

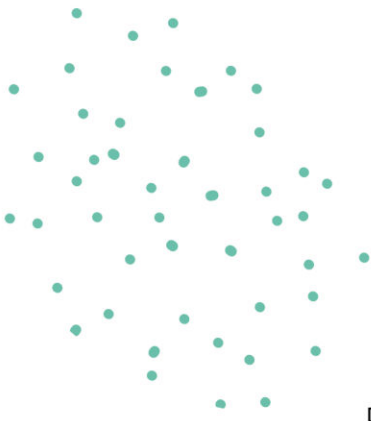
Dodatek č. 2/2023
ke školnímu vzdělávacímu programu

Reprodukční grafik pro média

čtyřleté denní studium



STŘEDNÍ ŠKOLA
GRAFICKÁ BRNO
PŘÍSPĚVKOVÁ ORGANIZACE



Dodatek č. 2/2023 ke ŠVP
Reprodukční grafik pro média

Informatické vzdělávání

Dodatek ke Školnímu vzdělávacímu programu č. j. 1-L-RGM/2023 zpracovaného podle Rámcového vzdělávacího programu středního odborného vzdělávání vydaného Opatřením ministra školství, mládeže a tělovýchovy č. j.: MSMT-17410/2023-5 k 1. 9. 2023 schválil ředitel Střední školy grafické Brno, příspěvkové organizace 29. 8. 2025 s platností od 1. 9. 2025, č. j. 3-L-RGM/2023



STŘEDNÍ ŠKOLA
GRAFICKÁ BRNO
PŘÍSPĚVKOVÁ ORGANIZACE



1. Identifikační údaje

Název ŠVP: Reprodukční grafik pro média

Kód a název oboru vzdělání s maturitní zkouškou kategorie dosaženého vzdělání L0:

34-53-L/01 Reprodukční grafik pro média

Kód a název doplňujícího oboru vzdělání s výučním listem kategorie dosaženého vzdělání H:

34-53-H/01 Reprodukční grafik

Stupeň poskytovaného vzdělání: střední vzdělání s výučním listem a střední vzdělání s maturitní zkouškou

Úroveň vzdělání EQF: 4

Délka vzdělávání: 4 roky

Forma vzdělávání: denní

Předkladatel

Název školy: Střední škola grafická Brno, příspěvková organizace
Adresa školy: Šmahova 364/110, 627 00 Brno-Slatina
IČ: 00226467
RED-IZO: 600013910
Ředitel školy: Ing. Petr Veselý

Kontakty:

Telefon: +420 545 212 306, +420 731 413 083
E-mail: sekretariat@ssgbrno.cz
Web: www.ssgbrno.cz

Zřizovatel

Název zřizovatele: Jihomoravský kraj
Adresa zřizovatele: Žerotínovo náměstí 449/3, 601 82 Brno
IČ: 70888337
DIČ: CZ70888337

Kontakty:

Telefon: +420 541 653 522
E-mail: pernicova.katerina@kr-jihomoravsky.cz
Web: www.kr-jihomoravsky.cz
ID datové schránky: x2pbqzq

Platnost Dodatku ke ŠVP: od 1. 9. 2025

Číslo jednací: 3-L-RGM/2023

podpis ředitele, razítko školy

2. Učební plán

2.1. Ročníkový plán učiva

Vyučovací předměty	Týdenní hodinové dotace				
	I. ročník	II. ročník	III. ročník	IV. ročník	celkem
Všeobecně vzdělávací předměty	15	16	14	21	66
Český jazyk a literatura (ČJL)	3	3	2	4	12
Seminář z českého jazyka (SČJ)	0	0	0	2	2
Anglický jazyk (AJ)	3	2	3	4	12
Konverzace v AJ/NJ/RJ (KAJ/KNJ/KRJ) ¹⁾	0	0	0	2	2
Společenskovední základ (SVZ)	1	1	1	2	5
Fyzika (F)	2	0	0	0	2
Chemie (CH)	0	2	2	0	4
Matematika (M)	2	3	3	4	12
Seminář z matematiky (SM) ¹⁾	0	0	0	2	2
Tělesná výchova (TV)	2	2	2	2	8
Informační a komunikační technologie (ICT)	2	2	0	0	4
Ekonomika (EK)	0	1	1	1	3
Odborné předměty	18	17	19	12	66
Odborné kreslení (OK)	2	0	0	0	2
Všeobecná polygrafie (VP)	2	2	2	2	8
Polygrafické materiály (PM)	0	1	2	2	5
Technologie (TCH)	2	2	3	2	9
Odborný výcvik (OV)	12	12	12	6	42
Celkem	33	33	33	33	132

