rozměr 1080 × 1080 px. Detailně v bodu 2. e.

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

2. a) Obsah a specifikace billboardu (VŠECHNY BODY musí být splněny)

- a. Název kapely / festivalu
- b. Datum

- c. Místo
- d. Předkapela / lineup
- e. Logo (smyšlené, ve vektorech)

Vhodný rozměr, vhodná barevnost, 4/0, formát PDF/x, vše včetně písma převedeno do křivek. Správně nastavené DPI, spadávka, ořezové značky.

2. b) Obsah a specifikace citylightu (VŠECHNY BODY musí být splněny)

- a. Název kapely / festivalu
- b. Datum
- c. Místo
- d. Předkapela / lineup
- e. Logo (smyšlené, ve vektorech)

Vhodný rozměr, vhodná barevnost, 4/0, formát PDF/x, vše včetně písma převedeno do křivek. Správně nastavené DPI, spadávka, ořezové značky.

2. c) Obsah a specifikace letáku (VŠECHNY BODY musí být splněny)

1) přední strana

- a. Název kapely / festivalu
- b. Datum
- c. Místo
- d. Předkapela / lineup
- e. Logo (smyšlené, ve vektorech)

2) zadní strana

- a. Anotace kapely / festivalu
- b. Anotace předkapely / ostatních kapel lineupu

Rozměr A6, vhodná barevnost, 4/4, formát PDF/x, vše včetně písma převedeno do křivek. Správně nastavené DPI, spadávka, ořezové značky.

2. d) Obsah a specifikace digitálního banneru (VŠECHNY BODY musí být splněny)

- a. Název kapely / festivalu
- b. Datum
- c. Logo (smyšlené, ve vektorech)

Rozměr 120 × 600 px. Vhodná barevnost, digitální publikace ve vhodném formátu. Vše včetně písma převedeno do křivek. Celková velikost souboru musí být menší než 150 kB. Správně nastavené DPI.

2. e) Obsah a specifikace příspěvku na Instagram (VŠECHNY BODY musí být splněny)

- a. Název kapely / festivalu
- b. Datum

Rozměr 1080 × 1080 px. Vhodná barevnost, digitální publikace ve vhodném formátu. Vše včetně písma převedeno do křivek. Celková velikost souboru musí být menší než 150 kB. Správně nastavené DPI.

Bod 3. Odevzdání

Elektronicky: odevzdáváte 6 samostatných dokumentů

- portfolio
- tisková data billboard (viz výše)
- tisková data citylight (viz výše)
- tisková data leták (viz výše)
- finální export digitálních dat pro digitální banner (viz výše)
- finální export digitálních dat pro příspěvek na Instagram (viz výše)

Vytištěné: odevzdáváte 4 dokumenty

- portfolio
- billboard (zmenšenina 1:10)
- citylight (zmenšenina 1:5)
- leták

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kterou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby (své práce dobrovolně můžete v prezentaci předvést ve vizualizaci v mockupu).

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 12.

Video medailonek (skutečná osoba)

Kontaktní učitel: Magdalena Zunová

e-mail: zunova.m@artecon.cz

Vytvořte video na téma autoportrét nebo nejbližší osoba. Může se jednat o člena rodiny, kamaráda, spolužáka – ne o zvířata. Video může být realistické, nebo nést abstraktní prvky.

Bod 1. Zadání:

Natočte a sestříhejte video, které bude buď konkrétně a realisticky či abstraktně a expresivně představovat Vás, nebo Vámi vybraného člověka. Video může nést konkrétní prvky osobnosti (záliby, práce, fyzično) nebo se můžete zaměřit na abstraktní zobrazení (například emoci)

1. Vytvořte scénář a storyboard jako návrh na přibližně 5 minut dlouhé video, který bude obsahovat všechny klíčové záběry.
2. Vytvořte si bodový scénář
3. Vytvořte natáčení plán s přesně zadanými deadline na jednotlivé části
4. Promyslete, zda Vaše video bude zpracováno pouze s reálnými záběry, nebo zda k dotažení myšlenky budete pracovat například v kombinaci s animací.
(= podle tohoto kroku zvolte vhodný postprodukční software (Adobe Premiere Pro, Adobe After effects, Davinci Resolve = nebo možné kombinace)
5. Natočte dostatek materiálu, průběžně videa zpracovávejte a především zálohujte
6. Medailonek bude obsahovat titulky na začátku, i v závěru videa – mohou být statické, či dynamické – tak, aby svým vizuálem doplnili náplň celého videa
7. Název nemusí být medailonek – berte zadání jako námět, název může nést jméno osoby, o níž video je, popřípadě nějaké heslo, symboliku apod.
8. Zvolte vhodný zvuk – může se jednat o skladbu (pozor na autorská práva) vlastní hudební záznam, či pouze o zvuky (které také nahrajete)
9. Práci odevzdejte v elektronické a tištěné formě
10. Připravte se na obhajobu práce – prezentace s vysvětlením díla, postupem práce, zdůvodněním zvoleného software, osobní přínos, možné problémy v průběhu práce apod.

