

# Kritéria přijetí zaměření Vývoj počítačových her a multimediálních aplikací pro školní rok 2025/2026

## 1. kolo přijímacího řízení – talentová zkouška

### 1. Domácí práce:

Uchazeč předloží své práce z některé z následujících oblastí – webová aplikace nebo webová stránka nebo desktopová aplikace v kterémkoliv programovacím jazyce nebo podrobně rozpracovaný návrh na počítačové hry nebo naprogramovaná počítačová hra. Povinností uchazeče je také vytvoření webové prezentace osobního portfolia (představení uchazeče a jeho zájmů nebo dosud vytvořených projektů formou jednoduché webové stránky).

U všech předložených prací je nutné předvést zdrojový kód a spustitelnou verzi. Práce vypálené na CD/DVD nebo nahrané na flash disku se zasílají poštou na adresu školy nejpozději **7. 3. 2025** (rozhodující je razítko pošty), případně se odevzdávají osobně v sekretariátu školy nejpozději **7. 3. 2025 (do 14 hod.)**.

**Všechny domácí práce musí být autorským dílem uchazeče. V případě odevzdání prokazatelného plagiátu je uchazeč hodnocen 0 body. Pokud uchazeč nepředloží práce ve stanoveném termínu, hodnotí se tato část zkoušky 0 body. Na práce přinesené až k talentové zkoušce nebude brán zřetel.** Uchazeč může získat max. 50 bodů.

### 2. Ústní zkouška:

Rozprava s uchazečem nad odevzdanými úkoly.

Uchazeč může získat max. 100 bodů.

### 3. Školní zkouška:

Zkouška bude probíhat formou znalostního testu ze základních teoretických znalostí a praktických dovedností z oblasti informační technologie. Zkoušení zahrnuje tyto oblasti: základní terminologie v oboru IT, orientace v základních HW komponentech PC, praktické užití operačního systému Windows, řešení logických úloh.

Uchazeč může získat max. 100 bodů.

### **Hodnocení talentové zkoušky:**

Maximální počet bodů, které uchazeč může získat za talentovou zkoušku, je 250.

Hodnotící škála:

250 – 201 bodů – uchazeč se výborně orientuje v oboru, je schopen vysvětlit a obhájit své postupy, odevzdané práce jsou na vysoké úrovni, lze z nich vyčíst výrazný autorský přístup.

200 – 160 bodů – uchazeč se dobře orientuje v oboru, reaguje na dotazy zkušební komise, práce jsou na velmi dobré úrovni.

159 – 110 bodů – uchazeč se v oboru orientuje méně, ale dostatečně, na některé otázky komise neumí odpovědět, odevzdané práce jsou průměrné, nevyznačují se výrazným autorským přístupem.  
109 – 50 bodů – slabá orientace v oboru, na otázky komise nezná odpovědi nebo není schopen odpovídat, odevzdané práce jsou podprůměrné až slabé, bez známek autorského rukopisu.  
49 – 0 bodů – velmi slabé anebo žádné znalosti oboru, nedokáže reagovat na otázky komise, odevzdané práce jsou na velmi nízké úrovni.

**Aby uchazeč uspěl u talentové zkoušky, musí získat minimálně 110 bodů.**

## **2. kolo přijímacího řízení**

Pokud uspěje uchazeč v 1. kole přijímacího řízení (u talentové zkoušky), postupuje do 2. kola přijímacího řízení, kde se přihlíží k prospěchu ze 7. a 8. ročníku ZŠ, případně dvou posledních ročníků, ve kterých uchazeč splnil povinnou školní docházku.

Za prospěch může uchazeč získat maximálně 50 bodů podle studijních průměrů:

do 1,20	50 bodů
do 1,50	40 bodů
do 1,80	30 bodů
do 2,00	20 bodů
do 2,20	10 bodů
od 2,21	0 bodů

Pokud získá více uchazečů stejné bodové hodnocení, bude se jejich pořadí určovat podle:

1/ bodů za prospěch ze ZŠ

2/ bodů za ústní zkoušku (při stejném bodovém hodnocení za prospěch)