



VÝVOJ POČÍTAČOVÝCH HER A MULTIMEDIÁLNÍCH APLIKACÍ - ZADÁNÍ MATURITNÍ PRÁCE - 2025/2026

Jméno a příjmení žáka:

Jméno a příjmení vedoucího:

Téma:

Anotace:

Vytvořte webovou aplikaci nebo desktopovou aplikaci nebo počítačovou hru dle vlastního námětu. Využijte libovolné technologie, s nimiž jste se v průběhu vašeho studia setkali.

Termín odevzdání: 17. dubna 2026 (do 14:00 na sekretariátu školy)

Způsob pracování a pokyny k obsahu a rozsahu:

Na základě dohody s vedoucím práce sestavte klíčové body zadání maturitního projektu. Tyto body budou poté sloužit k posouzení jak obtížnosti zadaného úkolu, tak i při posuzování splnění všech bodů zadání. Jednotlivé body zadání se vepisují místo tohoto odstavce. Celé zadání si před podepsáním oběma stranami důkladně pročtěte, pozdější změna zadání nebude v průběhu vypracování projektu možná.

Kritéria hodnocení:

Formální stránka práce:

- Formální zpracování a celkový dojem práce (dokumentace, CD, video, ppt, ...).
- Úroveň jazykového zpracování.
- Práce s literaturou a její citace.
- Výsledky a jejich prezentace, závěry.

Praktická část práce:

- Obtížnost odevzdaného projektu.
- Míra splnění všech bodů zadání (dodržení rozsahu, kód).
- Vhodnost zvolené metody provedení.
- Kvalita zpracování praktické části (optimalizace, čistota, ...).

Obecná kritéria:

- Spolupráce s vedoucím práce.

Zásady pro vypracování:

Níže uvedené požadavky jsou pro jednotlivé projekty automaticky platné, nebude-li v zadání projektu výslovně uvedeno jinak.

V případě nesplnění některého z bodů zadání nebo nedodržení některých zásad pro vypracování maturitního projektu může hodnotitel maturitního projektu navrhnout známku nedostatečnou bez ohledu na celkový bodový zisk.

Digitální obsah maturitního projektu bude odevzdán na Google Classroom a na vhodném přenosovém médiu (USB Flash disk, CD, DVD, externí disk). Digitální obsah na přenosovém

médiu i nahraný na Google Classroom musí obsahovat všechny požadované povinné části a musí se shodovat.

Zásady pro explikaci maturitního projektu:

Explicace maturitního projektu zpracujte v elektronické podobě. Minimální rozsah je 10 normostran (měřeno od začátku úvodu po konec závěru). Pokud nebude splněn požadavek na minimální rozsah, pak bude maturitní projekt hodnocen známkou nedostatečnou. Text musí obsahovat literární rešerši a popis vybraných částí zdrojového kódu projektu. Dále se v explikaci věnujte popisu naplnění všech bodů zadání. Ke psaní použijte šablonu, kterou budete mít k dispozici v elektronické podobě. Neměňte v ní však nastavené formátování. Použité informační zdroje citujte dle platné citační normy ČSN ISO 690 – forma číselných odkazů. Při nedodržení citační normy bude maturitní projekt označen jako plagiát.

Ke zpracování explikace použijte vhodný textový editor (Microsoft Word nebo jiný školou schválený). Elektronická verze explikace odevzdejte ve formátech DOCX a PDF. Explicace bude ve formátu PDF podepsaná (vytištěný a ručně podepsaný list s prohlášením o autorském zpracování projektu se odevzdává na sekretariátu školy). V rámci této práce je možné využívat AI způsobem, který je specifikován úrovněmi AI1, AI2 a AI3 viz dokument „Druhy využití AI“.

Zásady pro praktickou část projektu:

Následující požadavky určují povinné části, které musí být součástí praktického řešení maturitního projektu. Tyto jsou stanoveny dle typu projektu takto:

Všechny typy projektů:

Zdrojový kód, komentáře v kódu, video s ukázkovým použitím projektu

Webová aplikace:

Responzivita, dostupnost online, frontend, backend, návod pro instalaci (může být součástí explikace) a návrh designu webu

Hra:

Spustitelná verze pro Windows 11, jednotný grafický styl, herní menu, tutoriál

Mobilní nebo desktopová aplikace:

Spustitelná verze pro definované platformy, uživatelský návod, responzivita

Kombinace výše uvedených:

Jednotlivé povinné části mohou být specifikovány vedoucím práce i jinak. Může se jednat o kombinaci vybraných požadavků z výše uvedených typů.

.....
podpis vedoucího

.....
podpis žáka