

Název vzdělávacího programu / zaměření	Kód a název oboru vzdělání										forma	
Vizuální komunikace / GAME DESIGN	82-41-N/.. Výtvarná a uměleckořemeslná tvorba										denní	
Ročník	1.				2.				3.			
Období:	1. ZO		2. LO		3. ZO		4. LO		5. ZO		6. LO	
	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity	rozsah	kredity
povinné předměty:												
Vizuální komunikace – game design (A)	5pp KzO	6	5pp KzO	6	5pp KzO	6	5pp KzO	6	2pp KZ	3	5pp KZ	6
Marketingová komunikace a práce s klientem (A)	1/1 Z	3	1/1 KZ	3	1/1 Z	3	1/1 KZ	3	1/1 Z	3	1/1 KZ	3
Dějiny designu – game design (A)	2/0 Zk	3	2/0 Zk	3	2/0 Zk	3	2/0 Zk	3				
Anglický jazyk (A)	0/3 Z	4	0/3 KZ	4	0/3 Z	4	0/3 KZ	4	0/3 Z	4	0/3 KZ	4
Ateliérová praxe – game design	5pp Z	2	5pp Z	2	5pp Z	2	5pp Z	2				
Adaptační workshop	Z	1										
Prezentace a komunikace					0/2 KZ	3	0/2 KZ	3				
Závěrečný projekt									0/1 Z	6	0/5 KZ	13
Odborná praxe									25pp Z	14		
povinně volitelné předměty:												
Počítačová 3D herní animace	0/3 KZ	3	0/3 KZ	3	0/3 KZ	3	0/3 KZ	3				
2D a 3D herní grafika	0/3 KZ	3	0/3 KZ	3	0/3 KZ	3	0/3 KZ	3				
Sound design	1/2 Z	2	1/2 Z	2								
Herní engine 1	0/4 KZ	3	0/4 KZ	3								
Herní engine 2					0/4 KZ	3	0/4 KZ	3				
celkem hodin týdně:	30 h.		30 h.		29 h.		29 h.		33 h.		15 h.	
celkem kreditů:		30		29		30		30		30		26
volitelné předměty:												
Workshopy a exkurze	Z	2	Z	2	Z	2	Z	2				

Výtvarný ateliér	0/3 Z	2	0/3 Z	2	0/3 Z	2	0/3 Z	2				
Výběrový prezentační seminář	0/2 KZ	3	0/2 KZ	3								
Výrazové prostředky videa	1/2 KZ	3	1/2 KZ	3	1/2 KZ	3	1/2 KZ	3				
Typografie	0/3 KZ	3	0/3 KZ	3								
Kreativní myšlení a praxe	0/3 Z	2	0/3 Z	2								
2D grafické programy I	0/3 KZ	3	0/3 KZ	3								
2D grafické programy II					0/3 KZ	3	0/3 KZ	3				
Dějiny designu – pohyblivý obraz	2/0 Zk	3	2/0 Zk	3	2/0 Zk	3	2/0 Zk	3				
Kapitoly z dějin umění	2/0 KZ	3	2/0 KZ	3								
Kreativní programování					0/3 Z	2	0/3 Z	2				
Vizuální teorie a kultura					2/0 Z	3	2/0 Zk	3				
Ilustrace					1/2 KZ		1/2 KZ	3				
Application design					0/3 Z	2	0/3 Z	2				