Maturitní práce s obhajobou

Předmět — **Grafický design**
ŠVP — **Grafický design**
Obor — **82-41-M/05 Grafický design**
Školní rok — **2026/2027**
Zadáno dne — **23. 10. 2026**
Výběr tématu do — **20. 11. 2026**
Datum odevzdání — **23. 4. 2027**
Termíny maturitního volna:
4. 1.—8. 1. 2027
15. 2 —19. 2. 2027
15. 3.—19. 3. 2027
Délka obhajoby před maturitní komisí je 20 minut.
Zpracovala: MgA. Marie Musilová

Maturitní práce prověřuje schopnost studenta samostatně vytvořit komplexní výtvarné či designové dílo od prvního nápadu až po finální realizaci.

Žák si zvolí jedno z nabízených témat

Pokud si žák téma nezvolí do 20. 11. 2026, bude mu tentýž den jedno z nabízených témat přiděleno losováním.

1. Kniha

Vytvořte kompletní návrh a realizujte knižní titul dle vlastního vývěru (povídka, poezie, beletrie, komiks...). Je třeba prokázat schopnost pracovat s knižní typografií (sazbou), výběrem vhodného fontu, ilustrací nebo fotografií a zvládnutí předtiskové přípravy (prepress) včetně volby vhodných materiálů a knihařského zpracování.

1. Návrh layoutu a typografického konceptu (Layout & Grid)
Definujte zrcadlo sazby (vnitřní, vnější, horní a dolní okraje) s ohledem na zvolený typ vazby a formát knihy. Navrhněte sloupcové mřížky (kombinace textu a obrazu). Předsádky.

2. Ilustrace (obrazová část)
Obrazová část musí prokázat práci s kompozicí a rytmem celé knihy. Technika je libovolná (perokresba, malba, koláž, fotomontáž...).

3. Sazba
Titulní list, patitul, titul, tiráž, obsah, předmluva/úvod...
Sazba samotného textu (min. 24 stran textu a obrazu).

4. Knižní obálka
Navrhněte obálku zahrnující přední stranu, hřbet a zadní stranu. Dodržujte veškerá pravidla, která musí obálka splňovat.

5. Vazba
Navrhněte libovolnou vazbu, která bude odpovídat obsahu a leyoutu knihy (autorské knihy, japonská vazba, koptská vazba, vazby V1—V8).

2. Vizuální styl akce

Vytvořte ucelenou vizuální identitu pro zvolenou kulturní, společenskou nebo sportovní akci a aplikujte ji na konkrétní tiskové a digitální výstupy. Všechny výstupy musí působit jako jeden fungující celek.

1. Název a logo akce
Názvem i vizuální podobou loga definujte téma akce, cílovou skupinu a atmosféru události. Logo zpracujte standardně dle grafického manuálu.

2. Grafický manuál
Vytvořte dokument obsahující pravidla použití loga (barevnost, velikostní řada, minimální velikost, ochranná zóna, typografie, aplikace...).

3. Tiskové a propagační materiály
Navrhněte hlavní plakát akce (A2/A1) a outdoorové aplikace (City Light Panel, billboard, banner), vstupenky, letáky...

4. Digitální prezentace a sociální sítě
Navrhněte grafiku pro sociální sítě (Instagram post + Story, Facebook...).

5. Merch
Zvolte si minimálně tři položky dle typu akce (triko, taška, klíčenka, placky, kelímky, zápisník...). Jednotlivé návrhy prezentujte na mockupech (vizualizacích).

3. Obalový design

Vytvořte kompletní vizuální a konstrukční řešení obalu pro vybraný produkt (např. kosmetika, potraviny, nápoje, elektronika, ekologické produkty) s důrazem na funkčnost, estetiku a branding.

1. Navrhněte koncept a konstrukci obalu
Navrhněte funkční obalové řešení (krabičku, etiketu, tubus...) a vytvořte skici, popřípadě výsekový výkres. Myslete na ochranu produktu, snadné otevírání a zohledněte ekologický přístup (udržitelnost a recyklaci).

2. Vizuální identita a grafika výrobku
Definujte si vlastnosti produktu, jeho cílovou skupinu a vytvořte výrazný název.
Zpracujte autorskou ilustraci, produktovou fotografii, charakteristický vzor (pattern) nebo čistý minimalistický koncept a aplikujte na vámi navržený obal.

