

TÉMATA PRVNÍ ROČNÍKOVÉ PRÁCE Z INFORMATIKY

První ročníková práce z informatiky je zaměřena na vypracování práce v textovém editoru, v tabulkovém procesoru a v grafickém editoru na zadané téma. Téma se bude týkat sportu. Každý žák si zvolí jeden sport. Každý sport může být zvolen pouze jedním žákem. Žák si zvolí sport nejpozději do konce října aktuálního školního roku a volbu oznámí prostřednictvím e-mailu (název sportu).

[illegible]

POŽADAVKY PRVNÍ ROČNÍKOVÉ PRÁCE Z INFORMATIKY

Žák vypracuje ročníkovou práci ze zvoleného tématu v programu Microsoft Word, Microsoft Excel, ve vektorovém grafickém editoru (Inkscape, Corel, Callisto, ...) a v rastrovém grafickém editoru (Gimp, ...) a dodrží obsah a rozsah tématu, který je dán stanovenými požadavky.

Žák odevzdá ročníkovou práci v elektronické podobě (e-mailem). Pokud žák neodevzdá ročníkovou práci v elektronické podobě, bude hodnocena nedostatečně. **Termín odevzdání ročníkové práce je 30. 4. aktuálního školního roku.** Ročníková práce, která nebude odevzdána v požadovaném termínu, bude hodnocena nedostatečně.

První ročníková práce bude hodnocena známkou váhy 16. Za ročníkovou práci může žák získat celkem 100 bodů.

Požadavky ročníkové práce v textovém editoru Microsoft Word

1. Vytvořte podrobný dokument o vámi zvoleném sportu (pravidla, soutěže, týmy popř. sportovci, úspěchy národního týmu, ...).
2. Práce v textovém editoru bude obsahovat minimálně 15 stran.
3. První strana bude titulní. Titulní strana bude obsahovat název a adresu školy (Gymnázium Sušice, Fr. Procházky 324, 342 01 Sušice), logo školy, název ročníkové práce, jméno a příjmení autora, školní rok a třídu. Titulní strana bude vytvořena přesně podle šablony **Ročníková práce 01 – šablona.pdf**.
4. Na druhé straně bude uvedeno čestné prohlášení, které bude vytvořeno přesně podle šablony **Ročníková práce 01 – šablona.pdf**.
5. Na třetí straně bude automaticky generovaný obsah, viz šablona **Ročníková práce 01 – šablona.pdf**.
6. Ve vlastní práci bude vytvořeno několik stylů. Vytvořte tři styly pro nadpisy s automatickým víceúrovňovým číslováním, styl pro odstavce, styl pro odrážky a dva styly pro číslování (první úroveň číslem, druhá úroveň písmenem), viz šablona **Ročníková práce 01 – šablona.pdf**.
7. Práci vytvořte tak, abyste v ní použili všechny vytvořené styly.
8. Na poslední straně bude seznam všech použitých zdrojů podle normy ČSN ISO 690. Použijte generátor citací na webu citace.com. Citace budou číslovány a zapsány v požadovaném formátu, viz **Ročníková práce 01 – šablona.pdf**.
9. Ročníková práce musí obsahovat minimálně tři zdroje. Minimálně jeden zdroj musí být tištěný dokument. Minimálně jeden zdroj musí být elektronický dokument.
10. V záhlaví práce bude uveden název školy, adresa školy a název ročníkové práce. V zápatí práce bude číslování stránek, jméno a příjmení autora. Záhlaví i zápatí bude až od stránky s úvodem, viz **Ročníková práce 01 – šablona.pdf**.
11. V práci budou vhodně použity obrázky. Každý obrázek bude mít své číslo a popis.
12. V práci budou vhodně použity poznámky pod čarou.
13. Celá práce bude zpracována v souladu s estetickými a typografickými pravidly tvorby textových dokumentů.
14. Práce bude uložena jako dokument Word pod názvem **ROP Příjmení 01.docx** a dokument ve formátu PDF pod názvem **ROP Příjmení 01.pdf**.

