

Projekt: Vývoj ICT – Od Abaku k umělé inteligenci



Zadání:

Vaším úkolem je vytvořit dvoučlenný tým a kreativně zpracovat téma "**Vývoj ICT**", tedy historii informačních a komunikačních technologií od prvních počítačích nástrojů až po moderní umělou inteligenci a kvantové počítače. Projekt by měl ukázat klíčové milníky vývoje IT.

Každý z vás má možnost využít své nejsilnější stránky v oblasti IT – můžete se zaměřit na grafiku, programování, tvorbu obsahu, analytické myšlení nebo jiný talent. A v týmu tyto dovednosti propojit.

Forma zpracování (vyberte jednu nebo kombinaci):

- **Interaktivní hra** – vytvořte jednoduchou hru na téma vývoje IT (např. kvíz, plošinovka, adventura).
- **Prezentace nebo referát** – zpracujte vývoj ICT do vizuálně atraktivní prezentace nebo referátu.
- **Banner nebo plakát** – vytvořte graficky působivý návrh shrnující vývoj IT.
- **Webové stránky** – navrhnete a vytvořte stránku s interaktivním obsahem.
- **Video** – natočte krátký dokument nebo vytvořte animaci.
- **Stránka na sociální síti** – vytvořte fiktivní stránku informující o vývoji IT (např. Facebook, Instagram, TikTok).
- **Fotokoláž** – sestavte časovou osu pomocí obrázků a popisů.
- **Minikniha či brožura** – vytvořte krátkou knihu nebo brožuru o vývoji

Obsah projektu:

1. **Historický vývoj** – hlavní milníky (např. abakus, první mechanické počítače, ENIAC, vznik internetu).
2. **Důležité osobnosti** – kdo se zasloužil o vývoj ICT (např. Charles Babbage, Adam Osborne, Steve Jobs, Bill Gates).
3. **Současnost a budoucnost** – kvantové počítače, VR, umělá inteligence, možnosti budoucího vývoje.

Prezentace a obhajoba projektu:

Na závěr **každý tým odprezentuje svůj projekt před třídou** a krátce vysvětlí:

- Jaký přístup k tématu zvolili.
- Proč si vybrali danou formu zpracování.
- Jaké byly největší výzvy při tvorbě jejich projektu.
- Co nového se během práce na projektu naučili.

Následovat bude **krátká obhajoba**, kde budete odpovídat na dotazy učitele a spolužáků.

Hodnocení:

- **Kreativita a týmová spolupráce** – originální a kreativní přístup k tématu.
- **Technická kvalita** – využití IT dovedností odpovídající vaší úrovni.
- **Obsahová správnost** – relevantní informace a jejich přesnost.
- **Prezentace** – vizuální nebo interaktivní zpracování.
- **Známka** – tento projekt bude hodnocen jako čtvrtletní práce, tedy známkou váhy 10.

Časový rozsah:

Na projekt máte **XY hodin**. Prezentace výsledků proběhne na konci projektu.

Cíl projektu:

Prohloubit znalosti o vývoji ICT, rozvíjet prezentační dovednosti, pracovat v týmu a využít různé IT dovednosti v praxi.