

# ZADÁNÍ MATURITNÍ PRÁCE S OBHAJBOU GD

<b>Obor:</b>	82-41-M/05	<b>Školní rok:</b>	2022/2023
<b>Předmět:</b>	Navrhování Počítačová grafika	<b>Vedoucí práce:</b>	Bc. Roman Trucla
<b>Termín zahájení:</b>	3. 4. 2023	<b>Termín odevzdání:</b>	28. 4. 2023
<b>Termín odevzdání schválených návrhů podepsaných vedoucím práce</b>	28. 3. 2023		

POČET HODIN: 44 hodin Navrhování

Bc. Roman Trucla

9 hodin Počítačová grafika

MgA. Mariana Ryšavá

## Téma maturitní práce

- Herní tvůrci a jejich hry

Podtémata :

- 1.) Hironobu Sakaguchi – Final Fantasy,...
- 2.) Ralph H. Bear – „vynález“ videoher
- 3.) Ed Boon – Mortal Kombat
- 4.) Michael Morhaime – Warcraft
- 5.) Will Wright-Sim City, The Sims..
- 6.) John Carmack-Doom, Quake..
- 7.) Hideo Kojima-Metal Gear Solid,..
- 8.) Sid Meier – Railroad Tycoon..
- 9.) Gabe Newell-Counter Strike, Half Life...
- 10.) Shigeru Miyamoto-Donkey Kong,.....
- 11.) Alexej Pažitnov – Tetris
- 12.) Masaya Nakamura – PacMan

## Termín odevzdání maturitní práce

- Termín: 28. 4. 2023 (dle platného rozvrhu hodin)
- Neodevzdá-li žák pro vážné důvody práci ve stanoveném termínu, omluví se písemně ředitelce školy nejpozději v den stanovený pro odevzdání maturitní práce; uzná-li ředitelka školy omluvu žáka, určí žákovi náhradní termín pro odevzdání maturitní práce. Pokud žák maturitní práci neodevzdá v termínu bez písemné omluvy s uvedením vážných důvodů nebo pokud mu omluva nebyla uznána, posuzuje se, jako by danou zkoušku vykonal neúspěšně.
- Maturitní práce bude archivována v elektronické podobě v datových souborech.
- Žák odevzdá komprimovanou složku s datovými soubory maturitní práce a obhajoby.
  - Složka bude pojmenována takto: “Zkratka oboru, Příjmení, Jméno, Školní rok”
    - *Příklad: GD\_Slaný\_Petr\_2022-2023*
  - Obsah složky:
    - Jednotlivé části maturitní práce ve formátu PDF, JPG, PNG, MP4, MP3 nebo případně jiném. Jednotlivé části budou popsány (např. logo, obal, plakát atd.).
    - Písemná obhajoba ve formátu PDF.
    - Naskenované prohlášení autora s podpisem ve formátu PDF.

## Zadání maturitní práce

- Na základě vybraného podtématu, žák zpracuje 2 plakáty formátu A1, návrhy 2x 5ks na plakáty + 4ks na vybraný doplněk, obhajobu

## Části maturitní práce

- **Maturitní návrhy** (Domácí příprava):
  - Žák odevzdá na každý plakát 2 x 5 kusů návrhů FA4
  - Návrhy na doplňky 4 kusy FA4 , kdy si vyberou z těchto možností
    - pozvánka na herní veletrh
    - návrh stánku na herním veletrhu
    - obal hry k jubileu/limitovaná edice
  - Libovolný doplněk 2 kusy FA4 (propagační předmět – dárková taška, nálepka, odznáček)
  - Návrhy budou odevzdány v pevné vazbě
  - Pevnou vazbu obsahující obhajobu a veškeré náležitosti – pouze v elektronické podobě.

- **Realizace (Školní příprava):**

**Plakát č.1** – bude se jednat o informační plakát k vybraném tvůrci, 1xFA1, kombinovaná technika, text možnost vyplotovat, či použít šablony. Plakát může, být zpracován např. retro stylem, bude obsahovat jméno a příjmení tvůrce, stručný popis s datací a názvem hra/her, logo firmy pokud možno...dále bude doplněn webem, který se bude zaměřovat na danou tematiku, je možno doplnit QR kódem. Grafická část může, ale nemusí obsahovat figurální prvky, případná podobizna tvůrce by měla být originálně zpracována. Ruční tvorba.

- 

**Plakát č. 2** – bude se jednat o plakát k hernímu veletrhu, 1xFA1, kombinovaná technika, text možno vyplotovat, či použít šablony. Plakát může být opět zpracován například retro stylem. Bude obsahovat název akce, místo a datum konání, dále web (popřípadě QR kód) a je možno doplnit o logo veletrhu. Grafická část může, ale nemusí obsahovat figurální prvky, případné podobizny by měly být originálně zpracovány. Ruční tvorba.

