ŠKOLA MICHAEL | MICHAEL – Střední škola, Gymnázium a Vyšší odborná škola, s.r.o.
Machkova 1646, 149 00 Praha 4 | tel.: 267 910 638 | mobil: 702 238 275
e-mail: info@skolamichael.cz | web: **skolamichael.cz** | **akademiemichael.cz**

INFORMACE K TALENTOVÉ ZKOUŠCE

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

ŠVP: GAME DESIGN / GAME ART

Termín podání přihlášky: od 1. 2. do 20. 2., resp. 22. 2. 2027

Přihlášku lze podat následujícími způsoby:

- elektronicky, prostřednictvím informačního systému DiPSy - www.dipsy.cz *(doporučeno školou)*;
- na tiskopisu stanoveném MŠMT.

K přihlášce přiložte: - **vysvědčení** z obou pololetí 8. třídy a prvního pololetí 9. třídy,
- **lékařské potvrzení** o způsobilosti ke studiu (přecitlivělost na alergizující látky používané při praktickém vyučování).

Termín konání talentové zkoušky a školní přijímací zkoušky:

Druhá polovina března 2027 (bude upřesněno)

Pro obor vzdělání GAME DESIGN se **koná pouze talentová zkouška a školní přijímací zkouška**. (Uchazeč **nekoná** jednotnou přijímací zkoušku z ČJ a M).

Pořadí oborů v přihlášce

Pro první kolo přijímacího řízení může uchazeč podat přihlášku nejvýše do 3 oborů středního vzdělání bez talentové zkoušky a do 2 oborů s talentovou zkouškou. Uchazeč v přihlášce uvede pořadí oborů dle své osobní přednostní volby. Po uplynutí termínu pro podání přihlášky nelze pořadí oborů měnit, systém (DiPSy) automaticky určuje přijetí uchazeče podle pořadí škol (oborů). **Doporučujeme proto vyplnit na přihlášku na prvním místě vybraný obor Školy MICHAEL.**

Výsledky přijímacího řízení budou zveřejněny 14. 5. 2027.

OBSAH A PRŮBĚH TALENTOVÉ ZKOUŠKY A ŠKOLNÍ PŘIJÍMACÍ ZKOUŠKY:

I. Uchazeč zpracovává doma:

1. Portfolio domácích prací

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 Doupě), 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 + s**oučasně uchazeč zašle celé portfolio domácích prací do 5. 3. 2027** 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).

I. V den konání talentové zkoušky a školní přijímací zkoušky ve škole:

2. Výtvarný úkol – studie tužkou, zátiší (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 (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 (60 min.)

zpracujte, jak by vaše hra mohla vypadat
zakreslete i uživatelské prostředí
formát A4
pomůcky s sebou: barevné fixy

5. Písemná esej (rozsah 70–100 slov)

Písemná esej na zadané téma (výběr ze dvou témat)

6. Ústní pohovor

K ústnímu pohovoru si uchazeč přinese **strukturovaný životopis s fotografií.** Při ústním pohovoru se ověřují předpoklady a zájem uchazeče o vybraný obor, všeobecný přehled a základní znalosti z oboru.