

Střední škola uměleckomanažerská, s.r.o., Táborská 1297/185, Brno

POKYNY K VYPRACOVÁNÍ MAURITNÍHO PROJEKTU

Pro studijní obor Multimediální tvorba



SŠUM 2022

OBSAH

01. Všeobecné informace	3
02. Pokyny k vypracování maturitního projektu	5
02.01. Grafický design	6
02.02. Grafický design 3D	8
02.03. Filmová tvorba	10
02.04. Fotografie	12
02.05. Tvorba počítačových her	13

01. VŠEOBECNÉ INFORMACE

Každý student je povinen vypracovat svůj maturitní projekt podle standardů uvedených v tomto dokumentu. Pro studenty jsou rovněž závazné i pokyny vedoucího maturitní práce. Nedodržení pokynů může mít za následek nepřipuštění k praktické maturitní zkoušce.

Vedoucího maturitního projektu si vybírá každý student sám s ohledem na zaměření svého projektu. Vedoucí musí předem souhlasit s tématem projektu, co potvrzuje svým podpisem na závazné přihlášce k tématu praktické maturitní zkoušky (viz níže). Oponenta maturitního projektu vybírá vedení školy s ohledem na zaměření maturitního projektu.

Každý student musí do 31. října 2022 odevzdat závaznou přihlášku k tématu praktické maturitní zkoušky, která je potvrzena podpisem vedoucího práce. Přihláška musí obsahovat popis projektu v podobě, v jaké ho vedoucí schválil. Změna tématu maturitního projektu je pak možná jedině se souhlasem vedoucího práce a vedení školy. Změna vedoucího práce je povolena jenom se souhlasem vedení školy. Při každé změně tématu anebo vedoucího práce musí student odevzdat novou přihlášku, která je potvrzena podpisem vedoucího práce.

Hodnocení maturitní práce probíhá po odevzdání projektu, podle následujícího rozpisu:

- | | |
|--------------------|-------------------|
| • vedoucí práce | maximálně 40 bodů |
| • oponent práce | maximálně 20 bodů |
| • maturitní komise | maximálně 40 bodů |

Po sečtení bodů se uplatňuje následující stupnice hodnocení:

100 - 90 bodů	výborný
89 - 80 bodů	chvalitebný
79 - 60 bodů	dobrý
59 - 40 bodů	dostatečný
39 - 0 bodů	nedostatečný

O připuštění maturitního projektu k obhajobě se rozhoduje na základě posudků vedoucího a oponenta práce, kteří ve formuláři k posudku jasně označí, jestli práci doporučují anebo nedoporučují k obhajobě. Projekt nebude připuštěn k obhajobě jedině v případě, že se vedoucí i oponent shodnou na zamítavém stanovisku.

Posudky vedoucího a oponenta práce budou dostupné pro studenty nejpozději tři dny před konáním obhajob maturitních projektů. Celkové hodnocení projektu se student doví až po ukončení praktické části maturitních zkoušek v příslušném dni.

Veškerou dokumentaci a všechny součásti práce je nutné odevzdat ve třech identických vyhotoveních. Práce se také odevzdává v digitální podobě na USB disku anebo na DVD nosiči rovněž ve třech identických vyhotoveních.

Součástí odevzdaných materiálů je i portfolio studenta ve fyzické podobě - ne jenom jako digitální soubor. Portfolio mapuje práci studenta během jeho studia na SŠUM, proto je nezbytnou součástí prezentace maturitního projektu. Fyzická kopie portfolio se odevzdává jenom v jednom kuse.

Nedílnou součástí maturitního projektu je videoobhajoba projektu, ve které student stručně představí koncepci a postup práce na projektu.

Přehledný rozpis odevzdávaných materiálů naleznete v tabulce níže.

Digitální kopie - USB disk		3x
Textová dokumentace projektu		
Videoobhajoba projektu		
Portfolio - digitální dokument		
Digitální výstup projektu - filmové dílo / fotografie / grafické soubory atp.		

