

## **Nabídka povinných a nepovinných zkoušek – MZ 2024**

### **Obor: INFORMAČNÍ TECHNOLOGIE**

#### **Společná část maturitní zkoušky**

##### Povinné zkoušky

- Český jazyk a literatura – didaktický test
- Anglický jazyk/Matematika – didaktický test

##### Nepovinné zkoušky

- Anglický jazyk – didaktický test
- Matematika – didaktický test
- Matematika rozšiřující – didaktický test

#### **Profilová část maturitní zkoušky**

##### Povinné zkoušky

- Český jazyk a literatura – písemná práce + ústní zkouška
- Anglický jazyk – písemná práce + ústní zkouška
- Maturitní práce, forma ústní (obhajoba maturitní práce)
- Hardware, sítě, operační systémy, forma ústní
- Software, programování a vývoj aplikací, forma ústní

##### Nepovinné zkoušky

- Anglický jazyk / Německý jazyk – písemná práce + ústní zkouška

Pro zajištění písemné práce z Českého jazyka a literatury v rámci MZ 2024 stanovuje ředitel konkrétní délku konání (min. 120 min.) a rozsah textu (min. 250 slov), pomůcky (pravidla českého pravopisu), počet zadání (min. 4 včetně názvu a způsobu zpracování).

Pro zajištění písemné práce z Cizího jazyka v rámci MZ 2024 stanovuje ředitel konkrétní délku konání (min. 60 min.) a rozsah textu (min. 200 slov), pomůcky (překladový slovník), počet zadání (min. 1 včetně názvu a způsobu zpracování).

Ředitel školy stanovit, že za podmínek stanovených vyhláškou č. 177/2009 Sb. lze jednu povinnou zkoušku konanou z cizího jazyka nahradit výsledkem úspěšně vykonané standardizované zkoušky z tohoto cizího jazyka doložené jazykovým certifikátem. Na základě rozhodnutí ředitele školy lze jazykovým certifikátem také nahradit jednu nepovinnou zkoušku z cizího jazyka profilové části. Seznam zkoušek pro MZ 2024 je k dispozici v dokumentu „Informace MŠMT o standardizovaných jazykových zkouškách, kterými lze v roce 2024 nahradit jednu povinnou a jednu nepovinnou zkoušku z cizího jazyka v profilové části maturitní zkoušky podle § 81 odst. 7 školského zákona“ (Praha dne 31. března 2023, Č. j. MSMT-4739/2023-1).

Datum: 10. září 2023

.....  
ředitel školy

## 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.cermat.cz/files/files/katalog-pozadavku/AJ\\_Katalog\\_pozadavku\\_MZ-17-18.pdf](https://maturita.cermat.cz/files/files/katalog-pozadavku/AJ_Katalog_pozadavku_MZ-17-18.pdf)

*Témata projednána Předmětovou komisí pro vzdělávání v cizích jazycích dne 30. 8. 2023.*

## **HARDWARE, SÍŤ, OPERAČNÍ SYSTÉMY**

1. **Princip práce PC a LCD monitoru, dotykový displej:**
  - počítačové pracoviště (vnitřní, vnější komponenty), zapojení;
  - typy PC podle provedení – co doporučit klientovi;
  - LCD – princip činnosti, parametry;
  - dotykový displej – základní parametry, princip funkce.
2. **Kombinační logické funkce a Kombinační logické obvody:**
  - způsoby zápisu logické funkce a Booleova algebra;
  - základní logické operátory AND, NAND, OR, NOR, NEG;
  - sčítačka poloviční a úplná;
  - princip návrhu převodníků.
3. **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;
  - pasivní prvky.
4. **Komunikace v síti a přenosová média v sítích:**
  - typy komunikace v síti;
  - síťová karta;
  - aktivní prvky: switch, hub, router;
  - protokoly komunikace v síti.
5. **Připojení k Internetu a WIFI připojení:**
  - frekvence;
  - druhy antén;
  - Wifi - viditelnost, šíření signálu;
  - Wifi - vybavení pro WiFi síť.
6. **Bezpečnost technických zařízení:**
  - ergonomie počítačového pracoviště;
  - bezpečnostní rizika při práci s počítačem;
  - diagnostika závad PC;
  - HW prostředky zabezpečení.
7. **Typy základních desek – základní deska**
  - nejběžnější typy a rozdíly mezi nimi, atypické základní desky;
  - rozložení komponent;
  - IRQ, detekce závad;
  - sběrnice, napájení.

