

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

## 1. kolo přijímacího řízení – talentová zkouška

Talentové zkoušky budou probíhat v termínu od 16. 3. do 20. 3. 2026.

Talentová zkouška se skládá ze tří samostatných částí: domácí práce, ústní zkouška a znalostní test.

### 1. Domácí práce:

Tato část je rozdělena na povinnou a volitelnou část.

**Celkově lze v této části získat max. 100 bodů + 30 bodů za volitelnou část.**

#### *Povinná část*

Povinností uchazeče je vytvoření webové prezentace osobního portfolia (představení uchazeče a jeho zájmů nebo dosud vytvořených projektů formou jednoduché webové stránky).

**Uchazeč může získat max. 100 bodů.**

#### *Volitelná část*

Uchazeč předloží své práce z některé z následujících oblastí:

- webová aplikace nebo stránka
- desktopová aplikace nebo hra v kterémkoliv programovacím jazyce
- podrobně rozpracovaný návrh na počítačovou hru nebo aplikaci

A/nebo uchazeč odevzdá certifikát:

- o absolvování a úspěšném složení zkoušky v konceptu zaměřeném na digitální znalosti a dovednosti ECDL (možný bodový zisk 15 b.)
- o absolvování kurzu IT akreditovaného MŠMT v min. časové dotaci 8 hod. (možný bodový zisk 5 b.)

**Za certifikát/y může uchazeč získat maximálně 15 bodů. Certifikát/y přidá uchazeč jako přílohu k přihlášce ke studiu.**

**Uchazeč může za volitelnou část získat max. 30 bodů.**

#### *Obecné pokyny k domácí práci*

U všech předložených prací je nutné předvést zdrojový kód a spustitelnou verzi. Tento požadavek neplatí pro práce, jejichž výstupem je pouze návrh hry nebo aplikace. Práce vypálené na CD/DVD nebo nahrané na flash disk se zasílají poštou na adresu školy nejpozději **9. 3. 2026** (rozhodující je razítko pošty), případně se odevzdávají osobně v sekretariátu školy nejpozději **9. 3. 2026 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.**

### 2. Ústní zkouška:

Rozprava s uchazečem nad odevzdanými úkoly a jeho dosavadními zkušenostmi v oblasti IT.

**Uchazeč může získat max. 100 bodů.**

### 3. Znalostní test:

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. 50 bodů.**

**Možnosti získání bodů k talentové zkoušce za účast v soutěži:**

Uchazeč může získat body k talentové zkoušce za svou úspěšnou účast v Soutěži v programování pro žáky základních a středních škol podporovanou MŠMT. Za úspěšnou se považuje účast v jednotlivých kolech soutěže s umístěním na 1. – 3. místě. Body jsou pak přiděleny následovně:

Umístění v soutěži	Bodový zisk
1. - 3. místo v celostátním kole	<b>100 b.</b> do domácí práce <b>+ 50 b.</b> do znalostního testu <b>Pokud uchazeč získá tento počet bodů, neodevzdává domácí práci ani nepíše znalostní test. Účastní se pouze ústní zkoušky.</b>
1. místo v krajském kole	<b>30 b.</b>
2. místo v krajském kole	<b>25 b.</b>
3. místo v krajském kole	<b>20 b.</b>
1. místo v okresním kole	<b>15 b.</b>
2. místo v okresním kole	<b>10 b.</b>
3. místo v okresním kole	<b>5 b.</b>

**Potvrzení o umístění v soutěži přidá uchazeč jako přílohu k přihlášce ke studiu. Body za umístění v soutěžích se nesčítají (např. při umístění v krajském i celostátním kole).**

**Hodnocení talentové zkoušky:**

Maximální počet bodů, které uchazeč může získat za talentovou zkoušku, je 250 + 30 bodů za volitelnou část domácí práce.

*Hodnoticí škála:*

280 – 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 z 8. ročníku a 1. pololetí 9. ročníku ZŠ.

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

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

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)

---

Konkrétní termín talentové zkoušky bude uchazečům zaslán buď přes systém DiPSy (v případě elektronicky podané přihlášky), nebo poštou (u listinné přihlášky). Pokud se pro vážné důvody uchazeč k talentové zkoušce v určeném termínu nedostaví, může nejpozději do 3 pracovních dnů po stanoveném termínu zkoušky svoji neúčast řádně písemně omluvit řediteli školy, kde měl zkoušku konat (tím fakticky žádá o stanovení náhradního termínu pro její vykonání). Pokud je omluva uznána, koná zkoušku v **náhradním termínu**, a to **24. 4. 2026**.

Účastník přijímacího řízení nebo jeho zákonný zástupce mají možnost seznámit se s podklady pro rozhodnutí ředitelky školy o přijetí či nepřijetí v termínu 29. 4. a 30. 4. 2026, a to vždy na základě předchozí telefonické domluvy v sekretariátu školy.