

**INFORMACE K TALENTOVÉ ZKOUŠCE**  
**DO OBORU VZDĚLÁNÍ: 82-41-M/05 Grafický design**  
**ŠVP: GAME DESIGN**

**Termín podání přihlášky: do 20. 2. 2025.**

**Přihlášku lze podat následujícími způsoby:**

- Elektronicky, prostřednictvím informačního systému DiPSy ([www.dipsy.cz](http://www.dipsy.cz)) - *doporučeno školou*
- V podobě výpisu získaného z informačního systému DiPSy
- Na tiskopisu stanoveném ministerstvem

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:**

**1. termín: 18. 3. + 19. 3. 2025**

**2. termín: 26. 3. + 27. 3. 2025**

(Den konání určuje škola)

Pro obor vzdělání GAME DESIGN se **koná pouze talentová zkouška**. (Uchazeč **nekoná** JPZ (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!**

**Výsledky přijímacího řízení** budou zveřejněny v polovině **května 2025** (termín bude upřesněn ministerstvem).

## 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 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 + současně uchazeč zašle celé portfolio domácích prací **do 7. 3. 2025** na e-mail: [talentovky@skolamichael.cz](mailto: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. Výtvarný úkol – návrh herní ikony/UI prvku dle zadání – probíhá ve škole – 90 min.

technika: barevná tempera, formát A3

pomůcky s sebou: sada temper, štětce, paleta, nádobka na vodu, hadřík

### 4. Výtvarný úkol – návrh herní ikony/prvku dle zadání – probíhá ve škole – 30 min.

grafická stylizace na dané téma, formát A4

pomůcky s sebou: černá tuš, násadka a perko nebo černý fix (různé šíře)

### 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.

➤ Odevzdání: strukturovaný životopis a úvaha na zvolené téma bude součástí portfolia domácích prací, prosím, vložte tyto práce na začátek zasílaného souboru

***GA\_prijmeni\_portfolio.pdf*** (jako vícestránkové PDF).