

Vzdělávací portál

Emil Cieslar

Bakalářská práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav vizuální tvorby

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)


Jméno a příjmení: **Emil Cieslar**
Osobní číslo: **K11064**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design - Vizuální komunikace**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Vzdělávací portál**


Zásady pro vypracování:

1. Stanovení cílů
2. Rešerše
3. Analýza
4. Vypracování
5. Zhodnocení

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.


M. A. Bohuslav Štánský
ředitel ústavu




Mgr. Jana Janíková, PhD.
vedoucí katedry

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

KRUG, Steve. Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. New Riders, 2005. ISBN 978-0321344755

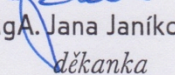
SAFFER, Dan. Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices. New Riders, 2009. ISBN 978-0321643391

NORMAN, Donald A. The Design of Everyday Things. Basic Books, 2002. ISBN 978-0465067107

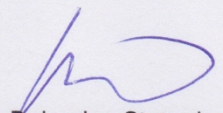
COOPER, Alan. REIMANN, Robert. CRONIN, David. About Face 3: The Essentials of Interaction Design. Wiley, 2007. ISBN 978-0470084113

Vedoucí bakalářské práce: **M. A. Bohuslav Stránský**
Ústav vizuální tvorby
Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2013**
Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




M. A. Bohuslav Stránský
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 13.5.2014

EMIL CIESLAR Cieslar

Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Vzdělávání online je stále běžnější záležitostí, která mnohdy ulehčuje proces vzdělávání jako takový. Cílem této práce je vytvořit vizuální stránku vzdělávacího portálu určenému k výuce základů tvorby webových stránek. Teoretická část práce řeší problematiku webu jako média pro vzdělávání. Dále pak rozděluje vzdělávání na webu do jednotlivých kategorií a analyzuje aktuální vzdělávací webová řešení. Praktická část se zabývá analýzou zájmu o vzdělávání online týkajícího se webových technologií. Následovně již popisuje proces mého řešení.

Klíčová slova: web, vzdělání, HTML, CSS, programování, kódování, webdesign, vizuální identita

ABSTRACT

Online education is becoming very common nowadays and many times it simplifies an educational process in itself. The goal of my bachelor thesis is to create a visual style of educational portal, which purpose is to teach basics of web coding. Theoretical part of my bachelor thesis deals with web as a medium for education. Furthermore, online education is divided into categories and popular educational portals are analyzed. Practical part consists of analysis of interest in online education concerning web technology. After that, development of my solution is described.

Keywords: web, education, HTML, CSS, programming, coding, webdesign, visual identity

Poděkování

Rád bych poděkoval vedoucímu mé bakalářské práce M.A. Bohuslavu Stránskému za odborné vedení a hodnotné rady, jak v průběhu tvorby této práce, tak v průběhu studia v ateliéru Vizuelní komunikace. Rád bych mu také poděkoval za to, že mi dal šanci a přijal mě do řad svých studentů.

Prohlášení

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

| | |
|--|-----------|
| ÚVOD | 9 |
| I TEORETICKÁ ČÁST | 10 |
| 1 HLAVNÍM ZDROJEM JE WWW | 11 |
| 1.1 DNES JE VČERA | 11 |
| 1.2 VE WEBU JE KRÁSA OKAMŽIKU | 11 |
| 1.3 RYCHLOST A DOSTUPNOST | 11 |
| 1.4 AUTENTIČNOST | 11 |
| 1.5 I KNIHY JSOU VELKÝM POMOCNÍKEM | 11 |
| 2 WEB JAKO MÉDIUM | 12 |
| 2.1 WEB JE MLADÉ MÉDIUM | 12 |
| 2.1.1 Vynálezce Tim Berners-Lee a počátek webu | 12 |
| 2.1.2 Web v 90. letech | 13 |
| 2.1.3 Web v novém tisíciletí | 13 |
| 2.2 WEB ALIAS PROTOKOL | 14 |
| 3 WEB A VZDĚLÁVÁNÍ | 15 |
| 3.1 VZDĚLÁVÁNÍ NA WEBU | 15 |
| 3.1.1 Výhody | 15 |
| 3.1.2 Nevýhody | 16 |
| 3.2 WEB JAKO INSTITUCE PRO VZDĚLÁVÁNÍ | 16 |
| 3.3 PŘÍPRAVA VZDĚLÁNÍ ONLINE | 17 |
| 3.3.1 Analýza a stanovení cílů | 17 |
| 3.3.2 Návrh a vývoj online projektu | 17 |
| 3.3.3 Evaluace studentů a celého projektu | 17 |
| 3.4 MOBILNÍ PLATFORMY | 17 |
| 3.4.1 Podcasts | 18 |
| 3.4.2 iTunes U | 19 |
| 3.4.3 iBooks | 20 |
| 3.4.4 Duolingo | 21 |
| 3.4.5 Ostatní výukové aplikace | 21 |
| 4 KATEGORIZACE VZDĚLÁVÁNÍ NA WEBU | 23 |
| 4.1 PODLE TYPU MÉDIA | 23 |
| 4.1.1 Video | 23 |
| 4.1.2 Audio | 24 |
| 4.1.3 Text | 24 |
| 4.1.4 Interaktivní | 25 |
| 4.2 PODLE OBSAHU | 25 |
| 4.2.1 Design | 26 |
| 4.2.2 Programování | 26 |
| 4.2.3 Ostatní | 27 |
| 4.3 PODLE ZDROJE | 27 |
| 4.3.1 Komerční | 28 |
| 4.3.2 Vzdělávací instituce | 28 |

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 4.3.3 | Jednotlivci | 29 |
| 5 | ANALÝZA SOUČASNÉHO STAVU | 31 |
| 5.1 | DRAWSPACE..... | 31 |
| 5.2 | HACKDESIGN..... | 32 |
| 5.3 | DESIGNLAB | 33 |
| 5.4 | TUTSPUS..... | 34 |
| 5.5 | TREEHOUSE..... | 35 |
| 5.5.1 | Silné stránky | 35 |
| 5.5.2 | Slabé stránky | 36 |
| 5.5.3 | UX analýza..... | 36 |
| 5.5.4 | UI analýza..... | 37 |
| 5.6 | JAKPSATWEB.CZ..... | 41 |
| 5.6.1 | Silné stránky | 41 |
| 5.6.2 | Slabé stránky | 41 |
| 5.6.3 | UI analýza..... | 42 |
| 5.7 | CODE SCHOOL..... | 43 |
| 5.8 | CODECADEMY | 44 |
| 6 | ZÁVĚR TEORETICKÉ ČÁSTI | 46 |
| II | PRAKTICKÁ ČÁST | 47 |
| 7 | ÚVOD DO PRAKTICKÉ ČÁSTI | 48 |
| 8 | ANALÝZA ZÁJMU O TVORBU WEBOVÝCH STRÁNEK..... | 49 |
| 8.1 | FACEBOOK | 49 |
| 8.2 | ZÁKLADNÍ A STŘEDNÍ ŠKOLY | 50 |
| 8.3 | VÝSLEDKY ANALÝZY | 50 |
| 9 | VÝBĚR JMÉNA PORTÁLU..... | 51 |
| 10 | TVORBA PORTÁLU..... | 52 |
| 10.1 | STRUKTURA | 52 |
| 10.2 | VOLBA PLATFORMY | 52 |
| 10.3 | NÁVRH GRAFICKÉ STRUKTURY | 53 |
| 10.4 | ZMĚNA PŘÍSTUPU | 54 |
| 11 | NOVÝ PORTÁL | 56 |
| 11.1 | HLEDÁNÍ INSPIRACE..... | 56 |
| 11.2 | NÁVRH PORTÁLU | 57 |
| 11.2.1 | Typografie | 58 |
| 11.2.2 | Logo..... | 59 |
| 11.2.3 | Portál | 60 |
| | ZÁVĚR | 61 |
| | SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY..... | 62 |
| | SEZNAM OBRÁZKŮ | 64 |
| | SEZNAM PŘÍLOH..... | 66 |

ÚVOD

Tématem této práce je vzdělávací portál zabývající se výukou tvorby webu a vybral jsem si jej ne náhodou. Digitální médium jménem *World Wide Web* (dále jen WWW) mne fascinuje již od útlého věku, a proto mne vždy zajímalo, jakým způsobem se tvoří obsah pro toto médium. Problém, na který jsem neustále narážel při studiu na střední škole, byl nedostatek informací v českém jazyce (v mých patnácti letech jsem ještě neovládal anglický jazyk na takové úrovni, abych pochopil technický text). Tento zásadní nedostatek stále přetrvává i po devíti letech, od dob, kdy jsem si s webem začínal hrát. Proto jsem se rozhodl tuto situaci změnit a vytvořit kvalitní zdroj informací pro mladé studenty a ukázat jim tak, že tvorba webových stránek není žádná věda. Má ambice je vytvořit kvalitní vzdělávací portál, který dokáže interaktivní formou naučit základům tvorby webových stránek pomocí jazyků HTML a CSS. Tato práce se zabývá přípravou a procesem tvorby tohoto portálu z vizuálního hlediska. Technické hledisko by vydalo na další bakalářskou práci, a proto není v této zahrnuto, pouze se jej lehce dotýká.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HLAVNÍM ZDROJEM JE WWW

Ač se to může zdát nedokonalé, zdrojem obsahu webu jsou lidé. Tento zdroj není spolehlivý, nepřetrvá věky a velmi často se mění. I přes tyto překážky je hlavním zdrojem mé práce digitální médium – WWW. Je k tomu několik důvodů:

1.1 Dnes je včera

Knihu o krásách webu napíšete za půl roku, vydáte ji a můžete ji vyhodit do koše. Toto samozřejmě neplatí pro všechny knihy, ale v posledních 5 letech vyšlo obrovské množství knih, jejichž kvalita se rovná kvalitě článků na webu, jak ve své spolehlivosti, tak v proměnlivosti.

1.2 Ve webu je krása okamžiku

Nespolehlivost a proměnlivost nemusí být vždy negativum. Stejně tak jako web může přístup k výuce být zítra úplně jiný, než je dnes. Píší práci, která reflektuje dobu, odráží to, co je dnes. Je to procházka webem, který zítra bude úplně jiný, možná lepší, možná horší, v každém případě zde bude materiál, ze kterého se můžeme poučit.

1.3 Rychlost a dostupnost

Nejsem odpůrcem knih, naopak, čtu velmi rád. Právě proto vím, že přečíst knihu je sice skvělý zážitek, ale časově náročný. Knihy jsou obsáhlé médium, ve kterých se těžko hledá. Nemají klávesovou zkratku a nejsou konkrétní jako článek na webu. Díky webu může člověk přečíst více informací najednou za jeden den, a přitom nemusí přečíst deset knih.

1.4 Autentičnost

Jsem přesvědčený, že největší hodnověrnosti dosáhnu tehdy, pokud má práce bude vytvořena díky médiu, o kterém práce ve skutečnosti pojednává.

1.5 I knihy jsou velkým pomocníkem

Jsou situace, kdy je zapotřebí složitější témata, abychom je pochopili, prostudovat do hloubky. V takových případech mi v této práci samozřejmě pomáhají také knihy a neobracím se k nim zády.

2 WEB JAKO MÉDIUM

Web je perfektní médium pro vzdělávání. Je logickým východiskem použít médium, které je rychlé a dostupné. Původním záměrem webu bylo sdílení informací, je proto skvělým kandidátem na roli vzdělávacího média.

2.1 Web je mladé médium

V případě webu se bavíme o záležitosti velmi mladé. Je to sice již přes dvacet let, co web přišel na svět, stále se ale chová jako teenager. Velmi rychle se mění a je jednoduše ovlivnitelný. Řídí se nejnovějšími trendy a informace, které na něm byly včera, dnes již být nemusí. Je to i jeho výhodou být takto proměnlivý, na druhou stranu je to velmi nespolehlivé médium, které se k nám může kdykoliv obrátit zády.

2.1.1 Vynálezce Tim Berners-Lee a počátek webu

Tim Berners-Lee, jako pětatřicetiletý vědec, byl frustrovaný, protože všechny informace, které potřeboval, byly roztrženy po různých zařízeních a pokaždé se musel přihlásit na jiný počítač, když něco hledal. Bylo jednodušší zeptat se někoho při šálku kávy.¹ V dnešní době jsou na komerční scéně nejrozšířenější operační systémy Windows a OS X, v 80. letech tomu tak ale nebylo. Různí lidé z různých univerzit a pracovišť měli rozličné zařízení, na kterých běžely rozmanité operační systémy. Přenesení informací z jednoho zařízení na druhé znamenalo obrovský problém a právě tento problém chtěl pan Berners-Lee vyřešit.

Služba WWW tedy začala vznikat na začátku 90. let ve švýcarském CERNu, kde pan Berners-Lee pracoval. Tim Berners-Lee nebyl, jak bývá někdy mylně uváděno, vynálezcem Internetu, nýbrž otcem WWW. Internet a web jsou dvě různé věci. Tato problematika ale výrazně přesahuje zaměření mé práce, a proto vás mohu pouze odkázat na skvěle zpracovanou knihu přímo od otce WWW, a tou je *Weaving the Web*².

¹ <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/Kids.html>

² <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/Weaving/Overview.html>

První zveřejněná webová stránka na světě byla <http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>. Jejím účelem bylo seznámení návštěvníků s obsahem projektu WWW. Na webové stránce se mohli dozvědět jak vytvořit svou vlastní webovou stránku a jiné technické detaily týkající se této problematiky.³

Tímto činem se v podstatě odstartovala informační vlna, která zavalila celý web obsahem, ať už relevantním, nebo ne. V každém případě se jednalo o historický moment, který se dá srovnávat s vynálezem atomové bomby, protože ovlivnil miliardy životů na celém světě a stále má obrovský vliv.

2.1.2 Web v 90. letech

Uvažoval jsem nad tím, jakým způsobem českou historii vzdělání za použití počítačové techniky a webu uvést na pravou míru, a synchronizace s mým osobním příběhem mne přišla jako zajímavá varianta.

Základní škola měla v 90. letech pouze několik počítačů nevýrazné výkonnosti a internet nebyl jejich předností. Proto ani vzdělávací portály neexistovaly nebo jejich množství bylo zanedbatelné. Hlavní využití počítačů bylo ve formě hraní počítačových her po síti. V některých případech ke zkoumání explicitního a násilného obsahu, kterým byl již tehdy web, ač nevelkých rozměrů, zaplněn. Mobilní aplikace v té době prakticky neexistovaly. Až s příchodem mobilních zařízení podporujících Javu⁴ se začaly objevovat jednoduché programy a hry, které byly nesrovnatelné s aktuálním trhem s aplikacemi. O výukových aplikacích ani nemluvě. Ty se neobjevily nebo byly v zanedbatelném množství až do příchodu iPhone a AppStore v roce 2008, ale to bych předbíhal.

2.1.3 Web v novém tisíciletí

Po roce 2000 byla rychlost internetu stále velmi nízká, a to omezovalo a odrazovalo uživatele mezi širší veřejností. Navzdory těmto zábránám střední školy začaly pomalu zavádět první podpůrné systémy na webu, které obsahovaly informace o prospěchu a známkách

³ <http://timeline.web.cern.ch/timelines/the-history-of-cern>

⁴ <http://www.java.com/en/about/>

studenta. Vzdělávací programy byly pouze záležitostí v rámci interní sítě školy nebo přímo lokální na počítačích. Příklad takového vzdělávacího programu byl velmi známý software All Ten Fingers⁵, běžně nazýván ATF, který sloužil k výuce psaní všemi deseti. Až po roce 2008 jsem se poprvé setkal s online systémem pro psaní testů a jeho následné automatické vyhodnocení. V tomto období se bavíme již o závratnějších rychlostech internetu, a tudíž i exponenciálním rozšířením obsahu webu v České republice. Tímto obsahem jsou i webové portály se vzdělávacím obsahem jako například grafika.cz.

2.2 Web alias protokol

Web známe hlavně jako výsledek procesu kódování HTML, CSS a velmi často skriptovacího jazyka, který běží na serveru. Tudíž záležitost, která se zobrazuje v našem oblíbeném prohlížeči. Součástí webu je také jeho protokol HTTP/HTTPS. Proč tento fakt zmiňují? John Gruber⁶ napsal skvělý článek⁷ o tom, proč web neustupuje na úkor stále většího používání mobilních aplikací, a chtěl bych zmínit pár poznatků, které se týkají i problematiky tohoto tématu. Web je totiž i součástí nativních mobilních aplikací, a to v podobě protokolu HTTP nebo HTTPS, přes který se data přenášejí. Např. Facebook na iPhone je v podstatě web, i když běží jako nativní mobilní aplikace. Z toho můžeme vyvodit, že ačkoliv se bavíme o webu jako médiu pro vzdělávací portály, ve skutečnosti se bavíme i o mobilních aplikacích. Web se tedy nezastavuje pouze v prohlížeči, web je všude, pouze mění svou podobu a běžný uživatel ho nevnímá.

⁵ <http://www.vsemideseti.cz/>

⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/John_Gruber

⁷ http://daringfireball.net/2014/04/rethinking_what_we_mean_by_mobile_web

3 WEB A VZDĚLÁVÁNÍ

3.1 Vzdělávání na webu

V poslední době se setkáváme s postupnou transformací učebních materiálů do virtuálního prostředí. Tento trend urychluje i nová takzvaná síťová generace⁸, která má větší tendenci k čtení a porozumění multimediální informace či obrazového materiálu než klasické literatury. Děti a mládež již nečte instrukce předtím, než s něčím začne pracovat, nejprve vyzkouší nebo „odkouká“ činnost od někoho jiného. Proto je důležitá evoluce ve studijních materiálech a přístupu k výuce. Momentální trend ve virtuálním prostředí je odrazem této evoluce. Tento proces má mnoho výhod, stejně tak ale i nevýhod. Následující výhody a nevýhody jsou velmi obecné, často se totiž stává, že výhodu lze zaměnit za nevýhodu v závislosti na prostředí, konkrétní vzdělávací instituci nebo probírané látce.

3.1.1 Výhody

Online materiály lze jednoduše sdílet s kýmkoliv v jakémkoliv čase nebo prostorou. Student nemusí být fyzicky dostupný v dané instituci a může si časově rozvrhnout svůj přístup k učivu. Výuka se tedy stává velmi flexibilní a nevnučuje se.

Já osobně považuji za největší výhodu možnost individualizace a flexibility studijního procesu. Kdykoliv mohu se studiem přestat a věnovat se něčemu jinému. Za další velkou výhodu považuji zapojení studentů do procesu výuky svými komentáři, a tím jejího stálého vývoje a vylepšování. Zdánlivě to může vypadat, že studenti mohou takto participovat i v rámci školní výuky, ale většinou jim v tom brání jejich sebedůvěra. Virtuální prostředí nabízí prostor větší anonymity, a tím pádem se otevírá i introvertním povahám, které mají obavy z osobního projevu.

