

OBECNÉ ZADÁNÍ MATURITNÍ PRÁCE - MULTIMÉDIA A DIGITÁLNÍ DESIGN – 2023/2024

(pro žáky, kteří neodevzdali plán projektu, nebo jim byl jejich projekt zamítnut)

Vedoucí práce a oponent: bude stanoven ředitelkou školy

Téma

Tématem absolventského projektu je vytvoření jednotného vizuálního stylu herního studia, včetně níže specifikovaných propagačních materiálů.

Popis

Žák vymyslí vlastní název herního studia, navrhne jeho logo a jednotný vizuální styl (Corporate Design), který zpracuje formou grafického manuálu. Výstupem budou také všechny níže specifikované propagační materiály v digitální i tištěné podobě.

Rozsah projektu, kvalita výstupů

- Název a slogan herního studia včetně vysvětlení, jak student k názvu a sloganu dospěl – textový dokument A4, min. 1 normostrana textu + referenční zdroje.
- Přípravné skici loga v různých variantách – nejméně 8 x A4.
- Grafický manuál k jednotnému vizuálnímu stylu studia – o rozsahu nejméně 15 stran – zpracovaný digitálně. Manuál definuje obecné způsoby použití loga + pravidla pro propagační materiály – povinně vizitka, tričko a další tři reklamní předměty dle svého vlastního uvážení.
- Plakáty ve třech variantách představující studio nebo studiem vytvořenou hru (nebo jejich kombinace) – formáty A3, vytištěno + AI/PS/IN digitálně.
- Jednoduchá 3D vizualizace (statický render) návrhu interiéru herního studia (pracovní stoly s počítači, řešení společných prostor, showroom atd.) – digitálně – Cinema 4D/Blender + vyrenderováno (min. rozlišení 2000 px delší strana JPG/PNG). Minimálně 10 objektů modelovaných vlastnoručně.
- 10 sec. dlouhá animace (2D či 3D) – logo nebo intro herního studia ve formátu MP4, rozlišení HD 720.
- Concept art – herní design minimálně dvou protagonistů a minimálně jednoho prostředí (buď ve 2D nebo 3D variantě).
- Návrh designu webových stránek herního studia – digitálně – pouze vzhled stran, nikoliv kódování html apod. - ve formátu JPG/PNG + zdrojový soubor. Minimálně bude zpracováno: homepage, představení studia, nabízené hry, kontakty + kontaktní formulář.

Povinnou součástí je 60 sec. dlouhá multimediální prezentace (obsahuje motion grafiku, animace 2D či 3D), pomocí níž žák představí maturitní komisi svůj projekt. Ústní obhajoba maturitního projektu potrvá 20 minut.

Dále každý žák nutně odevzdává:

1x prezentace PDF pro obhajobu před komisí

1x exemplář explikace – tisk v deskách, kroužková vazba + flash disk

Vedle zdrojových formátů 2D a 3D části se vždy odevzdávají výstupy též ve formátu PDF, JPG či PNG.

Časový plán projektu

Žák odevzdává **dílčí výstupy** dle termínů stanovených vedoucím ve výukovém portálu Google Classroom a je za ně průběžně hodnocen.

Žák odevzdává veškeré **výstupy k maturitě 19. dubna** – odevzdání přes výukový portál Google Classroom + flash disk, fyzické výstupy odevzdává svému vedoucímu oboru nebo vedoucímu práce.

Pokud nebude práce kompletně odevzdaná digitálně a fyzicky dle požadovaného rozsahu, bude maturitní projekt hodnocen „nedostatečně“. (Platí pro jarní i podzimní termín maturitních zkoušek.)

POZOR!

Pro absolventský projekt platí ostatní podmínky uvedené v dokumentu „**ZADÁNÍ MATURITNÍ PRÁCE**“.

Konzultace

S vedoucím maturitního projektu je potřeba komunikovat pravidelně, vedením školy bylo stanoveno minimálně 6 setkání/konzultací (maximálně 10 konzultací, dále dle domluvy s pedagogem).

Zpracovala:

MgA. Hana Hábllová, DiS.

vedoucí zaměření Multimédia a digitální design