

Směrnice vedoucího katedry informatiky č. 1/2016

Část I.

Obecná ustanovení

Čl. 1

(1) Tuto směrnici vydává vedoucí katedry informatiky (dále též jen „vedoucí katedry“) na základě čl. 18 opatření děkana č. 5/2016 o studiu (dále jen „opatření děkana“).

(2) Tato směrnice zejména konkretizuje pravidla obsažená v opatření děkana týkající se státní závěrečné zkoušky (dále jen „SZZ“) nebo její části garantované katedrou. Dále může ukládat povinnosti jednotlivým členům katedry, a to za účelem realizace postupů stanovených opatřením děkana.

Část II.

Oborová část SZZ

Čl. 2

Zkouška z předmětu SZZ

(1) Oborová část SZZ zpravidla zahrnuje několik samostatně hodnocených zkoušek z jednotlivých předmětů SZZ (dále jen "zkouška z předmětu SZZ"). Zkouška z předmětu SZZ se může členit na dílčí součásti; ty jsou však hodnoceny souhrnně známkou za zkoušku z předmětu SZZ.

(2) Katedra garantuje tyto zkoušky z předmětu SZZ

a)	KIN/QITEA	Informační technologie a e-
learning	bakalářská SZZ	
b)	KIN/QITEE	Informační technologie a e-
learning	bakalářská SZZ	
c)	KIN/QZIB	Informatika a informační
technologie	bakalářská SZZ	
d)	KIN/QZIM	Informatika s didaktikou
	navazující SZZ	

Čl. 3

Zkouška z předmětu SZZ KIN/QITEA Informační technologie a e-learning

(1) Do zkoušky ústí tyto povinné předměty

a)	KIN/ADS1A	Algoritmy a datové struktury
----	-----------	------------------------------



b)	KIN/DBS1A	Databázové systémy I
c)	KIN/DM1A	Diskrétní matematika I
d)	KIN/DM2A	Diskrétní matematika II
e)	KIN/MZEA	Metodologické a pedagogické základy e-learningu
f)	KIN/OSY1A	Správa operačních systémů
g)	KIN/OSY2A	Teorie operačních systémů
h)	KIN/PATA	Publikování a typografie
i)	KIN/PGJ1A	Programování I
j)	KIN/PGJ2A	Programování II
k)	KIN/POSA	Počítačové sítě
l)	KIN/PVMA	Principy a využití multimédií
m)	KFY/TEP1A	Principy počítačů I
n)	KFY/TEP2A	Principy počítačů II
o)	KIN/TZIA	Teoretické základy informatiky
p)	KIN/WWW1A	Správa a navrhování edukačního webu

(2) Zkouška má **ústní** formu. Čas na přípravu je max. 30 minut, délka zkoušky by neměla přesáhnout 25 minut.

Podmínkou pro úspěšné složení SZZ z informačních technologií a e-learningu je úspěšné zvládnutí (tj. klasifikace "dobře" a lepší) obou zadaných otázek. Neúspěch v jedné části zkoušky znamená neúspěšný výsledek SZZ. Celkové hodnocení výsledku SZZ z tohoto předmětu není výsledkem výpočtu nějakého průměru hodnocení z jednotlivých otázek, je určeno na základě komplexního posouzení výkonu zkoušeného. Komise rozhoduje o známce v jednání s vyloučením veřejnosti. Pokud nedosáhne konsensu, následuje hlasování; při rovnosti hlasů rozhoduje hlas předsedy komise.

(3) Tematické okruhy zkoušky jsou

TEORETICKÉ OTÁZKY

1. **Operační systém**

Operační systém – definice, funkce a vlastnosti. Multitasking, multiuser. Přehled OS a jejich charakteristika.

2. **Procesy**

Blokové schéma stavů procesu. Multitasking. Preemptivní a nepreemptivní plánování. Výpis a ukončení procesu ve Windows a Linuxu.

3. **Deadlock**

Deadlock – vysvětlení pojmu, podmínky vzniku. Metody předcházení deadlocku, vyhýbání se deadlocku, detekce a řešení deadlocku.

4. **Síťová vrstva**

Popis IP protokolu, důležité atributy IP datagramu, principy hierarchického adresování, adresování podsítí, funkce směrovačů, next-hop adresa (činnost směrovače), struktura IP adresy (IPv4 i IPv6), maska sítě.

5. **Transportní vrstva**
Funkce transportní vrstvy, protokoly TCP, UDP, klíčové funkce a pohled z hlediska spolehlivosti, adresace portů, segmentace, navazování a ukončení spojení. Příklady, kde je vhodné použít TCP a kde UDP.
6. **Architektura sítí, služby sítí**
Popis a porovnání architektury TCP/IP a ISO OSI, funkce jednotlivých vrstev. Protokoly aplikační vrstvy modelu TCP/IP, Telnet, SSH, SMTP, POP, IMAP, HTTP a systém DNS), další aplikace.
7. **Informace**
Pojem informace, míra informace, neurčitost. Shanonova věta. Signál, abeceda. Zpráva, atributy zprávy, informační hodnota zprávy.
8. **Kódování**
Klasifikace kódů, smysl a význam kódování, prefixové kódy, prefixový strom, redundance, rovnoměrné kódy.
9. **Komprese**
Komprese, statistické metody, Huffmanovo kódování, aritmetické kódování, slovníkové metody – LZ77.
10. **Algoritmy – základní pojmy**
Definice algoritmu, základní vlastnosti algoritmů. Správnost algoritmů, obecnost, efektivita. Časová a paměťová složitost algoritmů.
11. **Datové struktury**
Základní struktury – zásobník, fronta, prioritní fronta, lineární spojové seznamy. Stromy, binární vyhledávací stromy. Princip, implementace, použití.
12. **Řadící algoritmy**
Třídící, řadící, vyhledávací algoritmy. Selection Sort, Insert Sort, Bubble Sort, Heap Sort, Quick Sort. Půlení intervalu. Princip, výhody a nevýhody, typické použití.
13. **E-learning**
Charakteristika tohoto typu vzdělávání. Vhodná elektronická prostředí, kritéria. Struktura kurzu z hlediska výuky, opakování, procvičování a kontroly znalostí. Role tutora, zpětná vazba. Blended learning – charakteristika, klady a zápory oproti běžné výuce.
14. **Architektura počítačů**
Binární soustava: důvod, reprezentace čísel a znaků. Architektury von Neumann vs. Harvard, vysvětlit funkci hlavních komponent počítače (paměť, procesor, HDD, ...).
15. **Vstupně-výstupní zařízení a periferie počítače**
Vstupní zařízení (klávesnice, myš, dotyková obrazovka, ...), výstupní zařízení (monitor, tiskárna, ploter, ...), periferie (scanner, kamera, optické mechaniky, ...) popsat princip činnosti, základní parametry.