Nakonec si díky online technologiím studenti rozšiřují svou počítačovou gramotnost, ať už nevědomě (student je nucen využít technologii ke zpracování zadaného úkolu), nebo vědomě (kurz je zaměřený na technologie).

⁸ ZOUNEK, Jiří a Petr SUDICKÝ. *E-learning: učení (se) s online technologiemi*. Vyd. 1. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2012, xix, 226 s.

3.1.2 Nevýhody

Ačkoliv cena výpočetní techniky v poslední době výrazně poklesla, nemůžeme říci, že je to dostupná záležitost pro všechny sociální třídy. Virtuální výuka tedy může být brána jako určitý způsob diskriminace studentů, kteří si tuto technologii nemohou dovolit. Může se zdát, že všichni mladí lidé perfektně ovládají techniku, ale není tomu tak. Někteří jedinci mají dokonce negativní postoj k novým technologiím.

Další nevýhoda, která byla již zmíněna, je flexibilita. Ne každému tento přístup vyhovuje a někteří mohou mít pocit nedostatečné motivace nebo neschopnosti správně si rozvrhnout čas. Pokud se již student rozhodne v určitý čas na úkolu pracovat, lektor nemusí být dostupný v případě nesrovnalostí a student může být frustrován.

Odvádění pozornosti různými vlivy, ať už to jsou sociální sítě, nebo online hry, může vést k nedostatečnému soustředění. To má samozřejmě obrovský vliv na kvalitu vypracovaného zadání.

3.2 Web jako instituce pro vzdělávání

Vzdělávací portály na webu upevňují jeho spolehlivost a postavení ve společnosti jako média, které poskytuje relevantní a pravdivé informace. V každém případě si jen těžko představíme web jako vzdělávací instituci, která poskytuje mezinárodně uznávané certifikáty. Web nemůžeme srovnávat s institucemi, jako jsou univerzity nebo vysoké školy, ačkoliv některé webové portály již takové možnosti nabízejí. Existuje ale jeden důvod, proč nemůžeme web brát jako spolehlivou instituci pro vzdělávání, a tím je čas. Fyzické instituce, jako je např. České vysoké učení technické, zde stojí již přes dvě století a mají ve společnosti pevný základ. Mají také rozsáhlý fyzický majetek, který by se jen těžko vytratil. Jejich tituly a certifikáty proto mají status a nemusíme se bát, že za dvacet let je nikdo neuzná. V případě webu je tomu přesně naopak. Kdyby v tomto okamžiku přestal fungovat vzdělávací server na webu, společnost by na něj zapoměla a jakékoliv formální vzdělání získané přes toto médium by již nebylo relevantní. Proto lze webové služby, jako kupříkladu vzdělávací portály, vnímat pouze jako doplněk výuky, který může výrazně dopomoci, ať už studentům na jakémkoliv stupni vzdělávacích institucí, tak také zaměstnancům pro interní účely firmy.

3.3 Příprava vzdělání online

Virtuální vzdělání lze připravit různými způsoby. Jeden z nich je například model ADDIE (Analysis, Design Development, Implementation, Evaluation), který mi byl inspirací. Jeho standardní součástí je analýza, následný návrh struktury výuky, poté její vývoj a realizace a nakonec hodnocení. Upravil jsem si ho podle svých potřeb a definoval jsem si ho následovně.

3.3.1 Analýza a stanovení cílů

V rámci analýzy je důležité si definovat, jaká je cílová skupina studentů, a z toho také vychází, jaké by měly být vstupní požadavky do kurzu. Kurz by měl studenty lákat z pohledu snadné dosažitelnosti dobrého výsledku, ale zároveň by měl být výzvou. Přesah do mobilních zařízení a využití výhod těchto technologií by měly být součástí tohoto bodu také. Někdy je přizpůsobení těmto technologiím spíše na škodu než výhodou.

3.3.2 Návrh a vývoj online projektu

Při návrhu se zaměřujeme na strukturu jednotlivých předmětů a také jejich součástí. Stanovujeme, jakým způsobem se bude kurz vyhodnocovat, zdali po dokončení kurzu, nebo v průběhu výuky. V případě vzdělávacího portálu kódování webu by se jednalo o souběžnou evaluaci s výukou, a tím i motivaci k vypracování dalšího zadání.

3.3.3 Evaluace studentů a celého projektu

U hodnocení je velmi důležité původní stanovení cílů. Bez jasné definice nejsme schopni objektivně hodnotit vypracovanou úlohu. Evaluace by měla také probíhat na úrovni studentů. Jinými slovy porovnání výkonů jednotlivých studentů a odvození hodnocení podle nejlepšího a nejhoršího studenta. Obrovským úskalím v hodnocím procesu je podvádění. Toto úskalí ale není v případě mého projektu zásadním, protože se nejedná o projekt zaměřený na oficiální výsledky, nýbrž mimoškolní aktivitu, která je podpořena vlastní motivací studenta. Z toho důvodu se tento faktor prakticky vytrácí.

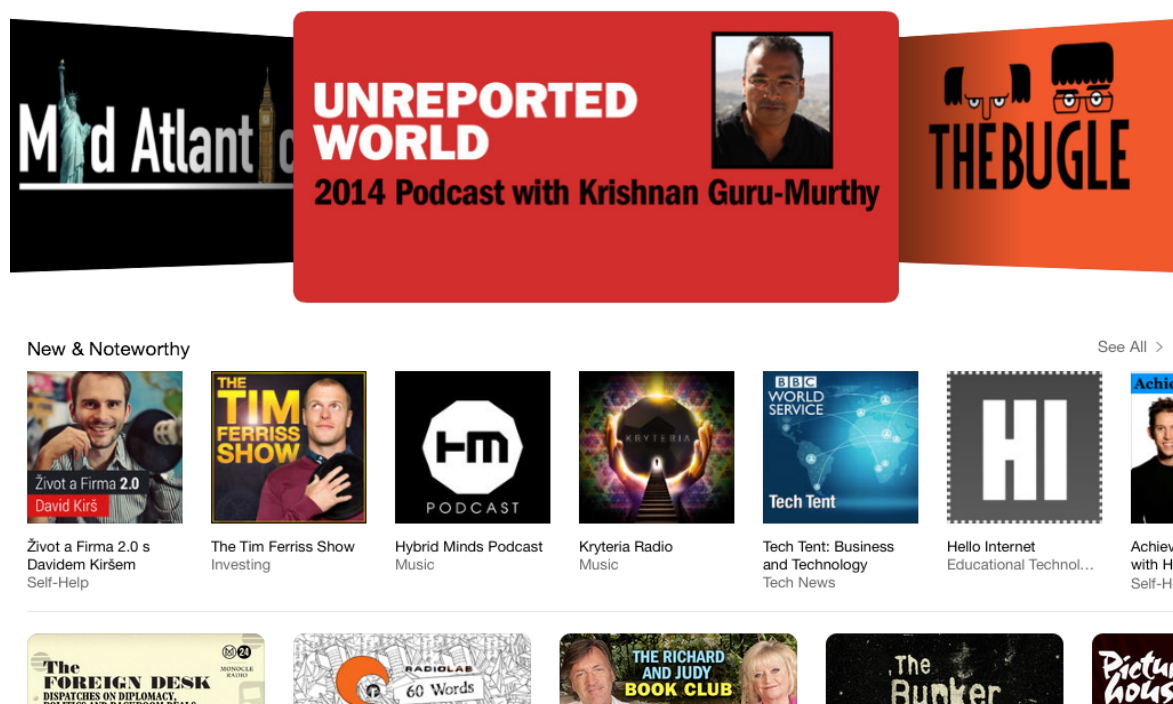
3.4 Mobilní platformy

Jak je již zmíněno výše, web není pouze to, co vidíme v prohlížeči, ale také je velmi často součástí mobilních aplikací. Po vstupu iPhone na trh mobilních telefonů a představení AppStore od společnosti Apple (dále jen AppStore) se svět přeorientoval na chytré telefony

a mobilní aplikace. V horizontu čtyř let se na AppStore objevilo přes milion aplikací⁹, z toho aktuálně (rok 2014) přes 10 % v kategorii vzdělávání¹⁰. To znamená pro vzdělávací instituce velkou změnu ve formě prostředků, které používají v rámci výuky. V USA se iPady na mnoha školách staly běžnou součástí vyučování.

Možná je rozporuplnou otázkou, proč zmiňují pouze společnost Apple a konkrétně zařízení iPad, když je na trhu nespočet konkurence. Odpověď je velmi jednoduchá. Apple odstartoval post-PC¹¹ éru a éru chytrých telefonů. Byl první a největší iniciátor vzdělávání pomocí mobilních zařízení. Veškerá konkurence čerpá z těchto počátků inspiraci, a proto by nemělo větší význam zmiňovat jako příkladovou studii ostatní společnosti.

3.4.1 Podcasts



Obr. 1. Podcasts – úvodní stránka na iPadu

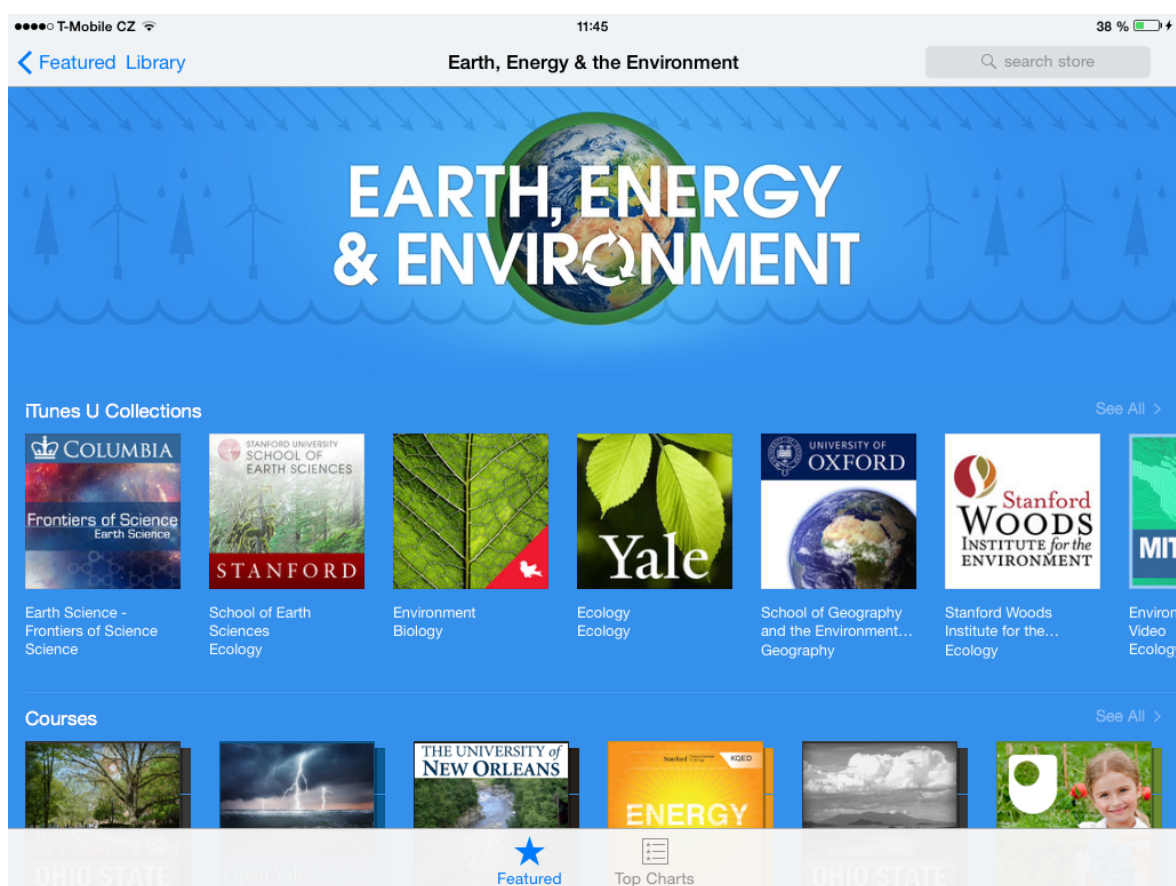
⁹ [http://en.wikipedia.org/wiki/App_Store_\(iOS\)](http://en.wikipedia.org/wiki/App_Store_(iOS))

¹⁰ <http://148apps.biz/app-store-metrics/?mpage=catcount>

¹¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Post-PC_era

Jedna z prvních vzdělávacích a zábavných aplikací byly tzv. „Podcasty.“ Tento trend se zpopularizoval díky společnosti Apple a stále je velmi aktuální napříč všemi zařízeními. Díky podcastům je uživatel schopný vydávat periodika, na určité témata, a vysílat je do všech zařízení. Takovým způsobem se můžeme například naučit jazyk, historii umění nebo se pobavit komedií. Slovo podcast původně vychází ze slova broadcast. V roce 2004 byly iPody tak populární, že slovo podcast se stalo synonymem ke slovu broadcast. Rok poté společnost Apple zavedla nativní podporu podcastů v iTunes.

3.4.2 iTunes U

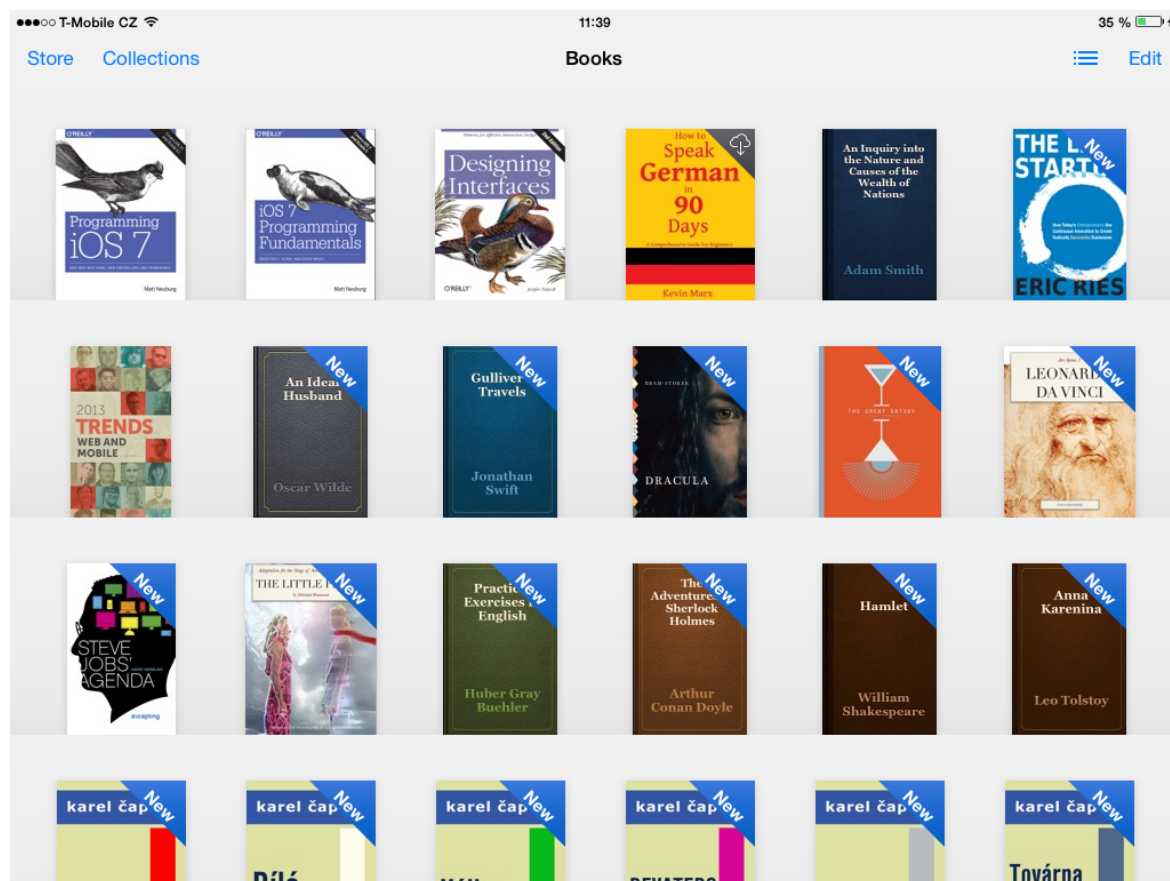


Obr. 2. iTunes U – Země, energie a prostředí

Skvělým příkladem, kam budoucnost výuky směřuje, je aplikace iTunes University. Díky propracovanému uživatelskému rozhraní je lektor schopný vytvořit studijní materiál, který je dostupný všem studentům. Tento výukový materiál nemusí být omezený pouze na studenty dané univerzity, ale může být dostupný všem po světě. Vznikají proto propracované záležitosti, které mají k dispozici jak studenti prestižních univerzit, kupříkladu Yale, tak ve stejném čase i studenti univerzit na druhém konci světa. Materiály jsou následně jednoduše

aktualizovatelné, a tím pádem šetří náklady. iTunes U je příkladem, který změní budoucnost výuky, ať už k dobrému, nebo špatnému. Je to médium, na kterém se odráží kvalita podle toho, jak s ním pracujeme.

