

Nabídka povinných a nepovinných zkoušek - MZ 2021

Obor: INFORMAČNÍ TECHNOLOGIE

Společná část maturitní zkoušky

Povinné zkoušky

- Český jazyk a literatura, forma didaktický test
 - Cizí jazyk*/Matematika, forma didaktický test
- * Cizí jazyk jen takový, který si žák může zvolit i v profilové části

Nepovinné zkoušky

- Cizí jazyk*, forma didaktický test
- Matematika, forma didaktický test
- Matematika rozšiřující, forma didaktický test

Profilová část maturitní zkoušky

Povinné zkoušky

- Český jazyk a literatura, forma písemná práce + didaktický test
- Cizí jazyk ze společné části, forma písemná práce + didaktický test
- Maturitní práce, forma ústní (obhajoba maturitní práce)
- Hardware, sítě, operační systémy, forma ústní
- Software, programování a vývoj aplikací, forma ústní

Nepovinné zkoušky

- Cizí jazyk, forma písemná práce + didaktický test

Pro zajištění písemné práce z Českého jazyka a literatury v rámci MZ 2021 jaro stanovuje ředitel konkrétní délku konání (min. 110 min.) a rozsah textu (min. 250 slov), pomůcky (pravidla českého pravopisu + další), počet zadání (min. 4 včetně názvu a způsobu zpracování).

Pro zajištění písemné práce z Cizího jazyka v rámci MZ 2021 jaro stanovuje ředitel konkrétní délku konání (min. 60 min.) a rozsah textu (min. 200 slov), pomůcky (překladový slovník + další), počet zadání (min. 1 včetně názvu a způsobu zpracování).

Ředitel školy může zvolit jako náhradu profilové maturitní zkoušky z cizího jazyka výsledek standardizované zkoušky podle SERRJ (Společného evropského referenčního rámce pro jazyky), jejich seznam pro maturitní zkoušky roku 2020 je k dispozici v dokumentu „Informace MŠMT o standardizovaných jazykových zkouškách, kterými lze v roce 2021 nahradit jednu povinnou a jednu nepovinnou zkoušku z cizího jazyka v profilové části maturitní zkoušky podle § 81 odst. 6 školského zákona - ze dne 27. března 2020 Č. j. MSMT-14026/2020-1“

Datum:

.....

ředitel

ANGLICKÝ JAZYK

1. Osobní charakteristika
2. Rodina
3. Domov a bydlení, mé oblíbené místo
4. Každodenní život, zvyky, tradice a svátky v ČR
5. Vzdělávání
6. Volnočasové aktivity a zábava
7. Mezilidské vztahy
8. Cestování a doprava
9. Zdraví a hygiena
10. Stravování
11. Nakupování
12. Práce a povolání
13. Služby
14. Společnost, hromadné sdělovací prostředky
15. Zeměpis a příroda
16. Česká republika (Praha)
17. USA (New York)
18. Velká Británie (Londýn)
19. Austrálie
20. Kanada

Součástí každého tématu u ústní maturitní zkoušky bude také celek ověřující odbornou slovní zásobu studovaného oboru.

Obecná témata vychází z Katalogu požadavků k maturitě z cizího jazyka ze dne 24.4.2014 dostupném na https://maturita.ceremat.cz/files/files/katalog-pozadavku/AJ_Katalog_pozadavku_MZ-17-18.pdf

NĚMECKÝ JAZYK

1. Osobní charakteristika
2. Rodina
3. Domov a bydlení, mé oblíbené místo
4. Každodenní život, zvyky, tradice a svátky v ČR
5. Vzdělávání
6. Volnočasové aktivity a zábava
7. Mezilidské vztahy
8. Cestování a doprava
9. Zdraví a hygiena
10. Stravování
11. Nakupování
12. Práce a povolání
13. Služby
14. Společnost, hromadné sdělovací prostředky
15. Zeměpis a příroda
16. Česká republika (Praha)
17. Rakousko (Vídeň)
18. Německo (Berlín)
19. Švýcarsko
20. Lucembursko, Lichtenštejnsko.