PRAKTICKÉ PROBLÉMOVÉ ÚLOHY

1. **Kombinatorické principy**
Princip bijekce, princip součtu, součinu, logický strom, princip inkluze-exkluze, princip faktorizace.
2. **Relace**
Pojem a definice relace, vlastnosti relací (reflexivnost, symetričnost, antisymetričnost, tranzitivnost atd.). Znázornění relací grafem. Skládání relací.
3. **Grafy**
Základní pojmy, grafové operace. Stromy.
4. **Aplikace teorie grafů**
Metrické úlohy na grafech, cestování v grafech. Hledání minimální kostry grafu, hledání nejkratší cesty.
5. **Datový kód webové stránky, HTML, XHTML**
Základní struktura datového kódu webové stránky, DTD, kódování webu (znakové sady), metainformace, hlavička a patička webu, tělo webu. Základní sémantika pro písmo, odstavce a nadpisy. Obrázky na webu a jejich formát, obrazové mapy, webové odkazy a tabulky.
6. **Validita kódu, optimalizace webu pro vyhledávače**
Validita kódu, optimalizační techniky (SEO), specifika jazyka XHTML v porovnání s HTML, specifika HTML5, on-page faktory, off-page faktory, Page Rank, zpětné odkazy, nástroje pro testování validity a SEO.
7. **Sazba dokumentu v LATEX**
Základní kód dokumentu v LaTeX, třídy, rozšiřující balíčky, syntaxe příkazů a symbolů, sazba speciálních znaků, komentáře, sazba matematických vzorců. Typy a velikost písma v LaTeX, nadpisy, prostředí v LaTeX. Obrázek v LaTeX dokumentu a jeho formát.
8. **Objektové programování**
Základní principy objektově orientovaného programování. Zapouzdřenost, dědičnost, víceznačnost. Návrh třídy. Instanční a statické členy třídy.
9. **Programové struktury**
Základní programové konstrukty. Větvení, iterace. Operace s proměnnými primitivních typů, řetězcovými proměnnými a poli. Ladění, refaktorizace.
10. **Programování s datovými strukturami**
Operace se složitějšími datovými strukturami – seznam, fronta, zásobník, hash mapa (hash tabulka). Ladění, refaktorizace.
11. **Digitalizace akustického signálu**
Převod časového průběhu analogového signálu metodou PCM do binární podoby, výpočet paměťové náročnosti nekomprimovaného audia, aplikace metod bezztrátové komprese na digitalizovaný signál (Huffmann, RLE).
12. **Rastrová reprezentace obrazu**
Převod obrázku v rastru do binární podoby, výpočet velikosti nekomprimovaného obrazu v různých barevných hloubkách. Kódování barev RGB, CMYK, HSL, reprezentace barev v hexadecimální soustavě. Úprava obrazu: histogram, křivky, jas, kontrast, odstín, saturace.

13. Návrh databáze

Entitně-relační a relační model dat. Mapování ER modelu na relační model.

14. Dotazy nad databází

Dotazovací jazyky. Relační algebra. SQL.

15. Normalizace relační databáze

Relační databáze. Funkční závislosti. Určování klíčů.

Normalizace databází. První, druhá, třetí a Boyce-Coddova normální forma.

Dekompozice a syntéza.

(4) Student si vylosuje dvě otázky: jednu teoretickou otázku a jednu praktickou úlohu.

(5) Na teoretickou otázku student odpovídá ústně. Praktickou úlohu student vyřeší při přípravě „na potítku“ a před komisí předvede a obhájí její řešení.

(6) Tematické okruhy teoretické části jsou shodné s otázkami, na které student odpovídá. Seznam, ani znění praktických úloh není studentům předem znám. Praktická problémová úloha je komisí studentovi přidělena, tak aby tematicky odpovídala okruhu, který si student vylosuje.

(7) Přehled praktických problémových úloh je vystaven na webu katedry informatiky, v sekci *Státnice/Okruhy SZZ*. Vystavené úlohy ukazují, jaký typ úloh je součástí praktické části SZZ. Nejde o výčet úloh nebo jejich výběr.

Čl. 4

Zkouška z předmětu SZZ KIN/QITEE Informační technologie a e-learning

(1) Do zkoušky ústí tyto povinné předměty

a)	KIN/ADS1E	Algoritmy a datové struktury
b)	KIN/DBS1E	Databázové systémy I
c)	KIN/DM1E	Diskrétní matematika I
d)	KIN/DM2E	Diskrétní matematika II
e)	KIN/MZEE	Metodologické a pedagogické základy e-learningu
f)	KIN/OSY1E	Správa operačních systémů
g)	KIN/OSY2E	Teorie operačních systémů
h)	KIN/PATE	Publikování a typografie
i)	KIN/PGJ1E	Programování I
j)	KIN/PGJ2E	Programování II
k)	KIN/POSE	Počítačové sítě
l)	KIN/PVME	Principy a využití multimédií
m)	KFY/TEP1E	Principy počítačů I
n)	KFY/TEP2E	Principy počítačů II
o)	KIN/TZIE	Teoretické základy informatiky
p)	KIN/WWW1E	Správa a navrhování edukačního webu

(2) Zkouška má **ústní** formu. Čas na přípravu je max. 30 minut, délka zkoušky by neměla přesáhnout 25 minut.

