

M A T U R I T N Í T Ě M A T A K O P A K O V Á N Í

Předmět: **INFORMAČNÍ A KOMUNIKAČNÍ
TECHNOLOGIE**

Třída: **4.L**

Obor: **TECHNICKÉ LYCEUM**

Zaměření: **Informatika a internetový marketing**

Školní rok: **2020 - 2021**

Předmět Informační a komunikační technologie

1. Operační systémy – druhy, funkce, virtualizace, instalace aplikací
2. Autorská práva, licencování, citace
3. Možnosti zabezpečení a ochrany dat, viry a antivirová ochrana
4. Číselné poziční soustavy
5. OS Windows – složky a soubory, zástupce, použití průzkumníku, komprimace dat
6. Textový editor - formátování textu, parametry strany a odstavce, vkládání obrázků, práce s nakreslenými tvary, odrážky a číslování, tabulátory, styly, záhlaví, zápatí, šablony,
7. Textový editor – hromadná korespondence, číslování stran a kapitol, obsah
8. Tabulkový procesor - formátování buněk, tvorba vzorců, použití funkcí, tvorba grafů,
9. Tabulkový procesor - řazení a filtrování dat, souhrny, import dat, spolupráce tabulkového procesoru a textového editoru, kontingenční tabulky
10. Makra v textovém editoru a tabulkovém procesoru
11. Databáze - určení, základní pojmy, založení databáze, práce s datovým listem, tvorba formulářů, použití dotazů
12. Tvorba prezentací
13. Kreslení na počítači, rastrové a vektorové kreslení, grafické formáty
14. Elektronická pošta, určení, nastavení, servery a protokoly, bezpečné používání
15. Počítačové sítě – typy, síťové prvky, identifikace v síti, adresování, sdílení dat

16. Přidělování IP adres, DHCP, DNS
17. Stavba PC, komponenty, parametry
18. Tiskárny a další periferie - typy, princip práce, určení, praktické použití scanneru
19. Nosiče dat, druhy záznamu, způsob přenosu dat, organizace dat na disku, disková pole
20. Algoritmizace - algoritmus a jeho vyjádření, sestavení a využití algoritmu
21. Programování – typy proměnných, podmíněný příkaz, použití cyklů, použití funkcí, třídící metody
22. Základy tvorby webových stránek - HTML, CSS, javascript
23. Internet a online prostředí – poskytované služby, použití portálů a vyhledávacích služeb, bezpečné používání, sociální sítě ...
24. OS Linux – historie, charakteristika a distribuce OS, princip práce v prostředích KDE a GNOME, popis souborového systému, textový režim
25. Správa OS Linux - přizpůsobení, aktualizace, konfigurace HW, zabezpečení systému, použití aplikačního SW apod.

Maturitní témata z INFORMATIČNÍCH A KOMUNIKAČNÍCH TECHNOLOGIÍ byla projednána a schválena v metodickém týmu MAT + PŘVP + IKT.

Mladá Boleslav 08.10.2020


.....
podpis ředitele školy

**Střední odborná škola
Střední odborné učiliště,
Mladá Boleslav, Jičínská 762
se sídlem Jičínská 762
293 01 Mladá Boleslav
IČ: 69793000**

-1-



**STŘEDNÍ ODBORNÁ ŠKOLA
A STŘEDNÍ ODBORNÉ UČILIŠTĚ,
Mladá Boleslav, Jičínská 762**

M A T U R I T N Í T Ě M A T A K O P A K O V Á N Í

Předmět: **INFORMATIKA A INTERNETOVÝ
MARKETING**

Třída: **4.L**

Obor: TECHNICKÉ LYCEUM

Zaměření: Informatika a internetový marketing

Školní rok: 2020 - 2021

1. Podstata marketingu, marketingový výzkum, chování zákazníka
2. Marketingový mix – produkt
3. Marketingový mix – cena
4. Marketingový mix - distribuce
5. Marketingový mix – propagace, komunikace
6. Zásady tvorby a struktura webových stránek z pohledu IM
7. Šablony, design a copywriting – současné trendy
8. E-shop – zásady tvorby a současné trendy
9. PPC kampaně – základní pojmy, Google Ads, Sklik
10. SEO
11. Content marketing – cíle a formy obsahového marketingu
12. Bannerová reklama, kontextová reklama, remarketing
13. Webová analytika – Google Analytics
14. Facebook, Twitter, TikTok – srovnání a specifika sítě, reklama
15. Instagram, YouTube, LinkedIn – srovnání a specifika sítě, reklama
16. Estetická a grafická pravidla (interaktivní design, vliv slov, informační zdroje, média ...)
17. Pojmy počítačové grafiky (barevné modely, rozlišení, DPI, barevná hloubka, histogram ...)
18. Grafické formáty (popis, rozdíly, vhodné využití, bezztrátová a ztrátová komprese ...)
19. Rastrová a vektorová grafika (vymezení, výhody, nevýhody, použití ...)

20. 2D a 3D grafika (využití, SW a HW prostředky ..)
21. HTML+JavaScript - použití cyklů (while, for včetně procházení polí pomocí of a in)
22. HTML+JavaScript - volání vzdálených služeb (fetch)
23. Node.js+MySQL - vytvoření nové funkce vzdálené služby (endpointu) vracející JSON
24. HTML+JavaScript - uložení a načtení souboru na serveru (JSON jako náhrada za databázi)
25. HTML+JavaScript - sestavení SQL příkazů pro vložení, změnu a smazání záznamu

Maturitní témata z INFORMATIKY A INTERNETOVÉHO MARKETINGU byla projednána a schválena v metodickém týmu MAT + PŘVP + IKT + EKE a EKP + EDP.

Mladá Boleslav 08.10.2020



.....
podpis ředitele školy

**Střední odborná škola
Střední odborné učiliště,
Mladá Boleslav, Jičínská 762
se sídlem Jičínská 762
293 01 Mladá Boleslav
IČ: 69793000**