Volitelné předměty	2	2	2	2	8
Německý jazyk (NJ)	2	2	2	2	8
Ruský jazyk (RJ)	2	2	2	2	8

¹⁾ povinně volitelný předmět (volba předmětu s vazbou na maturitní zkoušku)

**Poznámka:**

V souvislosti se změnou Rámcového vzdělávacího programu středního odborného vzdělávání platného od 1. 9. 2023 pro vzdělávací oblast s názvem „Vzdělávání v informačních a v komunikačních technologiích“ byly upraveny učební osnovy předmětu informační a komunikační technologie.

Pro získání digitálních kompetencí žáci využívají ve všech vyučovacích předmětech různé digitální nástroje a aplikace ke zpracování úkolů, vyhledávání informací a prezentaci výsledků své práce, pracují s digitálními materiály v různých formátech a učí se efektivně sdílet data a informace se spolužáky a učiteli. V hodinách tvoří a upravují digitální obsah, tím dochází k rozvoji kreativního a smysluplného využívání technologií. Řeší úkoly pomocí digitálních prostředků a učí se vzájemné spolupráci. Jsou vedeni k bezpečnému, etickému a odpovědnému používání digitálních technologií v souladu s ochranou osobních údajů a pravidly online komunikace.

Průřezové téma „Člověk a digitální svět“ připravuje žáky k tomu, aby byli sebevědomými a zodpovědnými uživateli digitálních technologií. Výuka se zaměřuje nejen na praktické dovednosti, jako je práce s informacemi, tvorba digitálního obsahu či spolupráce online, ale i na rozvoj kritického myšlení, etiky digitální komunikace a schopnost orientovat se v rychle se měnícím digitálním prostředí. Žáci jsou vedeni k bezpečnému a vědomému využívání digitálních nástrojů, chápání principů kybernetické bezpečnosti, ochrany soukromí a budování pozitivní digitální stopy. Součástí vzdělávání je také poznávání nových technologií – například umělé inteligence, automatizace a kreativních nástrojů – které mohou podpořit jejich budoucí profesní uplatnění a celoživotní učení. Vzdělávací obsah je vždy přizpůsobován individuálním potřebám žáků a propojuje digitální dovednosti s reálným životem i odpovědným občanstvím.

2.2. Přehled využití týdnů

Ročník	I.	II.	III.	IV.
Výuka dle rozpisu učiva	34	34	34	30
Odborná praxe	0	0	0	0
Závěrečná zkouška	0	0	2	0
Maturitní zkouška	0	0	0	3
Sportovní akce	1	1	1	0
Časová rezerva	5	5	3	4
Celkem	40	40	40	37

Závěrečná zkouška

1. týden – studijní volno
2. týden – jednotné závěrečné zkoušky

Maturitní zkouška

1. týden – studijní volno
2. týden – společná a profilová část – didaktické testy, písemné práce
3. týden – profilová část – ústní zkoušky

Sportovní akce

Zimní (lyžařské) a letní (turistické, vodácké, cyklistické nebo jejich kombinace) výcvikové aktivity. Tyto akce mohou být z organizačních důvodů nahrazeny jednotlivými dny se sportovní náplní.

Časová rezerva

- Opakování učiva.
- Odborné exkurze.
- Výchovně vzdělávací akce.
- Vedlejší prázdniny žáků.