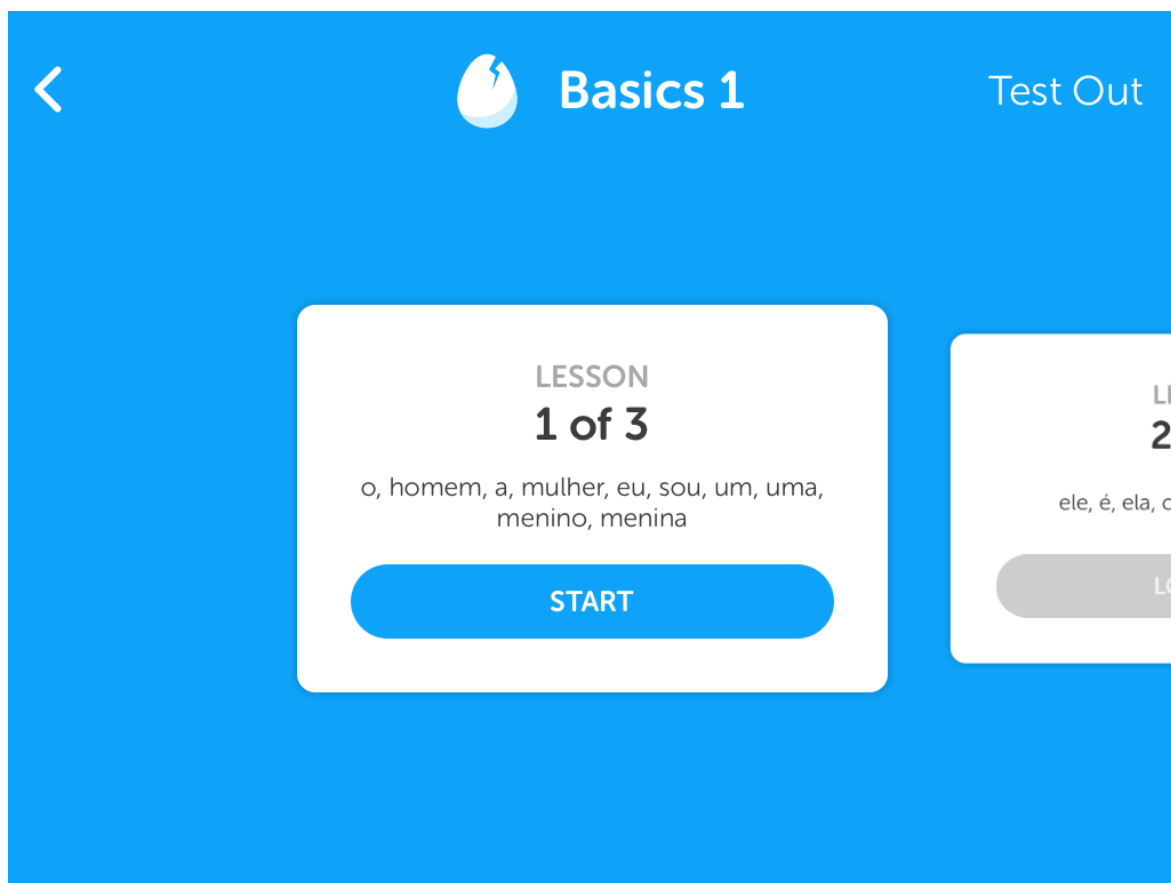
3.4.3 iBooks



Obr. 3. iBooks – úvodní stránka

Přes interaktivní knihy pro malé děti až po rozsáhlé vědecké práce. Aplikace iBooks nabízí dokonalou náhradu za fyzický obchod s literaturou. Ačkoliv, ne tak úplně dokonalou. Nenahradí to pocit z držení kvalitní knihy, jejího materiálu a pečlivě vybraného papíru. Jako elektronická náhrada ale funguje perfektně. Díky doprovodné aplikaci iBooks Author může prakticky kdokoliv vytvořit vlastní publikaci a začít ji prodávat na iBook obchodu. Tím se otevírají obrovské možnosti předání svých vědomostí do světa, a to za minimum počítačových nákladů.

3.4.4 Duolingo



Obr. 4. Duolingo – základní lekce portugalštiny

Duolingo – Learn Languages for Free je výběr z toho nejlepšího z nejlepších na AppStore. Aplikace vyhrála cenu Apple aplikace roku 2013, kterou vyhrávají pouze nejvíce propracované aplikace, jak graficky, tak obsahově. Tato učební pomůcka slouží ke studiu cizích jazyků. Je to velmi sofistikovaný přístup k výuce, díky kterému se člověk rychle dostane do tajů cizího jazyka. Aplikace také zavádí do procesu výuky takzvanou gamifikaci, díky které můžete soutěžit s protivníky na webu. Ano i tady je web jako protokol a není to jediná výuková aplikace, která s webem takto pracuje.

3.4.5 Ostatní výukové aplikace

Jak jsem již zmínil na začátku této kapitoly, AppStore obsahuje aktuálně přes 10 % aplikací se vzdělávacím obsahem. To znamená desítky tisíc aplikací, které nám otevírají cestu ke vzdělání, ať už placené, nebo zadarmo. Za zmínku by určitě stály ještě desítky dalších aplikací, ale tato sbírka se každý rok mění, nové přibývají, staré nejsou aktualizované. Proto bych rád jen dodal, že ve výběru je skvělý pomocník sám AppStore. Ten vybírá nejlepší

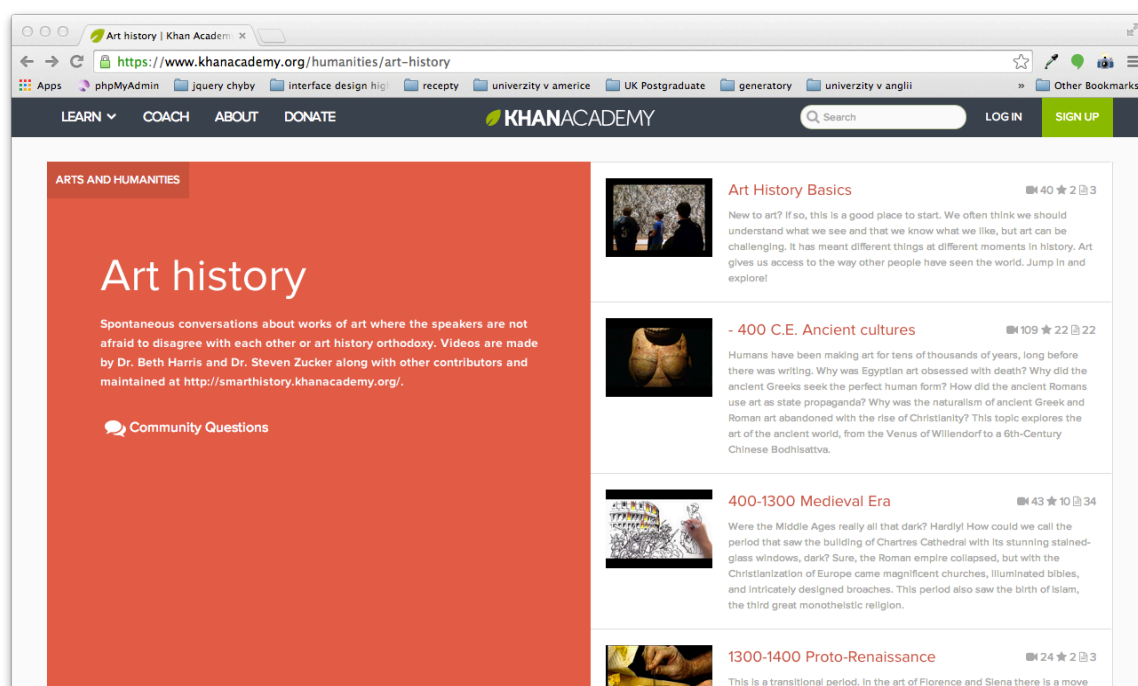
aplikace, a tím uživatelům radí, které aplikace stojí za stažení a které by se na uživatelském zařízení ani neměly objevit.

4 KATEGORIZACE VZDĚLÁVÁNÍ NA WEBU

4.1 Podle typu média

Informace předané na webu se dělí do několika kategorií podle typu média nebo způsobu předání těchto informací. V dnešní době se velmi často tyto způsoby překrývají a těžko nalezneme pouze příklady, které obsahují pouze jeden typ nebo způsob předání informací.

4.1.1 Video



Obr. 5. Khan Academy – výuka dějin umění

Populární médium jménem video se stalo trendem hlavně díky službě YouTube¹². Jeho popularizace ale souvisí s velmi zásadní věcí, a tím bylo zrychlení a rozšíření internetu v domácnostech kolem roku 2007. V současnosti se video často kombinuje s textovým obsahem, a tvoří se tím velmi efektivní naučné portály, které často zábavnou formou předávají informace cílovému publiku. Zajímavým příkladem je například TED¹³, server pře-

¹² <http://www.youtube.com/>

¹³ <http://www.ted.com/>

dávající myšlenky od světoznámých řečníků otitulkované do desítek jazyků. Dalším skvělým příkladem je Khan Academy¹⁴, jejímž cílem je poskytnout vzdělání komukoliv, kdekoliv, nezávisle na věku nebo zázemí.

4.1.2 Audio

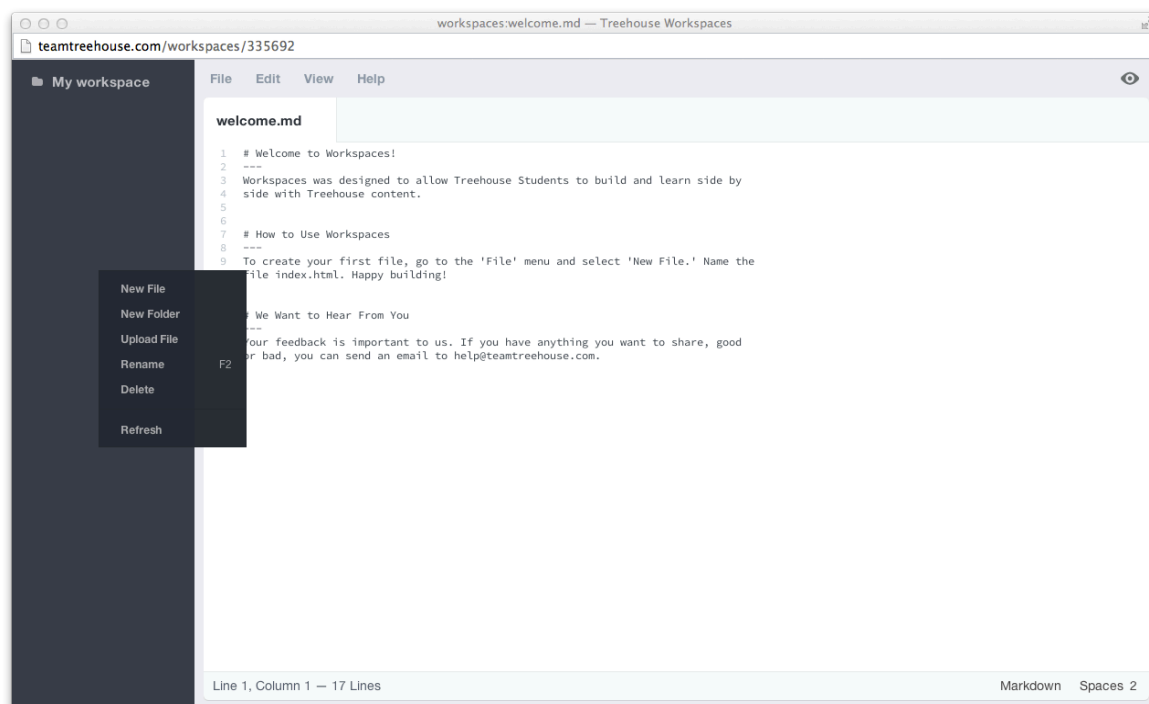
Podobným způsobem jako videem se lidé vzdělávají např. při jízdě vlakem, autem nebo při relaxaci na pohovce. Mluvené slovo je velmi častou součástí denního života a nahrazuje denní tisk takzvanými „podcasty“. Tento způsob vzdělávání jsem popsal již výše v sekci „Podcasts“, a proto se zde nebudu více rozepisovat.

4.1.3 Text

Nejčastějším typem, jakým se informace předávají, je text. Je všudypřítomný, ať už na webu, nebo v tisku. Každá webová stránka obsahuje alespoň minimum textu. Jeho předností je maximální dostupnost. Lidé s handicapem (v současnosti i slepí lidé díky speciálním přístrojům) nemají problém se čtením textu. Z tohoto důvodu, ač je text možná ne tak poutavý, je stále nejdostupnější záležitostí na webu.

¹⁴ <https://www.khanacademy.org/>

4.1.4 Interaktivní



Obr. 6. Treehouse – workspace

Asi nejzábavnějším a nejpoutavějším způsobem předání informací je interaktivní vzdělávání. Kvízy, interaktivní vzdělávací aplikace nebo příkazové řádky přímo ve webovém prohlížeči jsou čím dál častějším způsobem jak zaujmout uživatele a díky přímé zkušenosti si vyzkoušet svoje znalosti. Tímto způsobem si uživatel probírané informace lépe a rychleji zapamatuje. Kupříkladu portál Treehouse¹⁵ je tomu skvělou ukázkou.

4.2 Podle obsahu

Web je velmi rozsáhlé médium a kategorizovat ho podle obsahu je jako vypisovat slovník existujících oborů. Především se proto zaměřím na kategorie design a programování, které jsou hlavní náplní této práce.

¹⁵

<http://teamtreehouse.com/>

4.2.1 Design

Na rozdíl od programování je design velmi specifický v tom, že se k němu nedá přistupovat jako k seznamu úkolů. V podstatě se nedá odškrtnout deset lekcí a říct si, že umíte design. Proto je i velmi obtížné pro tuto kategorii vytvořit vzdělávací portál, který by pokrýval kompletně celou látku a vytvořil z člověka designéra. Design je velmi často přisuzován talentu, ale na něj se nedá vždy spolehnout. Měla by to být systematická práce spojená s citem a talentem, která tvoří kvalitní design. Nejlepší design je inovace, nedá se naučit, člověk ji musí nejprve vytvořit. Tento moment hezky zaznamenal Paul Arden ve své knize *It's not how good you are, it's how good you want to be*. Ve volném překladu napsal: „Nesnažte se vyhrát ocenění, ocenění jsou udělovány pouze podle aktuálního trendu. Pokud chcete vytvořit něco opravdu nadčasového, nesnažte se jít s trendem.“¹⁶

Vraťme se ale zpět k portálům, které najdeme na webu. Z výše uvedeného textu naznačuji, že serverů na pochopení principů designu není mnoho. Na rozdíl od toho se na webu vyskytuje velké množství serverů, které vyučují už jednotlivé dovednosti v rámci designu. Tyto dovednosti jsou spíše součástí designu jako řemesla nežli designu jako kreativity a inovace. Designér se samozřejmě bez těchto schopností neobejde. Mezi ně patří například kresba, ovládání programů (Photoshop, Illustrator, InDesign a další) nebo ovládání fotoaparátu.

4.2.2 Programování

Trh s webovými portály zabývajícími se programováním se v poslední době rozrostl do obrovských rozměrů na celosvětové úrovni. Programování je velmi populární práce vzhledem k tomu, že technologie nás čím dál tím více obklopují. Dalším důvodem je určitě také poptávka po programátorech, která každým rokem roste. Nesmíme zapomenout na plat, který jde výrazně nad průměrný výdělek. Programování je trend, který nás obklopuje, ať už chceme, nebo ne.

¹⁶ ARDEN, Paul. *It's not how good you are, it's how good you want to be*. New York: Phaidon, 2003, s. 90.

Proces vybírání kvalitních portálů je velmi obtížný, protože každý se snaží výuku podat jiným způsobem. Proto je důležité nejprve portál otestovat, to znamená projít si jeho kurzy a porovnat kvalitu.

Detailním porovnáním a analýzou, jak kategorie designu, tak programování, se zabývám v části Analýza současného stavu.

4.2.3 Ostatní

Jak již bylo zmíněno v úvodu, web je informační médium a jeho primárním úkolem je předání informací. Kdybychom chtěli jít do detailní kategorizace webu podle obsahu, tak bychom se dostali do patové situace. Cokoliv, co je na webu, nás nějakým způsobem vzdělává, ať už jsou to relevantní informace na vzdělávacích serverech, nebo Facebook, kterým většina mládeže tráví volný čas.

Celé archivy se přepisují na web pro lepší přístupnost k datům, a tím pádem prakticky jakékoli vzdělání je již na webu dostupné. Je až podivuhodné, že se všechna zodpovědnost převádí na břemena tak mladého média, jako je internet. Zde bych si dovil malou odbočku a zamyslel se nad následujícím. Častokrát se setkáváme s archivací informací online z důvodu zálohy tištěných dat. Tištěná nebo ručně psaná data tady jsou již od dob Egypta, ale médium informačních technologií teprve několik desetiletí, opravdu se dá na ně spolehnout? Toto téma velmi dobře podkřívá článek „All Can Be Lost: The Risk of Putting Our Knowledge in Hands of Machiens“¹⁷. Pro všechny, které zajímá tematika informačních technologií, je to velmi kvalitně zpracované zamyšlení nad naší závislostí na technologiích a riziky s tím spojenými.

4.3 Podle zdroje

Jak jsem již zmínil na začátku této práce, zdrojem obsahu webu jsou lidé. Z jaké sféry nebo prostředí ale tito lidé přicházejí, je faktor, který ukazuje, jakým způsobem jsou web a jeho informace podány. Častokrát jsou ale tyto sféry kombinovány dohromady, takže i když např. univerzita sdílí své lekce online, automaticky to nemusí znamenat, že jsou všechny zdarma a nemají komerční účel.

¹⁷ <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/11/the-great-forgetting/309516/>

4.3.1 Komerční

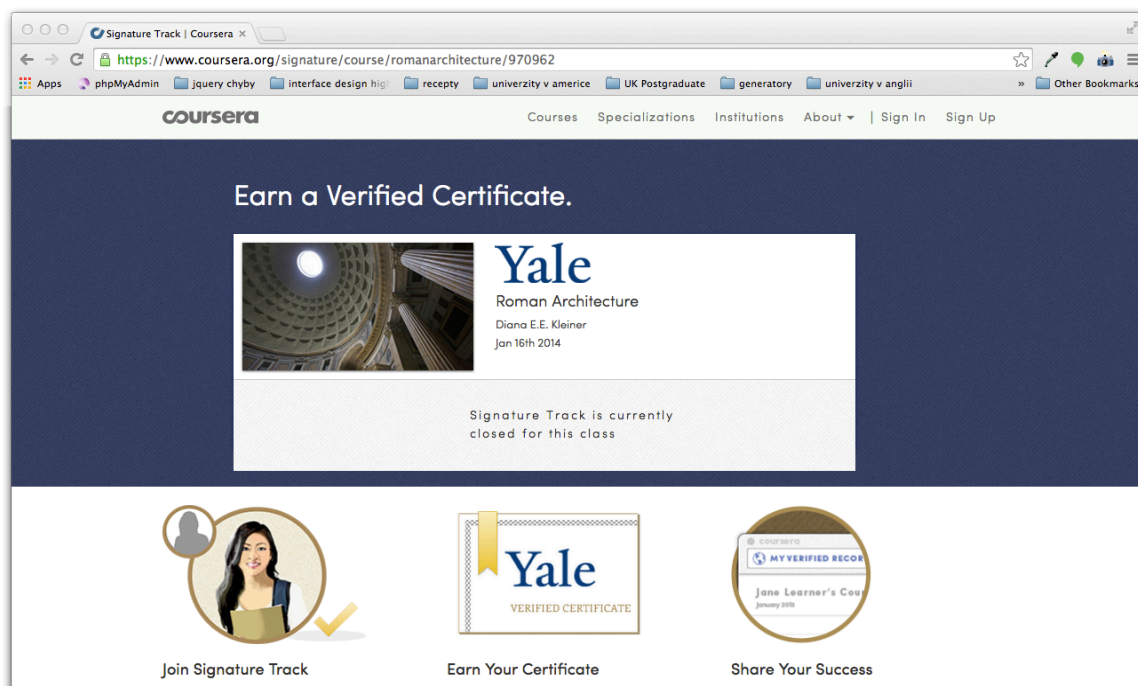
Za účelem zisku vzniká v dnešní době obrovské množství vzdělávacích portálů. Kupříkladu již zmíněný Treehouse je čistě komerční záležitost, která má dokonale promyšlenou monetizaci celého procesu vzdělávání. Naláká vás na tutoriály zdarma, ale v jisté fázi, kdy budete tak začleněn do procesu, že jste přesvědčený, že chcete pokračovat, musíte zaplatit měsíční členství. Druhy monetizace těchto serverů jsou různé, např. bannerová reklama nebo dokoupení obsahu. Jedno mají ale tyto portály společné, informace podávají tak, aby si je lidé chtěli koupit nebo jim doporučily jiný produkt, který má souvislost s probíranou látkou (dějiny umění – reklama na knihu dějin umění na amazon.com).