Součástí každého tématu u ústní maturitní zkoušky bude také celek ověřující odbornou slovní zásobu studovaného oboru.

Obecná témata vychází z Katalogu požadavků k maturitě z cizího jazyka ze dne 24.4.2014 dostupném na https://maturita.ceremat.cz/files/files/katalog-pozadavku/AJ_Katalog_pozadavku_MZ-17-18.pdf

Témata projednána Předmětovou komisí pro vzdělávání v cizích jazycích dne 24. září 2020.

HARDWARE, SÍŤE, OPERAČNÍ SYSTÉMY

1. Operační systémy a Nastavení OS:

- typy OS z hlediska určení (síťové, textové, grafické...)
- typy OS z hlediska licencí
- Personalizace Windows, Linux
- Licence aplikací

2. Čítače, registry a mikropočítačový systém s mikroprocesorem 8080A:

- Princip, základní prvky čítačů, rozdělení čítačů, dělička kmitočtu
- Princip, základní prvky registrů, rozdělení registrů, schematické znázornění struktury registru paměťového a posuvného
- 8080A -Popis blokového schématu, základních signálů, systém přerušení a přímý přístup do paměti

3. Počítačové sítě, Protokoly a pojmy v sítích:

- PS - Proč se používají, dělení sítí
- PS - Základní topologie sítí – výhody, nevýhody, schéma
- Protokoly a pojmy v sítích
- TCP/IP, SSL, FTP, HTTP, HTTPS, POP3, SMTP...
- IP, DHCP, DNS, gate...

4. Usměrňovače a napájecí zdroje:

- Základní zapojení usměrňovačů - jednocestné, dvoucestné, můstkové + výstupní charakteristiky
- Filtrace LC a RC – výhody nevýhody, charakteristiky
- Stabilizátory ss napětí – Zenerovadioda, Zenerova dioda + tranzistor, integrované stabilizátory např: MAA 78xx, LM 317 apod.
- Zdvojovače, násobiče napětí (kaskádní)

5. Kombinační logické funkce a Kombinační logické obvody:

- Způsoby zápisu logické funkce a Booleova algebra
- Karnaughovy mapy, princip minimalizace
- Základní logické operátory AND, NAND, OR, NOR, NEG
- Sčítačka poloviční a úplná, princip návrhu převodníků

6. Tranzistor a zesilovače:

- Princip činnosti tranzistoru, nastavení pracovního bodu (děličem, předřadníkem apod.)
- Stabilizace pracovního bodu tranzistoru (Záporná zpětná vazba – odpor v emitoru, termistor, odpor do báze z kolektoru).
- NF zesilovače – předzesilovače a výkonové stupně, zapojení SE, SB, SC + vlastnosti, pracovní třídy A,B,C + vlastnosti
- VF zesilovače – použití, širokopásmový a úzkopásmový

7. Princip práce PC a LCD monitory:

- Von Neumannovo schéma
- Typy PC podle provedení – co doporučit klientovi
- LCD - Princip činnosti
- LCD - Základní parametry

8. **Operační zesilovače a záznam dat:**

- Operační zesilovače- vlastnosti
- Zapojení : invertující + vzorec zesílení, neinvertující + zesílení, integrační, derivační, sumátor, komparátor, rozdílový zes.
- Záznam , čtení – Hard-disc, princip záznamu a čtení
- CD ROM, CD-RW, DVD – princip záznamu, čtení a mazání.

