

Vyhlášení druhého kola přijímacího řízení pro školní rok 2026/2027

v oboru 82-41-M/17 Multimediální tvorba

Ředitel školy v souladu s vyhláškou 422/2023 Sb. (dále jen „vyhláška“) podle §1 stanovuje:

- Kritéria přijetí do oboru 82-41-M/17 pro školní rok 2026/2027 (popsány níže)
- Počet přijímaných uchazečů v oboru 82-41-M/17 Multimediální tvorba je 30 (v tomto kole 13).
Ředitel může počet navýšit.
- Způsob hodnocení je dán kritérii hodnocení. Náhradní způsob hodnocení, podle §26 odst. 4. vyhlášky takzvané redukované pořadí, je provedeno zařazením uchazeče na místo v pořadníku, které by bylo dosaženo při nehodnocení příslušného kritéria u ostatních účastníků řízení.
- Je stanovena školní přijímací zkouška skládající se z talentové zkoušky, hodnocení domácích prací a pohovoru. Při pohovoru přijímací komise zjišťuje další skutečnosti, které osvědčují vhodné schopnosti, vědomosti a zájmy uchazeče. Obsah a rozsah učiva je popsán v kritériích přijímacího řízení. Zkoušku konají pouze uchazeči, kteří v prvním kole nebyli přihlášení na naši školu na obor Multimediální tvorba, a tudíž zkoušku nekonali. Uchazeči, kteří zkoušku již konali, mohou na vlastní žádost opakovat celou zkoušku nebo pouze její část.
- Školní přijímací zkoušky budou probíhat 8. 6. 2026 a 14. 6. 2026. Výběr jednoho ze dvou termínů bude možný do 30. 5. 2026.
- V souladu § 10 odst. 4 vyhlášky ředitel rozdělí uchazeče do konkrétních dní na základě volby a pošle uchazečům pozvánku.
- Obor 82-41-M/17 **nevyžaduje** stanovení zvláštních zdravotních požadavků podle § 2 nařízení vlády 211/2010 Sb. a ve znění pozdějších předpisů.

Kritéria přijímacího řízení pro školní rok 2026/2027

v oboru 82-41-M/17 Multimediální tvorba

Přijímací řízení je podle zákona č. 561/2004 Sb. *Zákon o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon)*, ve znění pozdějších předpisů (dále jen školský zákon).

Školní přijímací zkouška pro obor 82-41-M/17 Multimediální tvorba, ŠVP Počítačová grafika se skládá z talentové zkoušky, hodnocení domácích prací a pohovoru.

1. Domácí práce je hodnocena 0 – 10 bodů.

U prací, které uchazeč přinese jako svoje portfolio se hodnotí:

- a) Kreativita a originalnost
- b) Technická zdatnost
- c) Estetické cítění

2. Talentová zkouška je hodnocena 0 – 40 bodů.

- a) Kreativní přístup k úkolu
- b) Efektivita a organizace práce
- c) Kvalita finálního výstupu

3. Pohovor a hodnocení dalšího vzdělávání je hodnocen 0 – 45 bodů.

- a) Pohovor je hodnocen 0 – 40 body

Oblasti pohovoru:

1. Diskuze nad domácími pracemi a talentovou zkouškou (0 – 10 bodů)
2. Soutěžní a umělecké aktivity (0 – 15 bodů)
3. IT předpoklady, doklady zájmu se jim věnovat a vzdělávat se (0 – 5 bodů)
4. Kulturní přehled, četba, odborný přehled uchazeče (0 – 5 bodů)
5. Ověření znalostí ze základní školy (0 – 5 bodů)

- b) Navštěvování mimoškolní vzdělávací aktivity (základní umělecké školy, kroužky, soukromé hodiny, ...) je hodnoceno 0 – 5 bodů

1. **Výtvarné zaměření až 5 bodů**
2. **Hudební zaměření až 3 body**
3. **ostatní až 3 body**