3. Maketa 1:1
Vyřežte, složte a slepte reálný funkční vzorek obalu z odpovídajícího materiálu (papír, lepenka, sklo/plast s etiketou).

4. Propagační materiály a digitální prezentace
Navrhněte propagační plakát výrobku (A2/A1) a grafiku na sociální sítě (Instagram post + Story, Facebook...).

4. Desková hra

Vytvořte kompletní vizuální, ilustrační a konstrukční řešení autorské nebo re-designované deskové či karetní hry s důrazem na herní zážitek a ucelenou vizuální identitu.

1. Koncept a název hry
Určete žánr hry (rodinná, dětská, strategická, vzdělávací, párty hra) a stanovte věkovou kategorii i předpokládanou dobu hraní. Navrhněte jednoduchá a jasná pravidla s ilustrovanými příklady a schémata přípravy hry (skici).

2. Herní plán, karty a herní komponenty
Zkonstruujte rozkládací nebo modulární herní desku. Dbejte na přehledné rozvržení herních zón a políček. Vytvořte jednotný vizuální styl pro různé typy karet (rub i líc) a žetonů. Dbejte na čitelnost ikon a textu během hry.

3. Design obalu (krabice...)
Navrhněte dominantní titulní stranu (víko) s logem hry a hlavním vizuálem. Na spodní nebo boční stranu krabice umístěte fotky hry, anotaci, ikonografii (počet hráčů, věk, čas...).

4. Maketa 1:1
Vyrobte plně funkční fyzický vzorek hry.

5. Brand identita

Vytvořte kompletní, funkční vizuální identitu pro vybranou firmu, značku, službu nebo instituci (existující re-brand nebo nový autorský koncept) s aplikací na fyzická i digitální média.

1. Název a logo firmy
Definujte obor podnikání, konkurenční výhodu firmy, cílovou skupinu a vytvořte odpovídající logo s výstižným názvem firmy. Logo zpracujte standardně dle grafického manuálu.

2. Merkantilní tiskoviny
Navrhněte kompletní sadu tiskovin pro obchodní styky – osobní i firemní vizitku, oficiální hlavičkový papír firmy (pro smlouvy a faktury), dopisní obálky (DL / C5), prezentační složku/ desky na dokumenty s chlopní atd...

3. Brand manuál
Vytvořte dokument obsahující pravidla použití loga (barevnost, velikostní řada, minimální velikost, ochranná zóna, typografie, aplikace...). Součástí budou i merkantilní tiskoviny a pravidla aplikace loga na všechny propagační materiály.

4. Digitální prezentace a sociální sítě
Navrhněte grafiku pro sociální sítě (Instagram post + Story, Facebook...).

5. Merch
Zvolte si minimálně tři položky dle typu akce (triko, taška, klíčenka, placky, kelímky, zápisník...). Jednotlivé návrhy prezentujte na mockupech (vizualizacích).

6. Soubor plakátů 7+1

Vytvořte ucelenou a vizuálně provázanou sérii osmi autorských plakátů na zvolené téma (např. série k divadelní sezóně, hudebnímu festivalu, osvětové kampani, filmové retrospektivě či propagaci ekologického/společenského problému).

1. Téma plakátu (název série)
Vyberte si ústřední motiv celé série a definujte cílovou skupinu i hlavní myšlenku, kterou má série komunikovat. Vymyslete název série. Dbejte na to, aby jednotlivé plakáty fungovaly jak samostatně, tak vedle sebe jako ucelená kolekce. Každý plakát přináší nový prvek/motiv, ale dodržuje stejný vizuální jazyk (typografie, barevnost, formát, forma provedení, barevnost...). Vytvořte skici, popřípadě zkoušky jednotlivých technik a podkladů.

2. Typografie +1 (typografický plakát)
Součástí všech plakátů bude typografie, která bude obsahově odpovídat tématu. Zvolte čitelná a charakteristická písma odpovídající tématu. Dbejte na správnou mikrotypografii, prostrkání, řádkování a zrcadlo sazby pro velkoplošný tisk. Z vybraného písma vytvořte čistě typografický plakát (A1), který bude tématicky stále součástí série 7+1.

3. 7 plakátů A1
Vytvořte vizualizaci všech sedmi plakátů svedle sebe, na které bude jasně patrná jejich sériovost a kompoziční provázanost. Exportujte všech 8 (nebo až 13) plakátů do formátu PDF v reálném tiskovém měřítku (A1).