2.3. Přehled rozpracování obsahu vzdělávání v RVP do ŠVP – týdenní dotace

Oblasti dle RVP	RVP	Vyučovací předměty	Týdenní hodinové dotace					
			I.	II.	III.	IV.	ŠVP	
		Všeobecně vzdělávací předměty	15	16	14	21	66	
Jazykové vzdělávání + Estetické vzdělávání	5+10 +	Český jazyk a literatura	2+1	2+1	2	2+2	8+4	34
		Seminář z českého jazyka	0	0	0	2	2	
		Anglický jazyk	3	2	3	2+2	10+2	
		Konverzace v AJ/NJ/RJ ¹⁾	0	0	0	0+2	0+2	
Společenskovědní vzdělávání	5	Společenskovědní základ	1	1	1	2	5	5
Přírodovědné vzdělávání	4	Fyzika	2	0	0	0	2	6
		Chemie	0	2	0+2	0	2+2	
Matematické vzdělávání	10	Matematika	2	3	3	2+2	10+2	12
		Seminář z matematiky						
Vzdělávání pro zdraví	8	Tělesná výchova	2	2	2	2	8	8
Informatické vzdělávání	4	Informační a komunikační technologie	2	2	0	0	4	4
Ekonomické vzdělávání	3	Ekonomika	0	1	1	1	3	3
		Odborné předměty	18	17	19	12	66	
Polygrafický základ + Technologické procesy	12 +	Odborné kreslení	2	0	0	0	2	24
		Všeobecná polygrafie	2	2	2	2	8	
		Polygrafické materiály	0	0+1	2	2	4+1	
		Technologie	2	2	2+1	2	8+1	
Realizace výrobních činností v polygrafii	34	Odborný výcvik	10+2	10+2	10+2	4+2	34+8	42
		Celkem	33	33	33	33	132	
Disponibilní hodiny	18						30	
Volitelné předměty		Německý jazyk	0+2	0+2	0+2	0+2	0+8	
		Ruský jazyk	0+2	0+2	0+2	0+2	0+8	

¹⁾ povinně volitelný předmět (volba předmětu s vazbou na maturitní zkoušku)

2.4. Přehled rozpracování obsahu vzdělávání v RVP do ŠVP – celkové dotace

Oblasti dle RVP	RVP	Vyučovací předměty	Celkové hodinové dotace					ŠVP
			I.	II.	III.	IV.	ŠVP	
		Všeobecně vzdělávací předměty	510	544	476	630	2160	
Jazykové vzdělávání + Estetické vzdělávání	160+320 + 160	Český jazyk a literatura	68+34	68+34	68	60+60	264+128	1168
		Seminář z českého jazyka	0	0	0	60	60	
		Anglický jazyk	102	68	102	60+60	332+60	
		Konverzace v AJ/NJ/RJ ¹⁾	0	0	0	0+60	0+60	
Společenskovědní vzdělávání	160	Společenskovědní základ	34	34	34	60	162	162
Přírodovědné vzdělávání	128	Fyzika	68	0	0	0	68	204
		Chemie	0	68	0+68	0	68+68	
Matematické vzdělávání	320	Matematika	68	102	102	60+60	332+60	392
		Seminář z matematiky ¹⁾	0+68	0+68	0+68	0+60	0+264	264
Vzdělávání pro zdraví	256	Tělesná výchova	68	68	68	60	264	264
Informatické vzdělávání	128	Informační a komunikační technologie	68	68	0	0	136	136
Ekonomické vzdělávání	96	Ekonomika	0	34	34	30	98	98
		Odborné předměty	612	578	646	360	2196	
Polygrafický základ + Technologické procesy	384 + 320	Odborné kreslení	68	0	0	0	68	792
		Všeobecná polygrafie	68	68	68	60	264	
		Polygrafické materiály	0	0+34	68	60	128+34	
		Technologie	68	68	68+34	60	264+34	
Realizace výrobních činností v polygrafii	1088	Odborný výcvik	340+68	340+68	340+68	120+60	1140+264	1404
		Celkem	1122	1122	1122	990	4356	
Disponibilní hodiny	576						972	
Volitelné předměty		Německý jazyk	0+68	0+68	0+68	0+60	0+264	
		Ruský jazyk	0+68	0+68	0+68	0+60	0+264	

¹⁾ povinně volitelný předmět (volba předmětu s vazbou na maturitní zkoušku)

3. Učební osnovy

3.1. Informatické vzdělávání

3.1.1. Informační a komunikační technologie

Digitální technologie přináší vzdělávání řadu nových příležitostí. Schopnost bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě využívat digitální technologie pro učení, vzdělávání se a zvyšování vlastní kvalifikace, stejně jako při práci, občanských aktivitách i ve volném čase je jedna z klíčových kompetencí a je nezbytná pro schopnost celoživotního učení i zapojení absolventů do společenského a pracovního života.

