

INFORMACE K TALENTOVÉ ZKOUŠCE

DO OBORU VZDĚLÁNÍ: 82-41-M/05 Grafický design

ŠVP: GAME DESIGN

OBSAH A PRŮBĚH TALENTOVÉ ZKOUŠKY:

1. Domácí práce

Uchazeči o studium předloží 15–20 domácích prací v pevných deskách (soubor bude obsahovat například (není nutné obsáhnout v portfoliu vše): kresby podle přírody, zátiší, figurální motivy, malby, ilustrace, komiks, eventuálně ukázky návrhů herních postav, prostředí, mapy levelů, uživatelského rozhraní, prezentace návrhů her, dobrodružství v ttRPG (např. Dračí Doupe), herních mechanik, příběhů, vlastní vytvořené digitální prototypy nebo hotové hry jak videohry, deskové nebo karetní v jakémkoli softwaru nebo aplikaci).

➤ Odevzdání: všechny domácí práce uchazeč donese v den talentové zkoušky, desky i jednotlivé práce budou opatřeny jménem uchazeče + současně uchazeč zašle celé portfolio domácích prací **do 6. 3. 2026** na e-mail: talentovky@skolamichael.cz

GA_prijmeni_portfolio.pdf (jako vícestránkové PDF). Digitální hry a prototypy přiloží do portfolia ve formě odkazů na spustitelnou verzi hry a na místě prezentuje na vhodném zařízení dle vlastní volby (tablet/počítač).

2. Výtvarný úkol – studie tužkou, zátiší – probíhá ve škole – 90 min.

studijní kresba zátiší (perspektivní zobrazení v prostoru, proporce, struktura materiálu), formát A3

pomůcky s sebou: měkká tužka, plastická guma, ořezávátko

3. Designové cvičení – koncept jednoduché hry – probíhá ve škole – 60 min.

popište ve 3 bodech – zamýšlený žánr, vizuální styl

vymyslete herní mechaniku – popište ve 3 větách hráčovy herní mechaniky

vymyslete v bodech příběh hry – popište jej maximálně v 6 bodech

sepište záměr a cíl hráče – popište ve 3 větách, čeho má hráč dosáhnout

formát A4

pomůcky s sebou: propiska

4. Výtvarný úkol – grafické zobrazení konceptu hry – probíhá ve škole – 60 min.

zpracujte, jak by vaše hra mohla vypadat

zakreslete i uživatelské prostředí

formát A4

pomůcky s sebou: barevné fixy

5. Ústní pohovor

K ústnímu pohovoru si uchazeč přinese:

a) Strukturovaný životopis s fotografií

b) Úvahu v rozsahu jedné strany A4 na jedno ze zvolených témat:

- Můj oblíbený umělec / herní designér / herní studio.
- Počítačová hra, která mě v poslední době zaujala.

Při ústním pohovoru se ověřují předpoklady a zájem uchazeče o vybraný obor, všeobecný přehled a základní znalosti z oboru. Rovněž probíhá rozbor úvahy.