

Soukromá vyšší umělecká škola grafická a Střední umělecká škola grafická

Jihlava, Křížová 18

Střední umělecká škola grafická

Maturitní práce s obhajobou

Předmět: Animovaná tvorba a Herní tvorba a 3D animace

Obor: **82 – 41 – M/17 Multimediální tvorba –**

Animace a Game Art

Školní rok: **2025/2026**

Zadáno dne: 25.10.2025

Rozpis maturitního volna na zpracování praktické maturity:

05. 01. 2026 - 09. 01. 2026

09. 02. 2026 - 13. 02. 2026

16. 03. 2026 - 20.03. 2026

Datum odevzdání:

st 22.04. 2026 / 14.30-16.00 na ateliéru VOŠG, v jiném termínu nebude práce bez písemné omluvy řediteli školy akceptována viz. níže "Sbírka zákonů č. 177/2009, §15".

Sbírka zákonů č. 177/2009, §15

Neodevzdá-li žák pro vážné důvody práci v termínu stanoveném podle odstavce 1 písm. b), omluví se písemně řediteli školy nejpozději v den stanovený pro odevzdání maturitní práce; uzná-li ředitel školy omluvu žáka, určí žákovi náhradní termín pro odevzdání maturitní práce. Pokud žák maturitní práci neodevzdá v termínu podle odstavce 1 písm. b) bez písemné omluvy s uvedením vážných důvodů nebo pokud mu omluva nebyla uznána, posuzuje se, jako by danou zkoušku vykonal neúspěšně. (Sbírka zákonů č. 177/2009, §15, odst. 7).

Ředitel školy nejpozději 4 měsíce před termínem obhajoby maturitní práce určí vedoucího maturitní práce a nejpozději jeden měsíc před termínem obhajoby maturitní práce stanoví oponenta maturitní práce. Vedoucím a oponentem maturitní práce může být i fyzická osoba, která není v základním pracovněprávním vztahu k právnické osobě vykonávající činnost školy (dále jen „škola“) a která působí nebo působila Vv oblasti související s tématem maturitní práce. (Sbírka zákonů č. 177/2009, §15, odst. 4).

Vedoucí a oponent maturitní práce zpracují jednotlivě písemný posudek maturitní práce. Posudky jsou předány žákovi a členům zkušební maturitní komise nejpozději 14 dní před termínem obhajoby maturitní práce. (Sbírka zákonů č. 177/2009, §15, odst. 5).

Hodnocení zkoušek konaných formou maturitní práce je založeno na bodování jednotlivých složek práce vedoucím práce a oponentem. Pravidla pro hodnocení maturitní práce jsou vždy součástí zadání.

Cíl maturitní práce:

Žák si zvolí realizaci krátkého animovaného filmu, počítačové nebo deskové hry.

a) Krátký animovaný film: Žák prokáže schopnost samostatně vytvořit základní podklady pro krátký klasicky animovaný film, či krátký digitálně animovaný film nebo film kombinovaný (animace a reálné video či kombinace animačních technologií) tak, aby tyto podklady obstály jak ze scenáristická a výtvarného, tak z technologického hlediska v profesionálním prostředí studií animované tvorby. Praktickou ukázkou animace prokáže zároveň znalost analýzy pohybu, technologie animace a základní znalost práce s programy potřebnými pro animaci, ozvučení filmu, střih a mix zvuku a obrazu.

b) Jednoduchá digitální/stolní hra: Žák prokáže schopnost samostatně vytvořit základní podklady pro jednoduchou digitální či stolní hru tak, aby tyto podklady obstály jak z výtvarného, tak z technologického hlediska v profesionálním prostředí studií herní tvorby. Dokumentací pro zamýšlený teaser (storyboard), žák prokáže znalost základů výroby filmu. Praktickou ukázkou animace ukáže zároveň znalost analýzy pohybu, technologie animace a základní znalost práce s programy potřebnými pro tvorbu počítačové hry. Dokumentaci odevzdá žák v prezentační úpravě. Zhotoví maturitní práci v plném rozsahu zadání.

Témata maturitní práce:

1) KRÁTKÝ ANIMOVANÝ FILM V KLASICKÉ TECHNOLOGII ANIMACE

Práce musí obsahovat:

- a) **Námět a literární scénář**
- b) **Storyboard**
- c) **Výtvarný návrh nejméně jedné postavy, rekvizity a jednoho pozadí** (kreslený nebo digitálně vytvořený ve formě barevné skici, nebo zrealizovaný v netradičním materiálu, např. sypké materiály = společný pro všechny technologie)
- d) **Funkční realizace postavy, rekvizity a pozadí** : pro realizaci si žák může zvolit animační technologii, ve které bude poté animovat ukázkou
- e) **Kompletní a ozvučený animatik**
- f) **Krátký animovaný film** dle storyboardu. Pokud má zamýšlený film delší metráž (v čase vyhrazeném pro maturitní práci nerealizovatelnou), může žák předložit i souvislou část animovaného filmu v rozsahu nejméně 1000 framů). Pro film kombinovaný platí délka animační části v rozsahu nejméně 1000 framů
- g) **Písemná obhajoba** – bude obsahovat stručný popis práce na literárních podkladech až po realizaci