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

Zadání technických parametrů:

Video

- snímková frekvence: 25 fps, 24 fps
- rozlišení: 1920 × 1080 full HD
- kodek: h.264
- export: .mov a .mp4
- min stopáž: 5 minut
- datový tok: 20 Mbps

Zvuk (vlastní skladba či záznam zvuků, dodržujte autorská práva)

- kodek: AAC nebo PCM
- bitová hloubka: 16 nebo 24 bit
- vzorkování: 48 kHz
- datový tok: 196 kb/s

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte 3 samostatné dokumenty:

- portfolio
- Medailonek dle výše uvedených specifikací
- prezentaci se storyboardem a obhajobou (**Připravte si desetiminutovou prezentaci v elektronické podobě** (např. pdf, html, Powerpoint). Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete: obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby a dále storyboard. U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Vytištěné: odevzdáváte 1 dokument

- portfolio

Předmět: **Praktická maturitní zkouška**
Studijní obor: **Grafický design** 82-41-M/05
ŠVP: **Herní grafika**

Upozorňujeme, že u všech témat musí být dodržena autorská práce. Pokud bude chtít žák použít ve své práci cizí díla, musí uvádět zdroje dle platných citačních norem. Pokud bude v maturitní práci žáka zjištěno plagiátorství v jakékoliv formě, může škola rozhodnout o vyloučení žáka ze školy. Škola si vyhrazuje právo na změnu zadání v souvislosti s vývojem pandemické situace a vládních nařízení. Žák si pro svou maturitní práci volí jedno z níže uvedených témat. Ke každému tématu je určený kontaktní učitel, na kterého se žák může obrátit s doplňujícími dotazy k zadání. Učitel ale nemůže odpovídat na dotazy ohledně podoby nebo koncepce žákovy vlastní práce. Jedná se o samostatnou práci, která ověřuje schopnosti a znalosti žáka získaných během studia. Pokud by žák maturitní práci nevytvořil sám (prokázala by se výpomoc či jiný zásah do práce další osobou), nesplní tak jednu ze zásadních podmínek pro tvorbu maturitní práce (tj. ověření vlastních schopností a znalostí žáka), bude žák z takovéto odevzdané práce hodnocen známkou „neprospěl“. Práci bude muset předělat v plném rozsahu. Škola si vyhrazuje právo na změnu tématu žákovy práce.

Praktická maturitní zkouška – základní informace pro studenty

1. Vyberte si libovolné téma, které nahlase do termínu uvedeného na webu školy svému třídnímu učiteli.
2. Nad koncepcí své práce se zamyslete v dostatečném předstihu, vyhodnoťte, zda máte všechny předpoklady vybrané téma splnit (vědomostní, umělecké, technické vybavení, finanční prostředky).
3. Své vize a koncept máte povinnost konzultovat s uvedeným kontaktním učitelem. Dbejte jeho rad a připomínek, jeho oponentský posudek k Vaší práci bude základním podkladem pro rozhodnutí komise u maturitní zkoušky. Nebudete-li práci konzultovat, může to snížit vaše hodnocení.
4. V maturitním týdnu dokončete svou práci a odevzdejte ji dle harmonogramu a podmínek zveřejněných školou (tj. odevzdání vytištěných dokumentů, elektronických dokumentů a elektronických dokumentů k obhajobě)
5. Své elektronicky odevzdávané soubory pojmenujte svým příjmením, třídou a typem práce, oddělené podtržítkem, bez háčeků a čárek, např: novak_4g_plakat_1
6. Svou vytištěnou práci vhodně zabalte proti poztrácení a poškození. V případě, že odevzdáváte více kusů, všechny kusy nakonec zabalte do jednoho balení. Zvenku balení viditelně a čitelně označte celým jménem a třídou.

Praktická maturitní zkouška – varianta 1.