9. **Výstupní a vstupní zařízení- tiskárny, klávesnice, myš,....**

- Typy tiskáren a výhody/nevýhody pro uživatele, princip práce různých typů tiskáren
- Klávesnice, bezdrátová klávesnice, myš, bezdrátová myš
- trackball,

10. **Práce s OS, Monitory, Scanner :**

- Fotoaparát, scanner
- Typy licencí s ohledem na volbu OS (Eula, OpenSource...)
- Parametry a funkce monitorů
- Ergonomie počítačového pracoviště

11. **Vznik elektromagnetické vlny a antény:**

- Vznik a šíření ELM vlny , polarizace ELM vlny – která složka ji určuje,
- Hrubé rozdělení ELM vln (DV,SV,KV,VKV)
- Antény pro AM (DV,SV,KV) a FM (VKV), směrovost
- Satelitní – parabola a Offset parabola, datové spoje (Wifi a pod)

12. **Připojení k Internetu a WIFI připojení:**

- Způsoby výběru, smluvní podmínky, odpovědnost ISP
- Realizace
- Wifi - Vhodný poskytovatel, viditelnost, šíření signálu
- Wifi - Popis odpovědnosti ISP a vybavení pro WiFi síť

13. **Druhy analogových měřících přístrojů (soustavy)a měření logických IO.:**

- soustava magnetoelektrická, elektrodynamická, ferodynamická, tepelná, poměrová,
- elektrostatická, rezonanční apod
- Měření logických IO - Pracovní podmínky integrovaných obvodů a technické parametry
- Princip měření převodní charakteristiky hradla NAND pro logický zisk $N=2$, převodní
- charakteristika, logický zisk, vstup a výstup v dolní a horní úrovni

14. **Přijímače VF signálu a mobilní telefon:**

- Přijímače pro příjem AM – jednoduchý přijímač „krystalka“ + princip činnosti, přijímač s nepřímým zesílením Superhet – blokové schéma, výhody a nevýhody AM přenosu
- Přijímače pro příjem FM signálu – blokové schéma, výhody a nevýhody FM přenosu
- Princip mobilní telefonie – buňková síť, základové stanice, pokrytí
- GSM síť – frekvence, multiplex, princip spojení v síti operátora a účastníka u jiného operátora, Rooming, předávání si účastníka mezi buňkami.

15. **Typy základních desek – základní deska**

- Nejběžnější typy a rozdíly mezi nimi, atypické základní desky
- Rozložení komponent
- IRQ, detekce závad
- Sběrnice, napájení

16. **Optoelektronika a satelitní přenos:**

- Optoelektronika – princip šíření, použité světlo, vlastnosti, opakovače, blokové schéma optického spoje
- Optický kabel, Druhy vláken – jednovidové a mnohavidové vlákna, skleněná a jiná, vlastnosti
- Družicový přenos, umístění družice – geostacionární dráha, cesta signálu z antény do TV – blokové schéma,
- Pokrytí území signálem a používané antény

17. **Pojmy teorie sítí a přenosová média v sítích:**

- Typy sítí – server-klient, peer-to-peer (rozšíření a využití, rozdíly mezi nimi)
- Nejběžnější topologie – náčrt a využití aktivních prvků
- Druhy kabeláže, montážní prvky
- Bezdrátové přenosy

18. **BIOS, Setup a Dotyková zařízení**

- vysvětlení rozdílů, uložení v PC
- ukázka nastavení BIOSu
- dotykové obrazovky a jejich technologie, touchpady

19. **Paměti a vnitřní paměti:**

- Základní dělení pamětí, základní statické a dynamické vlastnosti a klasifikace pamětí
- Stručný popis pamětí ROM, PROM, EPROM, EEPROM, RAM, vnitřní struktura uvedených pamětí
- RAM, cache – typy, velikost, umístění v PC
- ROM – funkce při spuštění PC, projevy vybití baterie

20. **CPU, Porty, sloty a interface:**

- CPU -rozdělení podle taktu, šířky sběrnice...
- princip práce procesoru
- Porty a sloty, interface - Vysvětlete pojmy
- Vyjmenujte běžné typy a popište, k čemu slouží

21. **Měření proudu, napětí, výkonu a odporu:**

- Výběr vhodné měřicí soustavy, zvětšení rozsahu přístroje, výpočet bočnicku a předradníku, vlastní spotřeba přístroje, konstanta, citlivost,
- Metody měření odporu
- Metody měření výkonu

22. **USB disk a pevný disk:**

- Popis funkce
- Popis USB portu a HUBu
- Pevný disk - Popis činnosti a parametrů
- Pevný disk - Nejčastější závady a možnost jejich odstranění

23. **Analogové a digitální osciloskopy:**

- Popis blokového schématu
- Funkce časové základny, zesilovačů, vychylovacího systému, princip přepínání kanálů u dvoukanalového osciloskopu
- Digi.oscil.- Rozdělení principů vzorkování a základní princip, výhody a nevýhody jednotlivých principů
- Digi.oscil.- Vzorkování v reálném čase, vzorkování v ekvivalentním čase

24. **Vývoj procesorů, spouštění PC**

- Nejdůležitější typy
- Změny v architektuře (koprocory, cache atd.)