- **OBA PLAKÁTY BUDOU DESIGNOVĚ PROPOJENY A BUDOU ORIGINÁLNĚ ZPRACOVÁNY, JAKÉKOLIV PLAGIÁTORSTVÍ JE NEPŘÍPUSTNÉ!**

- **Doplňek** – (žák si vybere jeden doplněk k realizaci v předmětu počítačová grafika )

Pozvánka na herní veletrh – bude konsolidovat s plakátem na veletrh. Bude v elektronické podobě a bude obsahovat veškerý text, který náleží pozvánce, formát libovolný s důrazem na kreativitu. Bude vypracován v digitální podobě, s možností dobrovolné realizace.

Návrh stánku na herní veletrh – návrh bude minimálně z 3 pohledů, bude obsahovat název stánku a bude originálně zpracován. Prezentace stánku bude situována na FA2 s doladěným designem pozadí a vhodným kompozičním řešením. Bude vypracován v digitální podobě, s možností dobrovolné realizace.

Obal hry k jubileu/limitovaná edice – Obal může být zvolen dle libovolné herní konzole, nikoli však mobilní aplikaci. Bude obsahovat veškeré nutné náležitosti s tím spojené. V případě, že se nebude jednat o papírovou část obalu, bude tento obal vyobrazen v minimálně 3 pohledech. Bude vypracován v digitální podobě, s možností dobrovolné realizace.

Libovolný doplněk – bude vypracován v digitální podobě, s možností dobrovolné realizace.

Realizovány mohou být také doplňky, které nebyly součástí návrhové dokumentace a to tiskovou nebo modelovou formou. Může se jednat například o: přívěšek, vizitku, dekorativní předměty, tiskoviny, poukaz, certifikát k výrobkům atd....

Verze doplňků budou pro účely prezentace maturitní obhajoby v elektronické podobě.

- **Obhajoba** – bude vypracována dle stanov školy se všemi požadovanými náležitostmi, spolu s fotodokumentací.

## Konzultace maturitní práce

- Konzultace probíhá mezi maturantem a vedoucím práce. Jejím účelem je ujasnění zadání, vylepšení úrovně maturitní práce a splnění daných termínů.

## Pokyny k ústní obhajobě maturitní práce

- Příprava k obhajobě maturitní práce trvá 5 minut. Obhajoba maturitní práce trvá 15 minut.
- Součástí ústní obhajoby maturitní zkoušky bude elektronická prezentace. Vzor elektronické prezentace si žák stáhne z Google Classroom.
- Maturitní komise při hodnocení maturitní práce přihlédně také k úrovni prezentace žáka.

## Pokyny k písemné obhajobě maturitní práce

- Odevzdání obhajoby maturitní práce je do tří pracovních dnů po odevzdání maturitní práce.
- Písemná obhajoba maturitní práce bude zpracovaná v programu Adobe InDesign do vzoru, který si žák stáhne z Google Classroom.
- Součástí obhajoby budou skici jednotlivých částí maturitní práce.

## Kritéria hodnocení maturitní práce

- Hodnocení profilové maturitní zkoušky je dle §24 a §25 vyhl. č.177/2009 Sb., o bližších podmínkách ukončování vzdělávání ve středních školách maturitní zkouškou, ve znění pozdějších předpisů.
- Hodnocení profilové zkoušky se provádí podle klasifikační stupnice:

1	výborný
2	chvalitebný
3	dobrý
4	dostatečný
5	nedostatečný
- Žák vykoná zkoušku úspěšně, pokud je hodnocen stupněm výborný až dostatečný.
- Vedoucí a oponent maturitní práce s obhajobou zpracuje posudek hodnocení práce.
- Žákovi jsou předány posudky nejpozději 14 dní před termínem obhajoby maturitní práce.
- Hodnotící kritéria
  - Originalita
    - zajímavé pojetí vystihující téma
    - hodnotí se stupnicí 1 až 5
  - Splnění zadání

- obsahuje veškeré části maturitní práce, dodržení tématu, shoda s návrhem
  - hodnotí se stupnicí 1 až 5
- Čistota zpracování
  - hodnotí se stupnicí 1 až 5
- Úroveň zpracování
  - hodnotí se stupnicí 1 až 5
- Použitelnost v praxi
  - současné trendy, funkčnost
  - hodnotí se stupnicí 1 až 5
- Výsledné známky se dosáhne prostým aritmetickým průměrem známek z výše uvedených hodnotících kritérií. Výsledná známka bude zaokrouhlena na celá čísla dle aritmetického zaokrouhlení (round), tedy zaokrouhlení na celé číslo, které je na číselné ose nejbližší zaokrouhlovanému číslu.
  - Ukázka:
    - průměr 1,6 – výsledná známka 2;
    - průměr 1,5 – výsledná známka 2;
    - průměr 1,4 – výsledná známka 1.
- V případě nerozhodné známky se bude přihlížet ke kvalitě odevzdané obhajoby a ústní obhajoby maturitní práce.