Titulní 3D model počítačové hry – oponent ve hře

Kontaktní učitel, zadavatel: **Ing. Pavel Zoch, Ph.D.**

e-mail: zoch.p@artecon.cz

tištěná + elektronická podoba

Bod 1. Zadání:

Práce maturanta spočívá v návržení designu, zpracování (ve formě komplexního 3D modelu), použití a základní animaci charakteru úhlavního koncového oponenta hypotetické RPG hry v systému první osoby (1st person). Z tohoto zadání vyplývá míra detailů, které jsou v práci požadované. Ve finální sekvenci se očekává i záběr na hlavu postavy. Charakter bude navržen ve stylu fantasy.

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

- 2.1. Návrhové skici postavy a obličejové části (**VŠECHNY BODY musí být splněny**):
rozkreslení základních mimických stavů. Skici musí být připravené tak, aby splňovaly kritéria referenčních podkladů (ať by realizaci ve 3D zpracoval kdokoli). Skici mohou být vytvořené pomocí klasických i digitálních technik (nikoliv generované). Design musí být autorský.
- 2.2. 3D model postavy v požadované míře detailů. Míra detailů musí vyhovovat rozlišení obrazu 3840 × 2160 px.
- 2.3. 3D postava bude zpracovaná minimálně ve 2 odlišných pózách.
- 2.4. 3D postava bude plně renderovaná, tedy bude osazena příslušným materiálem. Materiály mohou být provedené pomocí klasického texturování (UV souřadnice + sady textur) a nebo vertex paintingem.
- 2.5. Animace postavy o celkové délce min. 250 snímků (10 vteřin při 25 fps) v rozlišení FullHD (1920x1080) obsahující minimálně prezentaci objektu (animace kamery), či samotnou animaci charakteru (animace postavy a nebo mimiky obličejové části). Mimo této sekvence je animace doplněna o následující náležitosti: Název práce, autor, škola, obor, ročník, použité zdroje (například hudba) apod.
- 2.6. Tištěný plakát s využitím 3D obrazu charakteru, může být komponovaný i s dalšími součástmi (skici, navržený název titulu a podobně), musí opět obsahovat kredity díla jako: autor, škola, obor, ročník.
- 2.7. Všechny části díla jsou finalizovány v postprodukcí.

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte tyto samostatné dokumenty:

- portfolio (tiskové pdf/x)
- zapakovaný finální 3D soubor včetně textur

- finální rendery bez úprav (2 rendery póz celé postavy a jeden render obličejové části/hlavy) v rozlišení 3840 × 2160 px
- finální již post produkčně upravené obrázky. Maturant použije bezztrátové formáty dat (tiff, png), při post produkci může použít vyšší bitovou hloubku 16-32, finální obrazy jsou v 8-bitové hloubce
- základní skici v datové podobě (pokud byly připravené klasickými technikami, naskenované)
- plakát A2 (tiskové pdf/x)
- videoklip s animací ve formátu 1920 × 1080 px 25 fps, samotná délka prezentace modelu je min 10 vteřin (250 snímků), sekvence je dále doplněna o požadované kredity: název práce, autor, škola, obor, ročník, použité zdroje

Vytisknuté: odevzdáváte 2 dokumenty

- portfolio
- Plakát A2 v tištěné podobě

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kteřou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 2.

Kompletní zpracování designu herní mapy, ukázek prostředí a tištěné publikace s použitím digitální malby

Kontaktní učitel, zadavatel: **MgA. Zuzana Čermáková**
e-mail: cermakova.z@artecon.cz

tištěná + elektronická podoba

Bod 1. Zadání:

- 1.1. Vytvořte originální herní mapu pro fiktivní herní svět. Mapa by měla obsahovat všechny potřebné prvky pro orientaci hráče v herním prostředí a měla by esteticky zapadat do zvoleného herního stylu a tématu. Téma herní mapy je volitelné, ale musí odpovídat následujícím kritériím: fantasy, sci-fi nebo historické prostředí.
- 1.2. Vytvořte kompletní detailně propracované ukázky tří druhů prostředí z pohledu první osoby (například: pohled na volnou krajinu s dominantou, interiér chrámu/obchodu, pohled na město apod.).
- 1.3. Vytvořte publikaci představující ideu vaší hry, její mapu a prostředí ze hry.
- 1.4. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě (bod 3)
- 1.5. K termínu obhajoby si dále připravte a s sebou na obhajobu přineste obhajobu

v elektronické podobě, kterou budete prezentovat před komisí (bod 3)