Podmínkou pro úspěšné složení SZZ z informačních technologií a e-learningu je úspěšné zvládnutí (tj. klasifikace "dobře" a lepší) obou zadaných otázek. Neúspěch v jedné části zkoušky znamená neúspěšný výsledek SZZ. Celkové hodnocení výsledku SZZ z tohoto předmětu není výsledkem výpočtu nějakého průměru hodnocení z jednotlivých otázek, je určeno na základě komplexního posouzení výkonu zkoušeného. Komise rozhoduje o známce v jednání s vyloučením veřejnosti. Pokud se nedosáhne konsensu, následuje hlasování; při rovnosti hlasů rozhoduje hlas předsedy komise.

(3) Tematické okruhy zkoušky jsou:

TEORETICKÉ OTÁZKY

1. **Operační systém**

Operační systém – definice, funkce a vlastnosti. Multitasking, multiuser. Přehled OS a jejich charakteristika.

2. **Procesy**

Blokové schéma stavů procesu. Multitasking. Preemptivní a nepreemptivní plánování. Výpis a ukončení procesu ve Windows a Linuxu.

3. **Deadlock**

Deadlock – vysvětlení pojmu, podmínky vzniku. Metody předcházení deadlocku, vyhýbání se deadlocku, detekce a řešení deadlocku.

4. **Síťová vrstva**

Popis IP protokolu, důležité atributy IP datagramu, principy hierarchického adresování, adresování podsítí, funkce směrovačů, next-hop adresa (činnost směrovače), struktura IP adresy (IPv4 i IPv6), maska sítě.

5. **Transportní vrstva**

Funkce transportní vrstvy, protokoly TCP, UDP, klíčové funkce a pohled z hlediska spolehlivosti, adresace portů, segmentace, navazování a ukončení spojení. Příklady, kde je vhodné použít TCP a kde UDP.

6. **Architektura sítí, služby sítí**

Popis a porovnání architektury TCP/IP a ISO OSI, funkce jednotlivých vrstev. Protokoly aplikační vrstvy modelu TCP/IP, Telnet, SSH, SMTP, POP, IMAP, HTTP a systém DNS), další aplikace.

7. **Informace**

Pojem informace, míra informace, neurčitost. Shanonova věta. Signál, abeceda. Zpráva, atributy zprávy, informační hodnota zprávy.

8. **Kódování**

Klasifikace kódů, smysl a význam kódování, prefixové kódy, prefixový strom, redundance, rovnoměrné kódy.

9. **Komprese**

Komprese, statistické metody, Huffmanovo kódování, aritmetické kódování, slovníkové metody – LZ77.

10. **Algoritmy – základní pojmy**

Definice algoritmu, základní vlastnosti algoritmů. Správnost algoritmů, obecnost, efektivita. Časová a paměťová složitost algoritmů.

11. **Datové struktury**

Základní struktury – zásobník, fronta, prioritní fronta, lineární spojové seznamy. Stromy, binární vyhledávací stromy. Princip, implementace, použití.

12. **Řadící algoritmy**

Třídící, řadící, vyhledávací algoritmy. Selection Sort, Insert Sort, Bubble Sort, Heap Sort, Quick Sort. Půlení intervalu. Princip, výhody a nevýhody, typické použití.

13. **E-learning**

Charakteristika tohoto typu vzdělávání. Vhodná elektronická prostředí, kritéria. Struktura kurzu z hlediska výuky, opakování, procvičování a kontroly znalostí. Role tutora, zpětná vazba. Blended learning – charakteristika, klady a zápory oproti běžné výuce.

14. **Architektura počítačů**

Binární soustava: důvod, reprezentace čísel a znaků. Architektury von Neumann vs. Harvard, vysvětlit funkci hlavních komponent počítače (paměť, procesor, HDD, ...).

15. **Vstupně-výstupní zařízení a periferie počítače**

Vstupní zařízení (klávesnice, myš, dotyková obrazovka, ...), výstupní zařízení (monitor, tiskárna, ploter, ...), periferie (scanner, kamera, optické mechaniky, ...) popsat princip činnosti, základní parametry.

PRAKTICKÉ PROBLÉMOVÉ ÚLOHY

1. **Kombinatorické principy**

Princip bijekce, princip součtu, součinu, logický strom, princip inkluze-exkluze, princip faktorizace.

2. **Relace**

Pojem a definice relace, vlastnosti relací (reflexivnost, symetričnost, antisymetričnost, tranzitivnost atd.). Znázornění relací grafem. Skládání relací.

3. **Grafy**

Základní pojmy, grafové operace. Stromy.

4. **Aplikace teorie grafů**

Metrické úlohy na grafech, cestování v grafech. Hledání minimální kostry grafu, hledání nejkratší cesty.

5. **Datový kód webové stránky, HTML, XHTML**

Základní struktura datového kódu webové stránky, DTD, kódování webu (znakové sady), metainformace, hlavička a patička webu, tělo webu. Základní sémantika pro písmo, odstavce a nadpisy. Obrázky na webu a jejich formát, obrazové mapy, webové odkazy a tabulky.

