



GYMNÁZIUM JOSEFA JUNGMANNA, LITOMĚŘICE, Svojsíkova 1, příspěvková organizace

Maturitní témata z informatiky 2021/2022

Jedná se o témata maturitní práce, na které budete rok pracovat, Po výběru tématu budou upřesněny dílčí cíle, které naplníte. Téma je nutné si zamluvit nejpozději do 1.12.2021

U složitějších témat je možné i spolupracovat na jednom tématu ve více lidech, kde každý plní jiné cíle. Pro více informací navštivte Mgr Pavla Beránka o konzultačních hodinách v kabinetu.

	Název tématu	Obor
1	Rekurentní neuronové sítě	Strojové učení
2	Konvoluční neuronové sítě	Strojové učení
3	GAN sítě	Strojové učení
4	Algoritmické obchodování	Programování
5	Blockchain	Programování
6	Grafové aplikace	Programování
7	Vzájemná komunikace počítačů	Programování
8	Videohra pro mobilní telefony	Videoherní studia
9	Narativní videohra	Videoherní studia
10	Videoherní výzkum	Videoherní studia
11	Digitální aktiva do videohry	Počítačová grafika
12	3D návrh modernizace školy	Počítačová grafika
13	Gravitační simulace	Počítačové modelování
14	Cvičebnice programování	Didaktika informatiky
15	Gamifikace výukových hodin	Didaktika informatiky
16	Dokument o gymnáziu	Mediální studia
17	Reklamní fotografie	Mediální studia
18	Školní podcasty	Mediální studia
19	Propagační materiály pro školu	Digitální marketing
20	Propagace na sociálních médiích	Digitální marketing