Cílem tématu je začlenit digitální technologie do výukových aktivit a do života školy a propojit formální výuku se zkušenostmi žáků z jejich neformálních vzdělávacích aktivit a učení mimo školu. Důležitým předpokladem rozvoje digitálních dovedností žáků i formování jejich postojů a hodnot souvisejících s využíváním digitálních technologií je promyšlené a plánované využívání digitálních technologií ve výuce různých předmětů tak, aby měli žáci dostatek příležitostí učit se s nimi bezpečně, tvořivě pracovat a diskutovat o možnostech i rizicích jejich využití.

Obecným cílem informatického vzdělávání je vést žáky ke schopnosti rozpoznávat informatické aspekty světa a využívat poznatky z informatiky k porozumění a uvažování o přirozených i umělých systémech a procesech, ke schopnosti řešit nejrůznější pracovní a životní situace, cílevědomě a systematicky volit a uplatňovat optimální postupy. Výuka informatiky přispívá k hlubšímu a komplexnímu porozumění výpočetním zařízením a principům, na kterých fungují. Tím usnadňuje využití digitálních technologií v ostatních oborech a rozvoj uživatelských dovedností žáků vázaných na vzdělávací obsah těchto oborů.

Výuka probíhá na počítačích nebo noteboocích buď v počítačové učebně, nebo v běžné učebně s přenosnými digitálními zařízeními s připojením k internetu. Některá témata probíhají bez počítače. V řadě činností preferujeme práci žáků ve skupinách, aby docházelo k diskusi a spolupráci. Žák nebo skupina pracují individuálním tempem. Výuka je orientována činnostně, s aktivním žákem, který objevuje, experimentuje, ověřuje své hypotézy, diskutuje, tvoří, řeší problémy, spolupracuje, pracuje projektově, konstruuje své poznání. Žákům je umožněno pracovat individuálním tempem odpovídajícím jejich schopnostem, je podporována práce v týmu, ve dvojici. Není kladen žádný důraz na paměťové učení a reprodukci. U žáků hodnotíme schopnost samostatně aplikovat získané poznatky. Největší důraz klademe na praktické práce.

Žáci se SPU mají upravené podmínky tak, aby co nejlépe reflektovaly individuální vzdělávací potřeby dle doporučení poradenského zařízení.

Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci dovedli:

- porozumět základním pojmům a metodám informatiky jako vědního oboru a jeho uplatnění v ostatních vědních oborech a profesích
- rozpoznávat a formulovat problémy a určit jejich řešitelnost
- získávat, zaznamenávat, uspořádávat, strukturovat a předávat data a informace
- rozkládat systémy a procesy na části a zjišťovat jejich vztahy a strukturu
- použít při řešení problémů algoritmičtý způsob myšlení, formulovat postupy, které je možné přenechat jinému člověku nebo stroji
- popsat, modelovat a simulovat skutečné situace a pracovní postupy
- testovat, analyzovat, hodnotit, porovnávat a vylepšovat existující i navrhované algoritmy, postupy nebo řešení
- porozumět technickým základům digitálních technologií, aby byli schopni je efektivně a bezpečně používat a naučili se používat technologie nové
- využít digitální technologie při řešení složitých nebo rozsáhlých problémů
- navrhnout systému nebo části systémů, procesy, propojovali různé technologie a jejich části a vytvářeli tak nová řešení s využitím již známých nástrojů a postupů
- hodnotit přínosy a rizika různých systémů, procesů, postupů a technologií vzhledem k danému problému



- vzájemně spolupracovat při dosahování společného cíle
- si uvědomit, vliv nových technologií na společnost a pochopit svou odpovědnost při používání těchto technologií
- používat digitální technologie bezpečně, eticky a odpovědně v souladu s ochranou osobních údajů a pravidly on-line komunikace

V afektivní oblasti směřuje informatické vzdělávání k tomu, aby žáci získali:

- otevřený a kritický postoj k digitálním technologiím a jejich využívání
- motivaci k dalšímu vzdělávání
- důvěru ve vlastní schopnosti a preciznost při práci
- schopnost odhadnout svoje schopnosti, které úlohy řeší sami a kdy se obrátí na odborníka
- sebejistotu a vytrvalost při řešení obtížného či složitého problému
- schopnost zvládnout otevřené problémy s nejednoznačně zadanými úkoly

Žáci mohou používat vhodná prostředí, pomůcky, ale i různé běžně dostupné nástroje, programy a technologie. S informatickými koncepty se seznamují prostřednictvím vlastních zkušeností s řešením různých problémových situací. Setkávají se i se situacemi blízkými jejich životu a odborné praxi. Některé řeší s pomocí programování a technologií, některé bez nich. Charakteristickým znakem výuky je to, že žáci postup řešení aktivně hledají a testují ve skupinách nebo samostatně, není cílem postupovat pouze podle předem daných návodů.

Realizace klíčových kompetencí

Kompetence digitální

- orientovat se v digitálním prostředí,
- využívat digitální technologie bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života.

Kompetence k učení

- využívat ke svému učení různé informační zdroje včetně zkušeností svých i jiných lidí,
- ovládat různé techniky učení, umět si vytvořit vhodný studijní režim a podmínky,
- znát možnosti svého dalšího vzdělávání, zejména v oboru a povolání,
- s porozuměním poslouchat mluvené projevy (např. výklad, přednášku, proslov aj.), pořizovat si poznámky.

Kompetence k řešení problémů

- uplatňovat při řešení problémů různé metody myšlení (logické, matematické, empirické) a myšlenkové operace,
- volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve,

Začlenění průřezových témat

- **Člověk a digitální svět** – vede žáky k hlubšímu porozumění principům, na kterých pracují digitální technologie, a k rozvoji informatického myšlení žáků, které uplatní při řešení i neinformatických problémů.
- **Člověk a svět práce** – výuka podporuje rozvoj dovedností potřebných pro uplatnění na trhu práce v digitálně orientované společnosti.
- **Člověk a životní prostředí** – žáci jsou vedeni k uvědomění si ekologických dopadů digitálních technologií (např. energetická náročnost, elektronický odpad) a k odpovědnému chování při využívání ICT.
- **Občan v demokratické společnosti** – žáci se učí orientovat v digitálních médiích, chápat principy fungování algoritmů a jejich vliv na formování názorů (např. personalizace obsahu, fake news), rozvíjejí odpovědný přístup k digitálnímu občanství, respektování pravidel online komunikace a ochrany osobních údajů.

Aktivity, soutěže, pomůcky

- **Počítač (pomůcka)**
- **Mobilní zařízení (pomůcka)**
- **Micro:bit (pomůcka)**
- **Soutěže s informatickým zaměřením**

2. ročník

2 hodiny týdně, povinný

1. BOZP

2 vyučovací hodiny

Výsledky vzdělávání	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none">rozumí důvodům ochrany a bezpečnosti práce v informatické učebně, dodržuje hygienické zásady při práci s digitální technikou;umí se přihlásit do systémů potřebných k jeho fungování na škole (např. školní informační systém, školní počítač).	<ol style="list-style-type: none">1.1 Bezpečnost práce v informatické učebně1.2 Školní účty a správa přístupu k nim