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

2.1. Herní mapa musí (**VŠECHNY BODY musí být splněny**):

- být vytvořena jako digitální ilustrace v grafickém softwaru dle vlastního výběru (např. Adobe Photoshop, Krita, Procreate, apod.).
- obsahovat minimálně tři různé oblasti (např. les, město, hory) a detailní herní objekty (budovy, cesty, řeky, apod.).
- být použity různé vrstvy a techniky pro tvorbu textur (země, vody, lesa) a jasně odlišené jednotlivé oblasti.
- být doplněna typografickou úpravou (název, názvy, popisky)

2. 2. Ukázky prostředí (POV z pohledu hrdiny) musí (**VŠECHNY BODY musí být splněny**):

- být vytvořeny jako digitální ilustrace v grafickém softwaru dle vlastního výběru (např. Adobe Photoshop, Krita, Procreate, apod.).
- zobrazovat min. 3 různá prostředí (např. město, volná krajina, hory, interiér) – detailně vypracováno, z pohledu první osoby ve hře.

2. 3. Vlastní publikace musí (**VŠECHNY BODY musí být splněny**):

- představovat studentovu hru a být doplněna vhodnou typografií a texty
- obsahovat mapu a prostředí ze hry
- být vytvořena v Adobe InDesignu
- mít min. 12 stran včetně obálky a min. velikost A5

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte 10 samostatných dokumentů:

- portfolio (tiskové pdf/x)
- herní mapa o velikosti A0 (tiskové pdf/x)
- herní mapa o velikosti A0 (psd ve vrstvách), zazipovat, v případě, že bude příliš velké, poslat přes wetransfer
- 3 různé druhy prostředí, každé o velikosti A2 (3x tiskové pdf/x)
- 3 různé druhy prostředí o velikosti A2 (psd ve vrstvách)
- publikaci o hře (tiskové pdf/x)

Vytištěné: odevzdáváte 6 dokumentů

- portfolio
- herní mapa o velikosti A0 na vhodném reprezentativním papíru
- 3 různé druhy prostředí, každé o velikosti A2 na vhodném reprezentativním papíru

- publikaci o hře s vazbou V1 nebo jinou vhodnou vazbou vytištěné na reprezentativním papíru

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kterou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 3.

Animovaný klip

Kontaktní učitel, zadavatel: **MgA. Martin Štěpánek**

e-mail: stepanek.m@artecon.cz

tištěná + elektronická podoba

Připravte animovaný klip na téma vlastní PC hry podle bodu 1. Výsledný klip a ostatní materiály uložte dle specifikací v bodu 2 a odevzdejte podle bodu 3.

Bod 1. Zadání:

1. Vytvořte animovaný klip na hru – animovanou sekvenci - z jakékoliv části příběhu postavy s důrazem na využití filmové řeči
2. Nejprve si vytvořte stručný námět a bodový scénář nebo storyboard.
3. Animace může být ručně kreslená i zcela digitální (animace pomocí keyframes)
4. Zpracování by mělo proběhnout v programech jako jsou Adobe After effects, Photoshop, Illustrator, Premiere Pro, Davinci Resolve
5. Míra animace by měla obsahovat minimálně pohyb postav napříč prostorem, pohyb kamery, důležité pohyby těla postavy (změna postoje)
6. Zpracování by mělo být barevné, černobílé provedení musí být zdůvodněno příběhem.
7. Animatik sestříhejte a ozvučte. Měl by obsahovat ruchy, atmosféry, případně hudbu.
8. Celková stopáž musí být minimálně 1- 2 minuty
9. Připravte si 10-ti minutovou prezentaci k obhajobě práce (postup práce, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos...)
10. Vaše audiovizuální dílo musí obsahovat úvodní a nebo konečné titulky, mohou být zpracované kreativní formou. Musí obsahovat jména autorů, popis maturitní práce
11. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě (bod 3)

12. K termínu obhajoby si dále připravte a s sebou na obhajobu přineste obhajobu v elektronické podobě, kterou budete prezentovat před komisí (bod 3)

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

Technické parametry videa jsou:

Video

- snímková frekvence: minimálně 12 - 24 fps
- rozlišení: 1920 x 1080 full HD, progresivní snímky
- kodek: h.264
- kontejner: .mov nebo .mp4
- max. stopáž: 1 – 2 minuty
- datový tok: 20 Mbps

Zvuk

- kodek: AAC nebo PCM
- bitová hloubka: 16 nebo 24 bit
- vzorkování: 48 kHz
- datový tok: 196 kb/s

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: odevzdáváte 3 samostatné dokumenty:

- portfolio
- animovaný klip dle výše uvedených specifikací
- prezentaci se storyboardem (bodovým scénářem) a obhajobou
 - o Připravte si pěti až desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint).
 - o Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete: obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

Vytištěné: odevzdáváte 2 dokumenty

- Storyboard\bodový scénář
- Portfolio

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 4.

