

# **Příručka pro práci se studijním materiálem**

Název: **Aplikovaná informatika 2**

Autor textu: Radek Němec

Autor animací: Radek Němec

## **Popis studijního materiálu**

Studijní materiál se skládá z textové části a ze sady animací. Textová část je v rozsahu 47 stran. Obsahuje maximálně zestručněné texty, které jsou doplněny o velké množství obrázků vzniklých jako kopie obrazovek nebo jejich vybraných částí. Animace jsou tvořeny jednotlivými videosekvencemi, které dokumentují konkrétní uživatelské postupy při práci s jednotlivými softwarovými produkty.

## **Úvodní seznámení se studijním materiálem**

Dříve než student začne podrobně studovat předmět Aplikovaná informatika 2, měl by se seznámit s jeho rámcovou osnovou a celkovou náplní. K tomu slouží kapitoly:

- Úvod do studia předmětu
- Cíle předmětu
- Osnova předmětu

## **Základní studium**

V současné době lze předpokládat, že většina studentů má základní zkušenosti s prací na počítači. Mnozí z nich umí vyhledávat informace na internetu, posílat e-mailové zprávy, psát texty v textovém editoru apod. Přesto je vhodné předložený studijní materiál pročítat a studovat od začátku do konce v pořadí jednotlivých kapitol tak, jak jsou řazeny. Tento postup studentovi umožní pochopit logiku a celkovou konstrukci daného předmětu, a to včetně návazností dílčích činností.

Student by neměl přeskakovat některé kroky, případně celé podkapitoly. Je třeba si nejprve text důkladně přečíst, pochopit smysl textu a ve všech praktických činnostech si vše ověřit na počítači tak, že vysvětlovanou posloupnost jednotlivých kroků si student sám zopakuje a vyzkouší.

Mnohé sekvence činností jsou názorně dokladovány příloženými videosoubory, které obsahují animace příslušných postupů. Každý dílčí krok je v rámci animace doplněn vysvětlujícím

textem. Při prvním zhlédnutí videa je vhodné si pustit celý videozáznam bez přerušení. Může se ale stát, že některá část animace proběhne rychle, takže si student nestačí důkladně přečíst doprovodné texty. Proto je třeba se vrátit na začátek animace a pustit si ji znovu, ale ne celou najednou. Je důležité po vhodně zvolených časových intervalech chod sekvencí zastavovat a důkladně si promyslet vše, co student právě v dané animaci viděl. Teprve po řádném pochopení je možno pokračovat v dalším promítání videa. Zásadní přínos doplňujících animací spočívá v jejich názornosti a v možnosti opakovaně je pouštět a v libovolných místech zastavovat jejich chod.

## **Opakování a kontrola zvládnutí probíraných činností**

Jakmile se student seznámí s obsahem příslušné kapitoly, měl by se sám přesvědčit o úrovni svých znalostí a dovedností, které získal studiem dané kapitoly. V nejjednodušším případě se student může vrátit zpět k obsahu tohoto studijního materiálu a podle názvu jednotlivých kapitol by se měl pokusit sám si zodpovědět, zda danou látku pochopil a zda ji zvládl.

V závěru každé kapitoly jsou uvedeny otázky či úkoly, na které by student měl umět odpovědět, případně by měl zvládnout zadané úkoly. Pokud se tak nestane, neměl by pokračovat ve studiu, ale měl by se vrátit zpět a znovu si prostudovat příslušnou část dané kapitoly a znovu si ověřit výsledky svého studia.

Po prostudování všech kapitol by bylo vhodné se podívat také na seznam doporučené literatury, kde jsou uvedeny další texty ke studiu.

## **Webová stránka**

Součástí náplně předmětu Aplikovaná informatika 2 je tvorba webových stránek. Předložený text obsahu zásady tvorby webových stránek, tvorba HTML dokumentu, přímá editace HTML nebo XHTML pomocí editoru PSPad. Tvorba pomocí kaskádových stylů CSS a editoru TopStyle Lite. Vytváření formulářů a jejich zpracování skripty JavaScript a následné vystavení stránek na webovém serveru, metainformace a katalogy.

## **Další využití studijního materiálu**

Jednou z přirozených lidských vlastností je zapomínání. Pokud student nebude pravidelně využívat vše, co se v tomto předmětu naučil, pak zcela určitě některé činnosti a postupy začne zapomínat. Bude-li je ale v budoucnu opět potřebovat, pak se snadno může vrátit k tomuto studijnímu materiálu a pozapomenuté činnosti si může připomenout a oživit.