2) KRÁTKÝ ANIMOVANÝ FILM V TECHNOLOGII DIGITÁLNÍ ANIMACE

Práce musí obsahovat:

- a) **Námět a literární scénář**
- b) **Storyboard**

- c) Výtvarný **návrh nejméně jedné postavy, rekvizity a jednoho pozadí** (kreslený nebo digitálně vytvořený ve formě barevné skici, nebo zrealizovaný v netradičním materiálu, např. sypané materiály = společný pro všechny technologie)
- d) Funkční **realizace postavy, rekvizity a pozadí**
- e) Kompletní a ozvučený **animatik**
- f) Krátký **animovaný film** dle storyboardu. Pokud má zamýšlený film delší metráž (v čase vyhrazeném pro maturitní práci nerealizovatelnou), může žák předložit i souvislou část animovaného filmu v rozsahu nejméně 1000 framů. Pro film kombinovaný platí délka animační části v rozsahu nejméně 1000 framů
- g) **Písemná obhajoba** – bude obsahovat stručný popis práce na literárních podkladech až po realizaci

3) JEDNODUCHÁ DIGITÁLNÍ/STOLNÍ HRA

Práce musí obsahovat:

- a) **Námět** v rozsahu do dvaceti řádek s případným narativem a charakteristikou postav
- b) **Výtvarný návrh** herního protagonisty, rekvizit, pozadí a UI (kreslený nebo digitálně vytvořený ve formě barevné skici = společný pro všechny technologie animace)
- c) Funkční **realizace herního protagonisty, rekvizit, pozadí a UI** ve formě vertikálního řezu, který bude umožňovat základní interakci (ovládání a aspoň 3 herní mechaniky)
- d) Funkční **realizace animací a ozvučení** – rozpohybování postav či neživých objektů prostřednictvím animačního systému herního engine a použití hudby/ruchů
- e) **Storyboard** pro teaser (bude součástí tištěné dokumentace i prezentace práce)
- f) **Písemná obhajoba** – ve formě game design dokumentu – bude obsahovat kompletní dokumentaci preprodukční a produkční fáze, včetně popisu herních mechanik

POKyny K ODEVZDÁNÍ PRÁCE:

I) Prezentace pro krátký klasický animovaný film:

V tištěné podobě (v jednoduché levné vazbě, např. kroužkové) ve formátu A4:

- námět a literární scénář
- storyboard
- výtvarný návrh postav, rekvizit a jednoho pozadí
- fotografie či tisk z PC realizací postavy, rekvizity a pozadí, případně z průběhu tvorby

V digitální formě do určené složky na online cloudovém úložišti:

- všechny **písemné složky** výše uvedené ve formě jednoho vícestránkového PDF
- výběr promítaný při ústní obhajobě

- kompletní **animatik** ve formě videa opatřeného zvukem
- **animovaný film** či jeho část ve formě videa opatřeného zvukem a titulky (s minimálním rozsahem načasované animace 1000 framů)
- všechna videa musí být v rozlišení **min. HD 720p v MP4 formátu s h.264 kodekem**

2) Prezentace pro krátký digitálně animovaný film:

V tištěné podobě (v jednoduché levné vazbě, např. kroužkové) ve formátu A4:

- **námět a literární scénář**
- **storyboard**
- **výtvarný návrh postav, rekvizit a jednoho pozadí**
- **ukázka realizace postavy, rekvizity a pozadí**

V digitální formě do určené složky na online cloudovém úložišti:

- **všechny písemné složky výše uvedené** ve formě jednoho vícestránkového PDF
- **výběr** promítaný při ústní obhajobě
- kompletní **animatik** ve formě videa opatřeného zvukem
- **animovaný film** či jeho část ve formě videa opatřeného zvukem a titulky (s minimálním rozsahem načasované animace 1000 framů)
- všechna videa musí být v rozlišení min. HD 720p v MP4 formátu s h.264 kodekem

3) Prezentace pro digitální hru:

Game design dokument v tištěné podobě (v jednoduché levné vazbě, např. kroužkové) ve formátu A4:

- **námět a případný narativ** s charakteristikou postav
- podrobná **dokumentace** jednotlivých **herních mechanik a statistik**, které hra používá
- **výtvarný návrh herního protagonisty, rekvizit, pozadí, UI** a případných protivníků
- ukázka finální **realizace herního protagonisty, rekvizity, pozadí, UI** a případných protivníků
- **teaser**

V digitální formě do určené složky na online cloudovém úložišti:

- všechny písemné složky výše uvedené ve formě jednoho vícestránkového PDF
- finální build aplikace v .zip formátu

V případě, že se v písemné obhajobě vyskytnou gramatické, stylistické a jiné chyby, bude tato část práce hodnocena za 5 – tedy nedostatečná.

