Vyšší odborná škola a Střední průmyslová škola elektrotechnická Plzeň, Koterovská 85

obor vzdělání: 26-47-N/.. Informační technologie

vzdělávací program: 26-47-N/22 Informatika ve firemní praxi Učební plán

Platnost od 1. 9. 2022

Předmět		2	в	1. ročník				2. ročník				3. ročník					
		předmětu	zajišťuje katedra	ZO		LO		ZO		LO		ZO		LO		Týdenní dotace	Počet hodin
		zkratka pře		hodin přednášek + cvičení hodnocení	ECTS		předmětu celkem za studium										
Předměty všeobecné (hodiny/kredit	mí hodu)		ı	11	9	9	8	7	6	5	5	5	5	5	5		
Anglický jazyk		ANJ	HUP	0 + 5 z			5		3		3	0 + 3 z	3	0 + 3 Z K	3		246
Anglický jazyk odborný		-	HUP	0 + 3 2	,	0 + 3 ZK	,	0 + 3 Z	2			0 + 3 Z	2	0 + 3 ZK	2	22	346
Matematika pro ekonomy		-	PPE	1 + 1 kz	2	1 + 1 kz	2	0 + 2 2		0 + 2 2 K		0 + 2 2		0 + 2 2	_	8	124
Písemná a elektronická komunikac				0 + 2 z		0 + 2 z	1								=	4	64
Metody rozvoje studijních dovedn		-	HUP	0 + 2 z		0 1 2 2	_								-	4	64
Komunikativní dovednosti			HUP	0 1 2 2	-			0 + 2 z	1						=	2	32
Předměty odborné technické (hodiny/kreditní body)		(OB	1101	15	15	15	15		11	10	11	8	10	8	10	2	32
Softwarové zpracování statistickýc		SZD	PPE	1 + 1 kz										J			C 1
Informační systémy v řízení podnik		-	PPE	2 + 2 z	4	2 + 2 ZK	4	0 + 2 ZK	2	2 + 0 kz	2	2 + 2 ZK	4	2 + 2 ZK	4	20	64 312
Aplikační software		-		0 + 2 kz				0 + 2 kz	2		2	0 + 2 ZK			3	12	188
Systémy pro správu obsahu			VTT	0 · 2 K2	_	0 + 3 kz		0 . 2	_	0 . 2	_	0 . 2 2.		0 · 2 · K2		3	48
Projektové řízení			VTT			5 · 5 ····		0 + 2 z	3	0 + 2 ZK	3	0 + 2 kz	3	0 + 2 ZK	3	8	124
Webové aplikace				0 + 3 z	3							0 · 2 ···		0 . 2		3	48
Multimédia a počítačový design				0 + 2 kz		0 + 2 ZK	2								=	4	64
Databáze			VTT				_	0 + 2 ZK	2	0 + 2 ZK	2					4	64
Počítačové sítě a hardware				0 + 2 7	2	0 + 2 kz	2		_		_					4	64
CAD systémy			ODP					0 + 2 z	2	0 + 2 kz	2					4	64
Předměty odborné ekonomické a právní (hodiny/kreditní body)			8	6	8	6	3	3	4	3	0	0	0	0	4	04	
			PPE	4 + 0 ZK		3 + 0 k z		3 + 0 z	3	4 + 0 ZK	3					14	224
Marketing			PPE	2 + 0 ZK			2									5	80
Právo			PPE	2 + 0 kz			2									4	64
Předměty praxe (hodiny/kreditní body)				0	0	0	0	14	10	14	10	21	15	21	15		04
Souvislá odborná praxe	-	SPR	PPE					0 + 14 * z		0 + 14 * z					15	70	1078
																7.0	20.0
-v . v v	4		Ī														
Předměty povinně volitelné (hodiny			5	0	0	2	1	0	0	2	1	0	0	0	0		
Blok A: Seminář osobnostního rozv			HUP			0 + 2 z	1									2	32
Blok A: Člověk v pracovním prostře			HUP			0 + 2 z	1				_				\blacksquare	2	32
Blok B: Mediální komunikace		-	HUP							0 + 2 z						2	32
Blok B: Prezentační dovednosti	P	PZE	HUP							0 + 2 z	1				Ш	2	32
Předměty volitelné (hodiny/kreditn	body)	_		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1		
Personalistika	Р	PES	HUP											0 + 1 z	1	1	14
Celkem povinných hod. týdně/kreditů z povinných předmětů			34	30	34	20	34	20	35	30	34	30	34	20			
cerkeni povinnych nou. tyune/ kreutu z povinnych preumetu				54	30	54	30	54	30	33	30	54	30	54	30		
Max. hodin týdně/max. kreditních bodů			34	30	34	30	34	30	35	30	34	30	35	31			

LEGENDA K PODROBNÉMU UČEBNÍMU PLÁNU:

[A] - předmět je součástí absolutoria

ABSOLUTORIUM:

Zkouška z odborných předmětů - zahrnuje předměty Informační systémy v řízení podniku, Aplikační software, Projektové řízení.

Anglický jazyk - zahrnuje předměty Anglický jazyk a Anglický jazyk odborný

Obhajoba absolventské práce

LEGENDA:

2+1 týdně = 2 hodiny přednáška + 1 hodina praktických cvičení (cvičení, semináře, výuka na odborných pracovištích, praxe)

z zápočet – předmět je ukončen zápočtem

kz klasifikovaný zápočet – předmět je ukončen klasifikovaným zápočtem

ZK zkouška – předmět je ukončen zkouškou, které předchází zápočet

- * 14 hodin = odborná praxe vykonávaná mimo školu souvisle ve dvou po sobě jdoucích dnech v týdnu, 3 dny výuka ve škole
- ** 21 hodin = odborná praxe vykonávaná mimo školu souvisle ve třech dnech v týdnu, 2 dny výuka ve škole

ECTS: Kreditní body vyjadřují relativní míru zátěže studenta nutnou pro úspěšné ukončení povinného předmětu. Roční studijní zátěž je 60 kreditů, jeden kredit představuje tedy 1/60 povinné roční studijní zátěže.

BLOK A: Student si volí jeden předmět z Bloku A BLOK B: Student si volí jeden předmět z Bloku B