

OBSAH

OBSAH	1
1. SLOVO ÚVODEM	5
2. VZDĚLÁVACÍ PROCES.....	7
2.1 Plánování vzdělávání	9
2.2 Realizace vzdělávání	9
2.3 Hodnocení efektivity vzdělávání.	12
3. FORMY A PROSTŘEDKY VZDĚLÁVÁNÍ	14
3.1 Distanční a distribuované vzdělávání.....	14
3.2 Technologie vzdělávání.....	15
3.3 Od multimédií k virtuální realitě.....	16
3.4 Realizace multimediálních projektů.....	17
3.4.1 Stanovení cílů a obsahu kurzu.....	17
3.4.2 Scénář.....	17
3.4.3 Grafický návrh	18
3.4.4 Výběr prostředí a funkční návrh.....	18
3.4.5 Vývoj produktu	18
3.4.6 Akceptace projektu.....	18
3.4.7 Implementace produktu.....	18
3.5 Adaptivní systémy	18
3.5.1 Techniky přizpůsobování	19
3.5.2 Adaptace systému podle charakteristiky uživatele	20
4. E-LEARNING	23
4.1 Řídicí systémy e-learningu	24
4.2 Datový model.....	26
4.3 Metadata	27
4.4 Výměna obsahu	30

4.5	Výměna personálních informací.....	31
4.6	Popis výuky.....	33
4.7	ADL SCORM.....	34
4.7.1	Model agregace obsahu.....	35
4.7.2	Prostředí pro běh aplikací.....	37
4.7.3	Sekvence a navigace.....	38
5.	NELINEÁRNÍ TEXT.....	40
5.1	Hypertext a hypermédia.....	40
5.1.1	Vzory v hypertextu.....	41
5.1.2	Strukturovaný přístup k informacím.....	43
5.1.3	Uzly a propojení.....	46
5.2	Fulltext.....	49
6.	TVORBA KURZU PRO E-LEARNING.....	50
6.1	Fáze tvorby aplikace.....	50
6.2	Software pro vývoj elektronických studijních materiálů.....	52
7.	POSTUP TVORBY STUDIJNÍ OPORY.....	54
8.	MODEL STUDIJNÍ OPORY.....	56
9.	HODNOCENÍ EFEKTIVITY VZDĚLÁVÁNÍ.....	61
9.1	Metoda výzkumu.....	61
9.2	Vyhodnocení efektivity.....	62
10.	TOOLBOOK INSTRUCTOR 2004.....	64
10.1	Objekty ToolBook Instruktoru.....	64
10.1.1	Textové objekty.....	67
10.1.2	Ovládací a akční objekty.....	67
10.1.3	Grafické objekty a média.....	69
10.2	Editor akcí.....	69
10.2.1	Události Action Editoru.....	71
10.2.2	Základní akce.....	71

10.2.3 Akce (příkazy) související s objekty	72
10.2.4 Příkazy pro výzvy	72
10.2.5 Navigační akce (příkazy)	73
10.2.6 Akce (příkazy) bodovacího systému a sledování	75
10.2.7 Akce (příkazy) pro využití multimédií	75
10.2.8 Řídící akce (příkazy)	76
10.3 Otázky a vyhodnocovací prvky	77
10.4 Simulace	83
10.5 Open Script	84
11. CO ŘÍCI NA ZÁVĚR	86
12. SUMMARY	87
SEZNAM ZKRATEK	88
LITERATURA	89
REJSTŘÍK	94