Klauzury 3. ročníky, obor Herní grafika, šk. rok 2025/26

Rozšíření deskové hry

Zadavatel: Boris Kúdela, DiS., předmět: Herní grafika
Čas vymezený na klauzuru: klauzurní týden.
Práce se zpracovává pouze ve škole.
Výtisk díla si student zajistí sám v externí firmě.

Obsah klauzur

Všechny body musí být splněny, nesplnění některého z odevzdaných bodů se považuje za nesplnění klauzurní práce.

Zadání:
Vytvořte dodatek (DLC) k deskové hře dle vlastního výběru, který bude zahrnovat předělání části původních karet (min. 6× přední strana hrací karty – líc a 1× zadní strana hrací karty – rub) včetně mockapu, skicu nového herního plánu a kresebný návrh nové figury ve hře, zavedení jedné nové herní mechaniky. Vymyslete název rozšíření, který bude kreativní a bude odrážet jeho nové prvky, přičemž vizuální styl názvu bude korespondovat s původním designem hry. Informace o dodatku shrňte v obhajobě.

Klauzurní práce musí obsahovat:

1. **2D digitální ilustrace nových karet (min. 6× přední strana a 1× zadní strana)**
2. **autorský mockup vytvořený ve 3D softwaru, který bude prezentovat karty i plán**
3. **kresebný návrh zpracování nového herního plánu (ručně nebo digitálně)**
4. **kresebný návrh nové figury ve hře (jedna postava min. ze 2 stran, nebo více postav)**
5. **PC grafické zpracování názvu rozšíření (vlastní typografie)**
6. **obhajoba v digitálním pdf**

Obhajoba:
Rozsah textové části obhajoby 1000–3000 znaků, digitální pdf. Rozsah nesmí být menší.
Obhajoba se musí držet osnovy:

1. Proč jsem zvolil/a danou hru.
2. Stručná analýza grafických prvků zvolené hry a použití těchto prvků ve svém dodatku (např. barevnost, piktogramy, stylizace...).
3. Popis mého dodatku hry a proč jsem zvolil/a daný styl.
4. Jakou novou herní mechaniku do hry přidávám a proč. Jak jste použili toto pravidlo ve své práci (barevnost, piktogramy, stylizace...).
5. Postup práce, skici, jednotlivé kroky tvorby, vložené obrázky z procesu práce.

Všechny body musí být splněny. Neodevzdání všech bodů je považováno za nesplnění klauzurní práce. Rozšíření nebude obsahovat žádné prvky inspirované anime či mangou.

Předklauzura:
Absolvování předklauzury je povinné pro každého žáka 3. ročníku. Bez předklauzury není možné odevzdat KP. Předklauzura je konzultace s vyučujícím a dalšími učiteli, kteří společně se žákem vybírají nejhodnotnější z jeho návrhů. Žák může konzultovat svou práci i vícekrát, a to osobně nebo formou online komunikace. Pokud žák změní prvotní myšlenku, je povinný o této skutečnosti informovat učitele, který práci odborně vede a později posuzuje. Žák si nachystá skici, návrhy a fotografie a představí učitelům své inspirační

zdroje. Pokud jeho návrh nebude učiteli schválen, musí absolvovat předklauzuru v náhradním termínu, který určí učitel.

Odevzdání a specifikace práce:

Termín odevzdání: 5. 6. 2026 do 14:00.

Odevzdání:
1. v elektronické podobě do úkolu v Google Classroomu student odevzdá celý obsah práce viz bod Obsah práce (body 1–6). **(.zip soubor ve formátu prijmeni_klauzury_2026)**
    1. digitální ilustrace karet (ve velikosti 1:1, 300 dpi, CMYK, tiskové .pdf)
    2. digitální ilustrace herního plánu (ve velikosti 1:1, 300 dpi, CMYK, tiskové .pdf)
    3. digitální grafické zpracování typografie (tj. názvu rozšíření), (CMYK, 300 dpi, min.1920 × 1080 px, .pdf)
    4. 3x mockup vašeho rozšíření (1920 × 1080 px, 72 dpi, .png)
    5. obhajoba v digitální formě (formát .pdf)
    6. prezentace v digitální formě (.pdf nebo .pptx)
2. v tištěné podobě student odevzdá následující body zabalené v obálce a označené jménem a třídou.
    1. Digitalizovaný kresebný návrh herního plánu (formát A3)
    2. Digitalizované ilustrace autorských karet (velikost 1:1, neořezané)
    3. Digitalizovaný kresebný návrh figury (každá na A4)

Posouzení práce:

Klauzurní práci posuzuje odborná komise, složená ze 3 a více členů. Komise hodnotí tato kritéria:

- Originalita a myšlenka
- Výtvarné zpracování
- PC zpracování a výtisk
- Technické parametry odevzdání
- Obhajoba a prezentace

Ze známek je následně vypočítána průměrná známka, která má největší váhu ze všech známek udělených v předmětu v daném pololetí, a může zcela ovlivnit výslednou známku tohoto předmětu. Proti výsledku hodnocení se může student odvolat nejpozději do tří dnů od obdržení Protokolu o hodnocení klauzurní práce, který mu bude zaslán do Bakalářů nebo e-mailem. Protokol je možné konzultovat s vyučujícím nebo hodnotícím pedagogem během předem domluvené konzultace.

Podmínky zpracování klauzurní práce:

Žák pracuje samostatně, zpracovává pouze vlastní nápady a myšlenky. Pokud bude v práci žáka zjištěno plagiátorství v jakékoliv formě, může škola rozhodnout o vyloučení žáka ze školy. V případě plagiátorství nebo v případě, že by žák klauzurní práci nevytvořil sám (prokázala by se výpomoc či jiný zásah do práce další osobou či pomocí AI), žák nesplní jednu ze zásadních podmínek pro tvorbu klauzurní práce (tj. ověření vlastních schopností a znalostí žáka), a tento žák bude z takovéto odevzdané práce hodnocen známkou „neprospěl“. Práci bude muset přepracovat v plném rozsahu. Škola si pak vyhrazuje právo na změnu tématu žákovy práce. Za plagiátorství je považováno představení duševního díla jiného autora či umělé inteligence, půjčeného, zcizeného nebo napodobeného vcelku nebo zčásti, jako svého vlastního. Žák věnuje zpracování KP adekvátní časovou dotaci. Žák se bude řídit obecnými pravidly pro zpracování a odevzdání klauzurní práce platnými pro

všechny ročníky (viz školní web). Odklad termínů je možný pouze z vážných zdravotních důvodů. Musí být schválen vedením školy a doložen potvrzením od lékaře.