6. **Validita kódu, optimalizace webu pro vyhledávače**
Validita kódu, optimalizační techniky (SEO), specifika jazyka XHTML v porovnání s HTML, specifika HTML5, on-page faktory, off-page faktory, Page Rank, zpětné odkazy, nástroje pro testování validity a SEO.
7. **Sazba dokumentu v LATEX**
Základní kód dokumentu v LaTeX, třídy, rozšiřující balíčky, syntaxe příkazů a symbolů, sazba speciálních znaků, komentáře, sazba matematických vzorců. Typy a velikost písma v LaTeX, nadpisy, prostředí v LaTeX. Obrázek v LaTeX dokumentu a jeho formát.
8. **Objektové programování**
Základní principy objektově orientovaného programování. Zapouzdřenost, dědičnost, víceznačnost. Návrh třídy. Instanční a statické členy třídy.
9. **Programové struktury**
Základní programové konstrukty. Větvení, iterace. Operace s proměnnými primitivních typů, řetězcovými proměnnými a poli. Ladění, refaktorizace.
10. **Programování s datovými strukturami**
Operace se složitějšími datovými strukturami – seznam, fronta, zásobník, hash mapa (hash tabulka). Ladění, refaktorizace.
11. **Digitalizace akustického signálu**
Převod časového průběhu analogového signálu metodou PCM do binární podoby, výpočet paměťové náročnosti nekomprimovaného audia, aplikace metod bezztrátové komprese na digitalizovaný signál (Huffmann, RLE).
12. **Rastrová reprezentace obrazu**
Převod obrázku v rastru do binární podoby, výpočet velikosti nekomprimovaného obrazu v různých barevných hloubkách. Kódování barev RGB, CMYK, HSL, reprezentace barev v hexadecimální soustavě. Úprava obrazu: histogram, křivky, jas, kontrast, odstín, saturace.
13. **Návrh databáze**
Entitně-relační a relační model dat. Mapování ER modelu na relační model.
14. **Dotazy nad databází**
Dotazovací jazyky. Relační algebra. SQL.
15. **Normalizace relační databáze**
Relační databáze. Funkční závislosti. Určování klíčů.
Normalizace databází. První, druhá, třetí a Boyce-Coddova normální forma.
Dekompozice a syntéza.

(4) Student si vylosuje dvě otázky: jednu teoretickou otázku a jednu praktickou úlohu.

(5) Na teoretickou otázku student odpovídá ústně. Praktickou úlohu student vyřeší při přípravě „na potítku“ a před komisí předvede a obhájí její řešení.

(6) Tematické okruhy teoretické části jsou shodné s otázkami, na které student odpovídá. Seznam, ani znění praktických úloh není studentům předem znám. Praktická problémová úloha je komisí studentovi přidělena, tak aby tematicky odpovídala okruhu, který si student vylosuje.

(7) Přehled praktických problémových úloh je vystaven na webu katedry informatiky, v sekci *Státnice/Okruhy SZZ*. Vystavené úlohy ukazují, jaký typ úloh je součástí praktické části SZZ. Nejde o výčet úloh nebo jejich výběr.

Čl. 5

Zkouška z předmětu KIN/QZIB Informatika a informační technologie

(1) Do zkoušky ústí tyto povinné předměty doporučené ke splnění v těchto semestrech studia

(1) Do zkoušky ústí tyto povinné předměty

a)	KIN/ADS1A	Algoritmy a datové struktury
b)	KIN/DBS1A	Databázové systémy I
c)	KIN/DM1A	Diskrétní matematika I
d)	KIN/DM2A	Diskrétní matematika II
e)	KIN/EEIA	Elementaristika práce s elektronickými informacemi
f)	KIN/OSY1A	Správa operačních systémů
g)	KIN/PGJ1A	Programování I
h)	KIN/PVMA	Principy a využití multimédií
i)	KFY/TEP1A	Principy počítačů I
j)	KIN/WWW1A	Správa a navrhování edukačního webu

(2) Zkouška má **ústní** formu. Čas na přípravu je max. 30 minut, délka zkoušky by neměla přesáhnout 25 minut.

Podmínkou pro úspěšné složení SZZ z informatiky a informačních technologií je úspěšné zvládnutí (tj. klasifikace "dobře" a lepší) obou zadaných otázek. Neúspěch v jedné části zkoušky znamená neúspěšný výsledek SZZ. Celkové hodnocení výsledku SZZ z tohoto předmětu není výsledkem výpočtu nějakého průměru z hodnocení jednotlivých otázek, je určeno na základě komplexního posouzení výkonu zkoušeného. Komise rozhoduje o známce v jednání s vyloučením veřejnosti. Pokud se nedosáhne konsensu, následuje hlasování; při rovnosti hlasů rozhoduje hlas předsedy komise.

(3) Tematické okruhy zkoušky jsou

TEORETICKÉ OTÁZKY

1. **Operační systém**

Operační systém – definice, funkce a vlastnosti. Multitasking, multiuser. Přehled OS a jejich charakteristika.

2. **Procesy**

Blokové schéma stavů procesu. Multitasking. Preemptivní a nepreemptivní plánování. Výpis a ukončení procesu ve Windows a Linuxu.

3. **Architektura počítačů**
Binární soustava: důvod, reprezentace čísel a znaků. Architektury von Neumann vs. Harvard, vysvětlit funkci hlavních komponent počítače (paměť, procesor, HDD, ...).
4. **Procesor a operační paměť**
Procesor, jeho blokové schéma, druhy - CISC, RISC. Instrukční cyklus, pipeline, instrukce strojového kódu (ADD, MOVE, NOP). Operační a cache paměť, základní požadavky a funkce.
5. **Paměťová média**
Pevné disky: princip záznamu a organizace dat na fyzické úrovni (magnetický, magnetooptický, SSD), rozhraní (IDE, PATA, SATA, SCSI). Souborový systém, základní organizace adresářů, souborů oprávnění v OS. Externí paměťová média: princip záznamu a organizace dat na fyzické úrovni, parametry, použití. (CD, DVD, flash disk, paměťové karty).
6. **Algoritmy – základní pojmy**
Definice algoritmu, základní vlastnosti algoritmů. Správnost algoritmů, obecnost, efektivita. Časová a paměťová složitost algoritmů.
7. **Datové struktury**
Základní struktury – zásobník, fronta, prioritní fronta, lineární spojové seznamy. Stromy, binární vyhledávací stromy. Princip, implementace, použití.
8. **Řadící algoritmy**
Třídící, řadící, vyhledávací algoritmy. Selection Sort, Insert Sort, Bubble Sort, Heap Sort, Quick Sort. Půlení intervalu. Princip, výhody a nevýhody, typické použití.
9. **Modely dat**
Entitně-relační a relační model dat. Porovnání modelů z hlediska úrovně modelování. Mapování ER modelu na relační model.
10. **Normální formy relací, funkční závislosti a multizávislosti.**
Normalizace databází. První, druhá, třetí a Boyce-Coddova normální forma. Metody rozkladu a syntézy do třetí normální formy.