4.Prezentace
Ukažte na mockupech (vizualizaci), jak vizuální koncept funguje ve veřejném prostoru jako série i jednotlivý plakát.

Počet realizovaných plakátů se může, po dohodě s vedoucím práce, lišit dle složitosti zvolené techniky (7+1—12+1).

7. Design webových stránek či webové aplikace

Navrhněte web nebo aplikaci, která řeší konkrétní potřebu zvolené cílové skupiny. Používejte obsah, který umožní posoudit čitelnost a fungování návrhu. Pět téměř totožných obrazovek s vyměněným textem nesplňuje požadavek na odlišné obrazovky. Programování není povinnou součástí práce.

1. Výzkumná a přípravná fáze
Moodboard a vizuální inspirace, analýza cílové skupiny, stručná analýza konkurence (min. 3 weby/aplikace). Výstup: PDF dokument se shrnutím analýzy, moodboardem a poznámkami (A3 nebo A4).

2. UX design schéma uživatelských cest
(User flow), wireframy klíčových stránek (min. 5 obrazovek), informační architektura (sitemap). Výstup: PDF s diagramy, wireframy a stručnými vysvětlivkami (může být exportováno z návrhového nástroje).

3. UI design — responzivní návrh — desktop verze
(Min. 5—8 obrazovek včetně homepage), mobilní verze (min. 3—5 obrazovek), interaktivní prvky (např. navigace, tlačítka, formuláře, galerie, menu…), mřížka dokumentu. Výstup: PDF soubor se všemi obrazovkami v měřítku 1:1 (doporučen A3) + náhledy klíčových prvků.

4. Design systém / Style guide
barevná paleta, typografický systém, ikonografie a UI komponenty, stavy prvků (hover, active, disabled). Výstup: samostatné PDF „Design systém" s popisem a vizuálními ukázkami všech prvků.

5. Interaktivní prototyp
klikací prototyp v návrhovém nástroji, propojení min. 8 obrazovek; demonstrace hlavních uživatelských cest. Výstup: export prototypu do PDF nebo MP4 video (záznam průchodu aplikací) — pro účely hodnocení a archivace.

6. Prezentace projektu
mockupy na zařízeních (desktop, tablet, mobil); stručná případová studie (cíle, postup, výsledky). Výstup: finální prezentační PDF (A3 nebo A4), také vytištěné a svázané. Rozsah zadání bude po dohodě s vedoucím práce upřesněn podle náročnosti a zaměření projektu.

Konzultace maturitní práce:

Konzultace proběhnou ve vyučovacích hodinách předmětu GRD nebo v jiných termínech na základě vzájemné dohody s vedoucím práce.
Povinné jsou minimálně 4 konzultace. **1. konzultace proběhne nejpozději do 11. 12. 2026**.
Termín následujících konzultací určuje vedoucí práce.
Při třetí konzultaci je nutné předložit práci v tištěné podobě. V případě, že se nedostavíte na konzultaci bez předchozí omluvy, neobdržíte za konzultaci žádné body.

Obhajoba práce před zkušební maturitní komisí:

Obhajoba je povinnou součástí maturitní zkoušky. Příprava k obhajobě maturitní práce trvá 10 minut, samotná obhajoba maturitní práce trvá 20 minut.

Pro ústní obhajobu si žák připraví digitální prezentaci v odpovídající velikosti a kvalitě pro prohlížení na obrazovce/projektoru. Prezentace bude obsahovat výslednou práci, přípravnou dokumentaci (rešerše, kresby, surové fotografie..., apod.) a samotný postup práce (úprava fotografií, dokumentace malby apod. Digitální prezentace se započítává do bodového hodnocení ústní obhajoby. Tato prezentace není součástí odevzdání matutitní práce v řádném termínu.

Pokyny k odevzdání práce

Maturitní práci odevzdáte dne 23. 4. 2026, 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 maturiní 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 v 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.

Maturitní práci žák odevzdá v podepsaných pevných deskách patřičného rozměru, dílčí části práce je nutné podepsat také. Práce v rolích nebo rozpadajících se deskách nebudou přijaty. Bude-li součástí maturitní práce prostorové dílo, je nutné jej opatřit vhodným obalem, abyste zamezili poničení. Přiložte veškeré skici. Práci odevzdejte také na USB flash disku s datovým zápisem jednotlivých úkolů. Listinná a elektronická podoba musí být totožná. Výstupy z Illustratoru ukládejte ve formátu pdf. Veškeré písmo musí být vykřivkované (Text/Vytvořit obrysy) a veškeré obrazy vložené. Pokud budete ukládat finální návrh z Photoshopu, uložte vždy dvě kopie: jednu se zachováním vrstev ve formátu psd a druhou se sloučenými vrstvami do pozadí ve formátu pdf. Soubory vytvořené v In Designu uložíte ve verzi InDesign CC a v PDF (sbalený soubor).