4.3.2 Vzdělávací instituce

Světově známé univerzity, jako např. Princeton University, spolupracují na online projektech, které shromažďují video lekce, a tím umožňují rozšíření informací mezi rozsáhlé webové publikum. Obsah, který by standardně byl přístupný za stovky tisíc dolarů ročně v rámci školného dané univerzity, je nyní dostupný např. na portálu Coursera¹⁸ nebo edX¹⁹. Tyto portály dokonce vydávají oficiální certifikáty o dokončení online kurzu, které mohou sloužit jako hodnotná příloha do životopisu. Příklad takového certifikátu můžeme vidět na obr. 7. Tyto certifikáty jsou vydávány za poplatek, protože vedoucí kurzu musí posoudit výkon konkrétního studenta, což není samozřejmě zadarmo.

¹⁸ <https://www.coursera.org/>

¹⁹ <https://www.edx.org/>



Obr. 7. Certifikát o úspěšném dokončení kurzu Římská architektura

4.3.3 Jednotlivci

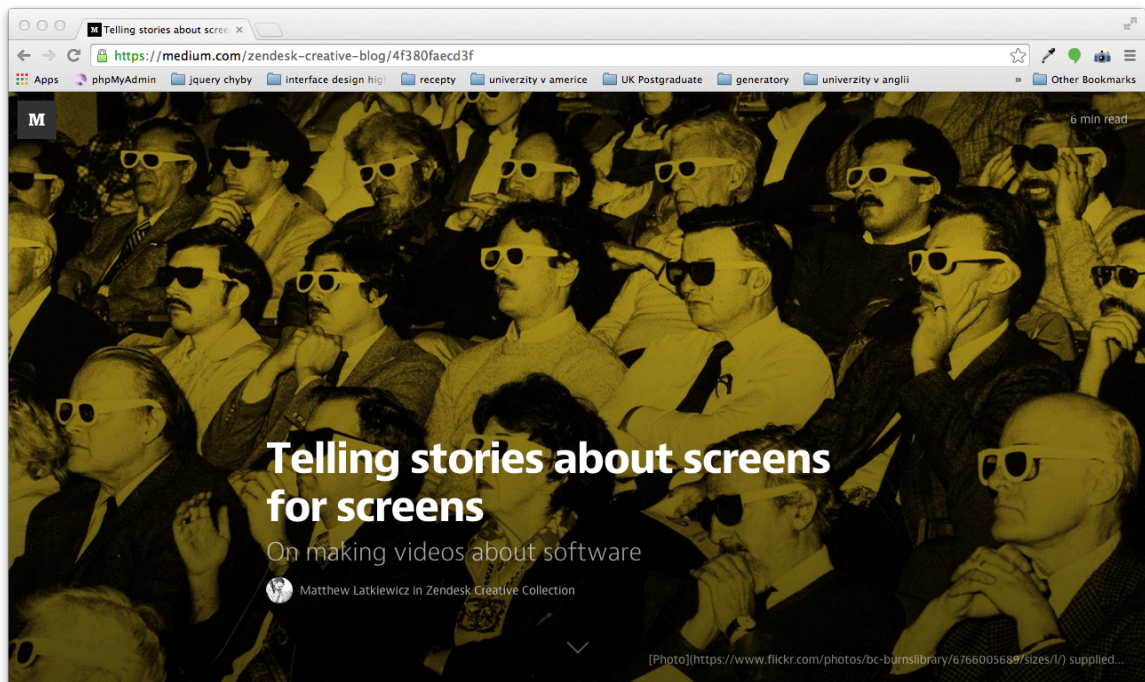
Web je asi nejzajímavější tím, že jednotlivci sdílejí své myšlenky, znalosti nebo zkušenosti. Asi nejlépe tento přístup popisuje pan Berners-Lee ve volném překladu: „Web je nástroj, který pomáhá lidem navzájem si porozumět“²⁰.

Zajímavým příkladem této kategorie je portál Medium²¹, na kterém uživatelé sdílejí své myšlenky, příběhy nebo informace, které se naučili. Na obr. 8. např. vidíme naučný článek o tom, jakým způsobem se dá prezentovat software.

Snad není na světě jednodušší způsob, jakým se dají sdílet myšlenky se zbytkem planety tak efektivně jako na webu. Právě proto jsem se i já rozhodl tímto způsobem předat své vědomosti pomocí vzdělávacího portálu, který je obsahem této práce.

²⁰ <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/Kids.html>

²¹ <https://medium.com>

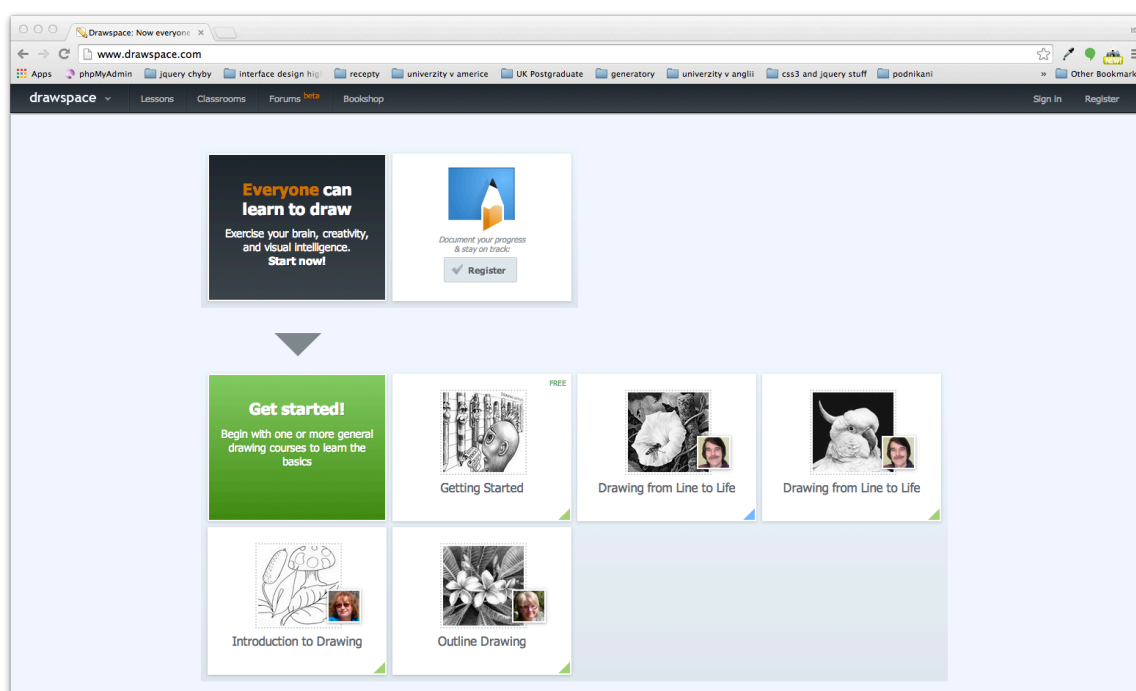


Obr. 8. Medium – naučný článek o tom, jak prezentovat software

5 ANALÝZA SOUČASNÉHO STAVU

V následujících řádcích se zabývám stručnou analýzou čtyř nejznámějších portálů týkajících se designu. Následně hlubší analýzou dvou největších programovacích (kódovacích) portálů v ČR a celosvětově. Nakonec ještě zmíním několik dalších programovacích portálů na světové úrovni.

5.1 Drawspace²²



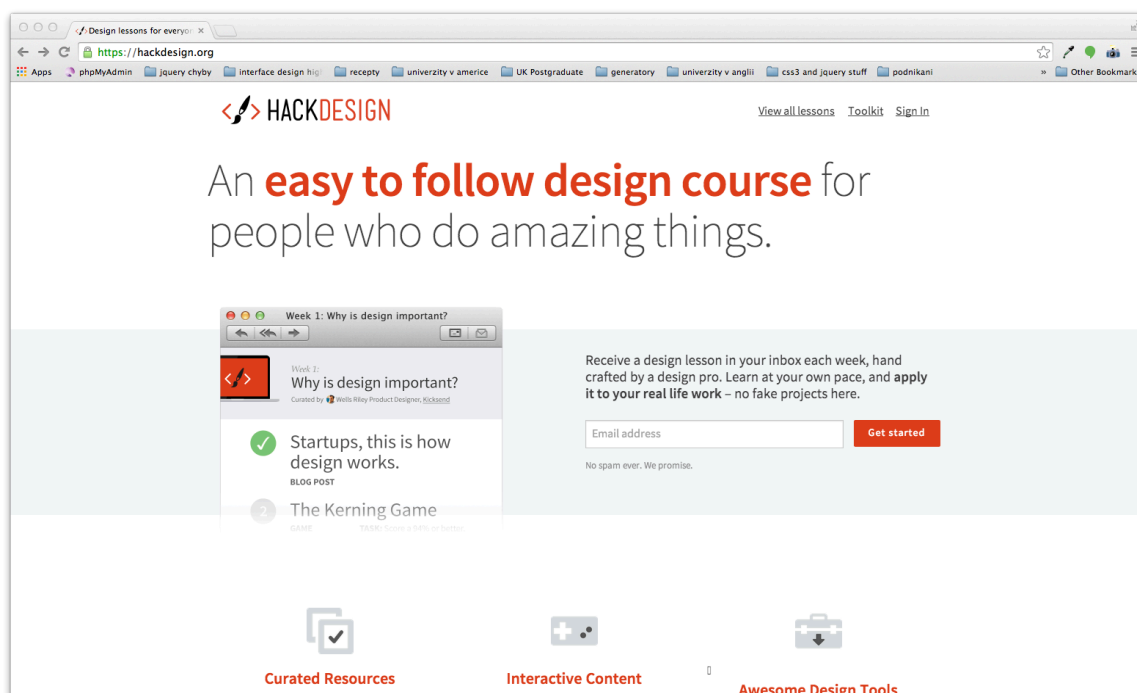
Obr. 9. Drawspace – úvodní stránka

Portál komunity „kresebných“ nadšenců, který zahrnuje obrovské množství lekcí kreslení zadarmo ke stažení. Drawspace nabízí lekce od úplných základů až po pokročilé techniky, takže se žádný uživatel v procesu výuky necítí, jako by to nebyla úroveň pro něj. Drawspace je esteticky nepřitažlivá webová stránka, která ale velmi dobře funguje. Uživatele hned nabádá k vyzkoušení základních lekcí a zároveň na první stránce nabízí i pokročilé lekce. Pokud to srovnáme např. s www.drawingsecretsrevealed.com, jsou oba designy vizuálně nezajímavé, ale Drawspace funguje, co se týče vedení nového uživatele k obsahu, mnohem

²² <http://www.drawspace.com/>

lépe. Drawspace výuka ale začíná tam, kde webový prohlížeč končí. Bohužel nevyužívá plného potenciálu webového prohlížeče, protože lekce jsou ve formátu PDF. Je pochopitelné, že je zapotřebí některé součásti lekcí vytisknout a kreslit na ně, ale tento proces mohl být proveden elegantněji, za pomoci nových technologií a možností, které prohlížeče nabízejí.

5.2 Hackdesign²³



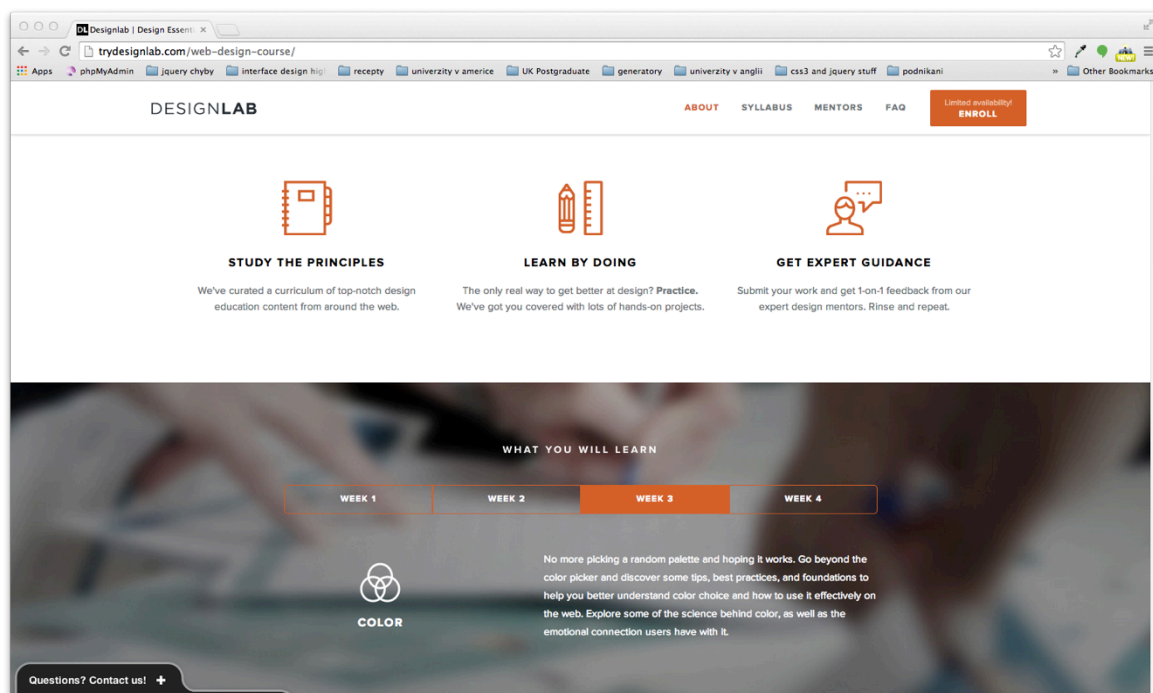
Obr. 10. Hackdesign – úvodní stránka

Tento server na první pohled vypadá jako jednotný vzdělávací webový portál. Ve skutečnosti je to ale výběr těch nejlepších článků o designu na internetu. Vybraná skupina designérů z různých oborů se snaží obsáhnout vše, co se designu týče. Od základních lekcí pro pochopení designu jako takového po hlubší problematiku, jako je UX design. Ačkoliv první lekce navnadí všechny druhy designérů, další lekce se zdají být zaměřené spíše na digitální design a obory s ním spřízněné. Celkové pojetí webu je tedy lehce matoucí. Obsah je primárně textový a odkazuje na externí zdroje, které jsou už z principu vzhledově odlišené

²³ <https://hackdesign.org/>

(v podstatě nemají nic s Hackdesign společného). Z toho plyne i chabý uživatelský dojem, který může mít za následek zmatení a opuštění webu.

5.3 Designlab²⁴

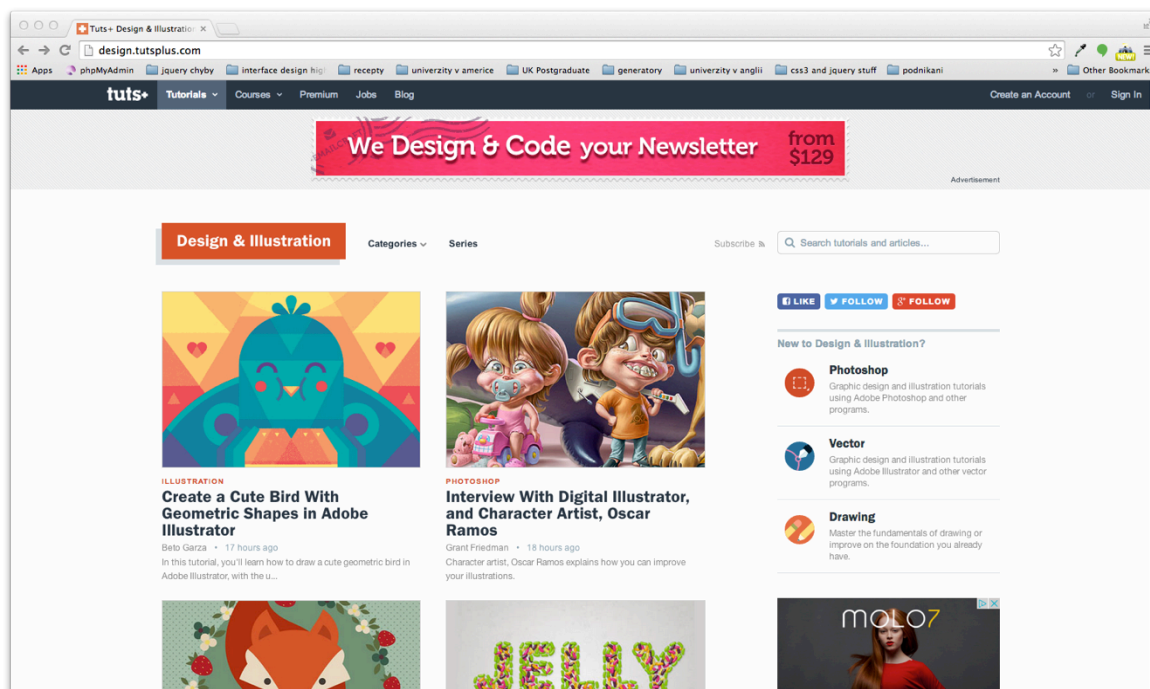


Obr. 11. Designlab – úvodní stránka placeného kurzu

Příklad velmi kvalitně zpracovaného online portálu výuky designu, především webového a mobilního. V tomto případě se jedná o placený kurz, který má svůj začátek a konec. Je to v podstatě série online seminářů vedených profesionálními designéry, kteří předávají své vědomosti jeden na jednoho. Struktura webu je zřejmá a jednoduchá. Neobsahuje mnoho textu a uživatel se v ní okamžitě zorientuje. Zároveň obsahuje všechny potřebné informace přesvědčující uživatele o kvalitě tohoto kurzu a jeho následném zakoupení.