PRAKTICKÉ PROBLÉMOVÉ ÚLOHY

1. **Kombinatorické principy**
Princip bijekce, princip součtu, součinu, logický strom, princip inkluze-exkluze, princip faktorizace.
2. **Relace**
Pojem a definice relace, vlastnosti relací (reflexivnost, symetričnost, antisymetričnost, tranzitivnost atd.). Znázornění relací grafem. Skládání relací.
3. **Grafy**
Základní pojmy, grafové operace. Stromy.
4. **Validita kódu, optimalizace webu pro vyhledávače**
Validita kódu, optimalizační techniky (SEO), specifika jazyka XHTML v porovnání

s HTML, specifika HTML5, on-page faktory, off-page faktory, Page Rank, zpětné odkazy, nástroje pro testování validity a SEO.

5. **Funkce v tabulkovém procesoru**

Číselné a statistické funkce. Podmínky, složené podmínky. Formát buňky. Použití v aplikačních úlohách.

6. **Operace s daty v tabulkovém procesoru**

Adresa buňky, kopírování vzorců a funkcí. Vyhledávací, textové, datumové funkce. Použití v aplikačních úlohách.

7. **Objektové programování**

Základní principy objektově orientovaného programování. Zapouzdřenost, dědičnost, víceznačnost. Návrh třídy. Instanční a statické členy třídy.

8. **Programové struktury**

Základní programové konstrukty. Větvení, iterace. Operace s proměnnými primitivních typů, řetězcovými proměnnými a poli. Ladění, refaktorizace.

9. **Digitalizace akustického signálu**

Převod časového průběhu analogového signálu metodou PCM do binární podoby, výpočet paměťové náročnosti nekomprimovaného audia, aplikace metod bezeztrátové komprese na digitalizovaný signál (Huffmann, RLE).

10. **Rastrová reprezentace obrazu**

Převod obrázku v rastru do binární podoby, výpočet velikosti nekomprimovaného obrazu v různých barevných hloubkách. Kódování barev RGB, CMYK, HSL, reprezentace barev v hexadecimální soustavě. Úprava obrazu: histogram, křivky, jas, kontrast, odstín, saturace.

(4) Student si vylosuje dvě otázky: jednu teoretickou otázku a jednu praktickou úlohu.

(5) Na teoretickou otázku student odpovídá ústně. Praktickou úlohu student vyřeší při přípravě „na potítku“ a před komisí předvede a obhájí její řešení.

(6) Tematické okruhy teoretické části jsou shodné s otázkami, na které student odpovídá. Seznam, ani znění praktických úloh není studentům předem znám. Praktická problémová úloha je komisí studentovi přidělena, tak aby tematicky odpovídala okruhu, který si student vylosuje.

(7) Přehled praktických problémových úloh je vystaven na webu katedry informatiky, v sekci *Státnice/Okruhy SZZ*. Vystavené úlohy ukazují, jaký typ úloh je součástí praktické části SZZ. Najde o výčet úloh nebo jejich výběr.

Čl. 6

Zkouška z předmětu KIN/QZIM Informatika s didaktikou

(1) Do zkoušky ústí tyto povinné předměty doporučené ke splnění v těchto semestrech studia

(1) Do zkoušky ústí tyto povinné předměty

- | | | |
|----|-----------|--------------------------------|
| a) | KIN/DIV2A | Didaktika informatiky II |
| b) | KIN/POSA | Počítačové sítě |
| c) | KIN/TEA | Teorie konečných automatů |
| d) | KFY/TZIA | Teoretické základy informatiky |
| e) | KIN/ZRV | Základy robotiky ve výuce |

(2) Zkouška má **ústní** formu. Čas na přípravu je max. 30 minut, délka zkoušky by neměla přesáhnout 25 minut.

Podmínkou pro úspěšné složení SZZ z informatiky s didaktikou je úspěšné zvládnutí (tj. klasifikace "dobře" a lepší) obou zadaných otázek. Neúspěch v jedné části zkoušky znamená neúspěšný výsledek SZZ. Celkové hodnocení výsledku SZZ z informatiky s didaktikou není výsledkem výpočtu nějakého průměru hodnocení z jednotlivých otázek, je určeno na základě komplexního posouzení výkonu zkoušeného. Komise rozhoduje o známce v jednání s vyloučením veřejnosti. Pokud se nedosáhne konsensu, následuje hlasování; při rovnosti hlasů rozhoduje hlas předsedy komise.

(3) Tematické okruhy zkoušky jsou

INFORMATIKA

1. **Informace**

Pojem informace, míra informace, neurčitost, Shanonova věta.

2. **Kódování**

Klasifikace kódů, smysl a význam kódování, prefixové kódy.

3. **Komprese**

Komprese, statistické metody, aritmetické kódování, slovníkové metody.

4. **Turingův stroj**

Turingův stroj – princip, definice, použití.

5. **Základy neuronových sítí**

Jednoduchý perceptron, základní schéma a matematický popis pro neurony s aktivační funkcí $g = \text{sgn}(h)$; explicitní a implicitní práh; problémy lineárně separabilní, algoritmus učení jednoduchého perceptronu – geometrická interpretace.

6. **Teoretické základy počítačů**

Číselné soustavy používané v počítači, převody mezi soustavami, Booleova algebra – zákony.

7. **Ideové schéma počítače**

Von Neumannovo schéma počítače, harvardská architektura. Popis jednotlivých bloků a jejich základní funkce.

