SOŠ Litvínov Hamr

Zadání klauzurní práce pro školní rok 2023/2024

3. ročník

obor: Grafický design 82-41-M/05

Střední odborná škola, Litvínov – Hamr, příspěvková organizace

téma: **Pohádka – klasické leporelo a edukativní hračka**

Příloha č. 2

Popis:

Žák navrhne a vypracuje klasické leporelo a edukativní hračku na jednu ze známých pohádek – Červená Karkulka, Hrnečku, vař! nebo Otesánek. Po výběru jedné z pohádek provede rešerši a analýzu příběhu, který následně zpracuje: 1) jako klasické dětské leporelo V6, 2) jako autorskou edukativní hračku navazující na ilustrace (libovolný formát, rozměr, materiál...). Součástí práce bude prezentace celého projektu ve formátu PDF včetně ústního projevu.
Zkouška probíhá výhradně v prostorách školy, není možné zasahovat do zkoušky mimo vyhrazený čas v rozepsaném harmonogramu.

Zadání klauzurní práce: 3. 6. 2024 7:50 – 8:35 – 1 vyučovací hodina /pondělí/

Termín realizace:
3. 6. 2024 - 8:35 – 14:50 – 7 vyučovacích hodin /pondělí/
4. 6. 2024 - 7:50 – 14:50 – 8 vyučovacích hodin /úterý/
5. 6. 2024 - 7:50 – 14:50 – 8 vyučovacích hodin /středa/
6. 6. 2024 - 7:50 – 14:50 – 8 vyučovacích hodin /čtvrtek/
7. 6. 2024 - 7:50 – 14:50 – 8 vyučovacích hodin /pátek/ - odevzdání

Každý den realizace je žák povinen před odchodem nahrát svou rozpracovanou práci v elektronické podobě na určené úložiště. Další práce, jako tisky nebo objekty, zůstávají po celou dobu konání zkoušky v určených prostorách školy.

Obhajoba:
10. 6. 2024 – 7:50 – 14:50 – 8 vyučovacích hodin /pondělí/
11. 6. 2024 – 7:50 – 14:50 – 8 vyučovacích hodin /úterý/

Časový rozvrh musí být dodržen, včetně stanovených přestávek v rozvrhu hodin.
Zletilý žák nebo zákonný zástupce nezletilého žáka může ze závažných důvodů neúčast u komisionální zkoušky omluvit u třídního učitele nejpozději před jejím zahájením, případně může neúčast, zejména ze zdravotních důvodů, písemně omluvit i dodatečně, nejpozději do 3 dnů od uplynutí termínu určeného pro vykonání komisionální zkoušky. Náhradní termín pro konání komisionální zkoušky stanoví ředitel školy.
Odstoupí-li žák od komisionální zkoušky po jejím zahájení, nedostaví-li se ke komisionální zkoušce bez omluvy nebo nebyla-li jeho omluva uznána, anebo poruší-li závažným způsobem pravidla komisionální zkoušky, posuzuje se, jako by komisionální zkoušku vykonal neúspěšně.

Rozvržení klauzurní práce:

1. Žák vytvoří rešerši, zjistí si k danému tématu potřebné informace, vyhledá si obrazové inspirační zdroje, provede analýzu vybraného příběhu. Inspirovat se může českými i zahraničními publikacemi.
2. Vytvoří si několik návrhů a aplikuje vlastní připravené autorské ilustrace. Na základě rešerše zpracovává zkoušky, zaměřuje se na danou pohádku a vizuální styl. Zjištěné skutečnosti dále využívá a aplikuje v návrzích sazby tiskoviny. Vymýšlí celkový koncept, zpracovává studie, provádí zkušební tisky. Zabývá se vhodným typografickým řešením, výběrem písma. Převádí návrhy do digitální podoby. Počíná si kreativně, je aktivní, dodržuje a respektuje základní pravidla zpracování leporela. Pracuje v grafických programech Adobe.
3. Pro edukativní hračku hledá způsob vyjádření v materiálu, technice a celkovém zpracování. Práce na edukativní hračce navazuje na leporelo klasické – obě práce spolu vzájemně koexistují v rámci celého konceptu. Při tvorbě edukativní hračky není žák nijak omezen materiálem, stylem ani velikostí. Žák může experimentovat, hledat zajímavé přístupy a neotřelá řešení.
4. Připraví fotodokumentaci finální podoby obou děl. Práci představí ve formě prezentace a obhajuje ji.
S čím je možné pracovat v rámci školy: digitální tisk, sítotisk, linoryt, šablona + sprej, laser, kresba a malba, kombinace různých materiálů (netradičně zvolený materiál např. PVC, kov, dřevo apod.) …
Po celou dobu realizace je žák přítomen ve škole dle pokynů vyučujícího.