8. **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.
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, joystick, ....;
  - skener - CCD chip.
10. **Záznamové zařízení, videokarty**
  - záznam, čtení – harddisk, princip záznamu a čtení;
  - CD ROM, CD-RW, DVD – princip záznamu, čtení a mazání;
  - stavba video karty, rozlišení;
  - druhy video karet, výběr karty.
11. **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.
12. **Napájení, chlazení, case, POST**
  - druhy case, vlastnosti, použití;
  - druhy chlazení;
  - napájení počítače;
  - POST, spuštění, odstraňování chyb.
13. **Operační systémy a Nastavení OS:**
  - typy OS z hlediska určení (síťové, textové, grafické...);
  - typy OS z hlediska licencí;
  - personalizace Windows, Linux, ChromeOS, Android;
  - licence aplikací.
14. **Zabezpečení a ochrana systému:**
  - antivirová ochrana;
  - hesla: pravidla, užití;
  - firewall;
  - zálohování.

15. **Síťové služby OS**
  - DHCP: princip, užití;
  - DNS: doménový záznam, způsob práce;
  - FTP: princip, užití;
  - HTTP: princip, zdroje.
16. **Síťové servery**
  - File server;
  - Print server;
  - SQL server;
  - SMTP, POP server.
17. **Sekvenční logické obvody:**
  - klopné obvody (R-S, J-K, J-K nater, D, T) - schéma, popis funkce;
  - paměťové obvody - rozdělení, vlastnosti, popis funkce;
  - registry (Fi-Fo, Li-Fo, posuvný registr) - schéma, vysvětlení činnosti;
  - čítače (binární, dekadický, reverzibilní), dělička binární, 1:N.
18. **Mikroprocesor:**
  - Von Neumannovo schéma, Harvardská struktura;
  - parametry mikroprocesoru;
  - CPU / core - popiš strukturu, vysvětli rozdíl mezi pojmy;
  - vnitřní paměti.
19. **Mikropočítač:**
  - způsoby řízení vstupně výstupních operací;
  - IRQ - funkce, způsoby realizace;
  - DMA - funkce, způsoby realizace;
  - podpůrné obvody.
20. **Operační systém Windows – pro PC:**
  - verze OS Windows, popis prostředí;
  - popis instalace systému, definice uživatelů;
  - nastavení oprávnění účtu; aktualizace;
  - připojení počítače do sítě, zásady.
21. **Operační systém Windows - Server:**
  - serverové verze;
  - Windows server – popis prostředí, užití, připojení stanic do sítě, sdílení disků;
  - Doména Windows – definice, popis prostředí, výhody použití;
  - Active Directory - popis, struktura, funkce.
22. **Adresace v síti:**
  - Přidělování IP adres;
  - IPv4 – popis, rozdělení

- IPv6 – popis, struktura, SLAAC, bezpečnost;
- maska – popis; brána - popis.

23. **Routování mezi sítěmi:**

- routovací tabulka
- statické routování;
- dynamické routování;
- defaultní routování.

24. **Kybernetická bezpečnost:**

- způsoby napadení počítačových sítí;
- sociální inženýrství;
- ochrana proti kybernetickým útokům – základní pilíře;
- reaktivní opatření – vysvětlit pojem.

25. **Routery:**

- funkce, popis;
- typy routerů;
- rozhraní: vysvětlit pojem, dělení;
- zabezpečení.

*Témata projednána Předmětovou komisí pro vzdělávání v ICT a odborné předměty v oboru informační technologie dne 8. 9. 2023.*

## **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
- Znaky 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
- smyčka do...while
- smyčka 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 – deklarace, příklad
- řetězce – deklarace +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
- Větení, ošetření nežádoucích důsledků, příklad vývojového diagramu

Úkol: Vytváření prezentací – úkol 1

**24) Strukturované programování (pascal, algoritmizace) + Power Point 2013**

- Cykly – sumy
- Cykly – 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 projednána Předmětovou komisí pro vzdělávání v ICT a odborné předměty v oboru informační technologie dne 8. 9. 2023.*