8. **Fyzická a spojivá vrstva**

Role fyzické vrstvy, kódování, přenosová rychlost, baudová rychlost, synchronizace. Základní topologie sítí. Funkce spojivé (linkové) vrstvy, funkce hubu a přepínače, adresace spojivé vrstvy.

9. **Síťová vrstva**
Popis IP protokolu, důležité atributy IP datagramu, principy hierarchického adresování, adresování podsítí, funkce směrovačů, next-hop adresa (činnost směrovače), struktura IP adresy (IPv4 i IPv6), maska sítě.
10. **Transportní vrstva**
Funkce transportní vrstvy, protokoly TCP, UDP, klíčové funkce a pohled z hlediska spolehlivosti, adresace portů, segmentace, navazování a ukončení spojení. Příklady, kde je vhodné použít TCP a kde UDP.
11. **Architektura sítí, služby sítí**
Popis a porovnání architektury TCP/IP a ISO OSI, funkce jednotlivých vrstev. Protokoly aplikační vrstvy modelu TCP/IP, Telnet, SSH, SMTP, POP, IMAP, HTTP a systém DNS), další aplikace.
12. **Jazyk**
Definice jazyka, operace s jazyky, regulární jazyky.
13. **Konečný deterministický automat**
Různé způsoby popisu, výpočet, Nerodova věta.
14. **Konečný nedeterministický automat**
Paralelní kompozice, sériová kompozice.
15. **Mealyho a Mooreův automat**
Popis a vysvětlení.

DIDAKTIKA INFORMATIKY

1. **Pojmy vztahující se k výuce informatiky**
Klíčové kompetence a informatické kompetence. Volba software pro výuku. Kurikulum a jeho tvorba učitelem. Konkrétní příklady z výuky informatiky.
2. **Cíle výuky informatiky**
Cíle výuky informatiky na základní škole. Uživatelský a autorský přístup. Uvedení konkrétních příkladů. Kritický rozbor státních dokumentů stanovujících cíle vzdělávání.
3. **Informatika jako školní předmět**
Specifika školního předmětu informatika. Počítačová učebna a její vybavení. Organizace práce, formy výuky.
4. **Metody výuky informatiky**
Základní a doplňkové metody výuky teoreticky i na konkrétních příkladech. Rozbor nedoporučovaných metod se zdůvodněním a příklady. Moderní metody výuky a jejich implementace do výuky.
5. **Příprava učitele na vyučování informatiky**
Obecná pravidla přípravy učitele na hodinu informatiky, postup přípravy. Příprava na hodinu na konkrétním příkladu.
6. **Hodnocení žáka**
Výuka orientovaná na kompetence. Význam hodnocení žáka (funkce hodnocení). Hodnocení a klasifikace. Formy hodnocení žáka u počítače, jejich porovnání.

7. **Projektová výuka s použitím technologií**
Charakteristika žákovských projektů. Rozdíl oproti výuce neprojektové. Etapy přípravy a vedení žákovského projektu, hodnocení projektů.
8. **Etická a společenská témata při práci s počítačem**
Ochrana autorských práv. Viry a ochrana před nimi. Počítače a společnost. Digitální bezpečnost. Obecné výchovné působení učitele v tomto směru.
9. **Technická a infromatická témata**
Cíle výuky v této oblasti. Infromatické myšlení. Výuka pojmů: informace, data, digitalizace, informační společnost. Reprezentace různých druhů dat v počítači. Poznávání počítače a jeho fungování.
10. **Výuka počítačové grafiky**
Cíle výuky, zařazení do kurikula, přehled získaných kompetencí. Bitmapová a vektorová grafika. Metodické postupy výuky, vhodný software. Typické chyby učitelů při výuce tohoto tématu.
11. **Elektronické zpracování textů**
Cíle výuky práce s texty. Text a jeho struktura, typografie, formátovací prvky. Metodické postupy výuky. Typické žákovské chyby a jejich odstranění. Typické chyby učitelů při výuce tohoto tématu.
12. **Práce s tabulkami a grafy**
Význam a cíle výuky práce s tabulkami. Buňka, její adresa a formát, vzorce a funkce, absolutní a relativní adresa, grafy. Metodické postupy výuky. Příklady vhodných úloh. Hromadné zpracování dat.
13. **Programování**
Význam výuky programování a algoritmizace. Výuka konkrétních programových a datových struktur. Metodické poznámky pro výuku programování. Didaktická programovací prostředí – charakteristika.
14. **Robotika a programování**
Cíle výuky základů robotiky. Metody výuky. Prostředí pro výuku, robotické stavebnice.
Programování: Objektový přístup, událostní programování, paralelní procesy – jejich realizace v didaktických programovacích prostředích.
15. **Práce s informacemi**
Etapy práce s informacemi. Získávání, vyhledávání informací na Internetu. Sdílení informací, prezentace. Metodika výuky prezentací.

Tematické okruhy jsou shodné s otázkami, na které student odpovídá.

- (4) Student si vylosuje dvě otázky: jednu otázku z informatiky a jednu otázku z didaktiky informatiky.
- (5) Na obě otázky student odpovídá ústně.

Část III.

Kvalifikační práce

Bakalářská práce

Obsahové a formální požadavky

(1) Minimální rozsah bakalářské práce činí 30 stran tj. min. 54 000 znaků včetně mezer. Do uvedeného rozsahu se nezapočítávají všechny formální náležitosti práce včetně titulní strany, abstraktu a prohlášení podle čl. 16 odst. 7 písm. d) opatření děkana; nezapočítávají se ani přílohy práce, existují-li takové.

(2) Požadovaná struktura práce tj. formální požadavky:

- Titulní list (podle vzoru předepsaného fakultou)
- Prohlášení podle čl. 16 odst. 7 písm. d) opatření děkana
- Abstrakt česky i anglicky
- Seznam klíčových slov česky i anglicky
- Zadání práce (formou kopie zadání daného fakultou)
- Obsah
- Vlastní text práce
 - Úvod
 - Jednotlivé kapitoly
 - Závěr
- Seznam použité literatury
- Případné přílohy

(3) Seznam použité literatury musí odpovídat zásadám ČSN ISO 690 (např. www.citace.com)

(4) Zaměření a povaha bakalářské práce

Bakalářská práce musí být původním sdělením s vlastním přínosem.

