STREDNÁ ODBORNÁ ŠKOLA POLYGRAFICKÁ

Témy pre praktickú maturitnú skúšku formou obhajoby vlastného projektu
študijne odbory grafik tlačových médií a grafik digitálnych médií
pre školský rok 2025/2026

Konkrétne zadanie sa môže líšiť v závislosti od študijného odboru (3D modelovanie, papierové konštrukcie, web, tlačová publikácia.)

Téma 1: Polygrafické múzeum
Téma sa zameriava na vytvorenie propagačných a informačných materiálov pre polygrafické múzeum. Cieľom je predstaviť históriu tlače, vývoj tlačových a knihárskych technológií a význam polygrafie pre dnešnú spoločnosť, vývoj grafického dizajnu a techniky používanej v polygrafii.

- návrh loga a vizuálnej identity múzea,
- informačné brožúry, plagáty a webovú stránku,
- interaktívny 3D model exponátu (napr. historický knihtlačiarenský stroj),
- papierové skladačky alebo edukačné materiály pre návštevníkov,
- obsah pre sociálne médiá.

Projekt kombinuje dizajn, technické spracovanie a historickú edukáciu.

Téma 2: Odborný školský časopis
V tejto téme je cieľom vytvoriť a zostaviť odborný školský časopis, na spropagovanie polygrafie pre žiakov náučnou a publicistickou prípadne hravou formou pri zachovaní odbornosti. Projekt zahŕňa prácu s textom, fotografiou, grafickým dizajnom a typografiou:

- odborné články, rozhovory, recenzie, študentské práce,
- grafické spracovanie obálky a vnútorných strán,
- príprava časopisu na tlač a elektronické publikovanie,
- Využitie papierovej konštrukcie ako vkladačky vo forme edukačného materiálu,
- 3D model s popisom pre edukačné účely prepojený s webstránkou,
- Propagácia cez sociálne médiá.

Téma podporuje prácu s textom, fotografiou, grafickým dizajnom a typografiou, využitie polygrafických a mediálnych zručností.

Téma 3: Propagačné materiály školy
Cieľom je navrhnúť a vyrobiť propagačné materiály pre školu, ktoré budú slúžiť na prezentáciu počas dní otvorených dverí, výstav, veľtrhov, návštev základných škôl, súťaží organizovaných školou, web.

- letáky, plagáty, bannery, brožúry,
- školský kalendár alebo darčekové predmety (papierové skladačky, pohľadnice),

- tvorbu webovej prezentácie školy alebo videa,
- návrh a výrobu 3D modelu školského areálu alebo učební,
- obsah pre propagáciu na sociálnych médiách.

Projekt kladie dôraz na prácu s firemnou identitou, jednotným vizuálnym štýlom a atraktívnou a modernou komunikáciou.

Téma 4: Spoločenská hra
Téma ponúka možnosť vytvoriť vlastnú spoločenskú hru – od nápadu až po finálne spracovanie. Hra môže byť edukatívna, zábavná ale tematicky prepojená so školou.

- návrh herného konceptu, mechaniky a pravidiel,
- dizajn hracej plochy, kariet, žetónov a obalu,
- výrobu prototypu pomocou papierových konštrukcií (obal) a 3D prvkov (žetóny, figúrky),
- sprievodnú dokumentáciu a propagačný plagát,
- podpora na sociálnych sieťach,
- propagácia webe, prípadne digitálny verzia hry na webe.

Projekt rozvíja kreativitu, dizajnérske myslenie a technické zručnosti.

Téma 5: Vlastný projekt
Študent má možnosť vybrať si tému podľa vlastného záujmu a zamerať sa na oblasť, v ktorej sa chce profilovať, projekt musí spĺňať kritéria smernice projektovej maturity, a náležitosti študijného odboru:

- návrh a realizácia značky (branding),
- vlastná kniha alebo komiks,
- tvorba webovej stránky alebo e-shopu,
- interaktívny 3D model,
- originálny dizajn obalu alebo reklamnej kampane.

Dňa: 18. 6. 2025

Navrhol:
Ing. Patrik Jurkovič
Zástupca riaditeľa pre PV

Schválil:
Ing. Roman Šíp, PhD.
Riaditeľ školy