²⁴ <http://trydesignlab.com/>

5.4 Tutsplus²⁵

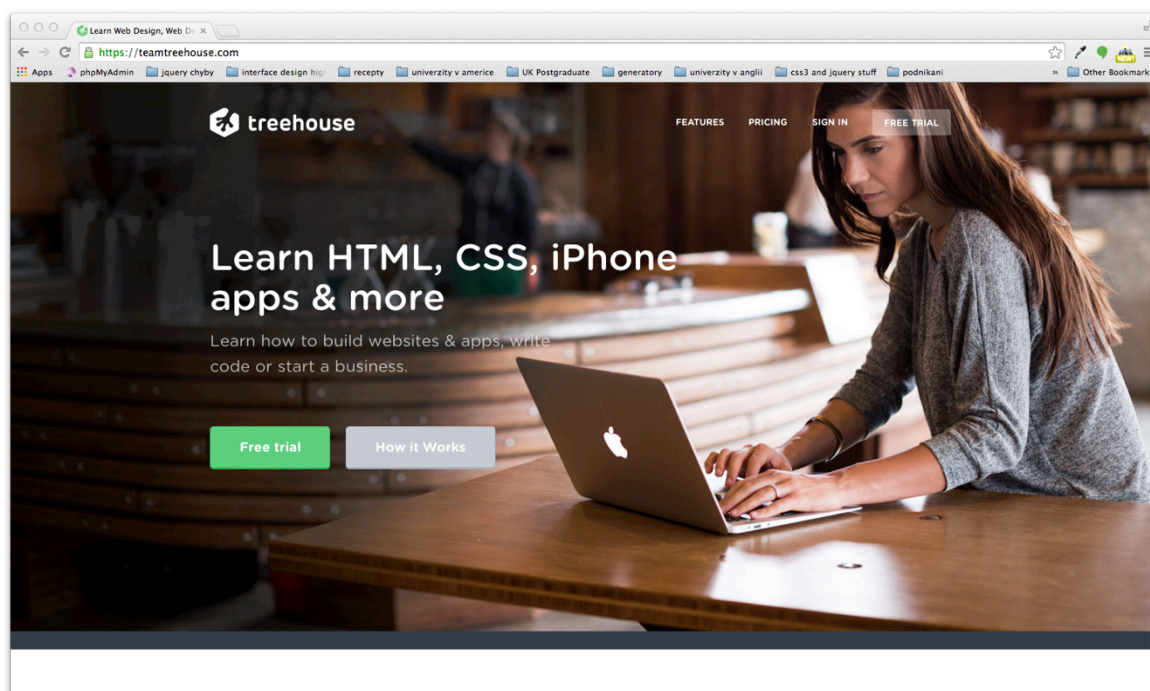


Obr. 12. Tutsplus – úvodní stránka tutoriálů o designu a ilustraci

Jeden z nejznámějších a nejpopulárnějších vzdělávacích portálů pro výuku ovládání jednotlivých programů, ve kterých digitální designéři vytvářejí své produkty. Asi každý webdesignér začínal ve Photoshopu a učil se, jak tento program ovládat na Tutsplus. Ačkoliv Photoshop v dnešní době odchází do pozadí v rámci tvorby webu, je to stále velmi populární nástroj pro tvorbu digitálních produktů. Tutsplus je velmi obsáhlý portál jehož komunikačními prostředky jsou jak video kurzy, tak textové tutoriály s obrázky popisující pracovní proces. Tímto způsobem je pro uživatele velmi jednoduché se zorientovat, ve které části tutoriálu se nachází. Pomáhá mu to také s orientací v jednotlivých programech.

²⁵ <http://tutorials.tutsplus.com/>

5.5 Treehouse



Obr. 13. Treehouse – úvodní stránka

Vzdělávací portál kombinující výuku designu a programování. Je to v podstatě hybrid, který z menší části patří do kategorie designu, ale z většiny se týká programování. Treehouse je jak placenou službou, která nabízí výuku vysoké kvality, tak neplacenou službou, která láká ke koupi placené verze velmi povedenými lekci nabízenými zdarma. Úvodní stránka webu uživatele příjemně vítá dobře zvolenou přátelskou typografií a hravým logem. Jasným a přehledným způsobem komunikuje s uživatelem a navrhuje ho k dalším krokům. Obsahem Treehouse jsou video tutoriály, interaktivní cvičení a textové přepisy videí, které ocení hlavně neslyšící. Systém výuky je propracovaný do posledního detailu, aby se uživatel nikdy nenudil. Poutavým způsobem provedené lekce přenáší jasnou učební informaci, ve které se uživatel jakožto student nikdy neztratí. Portál Treehouse je ukázkovým příkladem, jak má vypadat vzdělání budoucnosti.

5.5.1 Silné stránky

- Lekce zpřístupněné zdarma
- Kvalitní obsah podaný profesionálním způsobem
- Různé druhy obsahu, které zaujmou každého (interaktivní, video, kvízy, text)

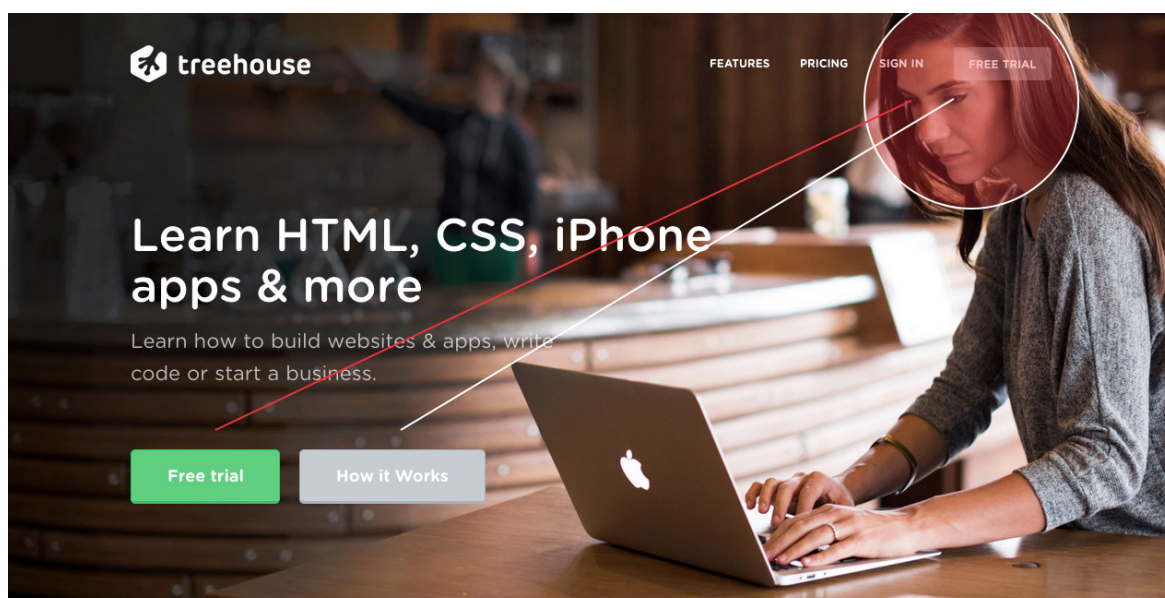
- Přehledně zpracovaný web
- UX a UI na vysoké úrovni
- Rozsah výuky zaměřený jak na začátečníky, tak pokročilé
- Nabídka studentské slevy
- Kódovací IDE v rámci webového prohlížeče

5.5.2 Slabé stránky

- Většina obsahu je placená
- Placený přístup na web je velmi drahý (\$ 49 / měsíc za zlatý účet)

5.5.3 UX analýza

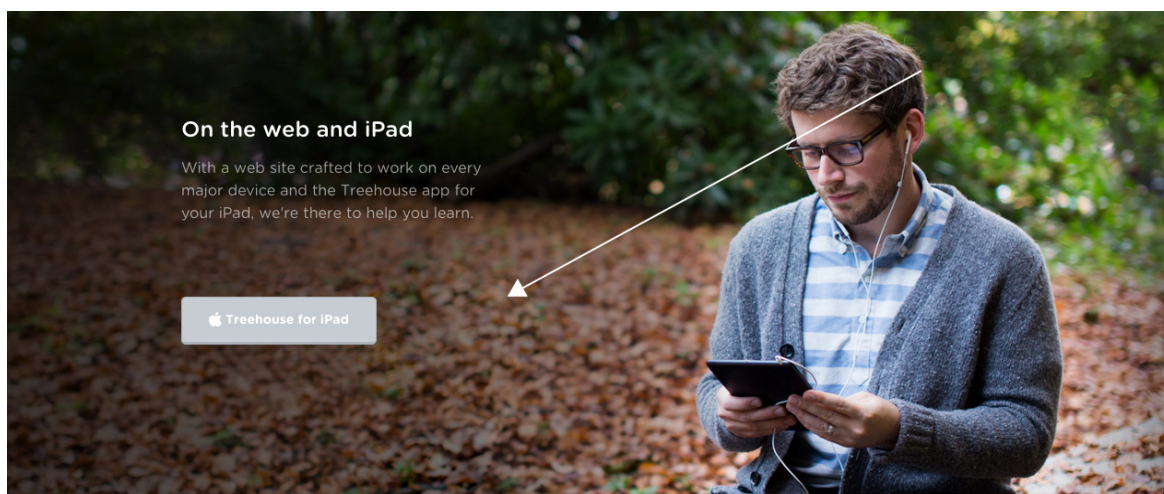
V této části se lehce dotkneme UX analýzy portálu Treehouse. Kompletní UX analýza by přesahovala rámec této práce. UX je především o porozumění byznys modelu, uživatelském testování a pochopení, jakým způsobem může služba smysluplně zapadnout do života uživatele²⁶. Tato práce je především o návrhu vizuální stránky, a proto zde zmíním pouze jeden zajímavý poznatek, kterého jsem si všiml při testování tohoto webu.



Obr. 14. Treehouse – UX analýza úvodní stránky

²⁶ <http://www.awayback.com/ux-design-%E2%89%A0-ui-design/>

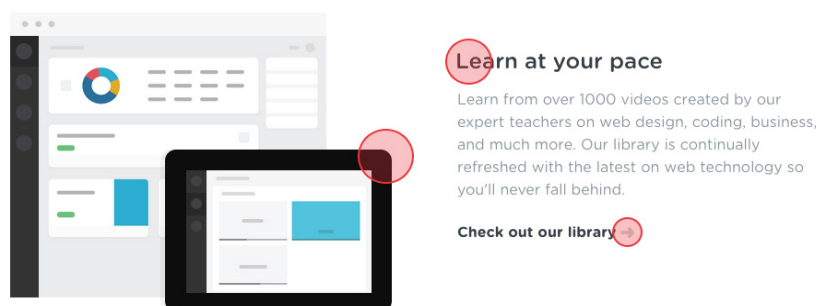
Jak je naznačeno na obr. 14., má web velmi promyšlený UX design úvodní stránky. Obrázek na pozadí uživatele jasně vede k odkazům v levé dolní části stránky. S tím ruku v ruce funguje fotografie dobře vypadající dámy, jejíž hlava je umístěna přímo na tlačítkách SIGN IN a FREE TRIAL. Tato kompozice je i responsivní.



Obr. 15. Treehouse – UX analýza úvodní stránky – pokračování

Tento trend můžeme sledovat i na obr. 15., ke kterému se dostaneme při posunutí webové stránky níže.

5.5.4 UI analýza



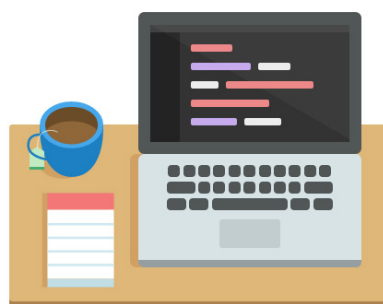
Obr. 16. Treehouse – UI analýza úvodní stránky

Propracovaný jednotný vizuální styl lze nádherně vidět na obr. 16., který naznačuje, jak kombinace elementů se zaoblených rohů a typografií s oblými rohy působí harmonicky.

Practice makes perfect

Practice what you've learned through quizzes and interactive Code Challenges. This style of practicing will allow you to retain information you've learned so you can apply it to your own future projects.

[Compare pricing plans →](#)



Earn achievements, show off skills

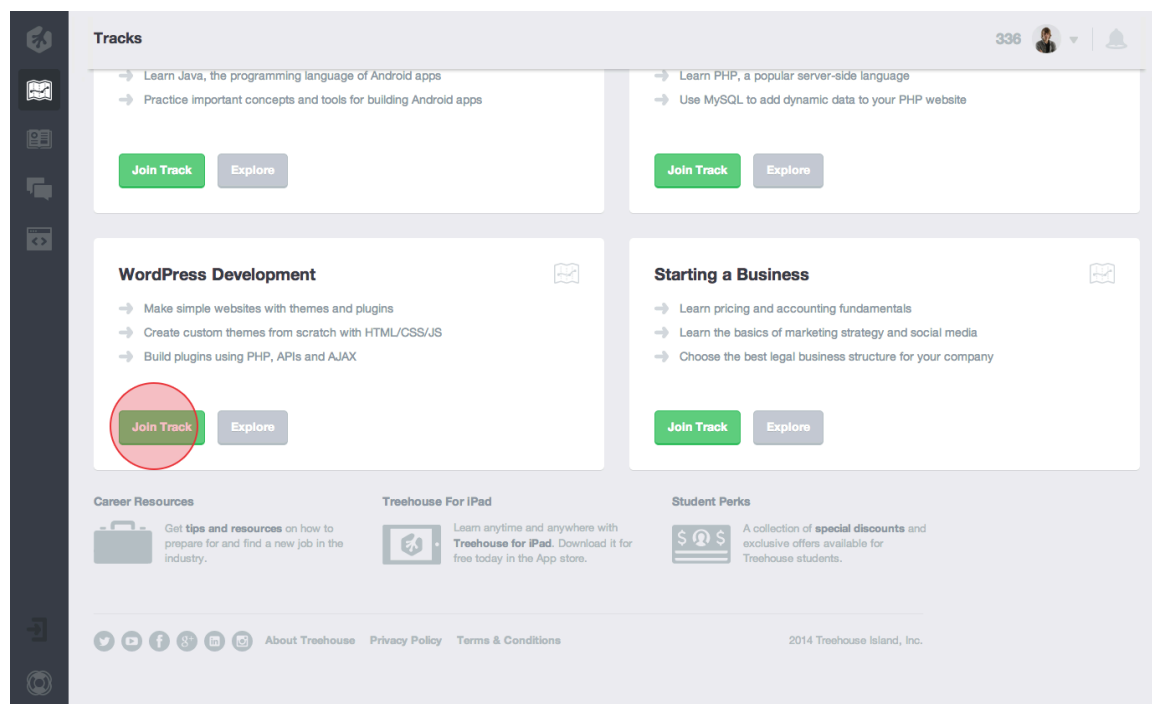
You'll earn badges as you journey through our extensive library of courses. These badges are an indicator of what skills you currently possess and are viewable by anyone online.

[Sign up to start earning →](#)

Obr. 17. Treehouse – UI analýza úvodní stránky – pokračování

Stránka působí harmonicky i díky rozložení elementů, které můžeme vidět na obr. 17. Tento způsob rozložení informací je v dnešní době hojně využíván na stránkách tohoto typu. Můžeme ho například najít i na portálu Codewars²⁷, který až nápadně kopíruje celou strukturu portálu Treehouse. Podobnost těchto serverů není pouze v úvodní stránce, ale také ve výukové části portálu. V každém případě můžeme říci, že Treehouse tento koncept propracoval do větších detailů.

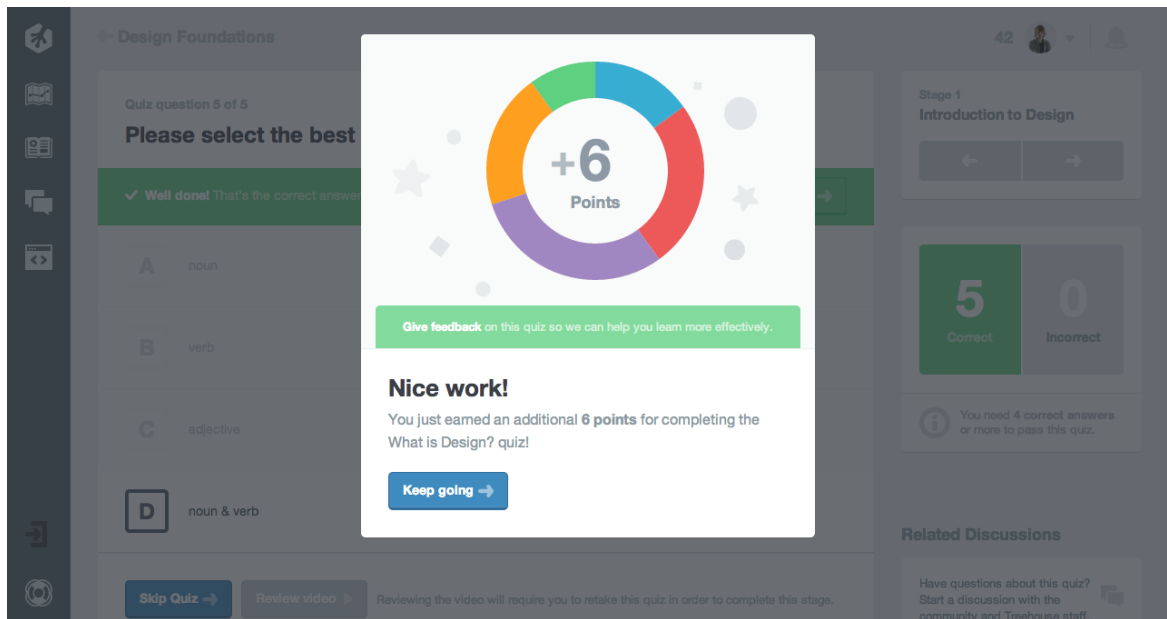
²⁷ <http://www.codewars.com/>



Obr. 18. Treehouse – Stránka s výběrem „Tracks“

Portál Treehouse je ukázkovým příkladem, jakým způsobem pracovat s CTA²⁸ tlačítky. Jak můžeme vidět na obr. 18, prakticky vše na stránce je šedé pro naznačení menší důležitosti. Pouze „Join Track“ tlačítka jsou zelená, a tím pádem vizuálně navádějí uživatele k zapojení se do kurzu. Jasným způsobem také vedou oko nadpisy, které jsou odlišené od ostatního textu výrazně tmavším odstínem šedi.

