
Maturitní okruhy pro 1. KŠPA Kladno, s.r.o.	
Předmět	Softwarové aplikace, Vývoj aplikací
Typ zkoušky	Maturitní práce a její obhajoba
Obor	Informační technologie
Forma	Denní, dálková
Zkoušející	Mgr. Bc. Ondřej Kopecký
Období	MZ2026



Profilová maturitní zkouška z odborných předmětů obsahuje následující:

Dle pokynů, obdržených od vedoucího práce je nutné vypracovat seminární práci na téma, které si žák vylosuje na počátku školního roku. V průběhu vypracovávání práce by žák měl být v kontaktu s vedoucím práce, a tak se ujišťovat, že nedojde k odklonění od tématu.

Žák by měl demonstrovat, že je schopen se vyznat v systémech IT dostatečně a že má odpovídající znalosti o tématu při obhajobě práce.

Témata pro vypracování maturitní práce pro školní rok 2025/26:

1. Umělá inteligence, jak funguje a druhy užití
2. Umělá inteligence a její etičnost
3. Machine learning
4. Neuronové sítě
5. 3D tisk
6. Etika 3D tisku
7. IT a zdraví
8. Digitální stopa
9. Etický hacking
10. GDPR
11. Cloud
12. Digitalizace státních správ
13. „Big data“ analýza
14. Kryptoměna a NFT
15. API (application programming interface)
16. Jak pracuje GPU
17. Architektura AMD procesorů
18. Architektura Intel procesorů
19. DLSS, FSR a frame generation
20. RTX a „path tracing“
21. Telekomunikace (mobilní sítě)
22. Bezpečnostní SW
23. Virtuální realita (VR) a augmentovaná realita (AR)
24. Herní průmysl, herní engine
25. Herní průmysl, neetické herní praktiky
26. Herní průmysl, historie her od počátku po současnost
27. Vliv her a herního průmyslu na lidské chování
28. Herní průmysl: Jsou hry uměleckými díly?
29. Herní průmysl, konzole po roce 2000

Práce musí být vypracována podle požadavků stanovených vedoucím práce a musí splňovat zvolenou citační normu, jinak ji nebude možné uznat.