4. Domácí práce, talentovou zkoušku a pohovor hodnotí komise stanovená ředitelem školy.

5. Rovnost bodů je řešena pomocí vysvědčení z předchozího vzdělávání případně losem

- a) Výsledek vypočtený z vysvědčení bude použit pouze na rozřazení při shodnosti bodů. **Nezapočítává se do celkové sumy na přijetí.**

- b) Hodnotí se dosažené výsledky z posledních 3 za sebou jdoucích pololetí, ve kterých uchazeč splnil nebo plní povinnou školní docházku, nebo z odpovídajících ročníků základní školy i po splnění povinné školní docházky.

- c) K výpočtu je použit průměrný prospěch s přihlédnutím k prospěchu z předmětů český jazyk, dějepis a výtvarná výchova.

- d) Vzorec pro výpočet: $75 - \sum_{i=1}^3 (2 * průměr_i + ČJL_i + DĚJ_i + VV_i)$ kde i je číslo pololetí.

- e) Pokud i výsledky z vysvědčení nerozhodnou o pořadí, dojde k losování komisí.

6. Maximální možný bodový zisk je 95 bodů.

7. Pro úspěšné složení talentové zkoušky je třeba dosáhnout minimálně 15 bodů.

8. Pro úspěšné složení celé ŠPZ je třeba dosáhnout minimálně 30 bodů.

Informace ke školní přijímací zkoušce

Domácí práce:

Rozlišujeme práce (kresby, malby, vytištěné fotografie a grafiky, prostorové modely, plastiky, objekty, fotografie, filmy, grafika a jiná díla). Digitální práce uchazeč předkládá na USB disku. Vyberte nejlepší práce z vaší tvorby.

- 1) Maximálně 10 prací.
- 2) Maximálně dohromady jeden metr čtvereční a váhu 5 kg, aby s nimi byla snadná manipulace.
- 3) Minimalizujte, prosím, příliš velké a těžké objekty tím, že je vyfotografujete.
- 4) Všechny dodané domácí práce musí umožňovat rychlé prolistování a bezproblémové ohodnocení.
- 5) Kromě množství a objemu nejsou výtvarné techniky ani druhy děl dále omezeny.
- 6) Digitální práce nahrajte na čistý, prázdný USB disk. Uspořádejte je do složek podle typu (např. filmy, fotografie, grafika) a každou složku pojmenujte.
- 7) Ujistěte se, že všechny digitální materiály lze rychle a bez potřeby dalšího softwaru otevřít a prohlížet v aplikacích IrfanView, Acrobat Reader nebo VLC Media Player na platformě Windows.
- 8) Veškeré filmové materiály by neměly překročit souhrnný rozsah 10 minut. U delších filmů proto proveďte sestřih a vybírejte z nich takové pasáže, které nejlépe demonstrují váš talent a dovednosti.
- 9) Lze prezentovat fotografie, ilustrace, malby, 2d grafický design, 3d grafiku, filmy, www, a to i prostřednictvím online odkazů apod.
- 10) Aplikace, které budou vyžadovat instalaci, akceptovány nebudou.
- 11) Vyhněte se používání AI nebo jasně oddělte, co vytvářela AI a co je vaší tvorbou. Pro účely zkoušky chceme zhodnotit výhradně manuální a tvůrčí schopnosti uchazeče, které jsou pro obor velmi potřebné. Použití AI doplňte o stručné odůvodnění, za jakým účelem jste AI použili (pro historickou rešerši či optimalizaci technického řešení nebo jiný konkrétní účel). Obsah generovaný AI nebude součástí hodnocení.

Talentová zkouška:

Uchazeči budou tvořit práci na zadané téma. Uchazeč si vybere formu zkoušky, která mu více vyhovuje, a to buď ručně, nebo na počítači.