2. Data, informace a modelování

22 vyučovacích hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none">interpretuje data (získá z dat informace), posuzuje množství informace v datech podle počtu možností, které jsou díky informaci vyloučeny, uvědomuje si omezení použitých modelů, vyslovuje předpovědi na základě dat;odhaluje chyby a manipulace v datech (cizích interpretacích a závěrech);porovnává různé příklady kódování dat a jejich použití, vysvětlí proces digitalizace a jeho úskalí;aktivně a s porozuměním rozlišuje a používá různé datové formáty; ovládá konverzi mezi různými formáty téhož obsahu;formuluje problém a požadavky na jeho řešení; získává potřebné informace, posuzuje jejich využitelnost a dostatek (úplnost) vzhledem k řešenému problému; používá systémový přístup k řešení problému; pro řešení problému sestaví model;převéde data z jednoho modelu do jiného; najde chyby daného modelu a odstraní je; porovná různé modely s ohledem na užitečnost pro řešení daného problému;zvažuje přínosy a limity statistického zpracování dat a strojového učení v oblasti umělé inteligence.	<ol style="list-style-type: none">2.1 Data a informace, interpretace dat; informace a množství informace v datech2.2 Chyby v datech a kontrola dat2.3 Kódování informací a dat2.4 Záznam, přenos a distribuce dat a informací v digitální podobě2.5 Datové formáty, kódování různých formátů dat (např. text, obraz, zvuk, video)2.6 Zápis informace pomocí kódovací tabulky nebo kódovacího jazyka2.7 Model jako zjednodušení reality (např. schéma, graf, diagram, pojmová a myšlenková mapa)2.8 Vlastnosti, vazby a závislosti modelu dat2.9 Statistické zpracování dat, odhad a předpovědi; strojové učení na základě dat, jeho limity, přínosy a rizika

3. Tvorba, testování a provoz softwaru

12 vyučovacích hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none">na základě analýzy problému specifikuje zadání pro tvorbu programu, skriptu nebo webové aplikace;rozdělí zadání nebo problém na menší části, rozhodne, které je vhodné řešit algoritmicky, své rozhodnutí zdůvodní;	<ol style="list-style-type: none">3.1 Specifikace a popis řešeného problému; požadavky na řešení3.2 Analýza a dekompozice problému3.3 Základní koncepce tvorby programů (např. proměnná a datový typ, řídicí příkazy, cykly); návrh algoritmů a datových struktur; zápis algoritmu

<ul style="list-style-type: none"> • navrhne algoritmy a datové struktury podle specifikace zadání a zapíše je vhodnou formou, porovná a vybere pro řešený problém ty nejvhodnější; vylepší algoritmus podle daného hlediska; • vytvoří jednoduchý spustitelný program, skript, nebo webovou aplikaci; • testuje spustitelný program, skript nebo webovou aplikaci; najde, specifikuje a opraví případnou chybu; • spolupracuje při tvorbě programu s další osobou, popisuje strukturu programu další osobě. 	<p>vhodnou formou (např. blokové schéma, přirozené a formální jazyky, skriptovací a programovací jazyk); využívání hotových komponent</p> <p>3.4 Návrh algoritmů a datových struktur</p> <p>3.5 Zápis algoritmu vhodnou formou (např. blokové schéma, přirozené a formální jazyky, skriptovací a programovací jazyk); využívání hotových komponent</p> <p>3.6 Druhy chyb, chybové hlášky, neočekávané ukončení a zamrznutí; způsoby a druhy testování softwaru; spotřeba výpočetních a jiných zdrojů</p> <p>3.7 Verze programu, instalace a aktualizace programu; hlášení a evidence závad, logování a sledování provozu; nápověda a licence programu</p>
--	---