- Bootování různých OS, detekce závad
- Zavádění OS a nastavení po spuštění

25. Model sítě ISO/OSI , součásti OS (aplikační vrstva)

- Sedm vrstev ISO/OSI modelu
- Popis přenášených částí v závislosti na vrstvě (bity, datagramy, frame...)
- Aktivní prvky v sítích (repeater, switch, HUB, router...)
- Součásti OS- Nejčastější typy aplikací, zabudovaných do OS (Malování, NotePad atd.)
- Ukázka ovládání aplikace – práce se schránkou, Malování...

SOFTWARE, PROGRAMOVÁNÍ A VÝVOJ APLIKACÍ

1) Webový klient + Open Office Base

- účel, použití,
- protokoly html, http, https, ftp, ftps,
- prohlížeče, editory,
- rizika webového prostředí.

Úkol: OO Base – Vytvoř databázi s názvem X1, ve které budou dvě tabulky o třech sloupcích, zadej primární klíč a tabulky spoj relací 1:1

2) Mailový klient: + Open Office Base

- účel, použití,
- protokoly smtp, POP3,
- mail.seznam.cz, mail.centrum.cz, google
- mailviry, pravidla bezpečného chování.

Úkol: OO Base – Vytvoř databázi s názvem X2, ve které budou dvě tabulky o třech sloupcích, zadej primární klíč a tabulky spoj relací 1:N

3) Škodlivý software + Open Office Base

- druhy škodlivého SW (virus, červ, trojský kůň),
- antiviry (instalace, aktualizace, aktivace),
- pravidla bezpečného chování.

Úkol: OO Base – Vytvoř dotaz v databázi s názvem Ukol1, ve kterém se zobrazí jméno, příjmení a město.

4) SQL + Open Office Base

- k čemu slouží, a jeho implementace
- primární a cizí klíče
- relace, spojování tabulek
- co je to dotaz a k čemu se používá, syntaxe a způsob použití příkazů SELECT a klauzule FROM

Úkol: OO Base – Vytvoř formulář s názvem formular1 z existující databáze s názvem Ukol2, ve kterém bude zobrazeno Příjmení a město. Vzhled i barva formuláře je libovolná.

5) SQL + Open Office Base

- Co je to výraz, co je to podmínka + použití
- Výběry a výpisy všech / některých sloupců z tabulky /ek
 - a. Použití klauzule WHERE,
 - b. použití matematických, porovnávacích, znakových a logických operátorů

Úkol: OO Base – Vytvoř sestavu s názvem sestava1 z existující databáze s názvem Ukol3, ve které budou zobrazeny všechny položky z Dotazu1, a rozvržení sestavy bude – „Zarovnáno vlevo - zvýraznění“, hlavička a patička bude výchozí

6) SQL + WORD 2013

- Formování dat pomocí vestavěných funkcí, Normalizace databáze, Manipulace s daty
- Access (oo base) – graficky – tvorba tabulek a relací, přiřazení primárního klíče sloupci