²⁸ Call To Action tlačítka, jsou tlačítka, které navádějí uživatele ke kliku, viz <http://www.smashingmagazine.com/2009/10/13/call-to-action-buttons-examples-and-best-practices/>

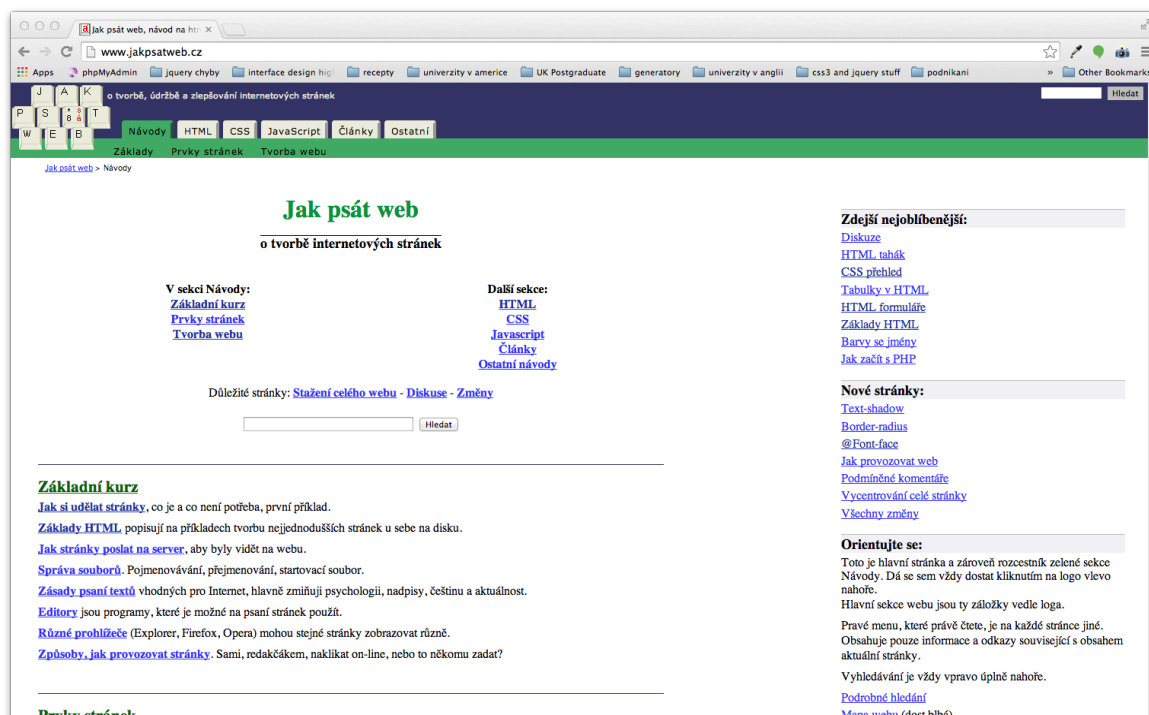


Obr. 19. Treehouse – Dokončení kvízu

Na celém webu není z hlediska UI prakticky co vytknout. Barevná paleta je pečlivě vybraná a jednotlivé barvy k sobě nádherně ladí. Grafická struktura je velmi dobře propracovaná a dodržuje se do posledního detailu. Vzniká tak harmonická kompozice, na kterou je radost se dívat.

Z osobního pohledu musím podotknout, že jsem neviděl na webu propracovanější portál jak z grafického, tak interakčního hlediska. Je to špička ve své kategorii.

5.6 Jakpsatweb.cz



Obr. 20. Jakpsatweb.cz – Úvodní stránka

Nejrozsáhlejší a nejznámější portál v České republice (a také jediný český, který zmíním) zabývající se problematikou tvorby webových stránek. Tento portál je spíše obrovský seznam informací, častokrát nepřehledných, nežli vzdělávací portál. Na českém trhu přímo určený pro vzdělávání v tematicke HTML a CSS, který by byl ve formátu podobném jako jiné zmíněné příklady, prakticky neexistuje.

Největší nevýhodou, ale také výhodou portálu jakpsatweb.cz je jeho ohromný rozsah informací. Je velmi těžké tyto informace roztřídit, a proto vypadá jako směsice odkazů, na které když uživatel klikne, už nikdy nenajde cestu zpět.

5.6.1 Silné stránky

- Obsáhlost webového portálu
- Informace jsou vždy aktuální
- Barevná konzistence

5.6.2 Slabé stránky

- UX a UI design na velmi nízké úrovni

- Nepřehlednost
- Chybí různorodost obsahu (z 99 % je portál textový)
- Žádná interaktivita
- Stránky nezaujmu uživatele

5.6.3 UI analýza

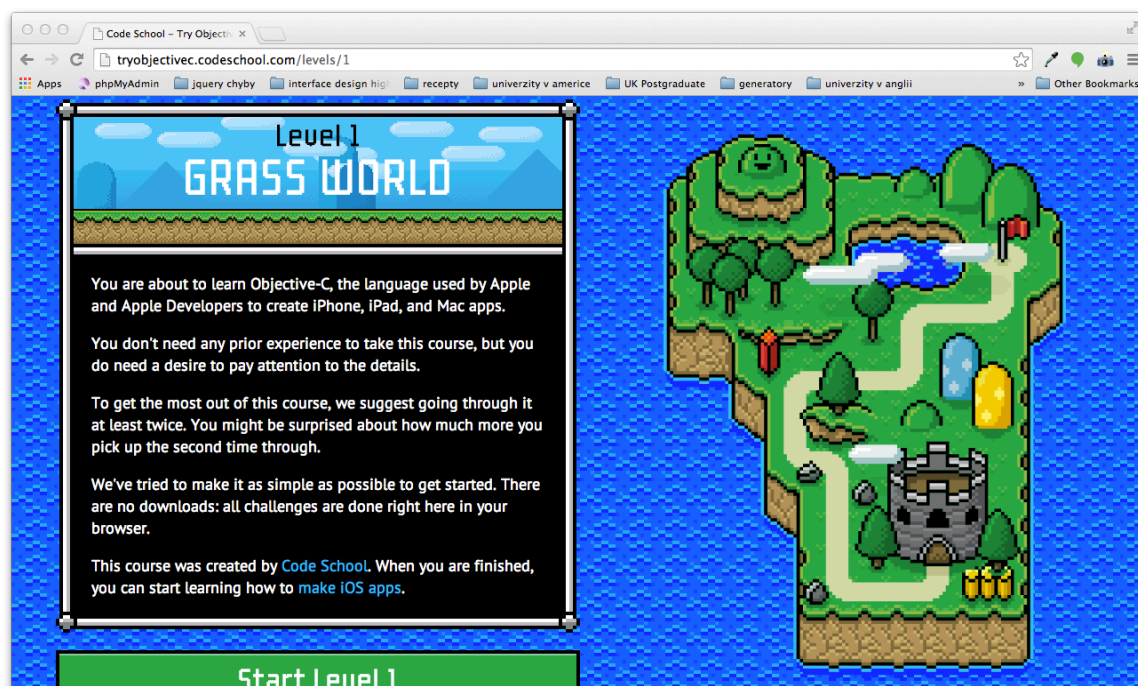
The screenshot shows a website titled "CSS Kaskádové styly". The layout is cluttered with multiple columns of text and links. On the right side, there are three distinct sections: "Nejoblíbenější:" with a link to "Přehled vlastností CSS"; "Vizte též:" with links to "HTML příručka", "Styly vložené do HTML: style", and "Odkazy na zdroje o CSS"; and "CSS vlastnosti:" with a long list of CSS property names such as "Background", "Border", "Color", etc. The main content area contains sections like "Základní kurz CSS" and "Pro pokročilé" with various sub-links.

Obr. 21. Jakpsatweb.cz – CSS příručka

Webový portál prakticky vůbec uživatele nevede. Ve velkém množství odkazů se i pokročilý uživatel lehce ztratí, nemluvě o začátečnickovi, který neví, na co má poprvé kliknout. Základní chybou je tedy pokus o umístění co největšího počtu informací na jednu dlouhou stránku. Tato chyba je znatelná ve všech částech portálu a je naprosto zásadní.

Ačkoliv působí web velmi zastaralým a neprofesionálním dojmem, když ho zanalyzujeme hlouběji, zjistíme, že autor webu dodržuje jasnou barevnou paletu v rámci celého portálu. V podstatě je to tedy profesionálně zpracovaná webová prezentace, co se týče dodržování určité předem dané struktury, která je ale z estetického hlediska naprosto zanedbaná. Stejně tak je zanedbaná z hlediska použitelnosti.

5.7 Code School²⁹

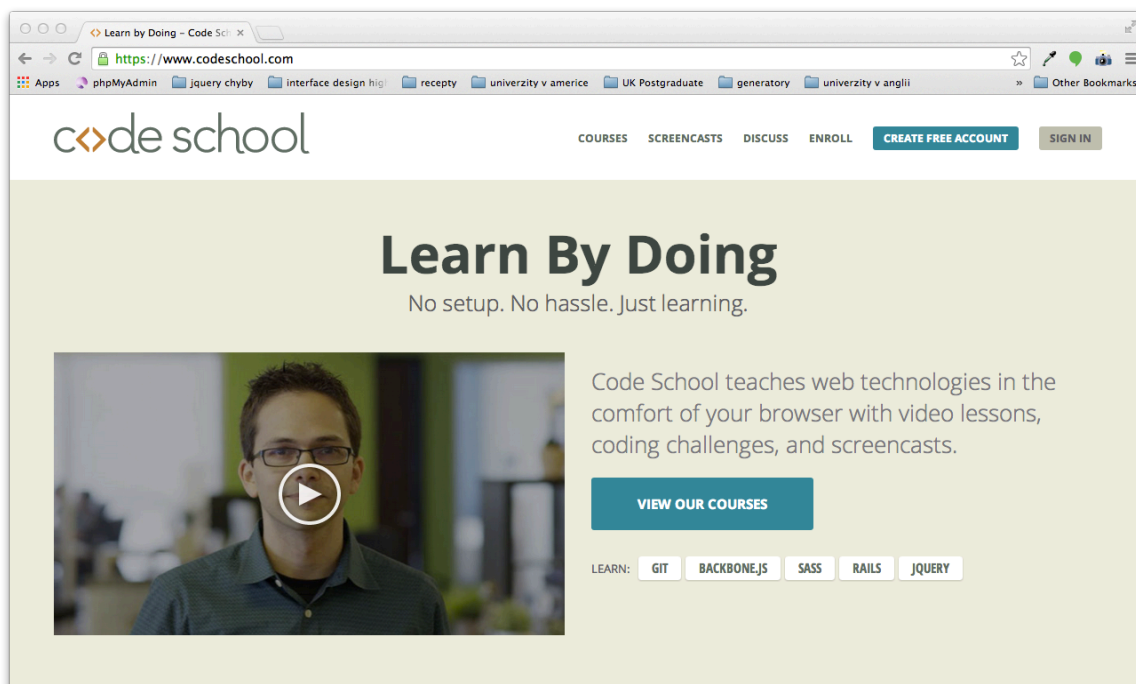


Obr. 22. Code School – výuka Objective-C lekce 1

Gamifikace je ideální slovo k popisu tohoto portálu. Code School se snaží o velmi zábavnou formu vzdělávání, ve formě „cest“. Vyberete si svou vlastní programátorskou cestu, ať už Javascriptovou, nebo iOS cestu. Každá cesta je založena na grafickém frameworku. Cesta se dělí na jednotlivé lekce, které se tímto frameworkem řídí, ale aby se od sebe odlišily, tak mají jiné barvy, tvary a příběh. A právě příběh je velmi důležitý v pozadí těchto kurzů. Pokud se například podíváme na konkrétní cestu „Procházka Javascriptem“, zjistíme, že úroveň jedna začíná úvodním videem, ve kterém jede auto na výlet. V jiném příkladu lekce Objective-C, viz obr. 22., si můžeme všimnout, že i tak čistě programátorská záležitost, jako je Objective-C, může vypadat graficky velmi zajímavě. Code School, ač nemá s výukou designu nic společného, je asi nejlépe vizuálně zpracovaný vzdělávací portál. To se bohužel týká jen procesu výuky. Pohled na úvodní stránku takový dojem vůbec ne navozuje. V každém případě, pokud se uživatel dostane až za brány úvodních stran, pozná

²⁹ <https://www.codeschool.com/>

opravdu zábavný způsob výuky, kterým Code School oslní nejen mladé, ale také dospělé studenty.

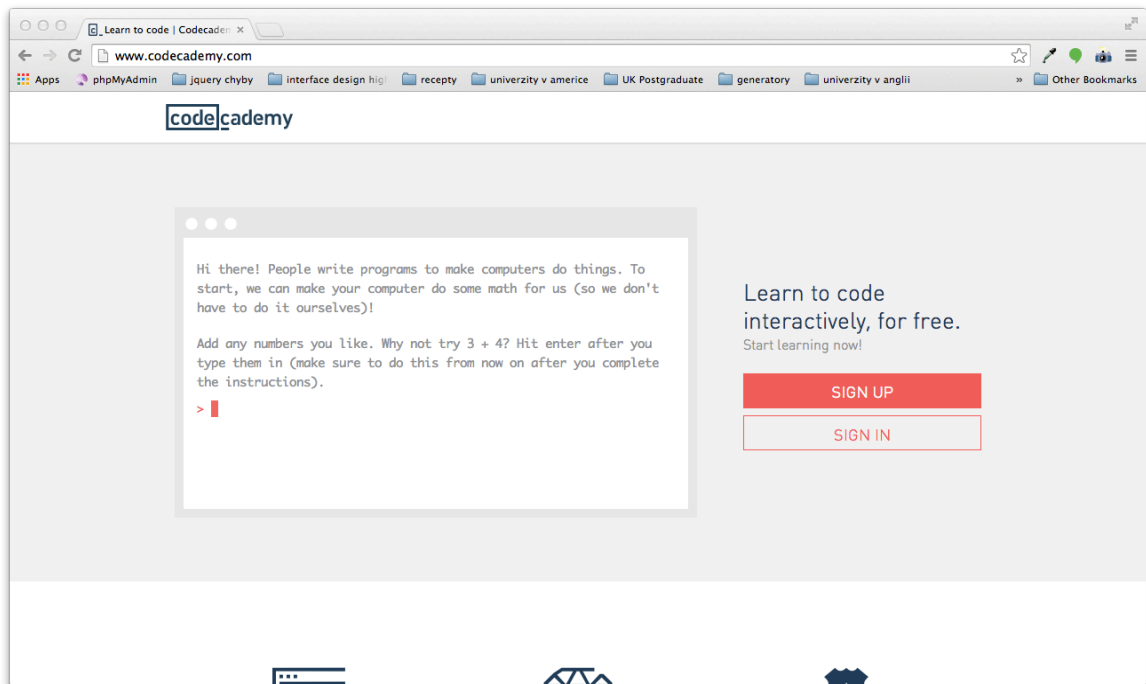


Obr. 23. Code School – úvodní stránka

5.8 Codecademy³⁰

Minimalistický design serveru Codecademy zaujme hned na první pohled. Portál ale působí až moc neutrálně, a v tom se odlišuje od předchozích dvou příkladů. Je těžké stanovit, zdali je to špatně, nebo dobře, v každém případě na něm chybí jistá osobitost. Codecademy ve svých cvičeních nepracuje se zajímavým grafickým podkladem. Cílem výuky je koncentrovat se pouze na probíranou látku a neodvádět pozornost doprovodnou grafikou. Takový přístup může mnoho uživatelů ocenit, na druhou stranu je to velmi neosobní až chladný přístup. Portál prakticky nepracuje s videem a snaží se uživatele naučit programovat primárně interaktivními cvičeními v rámci textového editoru v prohlížeči. Tento způsob se nijak neliší od předchozích portálů.

³⁰ <http://www.codecademy.com/>



Obr. 24. Codecademy – úvodní stránka

6 ZÁVĚR TEORETICKÉ ČÁSTI

Web je velmi rychle rozvíjející se médium skvěle určené pro vzdělávání. Od 90. let se radikálně proměnil a stále je v procesu neustálého růstu. V dnešní době se velmi často využívá jako podpůrný prostředek pro vzdělávání na školách, a v některých případech je dokonce jako samostatnou vzdělávací jednotkou (distanční vzdělávání). Vznikají samostatné vzdělávací portály, které jsou schopny nahradit v některých směrech výuku na školách. Hezkým příkladem je portál Treehouse, který poskytuje výuku od designu až po založení vlastní společnosti. Ve své podstatě tedy pokrývá výuku vzdělávací instituce se zaměřením na ekonomii a zároveň na design. Vše v praktických příkladech podaných profesionálním způsobem. Dostáváme se tedy do nové éry vzdělávání, která otevírá brány vědomostí každému, bez rozdílů věku a zázemí. Jedinou podmínkou je připojení na internet.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7 ÚVOD DO PRAKTICKÉ ČÁSTI

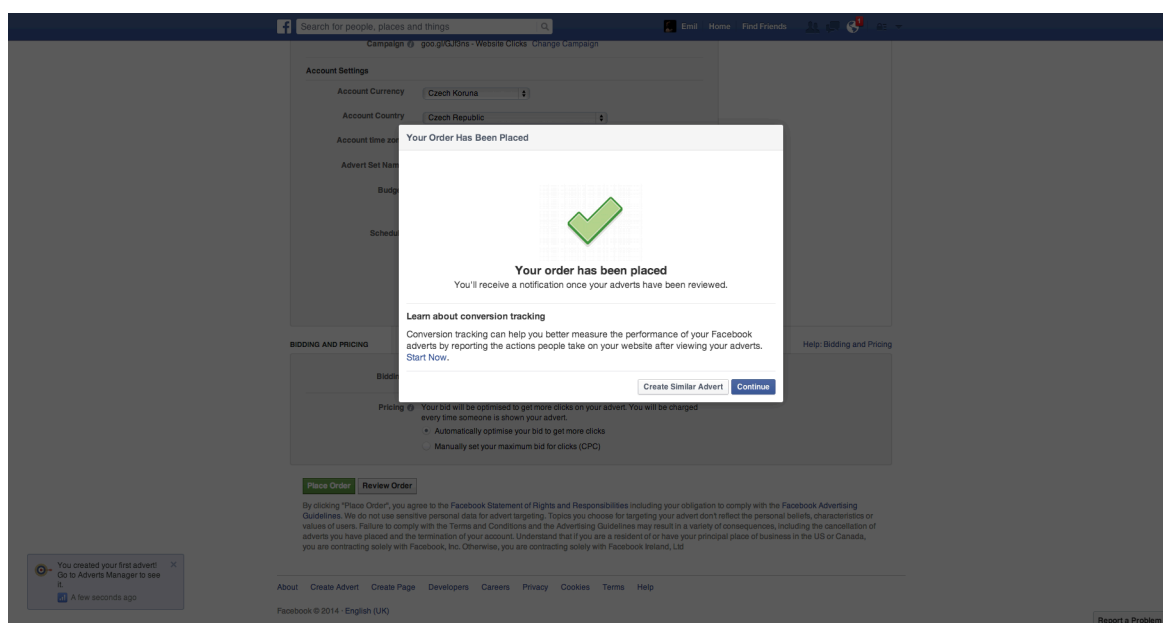
Na úvod bych rád připomněl svůj cíl, který jsem si pro tuto práci vytyčil, a stručně nastínil, co se odehrálo v procesu tvorby praktické části. Mou ambicí je vytvořit vzdělávací portál, který interaktivním způsobem ukáže mladé generaci, že tvořit web je hračka. Původním záměrem bylo v rámci mé bakalářské práce vytvořit web i ze stránky technické, ale jak již uvidíte v následujících řádcích, z jistých důvodů jsem svůj přístup změnil. Tato část se tedy zabývá přípravou původní verze portálu a následně navazuje novou verzí portálu. Abych podpořil své tvrzení, že o web je mezi mladou generací zájem, vytvořil jsem také dotazník na téma „Zajímá vás tvorba webových stránek?“ Proces tvorby dotazníku naleznete v následujícím textu. Výsledky jsem separoval do přílohy pro lepší přehlednost.