Kritéria hodnocení práce:

Zhotovení maturitní práce v plném rozsahu zadání.
Kreativita a originalita zpracování zadaného tématu.
Úroveň obsahové části projektu; sladění obsahové a formální stránky.
Možnost uplatnění projektu v praxi (v souvislosti s finanční náročností celého projektu).
Schopnost tvorby a práce s grafickými programy.
Grafická úroveň práce. Formální úroveň práce.

Bodové hodnocení konzultací

(1 × 6 bodů — 1. konzultace, 3 × 8 bodů — 1., 2., 3. konzultace, **celkem max. 30 bodů**)

(6) 8 bodů	samostatná práce; nadprůměrný návrh, samostatná orientace v tématu; žák bezchybně naplňuje zadání, prokazuje výborné znalosti v technickém zpracování zadání
(5) 7 bodů	práce s drobnou pomocí pedagoga; nadprůměrný návrh, použitelný v praxi, orientace v tématu, malé množství drobných chyb; žák je schopen s drobnou dopomocí návrh technicky zpracovat
(4) 5—6 bodů	práce s dopomocí pedagoga; průměrný návrh použitelný v praxi, orientace v tématu; v provedení akceptovatelná práce s množstvím drobných chyb (sazba, kompozice, práce s písmem...)
(3) 3—4 body	práce s dopomocí pedagoga; podprůměrný návrh vyžadující zásadní změny, slabá orientace v tématu; v provedení práce shledáno množství chyb (sazba, kompozice, práce s písmem...)
1—2 body	práce s velkou dopomocí pedagoga; mylně pochopené zadání; v provedení bez zásahu pedagoga velké množství akceptovatelných chyb
0 bodů	absence konzultace v daném termínu, chybějící části, nulový vývoj práce; neakceptovatelné chyby, kontraproduktivní vývoj práce, ignorace nebo nedostatečná znalost zadání, opakovaný výskyt hrubých chyb, na které již pedagog vícekrát upozornil, anulace hodnocení, žák z vlastního rozhodnutí pozměnil celou práci takovým způsobem, že je třeba začít konzultace z výchozího bodu.

Bodové hodnocení vedoucího práce a oponenta

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

20—25 bodů	samostatná práce; odpovídající návrh, samostatná orientace v tématu, všechny části řešeny bez problémů; provedení splňuje veškeré technické požadavky zadání, technické dovednosti osvojené v rámci znalosti GRD a PG
15—20 bodů	práce s drobnou pomocí pedagoga s drobnými chybami; nadprůměrný návrh, použitelný v praxi, orientace v tématu; drobné chyby v technickém provedení práce (sazba, kompozice, práce s písmem...)
11—14 bodů	práce s dopomocí pedagoga; průměrný návrh, orientace v tématu; v provedení akceptovatelná práce s množstvím drobných chyb (sazba, kompozice, práce s písmem...)

6—10 bodů	práce pod vedením pedagoga; podprůměrný návrh, avšak dostatečná orientace v tématu; v provedení shledáno množství drobných chyb (sazba, kompozice, práce s písmem...)
1—5 bodů	práce s velkou dopomocí pedagoga; mylně pochopené zadání nebo zavádějící interpretace; v provedení bez zásahu pedagoga neakceptovatelné chyby
0 bodů	nesplněné zadání, chybějící části (nedodané tisky, data, atp.).

Bodové hodnocení obhajoby práce před maturitní komisí (max. 20 bodů)

5 bodů	žák plynule, samostatně a věcně správně prezentuje svou maturitní práci
5 bodů	žák se správně orientuje v zadání
5 bodů	žák zodpovídá bezchybně otázky maturitní komise, prokazuje znalost názvosloví
5 bodů	hladký průběh prezentace; žák připravil prezentaci v odpovídající velikosti a kvalitě pro prohlížení na obrazovce/projektoru

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. Marie Musilová

Schváleno ředitelem školy dne 15. 10. 2026