Fyzické kopie	
Textová dokumentace projektu	3x
Tištěný výstup projektu	3x
Portfolio	1x

02.

POKYNY K VYPRACOVÁNÍ MATURITNÍHO PROJEKTU

Každý student si může vybrat téma své maturitní práce podle zaměření oboru:

- Grafický design
- Tvorba počítačových her
- Filmová tvorba a animace
- Fotografie

Studenti si přednostně musí vybírat projekty ze zaměření, které studují. Každý projekt, ve kterém bude student pracovat mimo své zaměření, musí předem schválit vedení školy.

Maturitní projekt musí splňovat požadavky podle zvoleného zaměření. Požadavky jsou upřesněné v následujících kapitolách.

02.01. GRAFICKÝ DESIGN

V zaměření Grafický design si může student vybrat z následujících typů projektu:

- A. Corporate design
- B. Tiskoviny
- C. Volná grafika
- D. Ostatní

A. Corporate design

Povinnou součástí projektu jsou:

Grafický manuál - tištěný dokument v reprezentativní podobě, který obsahuje minimálně kapitoly: značka, barevnost, typografie, doprovodné tiskoviny dle zaměření práce (merkantilní, reklamní, propagační - počet dle domluvy).

Reálné ukázky reklamních předmětů, výrobků dle zaměření práce ale minimálně 3 ks.

Webové stránky – podle domluvy s vedoucím práce, minimálně grafický návrh webových stránek.

B. Tiskoviny

Podle zvoleného typu tiskoviny musí projekt obsahovat části:

Kniha:

součástí knižního bloku: patitulní strana, titulní strana, obsah, tiráž, číslování stran
zpracování desek

volitelné součásti: klopa, dedikace, přebal, kapitálek, záložka, zpracované předsádky, frontispis,
vakáty

Časopis:

úvod, obsah, jednotlivé články, tiráž

zpracování obálky a titulu

číslování stran

Katalog:

úvod, obsah, jednotlivá díla, tiráž

zpracování obálky a titulu

číslování stran

Každá další součást dle zaměření práce na závazné domluvě s vedoucím.

C. Volná grafika

Určený počet obrazů dle závazné domluvy s vedoucím – téma je volné

K souboru volné grafiky je nutné uspořádat veřejnou akci, které součástí bude prezentace souboru. Součástí akce musí být i doprovodní tiskoviny jako plakát anebo pozvánka. Katalog, který prezentuje soubor, musí být odevzdán v tištěné podobě.

D. Ostatní

Po domluvě s vedoucím práce si může student zvolit i jiný typ projektu. Součástí každého projektu ale musí být i tištěná publikace.

Všeobecné usměrnění

Student je povinen pracovat alespoň se čtyřmi knižními zdroji, které odcituje v textové části práce.

Student je povinen konzultovat postup práce na maturitním projektu pravidelně s vedoucím práce. Nedostatečná konzultace práce může mít za výsledek nepřipuštění k obhajobě maturitního projektu.

02.02. GRAFICKÝ DESIGN 3D

V zaměření Grafický design 3D si může student vybrat z následujících typů projektu:

A. Návrh a vizualizace interiéru či exteriéru

B. Návrh a vizuální styl videohry

C. Ostatní (např.: Videoklip 3D, Animace na téma Sci-fi, Reklama a design výrobku,

Volná animace)

A. Návrh a vizualizace interiéru či exteriéru

Interiér, exteriér (model v 3D), animace - tedy průlet interiérem. Důraz na originalnost návrhu a co největší reálnost vizualizace.

- průzkum tématu
- kreslený návrh
- tištěná prezentace jednotlivých renderů
- finální nazvučená animace průjezdu kamerou interiérem/exteriérem
- min. stopáž 00:03:00, min. rozměr videa 720:576 (ideální 1920:1080)

B. Návrh a vizuální styl videohry

Návrh a vizuální styl videohry. Animovaná ukázka postav, prostředí, předmětů a jiných důležitých částí hry (nemusí být interaktivní) a propagace videohry.