Návrh budovy z PC hry a její upgrade

Kontaktní učitel, zadavatel: **Boris Kúdela**

e-mail: kudela.b@artecon.cz

tištěná + elektronická podoba

Bod 1. Zadání:

1.1. Navrhnete budovy z fiktivní hry, které budou postupně zpracovány ve třech úrovních upgradu, přičemž každá následující úroveň bude odrážet rostoucí složitost, technologickou pokročilost a vybavenost budovy. Základním výchozím bodem bude budova s pevným čtvercovým půdorysem. Vaším úkolem je zobrazit vývoj této budovy od její základní, jednoduché formy, až po vysoce sofistikovanou strukturu v poslední fázi upgradu. Při návrhu je důležité reflektovat postupný růst jak ve vizuální stránce, tak ve funkčnosti a celkové komplexnosti budovy.

Tento projekt je rozdělen na dvě části.

Prvním úkolem je vytvoření 2D ilustrací pro každou ze tří úrovní vylepšení, kde každá ilustrace bude jasně zachycovat změny v designu a rozšíření budovy.

Druhým úkolem je vytvoření 3D modelu budovy ve stavu první úrovně, který bude sloužit jako základ pro další rozvoj v následujících úrovních.

Všechny návrhy musí být vypracovány ve dvou verzích: jedna verze pro hráčovu stranu a druhá pro stranu nepřítele, přičemž rozdíly v designu a stylu by měly jasně vyjadřovat rozdílné charakteristiky těchto dvou stran.

- **Stage 1** (základní budova): jednoduchý dům, který obsahuje základní prvky – například standardní stěny, střechu a jednoduchý exteriér. Vybavení domu je minimální.
- **Stage 2** (vylepšená budova): Dům je rozšířen a vylepšen o novou výbavu a architektonické prvky. Přidáváte modernější prvky (lepší okna, kvalitnější materiály, vylepšený exteriér).
- **Stage 3** (luxusní hi-tech budova): Dům dosahuje nejvyšší úrovně komplexnosti a luxusu. Obsahuje pokročilé technologie a použití moderních materiálů.

1. 2. Práci odevzdejte dle zadání školy v elektronické a tištěné podobě (bod 3)

1. 3. K termínu obhajoby si dále připravte a s sebou na obhajobu přineste obhajobu v elektronické podobě, kterou budete prezentovat před komisí (bod 3)

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

2.1. 2D ilustrace musí (VŠECHNY BODY musí být splněny):

- být vytvořena jako digitální ilustrace v grafickém softwaru dle vlastního výběru (např. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate, apod.)
- být autorská – všechny výsledné ilustrace MUSÍ být podloženy skicami nebo referenčními obrázky. Nesmí se používat AI na generování obrázků.
- být doplněna vlastní typografickou úpravou Ilustrace musí být izometrická

2. 2. 3D model musí (VŠECHNY BODY musí být splněny):

- být vytvořen v programu Cinema4D nebo Blender
- být vyrenderovaná v izometrickém pohledu
- být vyrenderovaný v 1200 × 1200 px a více

- navazovat na 2D ilustrace (výsledný render bude také izometrický)

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky:

složku .zip pojmenována - **Prijmeni_maturita2025** - která bude obsahovat:

- 2D ilustrace
- zapakovaný finální 3D soubor včetně textur
- Plakát formátu A1 (bude obsahovat 2D ilustrace, 3D render a vhodnou typografii) v tiskovém pdf/x
- Složka se skicami a referenčními obrázky
- Písemná obhajoba práce

Vytištěné: odevzdáváte 2 dokumenty

- portfolio
- Plakát formátu A1 (bude obsahovat 2D ilustrace, 3D render a vhodnou typografii)

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kterou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, skici, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 5.

Tvorba závodní hry v Unity 3D

Kontaktní učitel, zadavatel: **David Hanuš**
e-mail:hanus.d@artecon.cz

Bod 1. Zadání:

1.1. Vytvořte jednoduchou závodní hru, která bude obsahovat 3 Vámi navržené mapy a model auta, se kterým bude hráč závodit. Při spuštění hry se hráči zobrazí hlavní menu, ve kterém se proklikem spustí první scéna se závodním okruhem, hráčovým autem a jedním protivníkem, proti kterému bude hráč závodit. Hráčově modelu auta vytvoříte script na ovládání a jízdu protivníka sestojíme pomocí Timeline nástroje. Každému závodu se bude odpočítávat start a každý závod hráč pojede pouze na jedno kolo, na konci závodu se hráči zobrazí na obrazovce, zda vyhrál, či prohrál a automaticky se hráč přesune do další scény (na další trať). Trať budou

vybaveny kolizními hranicemi, aby hráč nemohl z mapy sjet a propadnout se do voidu. V průběhu závodu hráč kdykoli bude moci využít pause menu stisknutím klávesy escape. Jakmile hráč dokončí třetí závod, zobrazí se na obrazovce Vaše titulky s jménem autora a krátkým popisem Vaší práce.