ZADÁNÍ DÍLČÍCH ÚKOLŮ

1. Návrh klasického leporela
Žák vymyslí a zpracuje na základě vlastních zjištění a zásad klasické leporelo – vazba V6, tuhé desky spojené plátěným proužkem ve formě harmoniky. Minimální počet stran je 10, bude obsahovat titulní (název pohádky) i zadní stranu (autor grafické úpravy, sazby a ilustrací, rok, třída). K vybranému příběhu chronologicky aplikuje své předem připravené autorské ilustrace. Technika ilustrací je libovolná, při volbě média se žák zaměří na celkové vyznění příběhu a dějovost. Zaznamenává stěžejní momenty příběhu, který tak srozumitelně přibližuje čtenáři.
"Slovo ilustrace pochází z latinského slova „ilustrare" a v překladu znamená osvětlovat, vysvětlovat, objasnit, něco známým činit. V tomto případě jde tedy o výtvarný doprovod knihy, který má za úkol text osvětlit, vysvětlit a učinit ho srozumitelnějším" (KŘENKOVÁ, Michaela. Ilustrace: diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Fakulta pedagogická, Katedra výtvarné výchovy, 2009. 46 l., 12 l. příl. Vedoucí diplomové práce doc. Jan Bružeňák.)
Žák se zaměří také na textovou část – volí vhodné písmo vzhledem ke čtenáři a charakteru příběhu, pracuje s přiměřenou velikostí, rozložením textu v rámci celého leporela, layoutem a základními typografickými pravidly. Textová část musí přiměřeně koexistovat se vzniklými ilustracemi – společně vytváří harmonický celek.
Způsob zpracování:
Kresba, variace kresby, malby, fotografie, PC grafika – Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop, PC kresba, koláž, dostupné grafické techniky a jejich kombinace, vhodné typografické zpracování/sazba textu, knihařské zpracování. Přesné a čisté provedení leporela – dodržení vazby, přesnost a čistota řezání a lepení, kvalitní tisk.
Odevzdání:
Leporelo V6, vhodně adjustované přípravné kresebné návrhy včetně zkušebních maket
Kritéria hodnocení pro leporelo:

5 bodů	Velmi kvalitně zpracované leporelo V6, správný technologický postup, čisté provedení, perfektně zpracované a funkční ilustrace vzhledem ke zvolenému příběhu, dodržení typografických pravidel, vhodně zvolené písmo, výborná čitelnost, text neobsahuje žádné chyby, leporelo je funkční.
4 body	Leporelo je kvalitně zpracované, přesto obsahuje drobné technologické chyby či minimální množství typografických chyb. Ilustrace jsou funkční, kvalitně zpracované, vhodně doprovází příběh.