8 ANALÝZA ZÁJMU O TVORBU WEBOVÝCH STRÁNEK

V prvé řadě jsem vytvořil dotazník, abych získal povědomí o tom, jaký je zájem o problematiku webu. Cílové publikum vzdělávacího portálu jsou především mladí studenti od 13 do 20 let. Portál je samozřejmě ale dostupný jakékoliv věkové kategorii, vzhledem k tomu, že vzdělání online je k dispozici všem, kteří mají připojení na internet. Následuje popis postupu pro získávání dat.

8.1 Facebook

Facebook byl mým prvním krokem vzhledem k tomu, že je nejpoblárnější médium pro získávání dat. Nevyužil jsem ho ale ani tak ke sběru dat, jako ke hledání potenciálních uživatelů. Vytvořil jsem reklamní kampaň „Pomozte s bakalářkou“ s rozpočtem 400 Kč a odkazem směřujícím na dotazník.



Obr. 25. Založení reklamní kampaně na Facebooku



Obr. 26. Reklamní banner

8.2 Základní a střední školy

Následoval druhý krok, a tím bylo vybrání zhruba padesáti základních a středních škol, na které jsem následně hromadně poslal e-mail s prosbou o rozšíření dotazníku mezi jejich studenty, v nejlepším případě vyplnění v rámci hodin výpočetní techniky.

8.3 Výsledky analýzy

Netušil jsem, že bude dotazník tak populární a vyplní ho přes sto lidí. Je sice pravdou, že jsem investoval hodně úsilí do toho, aby se dostal k rukám co nejvíce studentů, ale lidé jsou různí a většina nemá čas vyplňovat cizí dotazníky. Vyhodnocení tohoto dotazníku je tedy součástí přílohy P I.

9 VÝBĚR JMÉNA PORTÁLU



Obr. 27. Brainstorming

Výběr jména portálu se odráží od dostupnosti doménových jmen. Při výběru jsem se zaměřil na následující klíčová slova:

- Web
- HTML
- CSS
- Výuka

Z velkého množství dostupných doménových jmen jsem vybral následující:

- Naucseweb.cz
- Naucsehtml.cz
- Naucsecss.cz

Tyto domény jsem zakoupil, abych si zajistil jejich dostupnost ve fázi programování vzdělávacího portálu.

10 TVORBA PORTÁLU

Můj prvotní záměr bylo vytvořit portál jiným způsobem než obvykle. Nezačínat v grafickém editoru, ale rovnou v prohlížeči. To se ukázalo být scestné vzhledem ke komplikovanosti portálu a jeho cílové skupiny. Následuje popis procesu, kterým jsem prošel při tvorbě prvotního návrhu portálu.

10.1 Struktura

Celý portál jsem rozdělil do tří částí:

- Výuka tvorby webu (naucseweb.cz)
- Reference HTML (naucsehtml.cz)
- Reference CSS (naucsecss.cz)

Pokud uživatel narazí na HTML tag nebo CSS vlastnost, kterou v rámci výuky nebude znát, může se podívat na externí zdroj, ve kterém bude tento neznámý element popsán do detailu. Později jsem ale došel k závěru, že podstatou výuky základů HTML a CSS není znát každý element do detailu. To byl také jeden z prvních důvodů, proč jsem změnil celý přístup k portálu, viz ale níže.

10.2 Volba platformy

Při návrhu webového portálu, který je určený pro reálný provoz, je důležité znát i technické detaily a omezení, které mohou při návrhu nastat. Pokud je zapotřebí vytvořit interaktivní prostředí pro kódování v rámci webového prohlížeče, musím nejprve zjistit, zdali je to vůbec technicky možné. Takových otázek může během návrhu vyvstat několik a je zapotřebí znát technické detaily, abych se nedostal do situace, kdy navrhnu něco, co není reálné naprogramovat.

Platformou, kterou jsem si pro prvotní návrh zvolil, byl Wordpress³¹. Je to otevřená platforma a její hlavní předností je variabilita.

³¹ <http://wordpress.org>

10.3 Návrh grafické struktury

Struktura na webu se definuje pomocí souborů CSS, ve kterých se určí, jakou barvu mají prvky mít, jejich pozice, odsazení, řádkování a další atributy. Ve své podstatě je to stejné jako navrhování v grafickém editoru, s jedním rozdílem, a to že nepracujete s GUI, ale píšete tyto atributy jako kód.

Na obr. 28. vidíte, jakým způsobem vypadal prvotní návrh v prohlížeči. Jednoduchá struktura s odstíny modré barvy. Hlavním cílem byla jednoduchá a rychlá orientace na webu. Proto jsem web zbavil jakýchkoliv grafických prvků, kromě typografie, na které je celá struktura postavená.

V rámci tohoto procesu bylo zapotřebí pracovat s určitým obsahem, jinak bych vytvářel strukturu prázdného webu. Proto jsem přidal několik desítek HTML tagů a atributů. V průběhu tohoto procesu jsem přicházel na to, že Wordpress již nevyhovuje mým potřebám. Abych využil plného potenciálu webu, bylo zapotřebí vyvinout vlastní systém na míru.



The screenshot shows a website interface with a blue navigation bar at the top containing the following menu items: Základní, Formátování, Formuláře, Obrázky, Zvuk/Video, Odkazy, Styly / Oddíly, Meta. Informace, and Programování. Below the navigation bar is a search box with the placeholder text 'Hledejte v HTML' and a 'Hledat' button. The main content area is titled 'Seřazeno podle funkce' and includes a link 'Seřadit podle abecedy'. The content is organized into two sections: 'Základní' and 'Formátování'. Under 'Základní', there are two items: '<!--...-->' (described as 'Vymezuje komentář mezi HTML kódem' with a 'Párový' tag) and '<!DOCTYPE>' (described as 'Vymezuje typ HTML dokumentu'). Under 'Formátování', there are four items: '<abbr>' (described as 'Vymezuje zkratku' with a 'Párový' tag), '<acronym>' (described as 'Vymezuje zkratku' with 'HTML5 nepodporuje' and 'Párový' tags), '<address>' (described as 'Vymezuje kontaktní informace o autorovi článku nebo dokumentu' with a 'Párový' tag), and '' (described as 'Vymezuje tučný text' with a 'Párový' tag). Below these, there are four more items: '' (described as 'Vymezuje zdůrazněný text'), '<h1> až <h6>' (described as 'Vymezuje nadpis od největšího'), '<i>' (described as 'Vymezuje text, který je odlišný od'), and '<kbd>' (described as 'Vymezuje vstup z klávesnice').

Obr. 28. Úvodní stránka naucsehtml.cz

[↑ Seznam HTML tagů](#)

HTML Tag: <address>

Párový tag

Vymezuje kontaktní informace o autorovi článku nebo dokumentu.

Příklad

```
<address>
Článek napsal
<a href="mailto:info@emilc.cz">Emil Cieslar</a>.
<br>
Najdete mě na stránkách:<br>
<a href="http://emilc.cz">Emilc.cz</a>
</address>
```

[Vyzkoušejte si to](#)

Podporované prohlížeče

Firefox Google Chrome Internet Explorer 8+ Opera Safari

Tag <address> je podporován většinou známých prohlížečů.

Použití

Ve své podstatě tag <address> nedělá vůbec nic podstatného, je jenom příkrasou k validnímu HTML kódu.

Tag <address> slouží k určení autora článku nebo stránky.

Pokud je <address> tag použit v rámci tagu <article> definuje autora článku.

Pokud je použit v rámci tagu <body>, definuje autora celého webu.

Tag <address> není primárně určen k vypisování fyzické adresy autora.

Všeobecné vlastnosti

accesskey class contenteditable contextmenu data-* dir draggable dropzone hidden id lang spellcheck style tabindex
title translate

Podobné HTML tagy s funkcí formátování

<abbr> <acronym> <h1> až <h6> <i> <kbd>

[Nahoru ↑](#)

Je na této stránce chyba?

Zpětná vazba

© 2014 [Emil Cieslar](#) (+420722943719)

Obr. 29. Stránka jednotlivého HTML tagu nebo atributu

10.4 Změna přístupu

Ačkoliv jsem do vývoje prvotního návrhu investoval hodně času, nebyl jsem s ním spokojený a ukázalo se, že tudy cesta nevede. Bylo k tomu několik důvodů:

1. Tato grafická struktura nekorespondovala s cílovou skupinou

2. Vývoj tohoto portálu vyžaduje velké úsilí hlavně z technické stránky a ta jde mimo tuto bakalářskou práci
3. Mé úsilí nad technickou stránkou věci odnášela grafická stránka

Rozhodl jsem se proto pro radikální změnu přístupu – vypracovat vizuální stránku portálu a funkčnost zanechat mimo rámec své bakalářské práce. To prakticky znamená, že budu vytvářet grafický podklad pro následné naprogramování.

11 NOVÝ PORTÁL

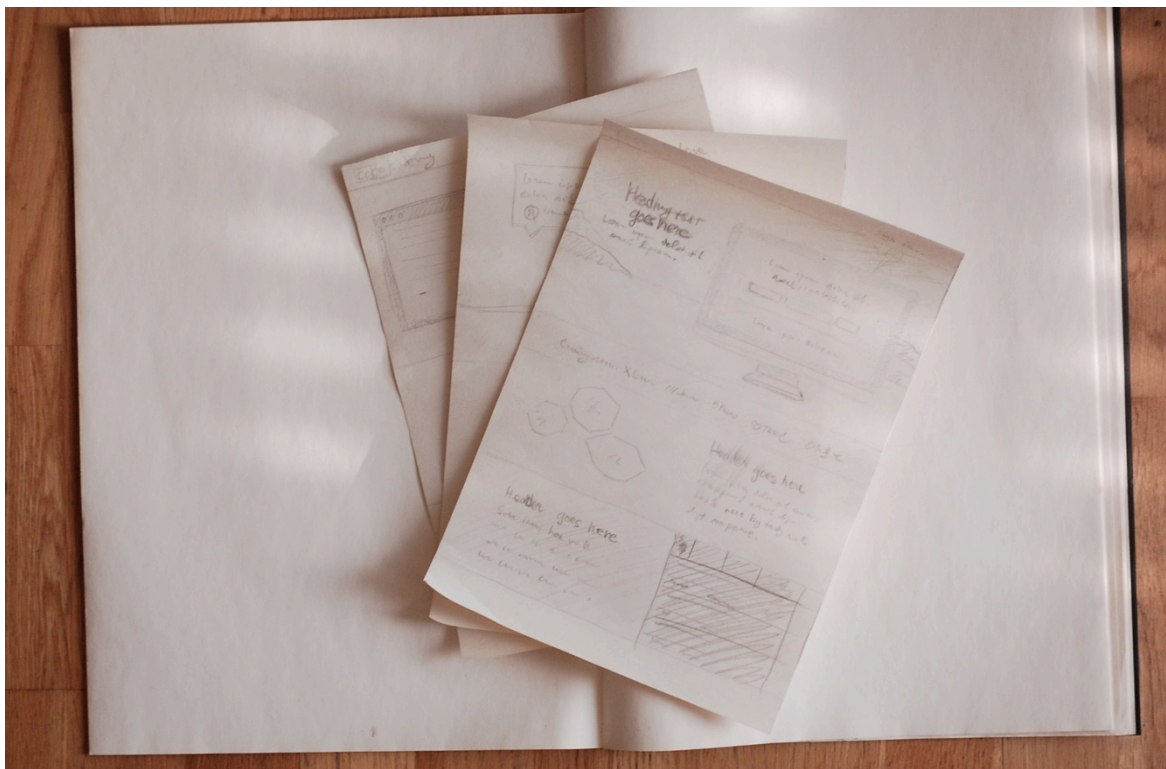
11.1 Hledání inspirace



Obr. 30. Inspirace v celosvětové úspěšných portálech

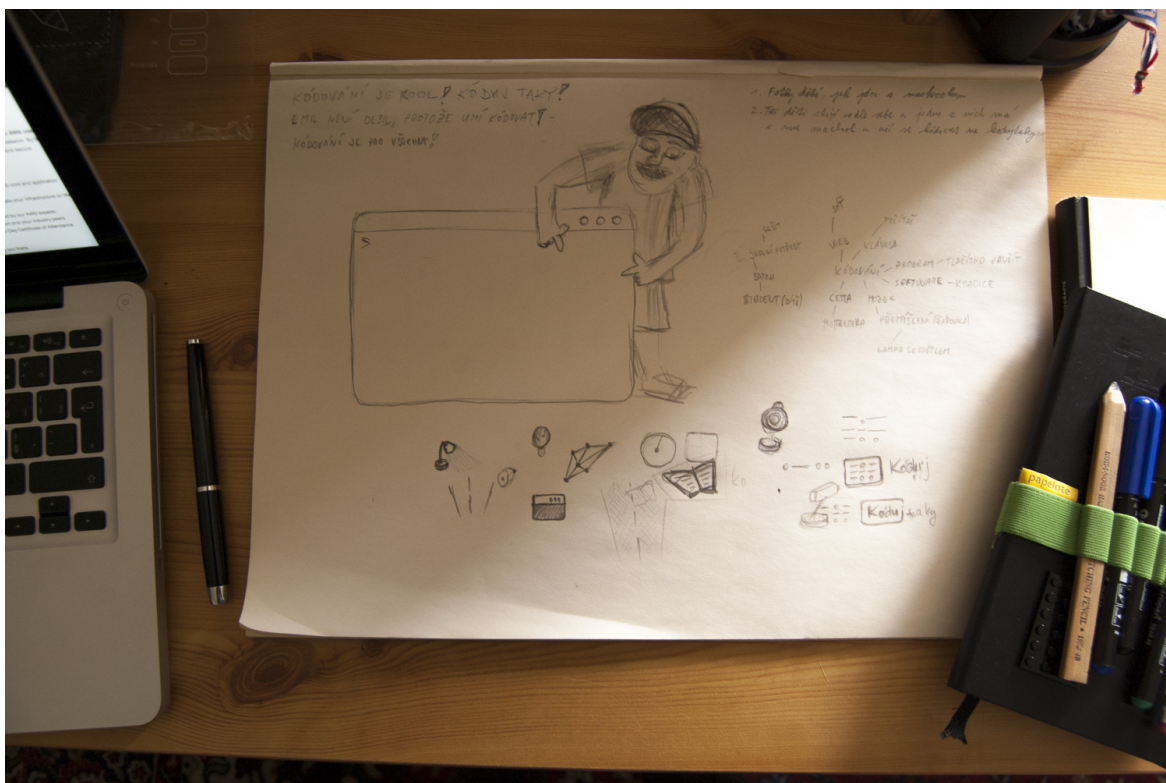
Prvním krokem, který jsem udělal, bylo vytvoření sady skic struktur úspěšných vzdělávacích webů. Důvod, proč jsem si tyto weby překresloval na papír a neanalyzoval jako obrázky na počítači, byl následující. Hledal jsem inspiraci ve způsobu, jakým tvoří strukturu úspěšné weby, a přišlo mi, že nejlepší cesta, jak se s nimi blíže seznámit, je ručně si je překreslit. Kdybych se na ně díval pouze na obrazovce monitoru, nevnímal bych je více smysly najednou. Při překreslení jsem se dostal do stavu, kdy oko analyzovalo rozdělení elementů na stránce a ruka pociťovala jejich tvar a kompozici.

Tímto způsobem jsem pochopil hlouběji harmonii těchto webů, případně v čem jsou jejich slabé stránky. Často jsem našel velké shody v rozložení prvků, které na obrázku někdy oko nevidí, protože se vyznačují elementy odlišné typografií, tloušťkou kontur a barvami. Při černo-bíle hrubé skice tyto podobnosti vyjdou na povrch a některé weby vypadají téměř totožně.



Obr. 31. Inspirace v celosvětově úspěšných portálech – pokračování

11.2 Návrh portálu



Obr. 32. První náčrty

Se změnou přístupu přišla i změna struktury portálu. Dosavadní rozdělení již nevyhovovalo mým cílům a potřebám. Rozdělení portálu na tři části se zdálo být zbytečné. Rozhodl jsem se proto zakoupit novou doménu s názvem **kodujтакты.cz**. Název webu jsem změnil na **Kóduj**. Celý web se tedy nyní koncentruje na doméně kodujтакты.cz.

Změna přístupu se promítla i na výběru typografie a návrhu loga, prakticky na celé vizuální stránce portálu.

Stanovil jsem si cíl, aby web při první návštěvě působil přátelsky pro cílovou skupinu 13–20 let. Napadlo mě několik situací, které by se mohly promítnout na fotografiích. Tyto fotografie by jednak zpříjemňovaly „pobyt“ na úvodní stránce, stejně tak by mohly být použity na propagační materiály portálu. Hlavní téma by byly různé věkové a sociální skupiny, které by vždy stály (seděly) kolem jednoho studenta. Tento student by seděl u notebooku a kodoval web. Následuje seznam několika nápadů.