1. 2. vytvořte přebal fyzické kopie Vaší hry, který bude přesně pasovat do obalu DVD, doplňte nutnými texty, vč. PEGI určení věku a vlastního loga hry.

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

2.1. Výsledná hra musí (**VŠECHNY BODY musí být splněny**):

být vypracována v Unity 3D

obsahovat Vámi vytvořené 3D modely (využití textur a modelů trávy, stromů atd. je povoleno)

být exportována na platformu PC s operačním systémem Windows

2. 2. Obal musí (**VŠECHNY BODY musí být splněny**):

- pasovat na standardní DVD obal
- být oboustranný, včetně hřbítku
- obsahovat vaše vlastní modely/ilustrace
- být doplněn nutnými texty a vlastním logem hry

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: složka .zip pojmenována - **Prijmeni_maturita2025** - která bude obsahovat

- Kompletní složku Vašeho Unity 3D projektu
- .exe soubor Vaší výsledné hry
- .textový soubor se zdroji (zdroje na skripty, textury, modely, které jsou povoleny v zadání)
- přebal fyzické kopie Vaší hry (tiskové pdf/x)
- portfolio (tiskové pdf/x)

Vytisknuté: odevzdáváte 2 dokumenty

- portfolio obsahující také snímky Vaší výsledné hry
- přebal fyzické kopie Vaší hry

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kterou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 6.

Herní intro/outro s využitím 3D modelu a storyboardu

Kontaktní učitel, zadavatel: **Ing. Pavel Zoch, Ph.D.**

e-mail: zoch.p@artecon.cz

tištěná + elektronická podoba

Bod 1. Zadání:

Práce maturanta spočívá v navržení designu, zpracování (ve formě komplexního 3D projektu), úvodní a nebo závěrečné sekvence počítačové hry. V této sekvenci se odehrává úvodní či finální scéna příběhu hry doplněná o vhodně zvolený titulní nápis (ať již název hry, případně ohlášení o úspěšném/neúspěšném završení hry)

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

- 2.1. Krátký storyboard v počtu minimálně 4 oken. Tento storyboard vytváří dějový rámec zobrazené 3D animované sekvence, minimálně jedno okno storyboardu je následně záběrem, který bude zpracován pomocí 3D projektu. Jednotlivá obrazová okna budou vytvořena buď klasickou ruční malbou, kresbou, nebo může být vytvořen zcela digitální malbou, nebo technikou kombinací obojího.
- 2.2. Základní skici primárního objektu 3D scény. Skici musí být připravené tak, aby splňovaly kritéria referenčních podkladů (ať by realizaci ve 3D zpracoval kdokoli). Skici mohou být vytvořené pomocí klasických i digitálních technik (nikoliv generované). Design musí být autorský.
- 2.3. 3D soubor animované sekvence o minimální délce (ve 3D prostředí) 15 sekund při min 25 fps a rozlišení Full HD 1920 x 1080 obsahující animaci scény. Scéna je vytvořena v prostředí 3D aplikace, vizuální styl ale není omezen (může být v realistickém stylu, ale i zjednodušeném, či simulaci 2D zobrazení a podobně). Typ 3D aplikace není omezen, preferovány jsou Cinema 4D a Blender.
- 2.4. Finální video sekvence díla obsahující jak 3D sekvenci, tak doplňkové sekvence vytvořené libovolnými technikami tak, aby finální dílo tvořilo ucelený klip. Minimální délka 3D sekvence je 15 vteřin, doporučená délka klipu by neměla být delší než 40 vteřin. Finální klip by měl obsahovat i typografické prvky (název hry, či oznámení o ukončení hry a podobně). Klip musí být doplněn o požadované kredity: název práce, autor, škola, obor, ročník, použité zdroje.
- 2.5. Titulní plakát ve formátu A2

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: složka .zip pojmenována - **Prijmeni_maturita2025** - která bude obsahovat

- portfolio (tiskové pdf/x)
- zapakovaný finální 3D soubor včetně textur
- základní i kolorované skici v datové podobě (pokud byly připravené klasickými technikami, nascanované)
- plakát A2 v datové podobě
- videoklip s animací ve formátu 1920 × 1080 px 25 fps, samotná délka 3D animace je min. 15 vteřin (375)
- Finální film včetně všech úprav, typografie, střihu, kompozic, titulků a podobně ve formátu Full HD a

doporučené délce 40 vteřin.