Hlavní záměr bakalářské práce musí směřovat do oblasti informačních technologií, informatiky nebo jejich aplikace ve vzdělávání či vyučovacím procesu včetně e-learningu. Pro neučitelský obor ITE nejsou vhodná didaktická témata (jak naučit, tvorba metodik...).

Práce by měla být prakticky zaměřena. Měla by obsahovat vlastní praktické činnosti (např. vývoj software, hardware či systému nebo jejich inovace, vylepšení či aplikace v nové situaci; návrh inovace ve výuce ICT nebo za použití ICT, tvorba vlastní výukové pomůcky; průzkum a zjišťování s analýzou výsledků; hledání řešení problému, ověřování, testování technologií, porovnávání, optimalizace apod. Pro učitelský obor ITu může jít o návrh či ověřování nové metody výuky, nových úloh nebo vzdělávacího obsahu ve výuce na základní škole).

Bakalářská práce zcela kompilační, neobsahující vlastní přínos (referát, popularizační stat'), jakož i práce pouze teoretická, bez praktického ověření, nebude přijata. Nedostačující je také „řemeslná“ práce bez dalšího tvůrčího vkladu.

Práce inovující výuku musí zahrnovat ověření ve výuce.

Práce nemusí obsahovat výzkum či průzkum (dotazník, anketu, průzkum veřejného mínění, komparaci apod.). Pokud jej však obsahuje, je nutné, aby splňoval základní kritéria kvality

výzkumu (zdůvodnění volby metody, stanovení výzkumné otázky, reprezentativní počet respondentů odpovídající zvolené metodě, analýzu zjištěných dat – nestačí jejich výpis, jednoduché porovnání či grafické zpracování). Obsahuje-li práce průzkum, musí se vztahovat k ostatním částem práce (např. poskytuje data pro následnou tvorbu, slouží k ověření vytvořeného produktu apod.).

(5) Obsah a forma práce

Práce musí mít jasně formulovaný cíl, způsob jeho dosažení a přínos (tj. co z dané oblasti předkládaná práce pokrývá, co nepokrývá a co je v ní původní).

Text práce musí referovat o vykonané práci studenta nad zadaným tématem, např. o zvoleném postupu, o vzniklých potížích a jejich překonání apod.

Práce musí být kompaktní – jednotlivé kapitoly dávají celek, nejde o „slepenec“).

Práce musí být terminologicky kvalitní. Definice pojmů a termínů musí být korektní. Každý důležitý termín musí být v místě svého prvního použití v práci definována jednak z pohledu autora práce, jednak ve vztahu k jinde uvedeným definicím a termínům. Každá zkratka musí být vysvětlena.

V maximální míře je třeba uvádět odkazy na zdroje myšlenek (literaturu). V práci musí být jasný původ myšlenek, což je často důležité i proto, že mnoho tvrzení je věcí různých názorů (ke stejnému problému běžně existuje několik i protichůdných tvrzení).

(6) Kritéria hodnocení vedoucím/oponentem jsou uvedena ve formuláři pro posudek, který je přílohou této směrnice. Komise rozhoduje o výsledku obhajoby na základě posudku vedoucího/oponenta a komplexního posouzení výkonu studenta při představení práce a rozpravě. Komise rozhoduje o známce v jednání s vyloučením veřejnosti. Pokud se nedosáhne konsensu, následuje hlasování; při rovnosti hlasů rozhoduje hlas předsedy komise.

Čl. 8

Diplomová práce

Obsahové a formální požadavky

(1) Minimální rozsah diplomové práce činí 40 stran tj. min. 72 000 znaků včetně mezer. Do uvedeného rozsahu se nezapočítávají všechny formální náležitosti práce včetně titulní strany, abstraktu a prohlášení podle čl. 16 odst. 7 písm. d) opatření děkana; nezapočítávají se ani přílohy práce, existují-li takové.

(2) Požadovaná struktura práce tj. formální požadavky:

- Titulní list (podle vzoru předepsaného fakultou)
- Prohlášení podle čl. 16 odst. 7 písm. d) opatření děkana
- Abstrakt česky i anglicky
- Seznam klíčových slov česky i anglicky
- Zadáni práce (formou kopie zadání daného fakultou)
- Obsah
- Vlastní text práce
 - Úvod

- Jednotlivé kapitoly
- Závěr
- Seznam použité literatury
- Případné přílohy

(3) Seznam použité literatury musí odpovídat zásadám ČSN ISO 690 (např. www.citace.com)

(4) Zaměření a povaha diplomové práce

Diplomová práce musí být původním sdělením s vlastním přínosem.

Hlavní záměr diplomové práce musí směřovat do oblasti výuky informačních technologií, informatiky, robotiky, do oblasti aplikace digitálních technologií ve vzdělávání, k počítačem podporované výuce v jiné vzdělávací oblasti, případně do oblasti vzdělávacích a informačních systémů školy či vzdělávacího zařízení.

Práce by měla být zaměřena směrem k učitelství, vzdělávání. Měla by obsahovat vlastní praktické činnosti (např. návrh či ověřování nové metody výuky, nových úloh, kurikulárních dokumentů nebo vzdělávacího obsahu ve výuce na základní škole, návrh inovace ve výuce předmětu nebo za implementace digitálních technologií, tvorba vlastní výukové pomůcky, vývoj vzdělávacího software; průzkum a zjišťování s analýzou výsledků; hledání řešení problému, ověřování, testování, porovnávání, optimalizace apod.)

Diplomová práce zcela kompilační, neobsahující vlastní přínos (referát, popularizační stať), jakož i práce pouze teoretická, bez praktického ověření, nebude přijata. Nedostačující je také „řemeslná“ práce bez dalšího tvůrčího vkladu.