Úkol: Formátování odstavců – úkol 1

- 7) **SQL+ WORD 2013**
- Tvorba pohledů, Indexy, Databázová bezpečnost
- Access (oo base) – graficky – tvorba dotazů z daných tabulek
Úkol: Vytváření formulářů – úkol 2
- 8) **Vývojové prostředí OOP (VC++, JAVA, VC#) + WORD 2013**
- Komentáře, grafická úprava,
- Proměnné – co to je, vymezení paměti, datové typy, přetečení, definice, klíčová slova
- Znak a čísla, literální konstanty, definice konstant, symbolické konstanty
- Prázdné znaky, bloky a složené příkazy, operátory
Úkol: WordArt, SmartArt – úkol 3
- 9) **Vývojové prostředí OOP (VC++, JAVA, VC#) + WORD 2013**
- Inkrementace, dekrementace, pravdivost, příkaz if, else, if...else, logické operátory
Úkol: Vytváření grafů, import dat do grafu – úkol 4
- 10) **Vývojové prostředí OOP (VC++, JAVA, VC#)+ WORD 2013**
- Funkce – co to je, deklarace, inicializace proměnné, definice, vrácení hodnot, parametry, argumenty, lokální a globální proměnné, přetěžování funkcí
Úkol: Práce s komentáři – úkol 5
- 11) **Vývojové prostředí OOP (VC++, JAVA, VC#) + WORD 2013**
- Třídy – deklarace, konvence týkající se názvů, definice objektu, přístup ke členům třídy, klíčové slovo private a public, konstruktory a destruktory
Úkol: Sloučení dokumentů – úkol 6
- 12) **Vývojové prostředí OOP (VC++, JAVA, VC#) + WORD 2013**
- Smyčky – while, do...while, for, příkaz switch + příklad
Úkol: Vytváření maker pomocí záznamu – formátování textu – úkol 7
- 13) **Vývojové prostředí OOP (VC++, JAVA, VC#) + WORD 2013**
- Ukazatelé, klíčové slovo new a delete, zásobník, halda, vytvoření objektu ve volném úložišti, vymazání objektu, ukazatel this, ukazatel const
Úkol: Vytváření maker pomocí záznamu – formátování odstavce – úkol 8
- 14) **Vývojové prostředí OOP (VC++, JAVA, VC#) + WORD 2013**
- Odkazy – co to je, operátor adresy & aplikovaný na odkazy, nulové ukazatele a nulové odkazy, vrácení hodnot odkazem, předávání odkazem
Úkol: Vytváření maker pomocí záznamu – práce s tabulkou – úkol 9
- 15) **Vývojové prostředí OOP (VC++, JAVA, VC#) + WORD 2013**
- Konverze datových typů, přetížení operátorů
Úkol: Nastavení prostředí, automatická makra – úkol 10
- 16) **Vývojové prostředí OOP (VC++, JAVA, VC#) + EXCEL 2013**
- Dědičnost + příklad
Úkol: Vytváření grafů – úkol 1
- 17) **Vývojové prostředí OOP (VC++, JAVA, VC#) + EXCEL 2013**
- Pole a řetězce +příklad,
Úkol: Úprava maker - zápis do sešitu, výstup na obrazovku – úkol 2

- 18) HTML + EXCEL 2013**
- Co je to HTML, vývoj, verze, koncepce, editory HTML, statické a dynamické stránky, Struktura dokumentu
Úkol: Vkládání vzorců – úkol 3
- 19) HTML + EXCEL 2013**
- XHTML – co to je, validita, význam, syntaxe, rozdíly XHTML a HTML
Úkol: Vzorce, absolutní a relativní odkazy – úkol 4
- 20) HTML + EXCEL 2013**
- Úprava textu, Bloky, Seznamy
Úkol: Formátování textu a buněk – úkol 5
- 21) HTML + EXCEL 2013**
- odkazy, Obrázky, tabulky, rámy
Úkol: Úprava vzhledu stránky, šablony – úkol 6
- 22) HTML + EXCEL 2013**
- CSS styly – strukturování textů, vlastnosti, délkové jednotky
Úkol: Sumarizace dat v tabulkách, přehledy – úkol 7
- 23) Strukturované programování (pascal, algoritmizace) + Power Point 2013**
- Sekvence, výměna hodnot dvou buněk, **příklad vývojového diagramu**
- Větvení, ošetření nežádoucích důsledků, **příklad vývojového diagramu**
Úkol: Vytváření prezentací – úkol 1
- 24) Strukturované programování (pascal, algoritmizace) + Power Point 2013**
- Cykly – sumy, řady čísel, maximum, minimum + **příklad vývojového diagramu**
Úkol: Vkládání objektů do prezentace – úkol 2
- 25) Strukturované programování (pascal, algoritmizace) + Power Point 2013**
- Cykly – aritmetické a geometrické řady, vektory a matice, **příklad vývojového diagramu**
Úkol: Formátování prezentací, animace – úkol 3