3 body	Průměrná práce a snadno zaměnitelná. Technologicky hůře zpracovaná. Leporelo vykazuje určité nedostatky v rovině technologického zpracování, či typografické úpravy. Doprovod textu nedostatečně ilustruje příběh.
2 body	Podprůměrná práce, neucelený koncept, nepříliš srozumitelný. Typografie nekoresponduje s konceptem. Hrubé nedostatky v technologickém zvládnutí. Ilustrace není dostatečně zpracovaná, neplní funkci.
1 bod	Práce nesplňuje základní parametry, technologicky nekvalitně zpracovaná, vybočuje z celkového zadání. Matoucí a nekoherentní zpracování textu a ilustrací. Text obsahuje hrubé typografické a gramatické chyby.
0 bodů	Nesplnil zadání, falzum (neuvedené inspirační zdroje či nejsou dohledatelné, převzaté části práce nejsou odlišené od vlastních), práce neodevzdána dle požadavků, nepracuje v programech Adobe.

2. Edukativní hračka

Jako druhý objekt žák vytvoří edukativní hračku. V této části experimentuje, využívá (netradiční) spojení materiálů a technologií. Objekt ovšem musí vizuálně či obsahově navazovat na předchozí leporelo a příběh. Formát, typ média či jeho kombinace, barevnost nebo styl je zcela na volbě žáka. Důraz je kladen na funkční řešení hračky a vhodné využití zvoleného materiálu. Žák uvažuje nad zvoleným typem materiálu, využívá jeho charakteristických vlastností a vhodně s nimi zachází v rámci celého konceptu.
Edukativní hračka bude plnit libovolnou funkci např. loutka, jednoduchá společenská hra, skládačka, loutkové divadlo, tiskátka, doplňovačka atd.

Způsob zpracování:

Kresba, malba a jejich variace, objektová tvorba, fotografie, počítačová grafika, grafické techniky, práce s materiálem, prostorová tvorba

Odevzdání:

Edukativní hračka, vhodně adjustované přípravné kresebné návrhy včetně zkušebních maket

Kritéria hodnocení pro edukativní hračku:

5 bodů	Velmi kvalitně zpracovaná hračka, správný technologický postup vzhledem k materiálu, originální a funkční, hračka funguje i jako edukativní, vzdělávací pomůcka/hra… Vizuálně či obsahově navazuje na klasické leporelo a zvolený příběh. Koncept a provedení jsou srozumitelné a poutavé, s materiálem autor pracuje inovativně, plně využívá potenciálu daného materiálu.
4 body	Hračka je kvalitně zpracovaná, funkční, přesto obsahuje drobné technologické chyby. Charakter hračky je zřejmý, práce však není tak inovativní, žák zcela nevyužívá potenciál zvoleného materiálu či postupu.
3 body	Průměrná práce a snadno zaměnitelná. Technologicky hůře zpracovaná. Hračka vykazuje určité nedostatky v rovině technologického zpracování, funkce či konceptu. Není jasná přidaná hodnota objektu.
2 body	Podprůměrná práce, neucelený koncept, nepříliš srozumitelný. Funkce hračky nekoresponduje s konceptem. Hrubé nedostatky v technologickém zvládnutí. Objekt není dostatečně zpracovaný, neplní funkci.
1 bod	Práce nesplňuje základní parametry, technologicky nekvalitně zpracovaná, vybočuje z celkového zadání. Matoucí a nekoherentní zpracování, nesrozumitelné. Chybí přidaná hodnota, neoriginální.
0 bodů	Nesplnil zadání, falzum (neuvedené inspirační zdroje či nejsou dohledatelné, převzaté části práce nejsou odlišené od vlastních), práce neodevzdána dle požadavků.

3. Prezentace práce (obhajoba)
Žák vytvoří PDF prezentaci, ve které představí vlastní moodboard (inspirační zdroje), vznik a vývoj leporela i hračky (varianty, postupy, skici, makety, návrhy ilustrací...), dále část zaměřenou na finální objekty + krátká anotace + kvalitní fotodokumentace výsledné práce (detaily i celek). Každou část PDF prezentace stručně a výstižně představí komisi.
Způsob zpracování:
Vhodné grafické a typografické zpracování, sazba textu.
Odevzdání:
PDF prezentace o 10–15 slidech, formát A4 na šířku, soubor nahrát do určené složky na školním PC.