Práce inovující výuku musí zahrnovat ověření ve výuce.

Práce nemusí obsahovat výzkum či průzkum (např. dotazník, anketa, průzkum veřejného mínění, komparace). Pokud jej však obsahuje, je nutné, aby splňoval základní kritéria kvality výzkumu (zdůvodnění volby metody, stanovení výzkumné otázky, reprezentativní počet respondentů odpovídající zvolené metodě, analýzu zjištěných dat – nestačí jejich výpis, jednoduché porovnání či grafické zpracování). Obsahuje-li práce průzkum, musí se vztahovat k ostatním částem práce (např. poskytuje data pro následnou tvorbu, slouží k ověření vytvořeného produktu apod.).

(5) Obsah a forma práce

Práce musí mít jasně formulovaný cíl, způsob jeho dosažení a přínos (tj. co z dané oblasti předkládaná práce pokrývá, co nikoli a co je v ní původní).

Text práce musí referovat o vykonané práci studenta nad zadaným tématem, např. o zvoleném postupu, o vzniklých potížích a jejich překonání apod.

Práce musí být kompaktní – jednotlivé kapitoly dávají celek, nejde o „slepenec“).

Definice pojmů a termínů musí být korektní. Každý důležitý termín musí být v místě svého prvního použití v práci definován jednak z pohledu autora práce, jednak ve vztahu k jině uvedeným definicím a termínům. Každá použitá zkratka musí být vysvětlena.

V maximální míře je třeba uvádět odkazy na zdroje myšlenek (literaturu). V práci musí být jasný původ myšlenek, což je často důležité i proto, že mnoho tvrzení je věcí různých názorů (ke stejnému problému běžně existuje několik i protichůdných tvrzení).

(6) Kritéria hodnocení vedoucím/oponentem jsou uvedena ve formuláři pro posudek, který je přílohou této směrnice. Komise rozhoduje o výsledku obhajoby na základě posudku vedoucího/opponenta a komplexního posouzení výkonu studenta při představení práce a rozpravě. Komise rozhoduje o známce v jednání s vyloučením veřejnosti. Pokud se nedosáhne konsensu, následuje hlasování; při rovnosti hlasů rozhoduje hlas předsedy komise.

Část IV.

Závěrečná ustanovení

Čl. 9

Závaznost, aplikovatelnost a výklad směrnice

- (1) Pravidla obsažená ve směrnici jsou závazná pro všechny, jichž se týkají, a to i pro vedoucího katedry. Změna v osobě vedoucího nemá na pravidla uvedená v této směrnici vliv.
- (2) Změny v pravidlech lze činit jen vydáním nové směrnice, a to postupem podle čl. 18 odst. 3 a 4 opatření děkana.
- (3) Vyjde-li najevo rozpor směrnice vedoucího katedry s některým opatřením děkana, proděkana, rektora, prorektora, vnitřním předpisem JU nebo PF nebo se zákonem, použije se přednostně ustanovení, které není obsaženo ve směrnici vedoucího katedry.
- (4) Výkladem směrnice je pověřen proděkan pro studium. Je-li to vhodné či nezbytné, vyžádá si před provedením výkladu stanovisko vedoucího katedry.

Čl. 10

Účinnost

Tato směrnice nabývá účinnosti 1. 12. 2016.

V Českých Budějovicích 18. 11. 2016

doc. PaedDr. Jiří Vaníček, Ph.D.
vedoucí katedry informatiky

Příloha 1 – vzor posudku kvalifikační práce

POSUDEK vedoucího/oponenta bakalářské/diplomové práce

Autor:

Název práce:

Studijní obor:

Datum odevzdání:

Posudek vyhotovil:

Odborná úroveň práce:	Zvolte položku. (z možností A, B, C, N)
Popsání cílů a metod:	Zvolte položku.
Věcné chyby:	Zvolte položku.
Kvalita teoretické části práce:	Zvolte položku.
Rozsah a kvalita praktické složky práce:	Zvolte položku.
Grafická, jazyková a formální úroveň:	Zvolte položku.
Chyby psaní, překlepy:	Zvolte položku.

Přínos práce:

Hlavní nedostatky práce:

Otázky pro obhajobu a náměty do diskuze:

Práci doporučuji/nedoporučuji uznat jako bakalářskou/diplomovou.

Navrhuji hodnocení stupněm: výborně/velmi dobře/dobře/neprospěl-a

Místo, datum a podpis:

Vysvětlivky:

A – vysoká úroveň (precizní teoretická část, kvalitní řešerše, bohatá a správně citovaná literatura, správná terminologie, bez chyb psaní, výstižné formulace, kvalitní grafika, velký rozsah prací, velice inovativní práce, správná volba metody výzkumu, kvalitně zpracované výsledky výzkumu)

B – standard (teoretická část bez chyb, správně a přesně popsán cíl a metoda práce, průměrná odborná úroveň, standardní rozsah práce, s málo překlepy, vzhledem k rozsahu přiměřený počet drobných chyb, správné popisy v grafech, nepřesné citace v textu, chudší literatura – použití převážně 1-2 zdrojů)

C – slabší úroveň (cíle a metody popsány nepřesně nebo neodpovídají realitě práce, menší rozsah práce, nepřesná terminologie, chybějící vysvětlení hlavních pojmů, malý rozsah práce, nepřiliš inovativní a nosné, nedostatečné zdroje, použití převážně jednoho hlavního zdroje, chudá literatura, četné překlepy a slabší grafická úroveň, větší množství méně podstatných chyb, nejasná metoda a analýza výzkumu)

N – nevyhovující (chybějící nebo velmi stručné a formální popsání cílů a metod, malý rozsah práce, částečně opsáno v teoretické části, slabá terminologie, není patrný vlastní přínos, slabá úroveň vyjadřování, nejasné používané pojmy, malý rozsah praktické složky práce, závažné chyby ve výzkumu, nevyhovující grafická úroveň, mnoho hrubých chyb a překlepů, odbyté)