

**Maturitní témata profilové části maturitní zkoušky z informatiky pro školní rok
2026/2027**

obor 78-42-M/02 Ekonomické lyceum

1. Základní schéma počítače, hlavní složky hardware, moderní směry ve vývoji počítačů a dalších zařízení na zpracování dat a komunikaci.
2. Vnitřní a vnější paměti počítače, jejich význam a vlastnosti, porovnání a využití, možnosti a význam zálohování dat.
3. Vstupní a výstupní zařízení počítače, jejich popis a vlastnosti, význam pro uživatele, způsoby připojení a komunikace, nastavení vlastností a praktické využití.
4. Software počítačů a jeho členění, operační systémy – podstata, druhy a význam, příklady aplikačních programů pro využití v ekonomice.
5. Operační systémy PC – podstata, význam a prostředí OS Windows, nastavení na počítači.
6. Operační systémy PC – práce s disky, složkami a soubory, spouštění programů ve Windows.
7. Textové editory – formátování písma a odstavců, využití stylů v textu, použití připravených nebo uložených šablon.
8. Textové editory – využití a úprava tabulek, vkládání a úprava grafických objektů v textu, práce se soubory a tisk.
9. Tabulkové editory – práce se soubory a tisk, využití adresování v tabulkách pro výpočty a funkce, formátování výsledků výpočtů.
10. Tabulkové editory – výpočty a funkce v tabulce.
11. Tabulkové editory – tvorba, úprava a tisk grafů, využití grafů v dalších aplikacích MS Office.
12. Prezentční programy – podstata a využití prezentací, různé formy prezentací podle účelu.
13. Databáze – podstata a využití databází, tvorba tabulek a definování položek v databázi.
14. Databáze – tvorba a využití formulářů a sestav, úpravy a tisk sestav.
15. Databáze – vyhledávání, třídění a filtrování dat, význam a využití výpočtů v databázi.
16. WWW stránky – možnosti tvorby a využití internetových stránek, konkrétní tvorba, úprava a propojení internetových stránek,
17. Internet – vyhledávání, uložení a využití informací z internetu, použití cloudových služeb.
18. Elektronická pošta – podstata a využití, práce uživatele v poštovní aplikaci.
19. Grafika na počítači – podstata a členění, oblasti a možnosti využití grafických programů.
20. Algoritmus, zápisy algoritmů, tvorba a vývoj programů.
21. Virtuální realita, prezentace virtuální reality.
22. Modelování 3D modelů, tisk na 3D tiskárně.

V Mladé Boleslavi 1. září 2026

Schváleno vedoucím předmětové komise:

Ing. Renata Voborníková

Schváleno ředitelem školy:

Ing. Renata Vícová