Realizační čas i lokace jsou z technických důvodů omezeny na dvě hodiny a na prostory SŠ a VOŠ aplikované kybernetiky. Uchazeč musí zadání vypracovat zcela samostatně! V případě, že se uchazeč rozhodne fotografovat živé osoby nebo s nimi natáčet audiovizuální dílo, smí tyto osoby využít pouze k pózování před objektivem a k hereckým výkonům. Kreativní zásahy těchto osob mohou být hodnoceny jako porušení pravidel přijímací zkoušky.

1) Ruční práce

- a) Uchazeči mohou kreslit, malovat, modelovat, vytvářet plastiky, sochy, rýt či vyřezávat grafickou formu, analogově tisknout, fotografovat, filmovat, nahrávat zvuk.
- b) Pro kresbu zátíší škola poskytuje jednu čtvrtku A3, 2 kancelářské papíry A4, jednu obyčejnou tužku tvrdosti 1 a jednu pryž KOH-IN-NOOR. Škola zajistí všem účastníkům, kteří budou kreslit, lavice, světelné podmínky a předlohu odpovídající tématu této části talentové zkoušky.

2) Práce na počítači

- a) Uchazeči mohou díla tvořit i na počítači, na grafickém tabletu, prostřednictvím mobilního telefonu. V těchto zařízeních mohou digitálně kreslit, malovat, animovat, modelovat i konstruovat, tvořit hudbu, programovat apod. Vyhněte se generování

výtvarného materiálu a psaní scénářů prostřednictvím AI. Dále se prosím vyhněte využití předpřipravených šablon.

- b) Uchazeč, který chce využít SW a PC školy oznámí tuto skutečnost v dotazníku zaslaném školou po přihlášce. Uchazeči mohou přinést vlastní počítač na talentovou zkoušku pro možnost využít vlastní oblíbený SW. Doporučujeme vyhnout se použití softwaru založeného na generativní AI (například MidJourney, DALL-E) nebo nástrojů, které převážně pracují se šablonami (například Canva). Tyto technologie redukovat podíl vaší vlastní tvůrčí práce.

Pohovor:

Cílem pohovoru je seznámit se blíže s uchazečovou tvorbou, jeho studijními předpoklady pro daný obor, s motivací ke studiu a jeho dosažených studijních výsledků.

- 1) Diskuze nad domácími pracemi a talentovou zkouškou
 - a) Zajímají nás myšlenky, které stojí za vznikem prací, a metody tvorby, kreativita, nutnost překonávat obtíže, vyrovnání se s nutností studia pro výsledné řešení.
 - b) Na tento rozhovor si uchazeči přinesou domácí práce z hodnotící místnosti, které tou dobou už budou ohodnoceny.
- 2) Soutěžní a umělecké aktivity
 - a) Projevy soutěživosti napříč obory, ideálně v oblasti multimédií.
 - b) Realizace výstav, koncertů či představení...
 - c) Další zájmová činnost
 - d) Komise při posuzování přihlédne k těmto skutečnostem:
 - i) Jak se aktivita shoduje s obsahem předpokládaného studia
 - ii) Zda se jedná o hodnocení jednorázového výkonu, nebo zda jde o soustavnou činnost za určité období
 - iii) Jaká je úroveň dosaženého výsledku (soutěže, pořadí, úroveň soutěže, školní, okresní, krajská, celostátní, mezinárodní ...)
 - iv) Množství dosažených úspěchů (sportovní, odborné, výtvarné ...)
- 3) IT předpoklady, doklady zájmu se jim věnovat a vzdělávat se
- 4) Kulturní přehled, četba, odborný přehled uchazeče v oblastech:
 - a) Historie umění až do současnosti včetně multimediální tvorby
 - b) Přehled v preferovaném odvětví umění
- 5) Ověření znalostí ze základní školy

Mimoškolní vzdělávací aktivity:

Pokud uchazeč absolvoval mimoškolní vzdělávací aktivity. Komise v průběhu pohovoru zjistí, jak žák prospíval a využil možnosti této aktivity. Komise může přidělit 0 - Maximální možný zisk bodů určených kritérii.