- průzkum tématu
- nastínění žánru a obsahu hry v textovém souboru
- kreslený náčrt (návrhy prostředí, postav atd.)
- grafický návrh DVD a obalu, plakát min. A3 a další propagační materiály
- tištěná prezentace

- finální nazvučená animace – trailer hry
- min. stopáž 00:02:00, min. rozměr videa 720:576 (ideální 1920:1080)

C. Ostatní

Po domluvě s vedoucím práce si může student zvolit i jiný typ projektu. Součástí každého projektu ale musí být i tištěná publikace.

02.03. FILMOVÁ TVORBA

V zaměření Filmová tvorba si může student vybrat z následujících typů projektu:

- A. Hraný a animovaný film
- B. Dokumentární film
- C. Experimentální film či nefilmový žánr

A. Hraný a animovaný film

Animovaný či hraný film na libovolné téma, ve zvolené žánrové či formální podobě. Rozsah by měl vycházet z potřeb tématu i formy. Pro animaci frame by frame je orientační stopáž 2 - 5 minut, pro jiné formy animace 3 - 10, pro hraný film 7 - 25 minut.

Je možné film zpracovávat jako adaptaci i původní dílo. V případě adaptace musí mít student vyřešena autorská práva k původnímu dílu

B. Dokumentární film

- žánrově volné dílo dokumentární povahy
- stopáž 8 - 25 minut
- použití všech forem záznamu musí respektovat etické normy obvyklé ve veřejnoprávních médiích, včetně použití skryté kamery a jakékoli formy obrazové, zvukové i obsahové manipulace

C. Experimentální film či nefilmový žánr

V závislosti na konzultaci s vedoucím práce je možno předložit jako maturitní projekt i vhodný publicistický žánr (např. reportáž, pořad magazínového typu) či propagační žánr (hudební videoklip, reklama ve formě nejméně třídílného souboru reklam)

Experimentální tvorba bude hodnocena a povolena po konzultaci s vedoucím práce a pedagogem

z filmového ateliéru.

Technické parametry pro všechna odevzdávaná díla

- audiovizuální dílo musí být odevzdáno jako ucelené dílo se všemi formálními náležitostmi včetně titulků, v odpovídající obrazové a zvukové kvalitě
- obraz ve Full HD rozlišení, datovým tokem 30-50 Mbit/s
- zvuk s hladinou hlasitosti 23.0+/-2.0 LUFS, Dynamický rozsah < 25 LU, maximálně přípustná špičková úroveň signálu < 3.0 dBTP.
- titulky musí být čitelné a obsahovat všechny spolupracovníky podílející se na tvorbě filmu, včetně uvedení tvůrčích profesí. Také musí obsahovat zdroje všech použitých nepůvodních materiálů, ať obrazových či zvukových.

02.04. FOTOGRAFIE

Student vypracuje tzv. volný fotografický soubor.

Jedná se o:

- ucelený, koncipovaný fotografický výstavní soubor
- minimální počet snímků 20
- libovolné téma, žánr, který je odsouhlasený vedoucím maturitního projektu
- student/ka zpracuje i adekvátní prezentační formu projektu (video, tisk, kniha, časopis, výstava, instalace)

Nedílnou součástí projektu je i video obhajoba, ve které student/ka popíše, vysvětlí a zdůvodní koncept, realizaci a prezentaci fotografického projektu. Video obhajoba musí být rovněž před odevzdáním zkonzultována s vedoucím maturitního projektu

Podmínky odevzdávání a konzultací:

Každý měsíc k určenému datu přinese student/ka rozpracované soubory dle domluvy s vedoucím maturitního projektu.

Průběžná činnost studenta/ky bude hodnocena známkou v systému Edupage.

Neodevzdání souborů k určenému datu může být důvodem nepřipuštění k maturitní zkoušce.

02.05. TVORBA POČÍTAČOVÝCH HER

Text k ateliéru Tvorba počítačových her bude doplněn.