Požadavky ročníkové práce v tabulkovém procesoru Microsoft Excel

1. Na prvním listu vypracujte tabulku obsahující všechny týmy popř. sportovce, kteří vámi zvolený sport provozují na vrcholové úrovni.
2. Tabulka bude obsahovat následující sloupce: evidenční číslo týmu popř. sportovce (číslyte od 1), název týmu popř. jméno a příjmení sportovce, datum založení popř. narození, město, stát, pořadí ve světovém žebříčku a další minimálně tři sloupce specifické pro vámi zvolený sport.
3. Tabulku vyplňte a u buněk s číselnou hodnotou nastavte správný formát buňky (datum, vlastní formát pro pořadí ve světovém žebříčku, ...).
4. Tabulku vhodně zformátujte. Používejte vhodná písma i barvy.
5. Na druhém listu vytvořte evidenční kartu týmu popř. sportovce.
6. Karta bude tabulka tvořená následujícími položkami: evidenční číslo týmu popř. sportovce, název týmu popř. jméno a příjmení sportovce, datum založení popř. narození, město, stát, pořadí ve světovém žebříčku a další minimálně tři položky specifické pro vámi zvolený sport.
7. Karta se bude vyplňovat automaticky po vyplnění evidenčního čísla týmu popř. sportovce. Data bude získávat z tabulky na prvním listu.
8. Při formátování dbejte i na estetickou stránku karty. Používejte vhodná písma, barvy i objekty.
9. Všechny buňky, kromě buněk určené pro zápis evidenčního čísla, budou uzamčeny proti zápisu.
10. Na třetím listu vytvořte malou statistiku.
11. Statistika bude tvořena tabulkou s několika výpočty, pro které použijete vestavěné funkce nebo vzorce tabulkového procesoru.
12. Tabulka bude obsahovat následující položky: průměrný počet let existence týmu popř. věk, nejvyšší počet let existence týmu popř. věk, nejnižší počet let existence týmu popř. věk, datum založení nejstaršího týmu popř. narození nejstaršího sportovce, datum založení nejmladšího týmu popř. narození nejmladšího sportovce a další minimálně tři položky specifické pro vámi zvolený sport.
13. Tabulku vhodně zformátujte. Používejte vhodná písma i barvy.
14. Na čtvrtém listu vytvořte graf, který bude porovnávat úspěšnost jednotlivých týmů popř. sportovců.
15. Data bude získávat z tabulky na prvním listu.
16. Zvolte vhodný typ grafu a řádně ho upravte a zformátujte.
17. Na pátém listu vytvořte graf, který bude porovnávat státní příslušnost jednotlivých týmů popř. sportovců.
18. Data bude získávat z tabulky na prvním listu.
19. Zvolte vhodný typ grafu a řádně ho upravte a zformátujte.
20. Všechny listy vhodně pojmenujte.
21. Celá práce bude zpracována v souladu s estetickými a typografickými pravidly.
22. Práce bude uložena jako sešit Excelu pod názvem **ROP Příjmení 01 (tabulky a grafy).xlsx** a exportována do formátu PDF pod názvem **ROP Příjmení 01 (tabulky a grafy).pdf**.

Požadavky ročníkové práce ve vektorovém grafickém editoru

1. Vytvořte plakát propagující vámi zvolený sport.
2. Plakát bude formátu A4.
3. Na plakátu můžete použít fotografie nebo obrázky, ale ústřední motiv (logo, ...) plakátu musíte vytvořit.
4. Na plakátu můžete uvést jakékoliv informace, které považujete za důležité a zajímavé. Nemusí se zde objevit vše, co je uvedeno v dokumentu o vámi zvoleném sportu.
5. Plakát musí být originální a poutavý.
6. Celá práce bude zpracována v souladu s estetickými a typografickými pravidly.
7. Práce bude uložena ve formátu zvoleného vektorového grafického editoru pod názvem **ROP Příjmení 01 (plakát).*** a ve formátu PNG nebo JPG pod názvem **ROP Příjmení 01 (plakát).png** nebo **ROP Příjmení 01 (plakát).jpg**.

Požadavky ročníkové práce v rastrovém grafickém editoru

1. Vytvořte koláž z fotografií vámi zvoleného sportu.
2. Koláž bude formátu A4.
3. Koláž musí být originální a dostatečně náročná.
4. Práce bude uložena ve formátu zvoleného rastrového grafického editoru pod názvem **ROP Příjmení 01 (koláž).*** a ve formátu PNG nebo JPG pod názvem **ROP Příjmení 01 (koláž).png** nebo **ROP Příjmení 01 (koláž).jpg**.

Kritéria hodnocení

1. Dodržení rozsahu a formátu práce v textovém editoru – 30 bodů
2. Dodržení rozsahu a formátu práce v tabulkovém procesoru – 30 bodů
3. Dodržení rozsahu a formátu práce ve vektorovém grafickém editoru – 15 bodů
4. Dodržení rozsahu a formátu práce v rastrovém grafickém editoru – 15 bodů
5. Autorské prvky (originalita) – 10 bodů

Klasifikace

90–100 bodů (výborně)

70–89 bodů (chvalitebně)

50–69 bodů (dobře)

30–49 bodů (dostatečně)

0–29 bodů (nedostatečně)