TÉMATA MATURITNÍ PRÁCE

Tvorba výukových materiálů v prostředí Moodle	Vytvoření výukových materiálů s využitím všech dostupných funkcí pro zadaný předmět a ročník.
Měření osvětlení v budovách školy	Pomocí MP žák změří úroveň osvětlení v jednotlivých částech školy, naměřené hodnoty porovná s normou, zpracuje mapu školy s hodnotami z měření.
Přístupový systém pro vstup do budovy (místnosti).	
SMART dům- inteligentní řízení domu (domácnosti).	
Arduino nebo PLC - program pro řízení křižovatky (animace)	
Arduino nebo PLC - program pro řízení dopravníků (animace)	
Program a modul pro zabezpečení automobilu (animace)	
Alternativní využití mobilního telefonu nebo tabletu	osciloskop s / bez vnější sondy
	Multimetr - sdružený přístroj pro měření U, I, P,
	Mobil místo myši
	Řízení robora mobilem (BT, Wi-Fi,...)
	Mobilní telefon jako Walky-Talky
	Řízení 3D Tiskárny mobilem
3D skener	
Robotický vysavač	
Bluetooth speaker	
USB interface board	Ovládání relé prostřednictvím USB portu
Měření vlastností audiozesilovače	
Návrh malé UPS	
Regulovatelný pulzně spínaný zdroj s jedním napětím	
Robotizovaný model	řízení autíčka BT, Wi-Fi
	robotický smeták
	robotická ruka nebo dron
	model výtahu s progresivním řízením
	Selfbalancing robor řízený Arduinem
	2D plotr
	Míchání odstínu barvy
Alternativní využití PC a komponent	Řízení procesů prostřednictvím LPT, COM, USB
	Přestavba tiskárny na potisk planárních materiálů

	Převod textu na mluvené slovo - výběr SW + editace výslovnosti
Zabezpečení PC, bezpečnost	Zabezpečení Wi-Fi sítě
Počítačové sítě a web	Malá domácí síť prakticky
	FTP server
	Off-line formuláře + automatizované zpracování
	kompletní postup 3D modelování, příprava a 3D tisk
	Výuková opora k předmětu Hardware - vybrané kapitoly
	Výuková opora k předmětu Počítačové sítě - vybrané kapitoly
	Kompletní realizace PC ve skříni podle vlastního návrhu
	Tvorba webových stránek s využitím redakčního systému
Vývoj grafického software	<p>Software bude obsahovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Volný výběr, výběr čtvercem, - Lupa/Zoom - Vrstvy (export gif souboru) - Přidání textu,barva,font a velikost - Ořez - zmenšení / zvětšení - možnost roztáhnout vertikálně, horizontálně, oběma směry - Možnost ukládání (+ uložit jako)/otevírání formátů: jpg, jpeg, bmp, gif, png - Možnost exportu do pdf - otočení ve vertikální i horizontální rovině - grafický efekt-> černo-bílá, libovolná Barva - bílá, libovolná Barva - černá.-oblast může být zvolena výběrem - možnost změny DPI - oblast může být zvolena výběrem - výstup na tiskárnu <p>editace: štětec - výběr barvy a tloušťky a tvaru</p> <ul style="list-style-type: none"> - možnost volby pravidelných tvarů (kruh, elipsa, čtverec, obdélník,čára) - možnost volby průhlednosti / krytí - oblast může být zvolena výběrem -- možnost vyplnit plochu barvou -oblast může být zvolena výběrem
3D animace	Vytvoření 3D animace v prostředí Blender. Objekty a prostředí zadá vedoucí práce. Výstupem bude videosoubor
Návrh HW konfigurace PC pro konkrétní potřebu a postup zadání technických parametrů do výběrového řízení	
Kompletace počítače	Popis výběru komponent, vzorové sestavy pro různé typy použití, praktická realizace
Volné téma	Žák navrhne vlastní téma MP, které upřesní s vedoucím MP