Vytištěné: odevzdáváte 2 dokumenty

- portfolio
- plakát o velikosti A2 na Vaši hru

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kteřou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Praktická maturitní zkouška – varianta 7.

Tvorba skákací hry v Unity 3D

Kontaktní učitel, zadavatel: **David Hanuš**

e-mail:hanus.d@artecon.cz

Bod 1. Zadání:

1.1. Vytvořte jednoduchou skákací hru, která bude obsahovat 3 Vámi navržené úrovně a model postavy, se kterou bude hráč procházet hrou. Při spuštění hry se hráči zobrazí hlavní menu, ve kterém se proklikem spustí první scéna s překážkovou dráhou, která v sobě bude obsahovat pohyblivé plošiny a hráčovou postavou. Hráčově modelu princezny vytvoříte script pro pohyb a k sestrojení pohyblivých plošin využijete nástroj Timeline. Zároveň vytvoříte script pro body, které hráč bude při průchodu úrovně sbírat. Každé úrovni se bude odpočítávat start a po dokončení úrovně se hráči zobrazí na obrazovce, kolik bodů nasbíral a automaticky se hráč přesune do další scény (na další úroveň). Úrovně budou vybaveny kolizními hranicemi, aby hráč nemohl z mapy vyskočit a propadnout se do voidu. V průběhu hry bude hráč kdykoli moci využít pause menu stisknutím klávesy escape. Jakmile hráč dokončí třetí úroveň, zobrazí se na obrazovce Vaše titulky s jménem autora a krátkým popisem Vaší práce.

1. 2. vytvořte přebal fyzické kopie Vaší hry, který bude přesně pasovat do obalu DVD, doplňte nutnými texty, vč. PEGI určení věku a vlastního loga hry.

Bod 2. Obsah a specifikace odevzdaných dokumentů

2.1. Výsledná hra musí (**VŠECHNY BODY musí být splněny**):

být vypracována v Unity 3D

obsahovat Vámi vytvořené 3D modely (využití textur a modelů trávy, stromů atd. je povoleno)

být exportována na platformou PC s operačním systémem Windows

2. 2. Obal musí (**VŠECHNY BODY musí být splněny**):

- pasovat na standardní DVD obal
- být oboustranný, včetně hřbítku
- obsahovat vaše vlastní modely/ilustrace

- být doplněn nutnými texty a vlastním logem hry

Bod 3. Odevzdání:

Elektronicky: složka .zip pojmenována - **Prijmeni_maturita2025** - která bude obsahovat

- Kompletní složku Vašeho Unity 3D projektu
- .exe soubor Vaší výsledné hry
- .textový soubor se zdroji (zdroje na skripty, textury, modely, které jsou povoleny v zadání)
- přebal fyzické kopie Vaší hry (tiskové pdf/x)
- portfolio (tiskové pdf/x)

Vytisknuté: odevzdáváte 2 dokumenty

- portfolio obsahující také snímky Vaší výsledné hry
- přebal fyzické kopie Vaší hry

Elektronicky k termínu obhajoby: Připravte si desetiminutovou prezentaci k elektronické podobě (např. pdf, html, Powerpoint), kteou si přinesete s sebou na obhajobu. Představíte v ní komisi svou práci a dále ukážete:

- obhajobu, postup práce, inspirace, použitý software, překonávání problémů, osobní přínos a mezifáze tvorby

U obhajoby se také hodnotí ústní projev i grafická úroveň obhajoby.

