



GYMNÁZIUM JOSEFA JUNGMANNA, LITOMĚŘICE, Svojsíkova 1, příspěvková organizace

Maturitní témata z informatiky 2022/2023

číslo	téma	kategorie tématu
1	Testování bezpečnosti IKT ve školním prostředí	Bezpečnost IKT
2	Aplikace strojového učení s učitelem	Strojové učení
3	Aplikace strojového učení bez učitele	Strojové učení
4	Aplikace strojového učení s upevňováním	Strojové učení
5	Aplikace evolučních algoritmů	Strojové učení
6	Tvorba online videohry	Videoherní vývoj
7	Tvorba hry v enginu Pygame	Videoherní vývoj
8	Tvorba hry v engine Arcade	Videoherní vývoj
9	Tvorba hry s procedurálně generovaným obsahem	Videoherní vývoj
10	Tvorba textové hry žánru MUD	Videoherní vývoj
11	Webová aplikace ve frameworku Vaadin	Webový vývoj
12	Webová aplikace v javascriptu	Webový vývoj
13	Mobilní aplikace ve frameworku Kivy	Mobilní vývoj
14	Automatizace všedního dne	Automatizace procesů
15	Automatizace průmyslových aplikací	Automatizace procesů
16	Automatizace obchodování na burze	Automatizace procesů
17	Využití 3D tiskárny na střední škole	Didaktika informatiky
18	Hudba matematických řad v SonicPI	Didaktika informatiky
19	Redesign webových stránek školy	Grafika
20	Propagace školy na sociálních sítích	Digitální marketing