## Témata maturitní práce

Oblast	Téma + obsah
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>E-shop – prodej počítačových komponent</b> Žák připraví e-shop v prostředí WordPres OS Windows. Připraví PHP skript na zobrazení produktů, nákupního košíku z produktů uložených v databázi MySQL a platební bránu. Žák si vytvoří vlastní server na vlastní doméně.
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>Program pro řízení robota</b> Žák využije hračku robota na dálkové ovládání. Načte a analyzuje povely z dálkového ovládání. Napíše program včetně vizuální části a přenosu. Předvede vytvoření, uložení, přenos a výslednou činnost robota podle pohybové skeče.
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>Webový inzertní portál</b> Žák na platformě HTML vytvoří web na vkládání, editaci a mazání inzerátů dle kategorií, umožní odpovídat na jednotlivé inzeráty potenciálním zájemcům.
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>Vytvoření geografické hry</b> Žák vytvoří hru jejímž cílem bude hledání států na mapě. Hra bude mít více herních režimů.
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>Plošinová 2D hra</b> Hra bude mít více levelů, vlastní mapu a testování kolizí.
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>Vytvoření umělé inteligence na rozpoznání zvířat z obrázků</b> Žák vytvoří program na řešení z binárního zadání obrázků a následně tento model rozšíří na nebinární
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>E-shop – obchod s čajem</b> Žák připraví e-shop na platformě PHP a MySQL v OS Windows. Připraví PHP skript na zobrazení nákupního košíku z produktů uložených v databázi MySQL. Žák si vytvoří vlastní server v pomyslném e-shopu na vlastní doméně.
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>Modlování 3D objektů, animace</b> Žák vytvoří fiktivní reklamu na auto, osvítí jej, kamerou nasnímá různé pohledy, bude měnit pozadí auta
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>Zvonkohra – ARDUINO jako hudební nástroj</b> Žák vytvoří akustickou část nástroje, napíše program, rozebere možnosti řešení HW a SW. Rozebere možnosti implementace MIDI. Předvede jednoduchou melodii.
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>3D model klávesnice – model učební pomůcky s animací</b>

	Žák vytvoří model klávesnice a vytvoří animaci její práce při stisknutí klávesy.
Hardware, sítě, operační systémy	<b>Benchmark testy a optimalizace sestavy</b> Žák vybere testovací programy pro testování jednotlivých komponent PC. Ozřejmí, jak je prováděno testování a vysvětlí dosažené výsledky. Srovná dosažené výsledky několika podobných komponent, vybere optimální sestavu.
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>Vytvoření online databáze knih.</b> Žák vyhotoví internetovou databázi knih s možností vyhledávání a vložení recenzí.
Hardware, sítě, operační systémy	<b>Omlazení počítače</b> Žák z vyřazených PC ve firmě demontuje jednotlivé komponenty, otestuje jejich funkčnost a sestaví dle možností nejvýkonnější počítač. Posoudí ekonomiku a dosažené výsledky
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>Testování cloudových operačních systémů.</b> Žák provede test různých cloudových operačních systémů na různých zařízeních. Cílem bude rozbor uživatelských vlastností a zjištění nejvhodnějšího operačního systému pro danou HW platformu.
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>3D model kuličkové myši – školní pomůcka</b> Žák vytvoří model optomechanické myši jako školní pomůcku, bude simulovat explozivní dchéma, pohyb myši, ukáže princip snímání pomocí myši
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>E-shop – prodej a servis kol</b> Žák připraví e-shop na platformě PHP a MySQL v OS Windows. Připraví PHP skript na zobrazení produktů, nákupního košíku z produktů uložených v databázi MySQL a objednávkový systém na servisní služby, časenku a kalkulaci ceny. Žák si vytvoří vlastní server na vlastní doméně.
Aplikační software, programování, úvodní teorie informace	<b>Webová stránka fiktivní firmy</b> Žák připraví webovou stránku fiktivní firmy s nabídkou služeb na platformě PHP a MySQL v OS Windows. Připraví PHP skript na zobrazení služeb, rezervační systém na provedení zakázky v databázi MySQL a kalkulaci ceny a potvrzení objednávky konfirmačním mailem, nebo SMS.

*Témata projednána Předmětovou komisí pro vzdělávání v ICT a odborné předměty v oboru informační technologie dne 8. 9. 2023.*

**Harmonogram termínů Maturitní práce:**

Kontrolní dny MP:	1. 11. 2023; 20. 12. 2023; 30. 1. 2024, 29.2. 2024, 3.4. 2024
Termín odevzdání MP:	13. 4. 2024 – elektronicky, 15. 4. 2024 – v listinné podobě
Termín předání posudku žákům:	29.4. 2024

**Způsob hodnocení a způsob stanovení výsledného hodnocení**

**Maturitní práce**

Čas na obhajobu maturitní práce v rámci MZ 2023 stanovuje ředitel takto – příprava k obhajobě maturitní práce trvá 10 minut. Obhajoba maturitní práce trvá 15 minut.

Rozsah práce a požadavky na zpracování maturitní práce jsou uvedeny v dokumentu *Manuál pro zpracování maturitní práce oboru IT*:

[https://drive.google.com/file/d/1PQ121jWsULeLx7nTlyhF09uJ95I8JdA8/view?usp=drive\\_web&authuser=0](https://drive.google.com/file/d/1PQ121jWsULeLx7nTlyhF09uJ95I8JdA8/view?usp=drive_web&authuser=0)

Žák odevzdává maturitní práci 2x v tištěné formě a 1x v elektronické formě.

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

Pro hodnocení maturitní práce je stanoveno toto bodové hodnocení:

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.