Kritéria hodnocení pro prezentaci:

5 bodů	Výborný grafický a typografický obsah sledující zadání, originálně řešený, výborná práce s písmem, grafickou kompozicí, měřítkem, přehlednost a srozumitelnost prezentace, kultivovaný slovní projev, nechybí žádná z částí, dobře popsaný koncept.
4 body	Dobře zpracovaná prezentace, funkční čitelná a informativní grafika, funguje v rámci celého zadání, dílčí nedostatky v přehlednosti prezentace, žádná z částí nechybí, drobné nedostatky v ústním projevu.
3 body	Průměrně zvládnutá prezentace, srozumitelná, ovšem nepříliš dobře graficky a typograficky zvládnutá, neoriginálně vizuálně zpracovaná, nedostatky v dílčích částech prezentace, žák nedokáže srozumitelně obhájit jednotlivé části.
2 body	Práce vykazuje výrazné nedostatky v obsahu, chybí popisky, hrubé grafické a typografické chyby, nepřehledná, nesrozumitelná prezentace, žák nedokáže obhájit koncept, moodboard nebo vývoj práce. Nedostačující slovní projev.
1 bod	Nezvládnutá prezentace, nepodává základní informace, matoucí grafika, nekvalitní kompozice i měřítko, nevyhovující typografie, chyby v obsahu, žák nedokáže obhájit koncept, moodboard ani vývoj práce.
0 bodů	Nesplnil zadání, falzum (neuvedené inspirační zdroje či nejsou dohledatelné, převzaté části práce nejsou odlišené od vlastních), prezentace není nahraná na určené úložiště.

Celkové bodové hodnocení klauzurní práce za každou dílčí část

Maximální počet bodů za 1 dílčí úkol = 20 bodů /3 dílčí úkoly/

Výborný 20–18 bodů
Chvalitebný 17–15 bodů
Dobrý 14–11 bodů
Dostatečný 10–6 bodů
Nedostatečný 5–0 bodů

Klauzurní zkouška bude hodnocena třemi známkami. Všechny budou zahrnuty do vzdělávací oblasti **Návrhová a realizační tvorba** – konkrétně do předmětů Navrhování a Nauka o prostoru ve 2. pololetí školního roku 2023/24.

Doporučené odkazy a informační zdroje:

Leporelo:
https://www.meander.cz/repolelo/
https://shop.czechdesign.cz/detske-knihy/jak-se-dela-design/
https://cz.pinterest.com/denisahavrd0391/napoli/

https://www.beziliska.cz/dilna

Ilustrace a grafika:
http://www.drawetc.com/2019/illustrators.php?path=000_yvans&lang=en
http://www.drawetc.com/2019/illustrators.php?path=000_lena&lang=en
http://www.drawetc.com/2019/illustrators.php?path=000_petrastichova&lang=en
http://www.drawetc.com/2019/illustrators.php?path=000_annam&lang=en
https://www.baobab-books.net/products
https://www.meander.cz/
https://lustrfestival.cz/

Edukativní hračka:
https://mazzel.cz/work
https://www.hugochodibos.cz/
https://www.busykids.cz/domecky-busykids/
https://www.benlemi.cz/velka-montessori-tabule-pro-deti-jmeno-zdarma/?variantId=94793&campaignid=20297051503&adgroupid=150264258423&gad_source=1&gclid=EAIaIQobChMIwpnOg9OehgMV2EZBAh1ZNA0cEAQYBiABEgIbuPD_BwE
https://www.hrackypolicka.cz/Kun-TRADICNI-CESKA-LOUTKA-d403.htm
https://www.czechillustrators.cz/2018/01/10/alzbetazemanova/
https://knihy.artmap.cz/vystrihovanka-lesa-sum---napoli/
https://cz.pinterest.com/denisahavrd0391/napoli/

V Litvínově – Hamru: 21. 2. 2024
Ing. Jitka Francírková