

TEORETICKÁ ČASŤ ODBORNEJ ZLOŽKY MATURITNEJ SKÚŠKY

Školský rok: 2024/2025

Študijný odbor (kód a názov): 8628 M dizajn digitálnych aplikácií

Téma číslo	Názov témy	Pri vypracovaní maturitnej témy uplatnite vedomosti z predmetov
1.	Nástroje pre prácu s dizajnom	VIK, UPX, DVK, OAG
2.	Farba	VPR, VIK, UP, DVK, OAG
3.	Animované prvky	UPX, TMD, VIB, DVK, OAG
4.	Dizajn systém	SDP, UPX, VIB, DVK, OAG
5.	Reklama na internete	DDM, SDP, TDR, DVK, OAG
6.	Štýly v dizajne	SDP, UXD, UPX, ZPJ, DVK, OAG
7.	Úloha dizajnu	VIK, SDP, UPX, UXD, DVK, OAG
8.	Prototypovanie	UXD, SDP, UPX, DVK, OAG
9.	Organizácia obsahu	PEK, UPX, TMD, DVK, OAG
10.	Etika v dizajne	SDP, UXD, UPX, DVK, OAG
11.	Layout	VIK, UPX, PEK, VIB, DVK, OAG
12.	Komponenty	UPX, VIK, TMD, DVK, OAG
13.	Informačná architektúra	SDP, UPX, UXD, DVK, OAG
14.	Prvky vizuálnej identity	VIK, UPX, DVK, OAG
15.	E-shopy	SDP, TMD, ZPJ, UPX, DVK, OAG
16.	Responzivita v dizajne	SDP, UXD, ZPJ, DVK, OAG
17.	Propagácia digitálnych produktov	VIK, UPX, DVK, OAG
18.	Typografia	TYP, VIK, UPX, TMD, DVK, OAG
19.	Ideačná fáza	SDP, UXD, PEK, UPX, DVK, OAG
20.	Atomic dizajn	VIB, UPX, DVK, OAG
21.	Princípy navrhovania	UPX, VIK, DVK, OAG
22.	Používateľský prieskum	SDP, UXD, DVK, OAG
23.	Wireframes	DDM, ZPJ, SDP, UPX, DVK, OAG
24.	Digitálny marketing	SDP, TDR, PEK, TMD, DVK, OAG
25.	Základy videotvorby	DDM, VIB, DVK, OAG

Vysvetlivky k použitým skratkám predmetov:

DVK - dejiny výtvarnej kultúry

PEK - praktická ekonomika

OAG - odborný anglický jazyk

TDR - teória a dejiny reklamy

PSE - psychológia reklamy

DDM - dejiny digitálnych médií

ZPJ - základy programovacích jazykov

SDP - stratégia digitálnych produktov

UXD - UX dizajn

VIB - videotvorba

VPR - výtvarná príprava

VIK - vizuálna komunikácia

UPX - umelecká prax

TYP - typografia

TMD - tvorba mock up demo