Desatero k průběhu písemných částí společné části MZ

1. Žák se dostaví před učebnu, ve které bude konat příslušnou část MZ, alespoň **15 minut před** předepsaným časem zahájení zkoušky. Seznam žáků bude včas vyvěšen na každé učebně.
2. Do učebny žák **vchází až po příchodu učitele – zadavatele.**
3. Pokud se žák nedostaví do předepsaného času zahájení zkoušky, **nebude mu již dovoleno vstoupit do učebny a zkoušku zahájit.** V případě, že do 3 pracovních dnů předloží ředitelce školy řádné omluvení nepřítomnosti, má právo konat zkoušku v náhradním termínu podzimního období. Pokud se řádně neomluví, nebo bude ze zkoušky vyloučen, posuzuje se, jakoby zkoušku vykonal **neúspěšně.**
4. Žák si s sebou ke každé zkoušce donese **občanský průkaz, doporučené psací potřeby** včetně náhradních (modré, černé), **rýsovací potřeby** na matematiku. **Další vlastní povolené předem schválené pomůcky** (slovníky, pravidla, kalkulátory) donese a rozdá zadavateli. **Škola není povinná tyto pomůcky žákům zabezpečit.** Seznam povolených pomůcek pro konkrétní části MZ, kdo a kdy je schvaluje, je uvedeno v příloze.
5. Každý žák sedí **samostatně v lavici za sebou.**
6. Na lavici má pouze psací potřeby a povolené pomůcky, **mobilní telefon je vypnutý a uložený** v tašce, která je uložena ve třídě na místě určeném zadavatelem.
7. Žák smí během zkoušky **jíst a pít**, ale nesmí mít jídlo a pití na lavici.
8. **Odchod na WC během průběhu zkoušky není žákům dovolen.** Výjimkou jsou žáci s PUP a dále ti, kteří doloží při zahájení zkoušky zadavateli osvědčení od lékaře, že to jeho zdravotní potíže vyžadují.
9. Žák **může z jakéhokoliv důvodu opustit učebnu** před vypršením časového limitu, považuje se to však za ukončení práce na příslušné části MZ a do učebny se již **nesmí vrátit.**
10. **Použití jakékoli jiné než povolené pomůcky** (elektronická zobrazovací zařízení, tj. mobilní telefony, notebooky, netbooky, smartbooky, PDA, tablety, čtečky elektronických knih, audio přehrávače, speciální hodinky s možností nahrávání dat aj.) **či další formy nesamostatné práce** (napovídání, opisování apod.) **jsou přísně zakázány a na jejich přítomnost bude pohlíženo jako na hrubé porušení pravidel** konání MZ. V takovém případě bude žák ze zkoušky vyloučen, stejně tak i **při rušení jejího průběhu.**

Pozn.

Pravidla jsou vzata z vyhlášky č.177/2009 Sb. o bližších podmínkách ukončování vzdělávání ve středních školách maturitní zkouškou, v platném znění a z metodik MŠMT pro konání MZ.

Upozorňujeme, že u všech témat musí být dodržena žákova autorská práce. Pokud bude v maturitní práci žáka zjištěno plagiátorství v jakékoliv formě, může škola rozhodnout o vyloučení žáka ze školy. V případě plagiátorství nebo v případě, že by žák maturitní práci nevytvořil sám (prokázala by se výpomoc či jiný zásah do práce další osobou či digitální aplikací), žák nesplní jednu ze zásadních podmínek pro tvorbu maturitní práce (tj. ověření vlastních schopností a znalostí žáka) a takový žák bude z takovéto odevzdané práce hodnocen známkou „neprospěl“.

Práci bude muset přepracovat v plném rozsahu. Škola si vyhrazuje právo na změnu tématu žákovy práce.

Za plagiátorství je považováno představení duševního díla jiného autora, půjčeného nebo napodobeného vcelku nebo zčásti, jako svého vlastního. Za plagiátorství lze považovat úmyslné kopírování cizího textu a jeho vydávání za vlastní, nedbalé nebo nepřesné citování použité literatury, opomenutí citace využitého zdroje. Pokud bude žák používat ve své práci cizí díla, musí uvádět zdroje dle platných citačních norem. Cizí díla může použít pouze v povolených případech (uvedeno v zadání práce).

Škola si vyhrazuje právo na změnu zadání v souvislosti s vývojem pandemické situace a vládních nařízení. Žák si pro svou maturitní práci volí jedno z níže uvedených témat. Ke každému tématu je určený kontaktní učitel, na kterého se žák může obrátit s doplňujícími dotazy k zadání. Učitel ale nemůže odpovídat na dotazy ohledně podoby nebo koncepce žákovy vlastní práce. Jedná se o samostatnou práci, která ověřuje schopnosti a znalosti žáka získaných během studia.

ART ECON - Střední škola
a vyšší odborná škola Praha, s.r.o.
Nad Rokoskou 111/7, 182 00 Praha 8
Tel.: 284 680 880, 725 196 038
Zápis do OR, vedeného Městským soudem
v Praze oddíl C, vložka 11597
DIČ: CZ45796955

V Praze dne 27. 9. 2024

Mgr. Petr Procházka
ředitel školy