4. Digitální technologie

22 vyučovacích hodin

Výsledky vzdělávání	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • identifikuje v historii vývoje hardwaru i softwaru zlomové události; ukáže, které koncepty se nemění a které ano; • rozumí fungování hardwaru a periférií natolik, aby je mohl efektivně a bezpečně používat a snadno se naučil používat nové; • rozlišuje jednotlivé operační systémy a vysvětlí rozdíly mezi nimi z uživatelského hlediska, popíše, jakým způsobem operační systém zajišťuje své hlavní úkoly; • rozpoznává různé druhy paměťových uložišť a popíše jejich základní principy, nastavuje sdílení a zálohování dat; na základě porozumění fungování softwaru efektivně a bezpečně využívá různá uživatelská prostředí, efektivně a bezpečně využívá vhodné aplikace podle stanoveného cíle; • porovná jednotlivé způsoby propojení digitálních zařízení, charakterizuje počítačové sítě a internet; vysvětlí, pomocí čeho a jak je zajištěna komunikace mezi jednotlivými zařízeními v síti ; • identifikuje a řeší problémy a výzvy vznikající při práci s digitálními zařízeními a poradí s nimi druhým ; • rozumí fungování sítí natolik, aby je mohl bezpečně a efektivně používat; • chrání digitální zařízení, digitální obsah i osobní údaje před poškozením či zneužitím s vědomím změn v technologiích, které ovlivňují bezpečnost; • s vědomím souvislostí fyzického a digitálního světa vytváří, spravuje a chrání jednu či více digitálních identit; 	<p>4.1 Hardware a software – zlomové události a technologie v historii a jejich vliv na obor, trh práce a společnost, současná výpočetní zařízení, jejich technické parametry, základní komponenty, připojitelné periferie, zobrazovací zařízení, vstupní/výstupní zařízení, rozhraní a konektory, zařízení s vestavěnými systémy</p> <p>4.2 Operační systémy</p> <p>4.3 Souborový systém a paměťová uložišť</p> <p>4.4 Aplikační software a jeho využití pro odborné činnosti (např. textový procesor, tabulkový procesor, software pro tvorbu prezentací, grafický software, software pro oblast 3D technologií)</p> <p>4.5 Internet a počítačové sítě; přenos dat, komunikační protokol a adresování v síti; typy, vlastnosti různých sítí, internet věcí; fyzická a logická infrastruktura sítě, typy síťových zařízení, servery a datová centra</p> <p>4.6 Cloudové a sdílené služby v síti, virtualizace; webové aplikace a služby, hypertextový formát dat, URL adresa a doména</p> <p>4.7 Způsoby útoku na technologie; základní prvky ochrany (např. aktualizace softwaru, antivir, firewall, VPN, šifrování)</p> <p>4.8 Sociotechnické metody útoku na uživatele; bezpečné chování a nastavení prostředí (např. práce s hesly, více faktorová autorizace, zálohování dat); digitální identita, elektronický podpis, eGovernment a státní informační systémy</p> <p>4.9 Digitální stopa – vědomá a nevědomá, logy, metadata, cookies a narušení soukromí při využívání technologií</p> <p>4.10 Sledování uživatele; algoritmy sociálních sítí a personalizace obsahu; doporučovací systémy</p>



<ul style="list-style-type: none">• kontroluje svou digitální stopu, ať už ji vytváří sám, nebo někdo jiný, v případě potřeby dokáže používat služby internetu anonymně;• v případě personalizovaného obsahu dokáže identifikovat obsah generovaný algoritmy doporučovacích systémů.	
---	--

5. Informační systémy**10 vyučovacích hodin**

Výsledky vzdělávání	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none">• analyzuje a hodnotí informační systémy podle zadaných hledisek;• vyhledává pomocí uživatelského rozhraní a navigace v informačním systému specifické informace podle zadání;• vyhledává a zpracovává data pomocí vhodných nástrojů pro dotazování; používá při vyhledávání vazby mezi entitami, číselníky a identifikátory;• identifikuje zdroje záznamů v informačním systému a určuje jejich umístění, validitu a míru zabezpečení; provede hromadný import nebo export dat;• navrhne procesy zpracování dat a roli/role jednotlivých uživatelů;• navrhne a vytvoří strukturu vzájemného propojení dat; navrhuje číselníky a identifikátory dat;• třídí a řadí data, která následně vizualizuje nebo zpracuje do obvyklého formátu v daném kontextu a oboru;• navrhne způsob využití informačního systému k řešení problému ve svém oboru, otestuje ho se skupinou uživatelů a vyhodnotí případné chyby, chybové stavy a jejich příčiny.	<ul style="list-style-type: none">5.1 Účel a charakteristika informačního systému nebo služby; veřejné nebo oborové informační systémy a služby5.2 Uživatelská rozhraní (např. navigace, přístupnost, jazykové mutace); veřejné nebo oborové informační systémy a služby5.3 Datový záznam, entita, atribut a vazba, číselníky a identifikátory5.4 Uživatelské účty, role, oprávnění a bezpečnost v informačních systémech5.5 Definice procesů, činností a konfigurace informačního systému5.6 Datový záznam, entita, atribut a vazba, číselníky a identifikátory; definice procesů, činností a konfigurace informačního systému; zdroje záznamů v informačním systému (např. databáze, souborový systém, síťové služby)5.7 Vyhledávání a vizualizace dat (např. třídění, řazení, filtrování, rozpoznávání vzorů a trendů)5.8 Hromadné zpracování dat; export a import