Harmonogram termínů Maturitní práce:

Kontrolní dny MP:	5. 11. 2020, 15. 1. 2021, 30. 3. 2021
Termín odevzdání MP:	19. 4. 2021
Termín předání posudku žákům:	3. 5. 2021

Způsob hodnocení a způsob stanovení výsledného hodnocení

Maturitní práce

V souladu s ustanovením § 24 vyhlášky č. 177/2009 Sb., o bližších podmínkách ukončování vzdělávání ve středních školách maturitní zkouškou zveřejňuje Střední odborná škola a Střední odborné učiliště Hustopeče, příspěvková organizace kritéria hodnocení zkoušky profilové části maturitní zkoušky z předmětu Maturitní práce.

Na hodnocení maturitní práce se pro zachování objektivitu je stanoveno:

Vedoucí práce:	60bodů
Oponent:	20 bodů
Maturitní komise:	20 bodů

Maximální dosažitelný počet bodů: 100 bodů

Žák může následujícím způsobem získat maximální počet bodů:

a) vedoucí práce:

- 0 – 15 bodů za dodržení zadání
- 0 - 15 bodů za grafickou a stylistickou úpravu
- 0 - 10 bodů za práci se zdroji
- 0 - 20 bodů za přínos a kreativitu obsahu

Celkem: 0 - 60 bodů.

V rámci svého hodnocení pokládá vedoucí práce žákovi zpravidla tři otázky, které by měly být zodpovězeny při obhajobě.

b) oponent:

- 0 - 10 bodů za uchopení tématu
- 0 - 10 bodů za dodržení výstupů

Celkem: 0 - 20 bodů

V rámci hodnocení oponent pokládá žákovi zpravidla dvě až tři otázky, které by měly být zodpovězeny při obhajobě. Tyto otázky nemají vliv na bodové hodnocení oponenta.

c) obhajoba maturitní práce:

- 0 - 20 bodů za zpracování prezentace a celkový dojem.

Celkem: 0 - 20 bodů.

Zúčastnění pedagogové mohou klást otázky bez omezení.

Celkové hodnocení MP: 0 - 100 bodů.

Body jednotlivých hodnocení se sčítají dohromady s váhou 1 : 1 : 1. Výsledná známka se stanoví po obhajobě na základě celkově dosažených bodů. O hodnocení rozhoduje maturitní komise hlasováním.

Celkový počet dosažených bodů	Výsledná známka
89 - 100	1 – výborný
76 - 88	2 – chvalitebný
63 - 75	3 – dobrý
51 - 62	4 – dostatečný
0 - 50	5 - nedostatečný

Pokud žák neodevzdá práci v termínu odevzdání, hodnotí se práce jako nedostatečná.

Způsob hodnocení zkoušek profilové části maturitní zkoušky

(1) Každá zkouška profilové části je hodnocena zvlášť. Způsob hodnocení každé zkoušky nebo její části a způsob stanovení výsledného hodnocení zkoušek navrhuje ředitel školy a nejpozději před započítáním zkoušek schvaluje zkušební maturitní komise.

(2) V případě, že se zkouška skládá z více částí konaných různou formou, jsou hodnoceny také části zkoušky. Hodnocení každé části zkoušky se zohlední v návrhu výsledného hodnocení zkoušky.

(3) Pokud se zkouška skládá z více částí, vykoná žák zkoušku úspěšně, pokud úspěšně vykoná všechny části dané zkoušky.

