CHC CREATIVE HILL COLLEGE

Střední škola filmová, multimediální a počítačových technologií, s. r. o.

OBECNÉ ZADÁNÍ MATURITNÍ PRÁCE - MULTIMÉDIA A DIGITÁLNÍ DESIGN – 2026/2027

(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 tématu
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.
- Plakát představující studio nebo studiem vytvořenou hru (nebo jejich kombinace) – formát A2, vytištěno + AI/PS/IN digitálně.
- Jednoduchá 3D vizualizace (statický render) návrhu interiéru herního studia (pracovní stoly s počítači, řešení společných prostor, showroom atd.) – digitálně – 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 minimálně 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, příprava na obhajobu 15 minut.

Dále každý žák nutně odevzdává:

1x prezentace PDF pro obhajobu před komisí

1x multimediální prezentace v *.mp4 (minimálně 60 sekund)

1x explikace PDF a docx

1x flash disk (označen jménem autora) – veškerá praktická část + explikace

1x tištěné prohlášení k explikaci

1x tištěný plakát na formát B2 - reprezentující celý maturitní projekt (musí být uvedeno jméno žáka, maturitní práce + název projektu, rok, logo školy)

Zdrojové formáty odevzdá žák dle domluvy s vedoucím projektu. Vždy se odevzdávají výstupy ve formátu PDF, JPG či PNG.

Termín odevzdání

Žák odevzdává veškeré digitální výstupy prostřednictvím výukového portálu Google Classroom a zároveň na flash disku. Elektronická verze musí být totožná s fyzickým výstupem. V případě rozdílu mezi verzemi je rozhodující elektronické odevzdání. Deadline pro odevzdání digitálních i fyzických výstupů je **16. dubna 2027** do 14:00 – fyzicky na sekretariát školy a elektronicky do Google Classroom. Pokud žák práci neodevzdá či odevzdá po termínu, je práce automaticky hodnocena jako nedostatečná.

Explikace

Společně s projektem žák odevzdává písemnou explikaci. Vyváženě bude popisovat postup práce, inspirační zdroje, použití techniky, zahrne dílčí výstupy projektu, finální výstup atd. - rozsah min. 10 normostran textu (jedna normostrana = 1800 znaků) + obrazová příloha. Explikace se odevzdává v elektronické podobě (Classroom + flash disk). Explikace bude ve formátu PDF podepsaná (list s prohlášením o autorském zpracování projektu bude vytištěn a podepsaný ručně). Hodnotí se i úroveň zpracování samotné explikace, je nutné pracovat s univerzální školní šablonou. Povinně žák uvede minimálně 5 odborných zdrojů. Explikace bude odevzdaná v PDF a doc. formátu. V případě, že žák nesplní požadavky, nebude písemná práce přijata a z maturitního projektu bude hodnocení nedostatečné!

Kritéria hodnocení

Práce je hodnocena z následujících hledisek:

Formální stránka práce: Explikace - jazyková a odborná (teoretická) úroveň; Explikace – úroveň zpracování; Splnění zadání (obsahové + skutečné odevzdání požadovaných výstupů)

Praktická část práce: Kreativita; Technická úroveň práce; Výtvarná úroveň práce; Úroveň propracovanosti a finalizace práce; Průběžné plnění dílčích úkolů; Spolupráce s vedoucím práce.

Hodnotitelé si mohou vyžádat náhled zdrojového souboru nebo požádat o osobní setkání a nahlédnout do zdrojových souborů. Správná organizace v rámci zdrojových souborů bude součástí průběžného hodnocení.

POZOR!
Pokud žák neodevzdá maturitní práci v požadovaném rozsahu, a to jak v digitální, tak ve fyzické podobě, nebo ji odevzdá po stanoveném termínu, bude maturitní projekt automaticky hodnocen známkou „nedostatečně". Toto pravidlo platí pro jarní i podzimní termín maturitních zkoušek.

Posudky
Ke každé maturitní práci určí ředitelka školy vedoucího práce a oponenta. Ti zpracují jednotlivě písemný posudek maturitní práce. Posudky jsou předány žákovi a členům zkušební maturitní komise nejpozději 14 dní před termínem obhajoby maturitní práce.

Konzultace
S vedoucím maturitního projektu je potřeba komunikovat pravidelně, vedením školy bylo stanoveno minimálně 6 setkání/konzultací (počet garantovaných konzultací u vedoucích externistů je 10, dále dle domluvy s pedagogem).

Plagiátorství (například tracing aj.): žák bude z práce, u níž bylo prokázáno plagiátorství (srovnáním a shodou původního zdroje), klasifikován stupněm nedostatečným.

Práce s umělou inteligencí (AI)
Pro tvůrčí grafickou/výtvarnou stránku práce platí zákaz používání AI. Pro využití textové složky (jako součást prezentace, explikace atd.) je nutné uvést přesné citace v souladu s pravidly uvedenými v dokumentu podporovaném školou (viz níž). V opačném případě nebude práce akceptována a bude hodnocena nedostatečně.

4 úrovně využití AI

Kód	Jak AI pomáhá	Způsob odkazování v textu / prohlášení
AI1	AI zásadně nepoužívám	Prohlašuji, že jsem nevyužil(a) nástroje AI.
AI2	Kontrola pravopisu, stylistiky, gramatiky a překlad	Prohlašuji, že jsem využil(a) nástroje AI pouze k formálním a jazykovým úpravám. Text v plném znění jsem napsal(a) sám/sama a AI jsem použil(a) výhradně ke kontrole stylistiky a gramatiky.
AI3	Brainstorming, inspirace (bez přímé práce s textem)	Prohlašuji, že jsem využil(a) nástroje AI k brainstormingu či inspiraci. V textu práce nijak nevyužívám přímo texty ani parafráze generované tímto nástrojem.
AI4	AI poskytuje podněty, které se použijí přímo (citace/parafráze)	Prohlašuji, že jsem využil(a) [název aplikace] za účelem [důvod]. Po použití tohoto nástroje autor/-ka provedl/-a kontrolu obsahu a přebírá za něj plnou zodpovědnost. + citace dle APA

Zpracovala: MgA. Hana Háblová, DiS.; vedoucí zaměření Multimédia a digitální design