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: **2026/2027**
Zadáno dne: **16. 10. 2026**

Rozpis maturitního volna na zpracování praktické maturity:
04. 01. 2027 - 08. 01. 2027
15. 02. 2027 - 19. 02. 2027
15. 03. 2027 - 19. 03. 2027

Datum odevzdání:
čtvrtek 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".*

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 n**ejméně 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 ukázku
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) Dokumentace – obhajoba v digitální či fyzické podobě 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. sypké 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) Dokumentace – obhajoba v digitální či fyzické podobě 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)

g) Dokumentace – obhajoba v digitální či fyzické podobě bude obsahovat námět, scénář, storyboard a stručný popis práce na literárních podkladech až po realizaci, na závěr pak autorovu explikaci/obhajobu práce.

POKYNY K ODEVZDÁNÍ PRÁCE:

1) Klasický animovaný film:

V digitální formě do určené složky na online cloudovém úložišti:
- všechny **písemné složky (dokumentace)** výše uvedené ve formě jednoho vícestránkového PDF
- 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. Full HD 1080p v MP4 formátu s h.264 kodekem**

- den před ústní zkouškou student uloží do určené složky **prezentaci pro obhajobu**, případně si ji v den obhajoby donese na vyzkoušeném vlastním externím uložišti.

2) Prezentace pro krátký digitálně animovaný film:

V digitální formě do určené složky na online cloudovém úložišti:
- všechny **písemné složky (dokumentace)** výše uvedené ve formě jednoho vícestránkového PDF
- 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. Full HD 1080p v MP4 formátu s h.264 kodekem**

- den před ústní zkouškou student uloží do určené složky **prezentaci pro obhajobu**, případně si ji v den obhajoby donese na vyzkoušeném vlastním externím uložišti.

3) Prezentace pro digitální/deskovou hru:

V digitální formě do určené složky na online cloudovém úložišti:

- **game design dokument** v digitální podobě ve formátu PDF:
    - **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**
    - 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. 2026: rozpis práce - harmonogram, finální animatik či koncept hry a výtvarné návrhy postav, rekvizit a pozadí
- další termíny konzultací určí žákům individuálně vedoucí práce
- poslední konzultace před odevzdáním (včetně prezentační dokumentace a připravené realizace dokumentace k tisku) do 18.04.2027

HODNOCENÍ

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
- 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 5
1 bod - práce s velkou dopomocí 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 Tyllerová Schváleno ředitelem školy: dne 15. 10. 2026