(4) Hodnocení každé zkoušky profilové části se provádí podle klasifikační stupnice

- a) 1 – výborný,
- b) 2 – chvalitebný,
- c) 3 – dobrý,
- d) 4 – dostatečný,
- e) 5 – nedostatečný.

stupeň 1 – výborný – dostane žák, jehož projev při zodpovídání otázky je samostatný a logický. Žák se vyjadřuje se přesně, plynule a s jistotou. Pohotově reaguje na doplňující otázky. Projevuje samostatnost, pohotovost a logičnost myšlení. Jeho písemné, grafické a praktické práce jsou po stránce obsahu bez závad.

stupeň 2 – chvalitebný – dostane žák, jehož projev je samostatný a logický, ale ne vždy pohotově a přesně umí reagovat na doplňující otázku. Při zodpovídání otázky se dopouští jen občas nepodstatných chyb. Vyjadřuje se věcně správně, ale s menší přesností a pohotovostí. Jeho písemné, grafické a praktické práce mají po stránce obsahu drobné závady.

stupeň 3 – dobrý – dostane žák, jehož projev je méně samostatný, při doplňujících otázkách se dopouští nepodstatných chyb, které návodnými otázkami umí odstranit. Vyjadřuje se celkem správně, ale s menší jistotou. Jeho písemné, grafické a praktické práce mají po stránce obsahu závady, které se netýkají podstaty.

stupeň 4 – dostatečný – dostane žák, jehož projev není samostatný, při doplňujících otázkách se dopouští podstatných chyb, které napравuje jen se značnou pomocí učitele. Vyjadřuje se nepřesně, jeho písemné, grafické a praktické práce mají po stránce obsahu větší závady.

stupeň 5 – nedostatečný – dostane žák, jehož projev není samostatný, na doplňující otázky neodpovídá správně a s pomocí zkoušejícího není schopen řešit zadané otázky. Jeho písemné, grafické a praktické práce po stránce obsahu mají značné závady.

Pokud žák zkoušku nebo dílčí zkoušku nekonal, uvádí se v protokolech u příslušného předmětu místo stupně prospěchu slovo „nekonal(a)“.

(5) Hodnocení zkoušek s výjimkou písemné zkoušky a praktické zkoušky oznámí žákovi předseda zkušební maturitní komise veřejně ve dni, ve kterém žák tuto zkoušku nebo její část konal. Hodnocení písemné zkoušky a praktické zkoušky oznámí žákovi předseda zkušební maturitní komise bez zbytečného odkladu po vyhodnocení zkoušky. Pokud se písemná zkouška a praktická zkouška konají před ústními zkouškami, oznámí žákovi předseda zkušební maturitní komise jejich hodnocení nejpozději v době konání ústních zkoušek.

(6) Žák vykoná zkoušku nebo část zkoušky úspěšně, pokud je hodnocen stupněm uvedeným v odstavci 4 písm. a) až d).

V případě, že se zkouška skládá z více částí konaných různou formou a žák některou část zkoušky nevykonal úspěšně, opakuje tu část zkoušky, kterou nevykonal úspěšně.

Jestliže žák po zahájení některé zkoušky od jejího konání odstoupí, posuzuje se, jako by byl z dané zkoušky hodnocen stupněm 5 – nedostatečný. V případě, že je žákovi z vážných důvodů znemožněno dokončit některou zkoušku nebo její část, může předseda zkušební maturitní komise povolit žákovi konání zkoušky nebo její části v jiném termínu téhož zkušební období.

Výsledky zkoušek profilové části maturitní zkoušky předá ředitel školy Centru prostřednictvím informačního systému Centra bezprostředně po ukončení zkoušek ve škole.

Poučení o opravném prostředku:

Proti výsledkům profilové části maturitní zkoušky lze do 20 dnů, od konce období stanoveného pro konání příslušné maturitní zkoušky, podat písemnou žádost krajskému úřadu k přezkoumání jejího průběhu a výsledku.

Témata k profilové části MZ a témata Maturitních prací oboru Informační technologie byla projednána a schválena předmětovou komisí pro vzdělávání v ICT dne 14.9.2020 a odborné předměty v oboru informační technologie předmětovou komisí pro odborné vzdělávání v oboru elektrikář, elektrikář silnoproud dne 17.9.2020