Doporučení: V zájmu žáka je vytvořit si kopii maturitní práce, která by mu sloužila pro osobní prezentaci jak pro vstup na vyšší stupeň studia, tak pro vstup do profesionální praxe.

KONZULTACE

Celkový počet konzultací je 5.

Pro zápis konzultací je nutné předložit:

- do 18. 11. 2025: rozpis práce, finální storyboard či koncept hry a výtvarné návrhy postav, rekvizit a pozadí, koncept prezentace 3D tisku loutky a podklady pro tisk

- další termíny konzultací určí žákům individuálně vedoucí práce
 - poslední konzultace před odevzdáním (včetně prezentační dokumentace a připravené realizace dokumentace k tisku) do 18.04.2025
- Bez zápisu konzultací bude práce považována za nekompletní a hodnocena za 5 (nedostatečná).

1. Kritéria hodnocení:

- samostatnost při práci
- schopnost sebereflexe
- komunikace s pedagogem
- originalita nápadu
- výstižnost, naplnění charakteru zadání
- výtvarné zpracování a kompozice
- technologické zpracování (klasická animace) či ovládání softwaru (digitální animace, hra)
- funkčnost
- čistota provedení prezentace
- splnění technických parametrů (prezentace, DVD)
- úroveň ústní obhajoby

2. Bodové hodnocení konzultací

(maximální počet 5 konzultací x 6 bodů = 30 bodů)

6 bodů - samostatná práce; nadprůměrný návrh použitelný v praxi, výborné znalosti v technickém zpracování zadání, výborná orientace v tvorbě filmu či hry

5 bodů - práce s drobnou pomocí pedagoga; nadprůměrný návrh použitelný v praxi, orientace v tématu, malé množství drobných chyb

4 body - práce s dopomocí pedagoga; průměrný návrh použitelný v praxi, orientace v tématu, akceptovatelné množství drobných technologických chyb

3 body - práce s dopomocí pedagoga; podprůměrný návrh vyžadující zásadní změny, nedostatečná orientace v tématu; množství technologických chyb

2 body - práce s velkou dopomocí pedagoga; mylně pochopené zadání, v provedení neakceptovatelné technologické chyby

1 bod - chybějící části, minimální nebo kontraproduktivní vývoj práce

0 bodů - absence konzultací, nekreativní, podprůměrné vypracování nebo nedokončená práce

3. Bodové hodnocení vedoucího práce a oponenta

(vedoucí práce max. 25 bodů, oponent max. 25 bodů)

Za každou dílčí část práce je možno udělit 5 až 0 bodů, které odpovídají tomuto hodnocení: **6 bodů** - samostatná práce, nadprůměrný návrh použitelný v praxi, všechny části řešeny bez problémů, odpovídá vysoké míře možné kvality práce, orientuje se v technologii

5 bodů - práce s drobnou pomocí pedagoga; nadprůměrný návrh použitelný v praxi, orientace v tématu, malé množství drobných chyb

4 body - drobné chyby v provedení či technickém řešení, práce s malou dopomocí vyučujícího, jinak je žák dostatečně orientován ve způsobech práce a technologii

3 body - práce s vedením vyučujícího, akceptovatelná, průměrně kreativní, průměrně vypracovaná, přesto práce kompletní

2 body - práce s vedením pedagoga, podprůměrný nápad i výtvarný návrh, přesto práce kompletní, žák je ne úplně dobře orientován v problematice

1 bod - práce s velkou pomocí pedagoga, podprůměrný návrh, malá orientace v problematice, v pro- vedení shledáno množství chyb

0 bodů - absence konzultací, nekreativní, podprůměrné vypracování nebo nedokončená práce

4. Bodové hodnocení ústní obhajoby

(součet max. 20 bodů)

5 bodů - žák plynule a samostatně prezentuje svou maturitní práci

5 bodů - žák se správně orientuje v zadání

5 bodů - žák odpovídá bezchybně otázky maturitní komise, prokazuje znalost názvosloví

5 bodů - hladký průběh prezentace; žák připravil prezentaci v odpovídajícím rozsahu, velikosti a kvalitě pro prohlížení na obrazovce/projektoru

5. Celkové hodnocení odborné maturitní zkoušky

88–100 bodů	1, výborný
74–87 bodů	2, chvalitebný
58–73 bodů	3, dobrý
44–57 bodů	4, dostatečný
0–43 bodů	5, nedostatečný

Vypracovala: MgA Michaela Tyllarová

Schváleno ředitelem školy dne 15. 10. 2025