

Učební plán oboru

školní vzdělávací program:		VÝVOJ APLIKACÍ			
rámcový vzdělávací program:	informační technologie	kód oboru:	18-20-M/01		
platný pro žáky nastupující od 1.9.2024					
Předmět		Ročník			
Název předmětu	Zkratka	1	2	3	4
Celkem vyučovacích hodin týdně - povinné předměty		31	34	34 (35)	29

Všeobecné vzdělání					
Jazykové a společenskovední vzdělání					
Ceský jazyk	ČJ	3	3	3	3
Komunikační a mediální výchova	KMV	-	-	2	-
Anglický jazyk	AJ	3/3	3/3	3/3 + (1/1)	3/3
Německý jazyk	NJ	-	2/2	2/2	2/2
Technická angličtina (Informatika s podporou CLIL)	CJO**	-	-	-	1/1
Společenskovední a ekonomické vzdělání					
Základy společenských věd	ZSV	2	-	-	-
Psychologie práce, organizace a řízení	PPOR	-	1/1	-	-
Ekonomika a právo	EP	-	2	2	-
Přírodovědné vzdělání					
Fyzika	F	2	2	-	-
Základy ekologie a chemie	ZEC	2	-	-	-
Matematické vzdělání					
Matematika	M	4	4	3	3
Vzdělání pro zdraví					
Tělesná výchova	TV	2	2	2	2
Sportovní a adaptační kurz	-	1 týden	-	-	-

Odborné vzdělání					
Oblast informačních a komunikačních technologií					
Praktikum z infomatiky	PI ^Λ (PX)	2/2	-	-	-
Technické vybavení	TVy	3/1 (PX)	2/2	2/2	-
Počítačová grafika a multimédia	PGM (PX)	3/3	-	-	-
Oblast sůravy počítačových sítí					
Počítačové sítě	Psi	-	-	-	2
Praktikum z IT technologií	PIT (PX)	-	-	3/3	2/2
Oblast vývoje aplikací a her					
Software a vývoj aplikací	SVA	2	2	2	2
Webové stránky	Web (PX)	3/3	2/2	2/2	-
Vývoj aplikací	VA (PX)	-	2/2	3/3	-
Animační a vizualizační systémy	AVS (PX)	-	4/4	2/2	-
praktická cvičení	Návrh softwaru	-	3/3	-	-
	Programování a herní enginy, virtuální realita	PCv (PX)	-	3/3	2/2
	Souvislá praxe	-	-	3 týdny	3 týdny
Odborné vzdělání - povinně volitelné předměty					
1. zaměření vývoj aplikací	Vývoj aplikací II.	VA (PX)	-	-	3/3
	Umělá inteligence	UI (PX)	-	-	2/2
2. zaměření gamedesign	Animační a vizualizační systémy II.	AVS (PX)	-	-	2/2
	Herní enginy a umělá inteligence	HEUI (PX)	-	-	3/3
Oblast projektů					
Projekt	Pro (PX)	-	-	-	2/2

profilové maturitní předměty

poř.	školní vzdělávací program	maturitní předmět
1.	společný pro oba školní vzdělávací programy	Informační technologie
2.	ŠVP: vývoj aplikací	Vývoj aplikací
3.	praktická část maturitní zkoušky	Maturitní projekt s obhajobou

* změny maturitních předmětů jsou vyhrazeny (změna legislativy,...)

Legenda:

počet hodin - X/Y = celkový počet hodin/cvičení, hodiny označené * jsou děleny na 1/3 a hodiny

předměty/cvičení označené ^(PX) jsou součástí praktického vyučování, kde žáci získávají praktické dovednosti pro výkon profese

počet hodin praktického vyučování je to 46 hodin

ve 3. ročníku je 1 hodina AJ označená +(1/1) formou konverzace v rámci Metropolitního programu, po dobu trvání programu

" předmět je částečně návazný i na ekonomickou část RVP; předmět projekt - maturitní projekty jsou děleny až na 3 skupiny

+ předmět bude dělen od školního roku 2022/2023, ve školním roce 2021/2022 bude k dispozici doučování ze šablon +1 hod.

** předmět rozvíjející a rekapitulující odborný obsah vzdělávání s podporou metody CLIL

z povinně volitelných předmětů si žák volí jedno zaměření ve 3. ročníku (zaměření je otevřeno, při dostatečném zájmu žáků)