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

POKYNY K VYPRACOVÁNÍ MAURITNÍHO PROJEKTU

Pro studijní obor Multimediální tvorba

Střední škola
uměleckomanažerská, s.r.o.

SŠUM 2023

OBSAH

01. Všeobecné informace 3

02. Pokyny k vypracování maturitního projektu 5

02.01. Grafický design 6

02.02. Filmová tvorba 10

02.03. Fotografie 12

02.04. 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 2023 odevzdat závaznou přihlášku k tématu pratické 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. Přihláška se odevzdává prostřednictvím aplikace Google Classroom v kurzu s názvem **MATURITNÍ PROJEKTY 2023/2024** do zadání s názvem **Přihláška k tématu praktické maturitní zkoušky.**

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.

Veškerá digitální dokumentace projektu se odevzdává prostřdnictvím aplikace Google Classroom, do které mají všichni studenti přístup. Kromě digitální dokumentace odevzdají studenti i fyzické kopie podle rozpisu v tabulce níže.

Digitální kopie - Google Classroom
Textová dokumentace projektu
Videoobhajoba projektu
Portfolio - digitální dokument
Digitální výstup projektu - filmové dílo / fotografie / grafické soubory atp.

Fyzické kopie	
Textová dokumentace projektu	1x
Tištěný výstup projektu	1x
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. 3D design

E. 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:

součásti 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. 3D design

V rámci zadání 3D design může žák zpracovat jedno z následujících typů projektu

1. Návrh a vizualizace interiéru či exteriéru
2. Návrh a vizuální styl videohry
3. Ostatní (např.: Videoklip 3D, Animace na téma Sci-fi, Reklama a design výrobku, Volná animace)

1. Návrh a vizualizace interiéru či exteriéru

Interiér, exteriér (model v 3D), animace - tedy průlet interiérem. Důraz na originálnost 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)

2. 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)

3. Ostatní

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

E. 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. 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, měl by se však udržet v mezích daných dále uváděnou stopáží. Pro animaci frame by frame 2 - 5 minut, pro jiné formy animace 2 - 10, pro hraný film 7 - 25 minut.

Je možné film zpracovávat jako adaptaci i původní dílo. V případě adaptace musí mít student plně vyřešena autorská práva k původnímu dílu umožňující jeho projekci i mimo školu.

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. (Svoboda názoru tím nicméně zůstává nedotčena, pouze je nutné, aby názor autora či účinkujících byl vždy jasně spojen s osobou toho, kdo daný názor zastává, neměl by být formálně maskován, například formou objektivně působícího komentáře mimo obraz.)

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 nejméně jedním dalším pedagogem filmového ateliéru.

Výjimka v délce stopáže

Ve výjimečných a odůvodněných případech může vedení školy na žádost studenta a vedoucího práce povolit stopáž delší. Žádost však musí být podána do 1.prosince školního roku, ve kterém chce student maturovat, student k ní musí předložit scénář zamýšleného filmu a rámcový natáčecí plán.

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 -13 až -15 LUFS pro celou stopáž, s lokálními maximy – 9 LUFS.

• 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. V písemné části je pak třeba zmínit (přinejmenším v příloze) podmínky poskytnutí licence k daným materiálům.

02.03. 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.

02.04. TVORBA POČÍTAČOVÝCH HER

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

A. 2D digitální hra

B. 3D digitální hra

C. digitální Interaktivní dílo

D. Desková hra

A. 2D digitální hra

2D digitální- interaktivní dílo obsahující levely hry a funkční menu. Student má na výběr z žánrů jako platformer, point and click adventura, strategie, tower defense, arkády, a další.

Nadále obsahuje herní mechaniky, které s hráčem komunikují prostřednictvím libovolné 2D grafiky, dle zvolené výtvarné techniky.

Další nedílnou součástí hry je audio složka, která bude tvořena hudbou, ruchy, nebo kombinací hudby a ruchů.

Průměrná délka pro dohrání hry by se měla pohybovat mezi 3-10 minutami. Pro samotnou tvorbu hry bude použit komplexní engine jako je Unity nebo Unreal.

Technické parametry pro 2D digitální hru:

- Build v minimálním rozlišení 1920x1080 a to ve formátu 16:9 nebo 9:16 v závislosti na cílové platformě

- Build - verze pro Windows/Mac/Linux.

B. 3D digitální hra

3D digitální hra-interaktivní dílo obsahující levely hry a funkční menu. Student má na výběr z žánrů jako 1st a 3rd person akce, adventura a další.

Nadále obsahuje herní mechaniky, které s hráčem komunikují prostřednictvím libovolné 3D grafiky.

Nebo kombinace 3D a 2D grafiky.

Další nedílnou součástí hry je audio složka, která bude tvořena hudbou, ruchy, nebo kombinací hudby a ruchů.

Průměrná délka pro dohrání hry by se měla pohybovat mezi 3-10 minutami. Pro samotnou tvorbu hry bude použit komplexní engine jako je Unity nebo Unreal.

Technické parametry pro 3D digitální hru

- Build v minimálním rozlišení 1920x1080 a to ve formátu 16:9 nebo 9:16 v závislosti na cílové platformě

- Build ve dvou verzích - verze pro Windows/Mac/Linux

C. Volné digitální Interaktivní dílo

Uživatel interaguje s digitálním prostorem. Forma díla a rozsah interaktivity závisí na záměru studenta-myšlence díla. Student se pohybuje v rozmezí od forem interaktivního filmu až po volný abstraktní koncept.

Technika je libovolná 2D, 3D a kombinace 2D a 3D.

Průměrná délka pro dohrání hry by se měla pohybovat mezi 3-10 minutami. Pro tvorbu hry bude použit komplexní engine jako je Unity nebo Unreal.

Technické parametry pro volné Interaktivní dílo

- Build v minimálním rozlišení 1920x1080 a to ve formátu 16:9 nebo 9:16 v závislosti na cílovou platformu

- Build - verze pro Windows/Mac/Linux.

- Při experimentálním řešení ovládání hry je nutné dodat a zprovoznit potřebný hardware

D. Desková hra

Typ hry, která je realizovaná na herním plánu, který může být daný, nebo variabilní. To může platit i v případě karetní hry

Průměrná délka hraní maximálně 60 minut.

Technické parametry pro deskovou nebo karetní hru

- hra obsahuje reálné komponenty, v případě karetní hry kompletní balíček karet.
- pravidla ve fyzické podobě
- krabice pro uložení herních komponentů