- „Skejťáci“ ve skateparku
- „Šprti“ venku na lavičce
- Studenti ve školní lavici
- Sportovci na hodině tělocviku (ostatní hrají fotbal, jedna skupina ale hledí do notebooku)

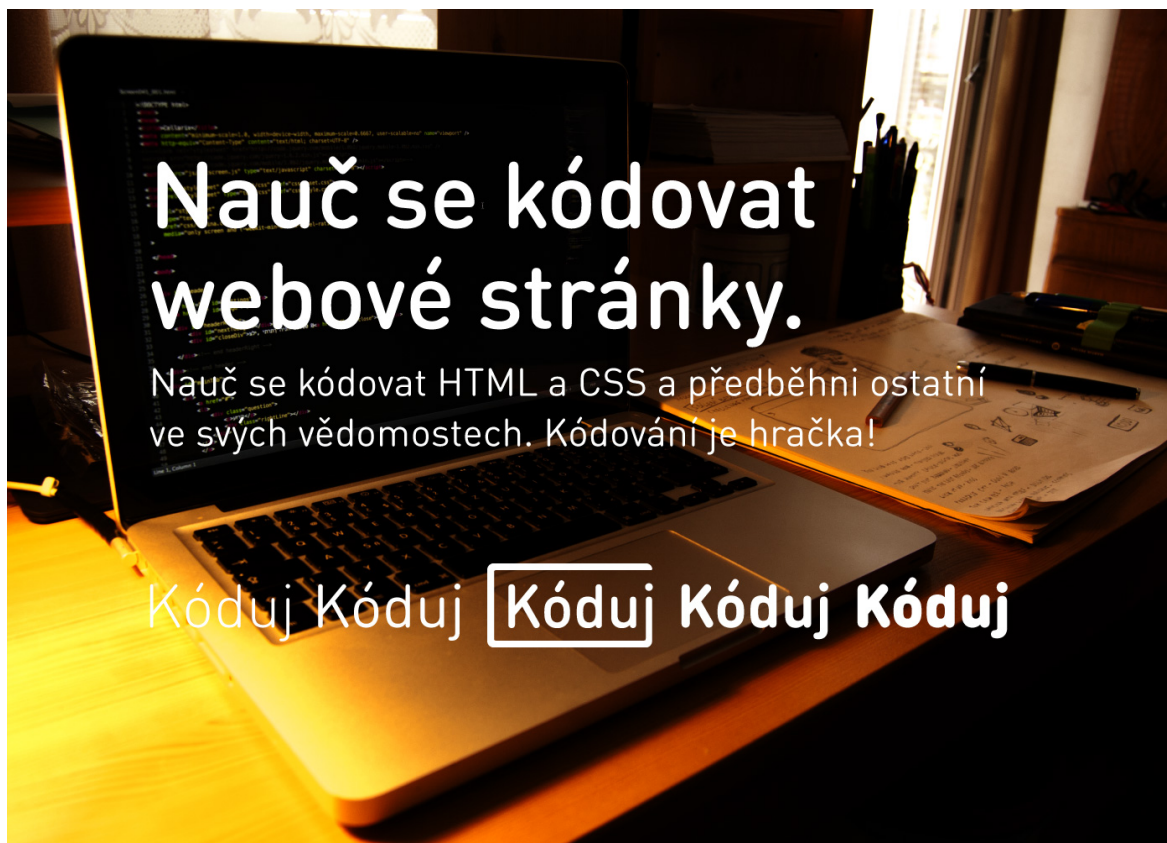
Tímto způsobem bude web navozovat atmosféru dané skupiny a zároveň přesvědčovat o tom, že kódování je pro každého, ať jezdíte na longboardu nebo sedíte doma v knihách.

11.2.1 Typografie

Abych docílil příjemného dojmu při návštěvě webu, zvolil jsem oblý řez písma. Tento řez působí velmi otevřeně a hlavně nepůsobí strojově. Kdyby takto působil, odradil by případné zájemce o kódování, kteří jsou umělecky založení. Každý si může nakódovat svůj web, není to věda pouze pro IT techniky.

DIN Round Regular
DIN Round Medium

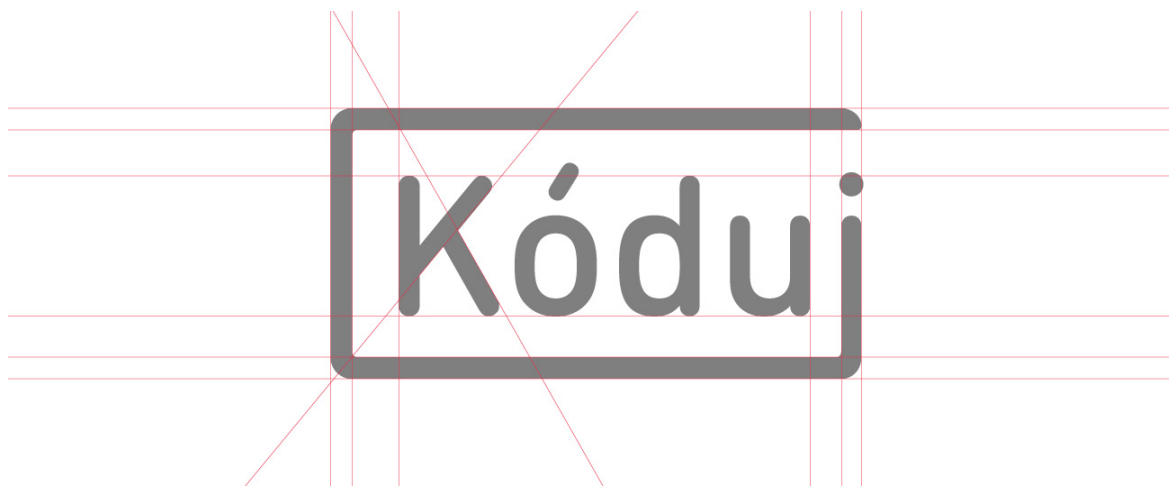
Obr. 33. Výběr písma



Obr. 34. Testování písma

11.2.2 Logo

Nové logo vzniklo z brainstormingu slova Kód. Kód – blok kódu – blok – ohraničení – kontura – obdélník. HTML je v podstatě složeno z bloku kódů, většina tagů je párových a tudíž vždy něco ohraničují. Ať je to odstavec nebo nadpis. Z této myšlenky jsem také vycházel při prvním návrhu loga Kóduj.



Obr. 35. První návrh loga



Obr. 36. První návrh loga bez mřížky

11.2.3 Portál

Základní struktura samotného vzdělávacího portálu se sestává z následujících.

- Úvodní strana
- Přihlášení uživatele
- Profil uživatele
- Výběr ze vzdělávacích materiálů
 - Pro přihlášené
 - Pro nepřihlášené
- Vzdělávací videa
- Vzdělávací materiály jiného typu

Následně k portálu také patří propagace pomocí Facebooku formou výše zmíněných fotografií, které budou doprovázeny textem.

ZÁVĚR

Vzdělávání lidí, nezávisle na oboru, je obrovskou výzvou. Jakým způsobem předat informace, aby je dotyčná cílová skupina pochopila a zároveň tou nejlepší možnou cestou? Je asi nereálné odpovědět na tuto otázku, a proto se každý z nás snaží vzdělávat tak, jak nejlépe umí. Ve své bakalářské práci jsem takto přistupoval i k návrhu. Snažím se předat vědomosti mladým studentům, jak sám nejlépe dovedu, a věřím v to, že vzdělávací portál, který vznikl z této práce, bude kvalitní základnou pro nové generace mající chuť přiučit se krásám webu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BERNERS-LEE, Tim. Answers for young people. *W3C* [online]. 2014 [cit. 2014-05-11]. Dostupné z: <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/Kids.html>
- [2] BERNERS-LEE, Tim. Berners-Lee: Weaving the Web. *W3C* [online]. 1999-03-17 [cit. 2014-05-11]. Dostupné z: <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/Weaving/Overview.html>
- [3] The history of CERN: CERN timelines. *CERN: Accelerating science* [online]. 2014 [cit. 2014-05-11]. Dostupné z: <http://timeline.web.cern.ch/timelines/the-history-of-cern>
- [4] Learn about Java Technology. *Java* [online]. 2014-02-07 [cit. 2014-05-11]. Dostupné z: <http://www.java.com/en/about/>
- [5] About W3C. *W3C* [online]. © 2012 [cit. 2014-05-11]. Dostupné z: <http://www.w3.org/Consortium/>
- [6] GRUBER, John. Rethinking What We Mean by 'Mobile Web'. In: *Daring Fireball* [online]. 2014-04-08 [cit. 2014-05-11]. Dostupné z: http://daringfireball.net/2014/04/rethinking_what_we_mean_by_mobile_web
- [7] ZOUNEK, Jiří a Petr SUDICKÝ. *E-learning: učení (se) s online technologiemi*. Vyd. 1. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2012, xix, 226 s. ISBN 978-80-7357-903-6.
- [8] App Store (iOS). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2014-05-01 [cit. 2014-05-11]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/App_Store_\(iOS\)](http://en.wikipedia.org/wiki/App_Store_(iOS))
- [9] Application Category Distribution. In: *148Apps.biz: Apple iTunes App Store Metrics, Statistics and Numbers for iPhone Apps* [online]. © 2014, 2014-05-06 [cit. 2014-05-11]. Dostupné z: <http://148apps.biz/app-store-metrics/?mpage=catcount>
- [10] Post-PC era. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-05-11]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Post-PC_era
- [11] ARDEN, Paul. *It's not how good you are, it's how good you want to be*. New York: Phaidon, 2003, s. 90. ISBN 0714843377.

- [12] CARR, Nicholas. All Can Be Lost: The Risk of Putting Our Knowledge in the Hands of Machines. In: *The Atlantic* [online]. 2013-10-23 [cit. 2014-05-11]. Dostupné z: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/11/the-great-forgetting/309516/>
- [13] UX Design ≠ UI Design. In: *A Way Back* [online]. 2011-03-18 [cit. 2014-05-11]. Dostupné z: <http://www.awayback.com/ux-design-%E2%89%A0-ui-design/>
- [14] Call to Action Buttons: Examples and Best Practices. In: *Smashing Magazine* [online]. 2009-10-13 [cit. 2014-05-11]. Dostupné z: <http://www.smashingmagazine.com/2009/10/13/call-to-action-buttons-examples-and-best-practices/>

SEZNAM OBRÁZKŮ

| | |
|--|----|
| Obr. 1. Podcasts – úvodní stránka na iPadu..... | 18 |
| Obr. 2. iTunes U – Země, energie a prostředí..... | 19 |
| Obr. 3. iBooks – úvodní stránka | 20 |
| Obr. 4. Duolingo – základní lekce portugalštiny | 21 |
| Obr. 5. Khan Academy – výuka dějin umění | 23 |
| Obr. 6. Treehouse – workspace | 25 |
| Obr. 7. Certifikát o úspěšném dokončení kurzu Římská architektura | 29 |
| Obr. 8. Medium – naučný článek o tom, jak prezentovat software | 30 |
| Obr. 9. Drawspace – úvodní stránka..... | 31 |
| Obr. 10. Hackdesign – úvodní stránka..... | 32 |
| Obr. 11. Designlab – úvodní stránka placeného kurzu | 33 |
| Obr. 12. Tutsplus – úvodní stránka tutoriálů o designu a ilustraci | 34 |
| Obr. 13. Treehouse – úvodní stránka..... | 35 |
| Obr. 14. Treehouse – UX analýza úvodní stránky..... | 36 |
| Obr. 15. Treehouse – UX analýza úvodní stránky – pokračování | 37 |
| Obr. 16. Treehouse – UI analýza úvodní stránky | 37 |
| Obr. 17. Treehouse – UI analýza úvodní stránky – pokračování | 38 |
| Obr. 18. Treehouse – Stránka s výběrem „Tracks“ | 39 |
| Obr. 19. Treehouse – Dokončení kvízu | 40 |
| Obr. 20. Jakpsatweb.cz – Úvodní stránka..... | 41 |
| Obr. 21. Jakpsatweb.cz – CSS příručka..... | 42 |
| Obr. 22. Code School – výuka Objective-C lekce 1 | 43 |
| Obr. 23. Code School – úvodní stránka | 44 |
| Obr. 24. Codecademy – úvodní stránka..... | 45 |
| Obr. 25. Založení reklamní kampaně na Facebooku | 49 |
| Obr. 26. Reklamní banner | 50 |
| Obr. 27. Brainstorming | 51 |
| Obr. 28. Úvodní stránka naucsehtml.cz..... | 53 |
| Obr. 29. Stránka jednotlivého HTML tagu nebo atributu..... | 54 |
| Obr. 30. Inspirace v celosvětové úspěšných portálech | 56 |
| Obr. 31. Inspirace v celosvětově úspěšných portálech – pokračování | 57 |
| Obr. 32. První náčrty..... | 57 |

| | |
|---|----|
| Obr. 33. Výběr písma..... | 58 |
| Obr. 34. Testování písma..... | 59 |
| Obr. 35. První návrh loga..... | 59 |
| Obr. 36. První návrh loga bez mřížky..... | 60 |

SEZNAM PŘÍLOH

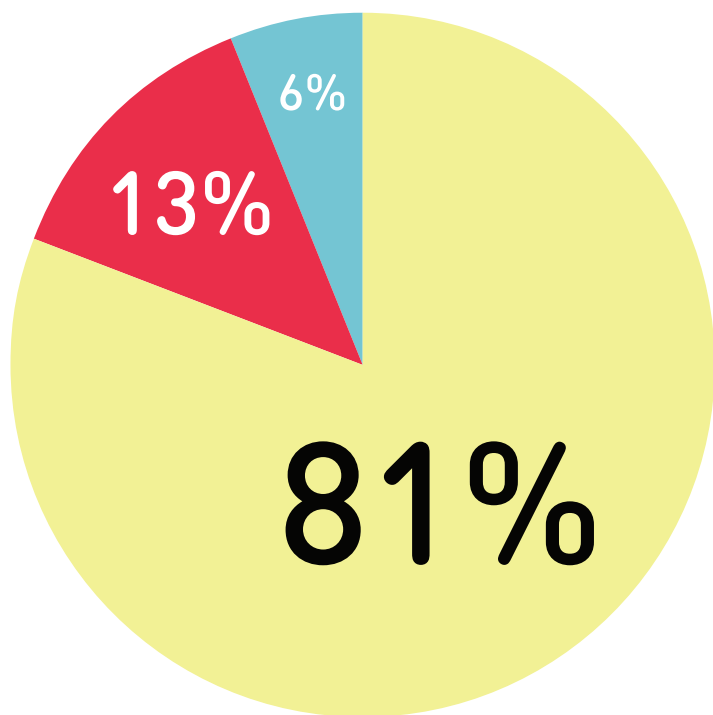
Příloha P I: Vyhodnocení dotazníku

Příloha P II: CD

PŘÍLOHA P I: VYHODNOCENÍ DOTAZNÍKU

ZÁJEM O TVORBU WEBOVÝCH STRÁNEK

Dotazník vyplnilo celkem 107 studentů, 84 z nich bylo v rámci cílové skupiny 13 – 20 let.



Zajímá vás jak se tvoří
webové stránky?

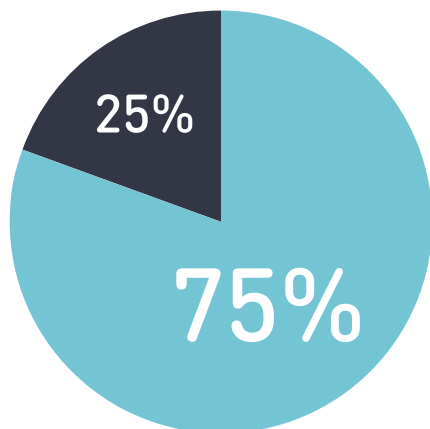
- Ano (68)
- Nevím (5)
- Ne (11)

Pokud student odpověděl Ano nebo Nevím, dostal se do další fáze dotazníku. V případě, že odpověděl Ne, nemusel odpovídat na další otázky. Následující fáze dotazníku se tedy týká 73 zbývajících studentů.

Je až překvapující, že 81% studentů z různorodých škol s odlišným zaměřením zajímá tvorba webových stránek.

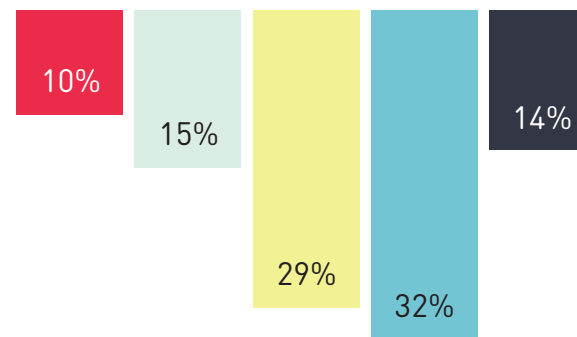
Učíte se o tvorbě webových stránek ve škole?

Ano (59)
Ne (14)



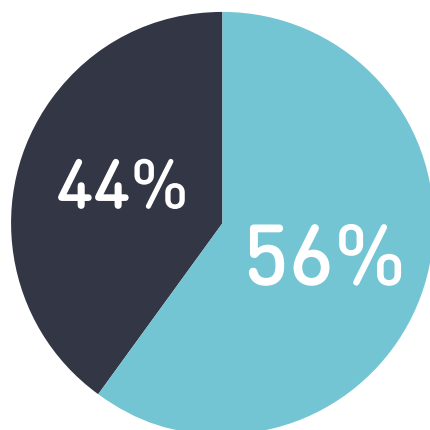
Pokud ano, baví vás jakým způsobem se tato tématica vyučuje?

← Nebaví Baví →



Hledali jste na internetu informace o tom jak se tvoří webové stránky?

Ano (44)
Ne (29)

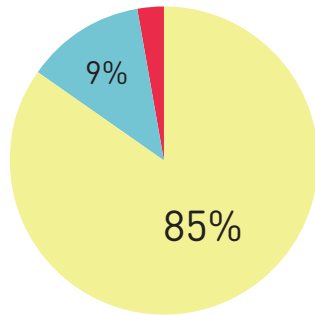


Je zajímavé, že 3/4 studentů má v rámci vyučování tvorbu webových stránek. Nadpoloviční většinu těchto studentů tato výuka baví.

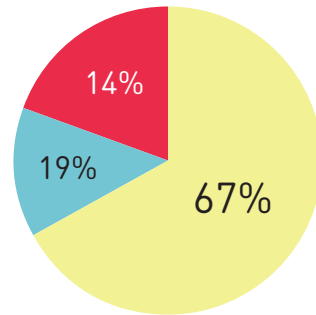
Více než polovina studentů, které zajímá tvorba webových stránek si hledalo informace o této tématice online.

ZNÁTE TYTO POJMY?

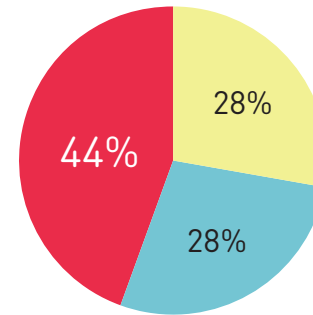
Ano Ne
Už jsem o tom slyšel(a)



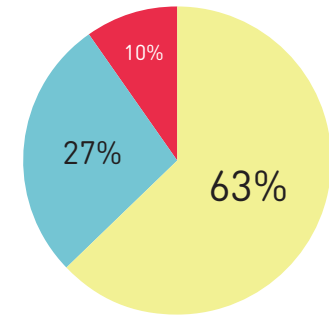
HTML



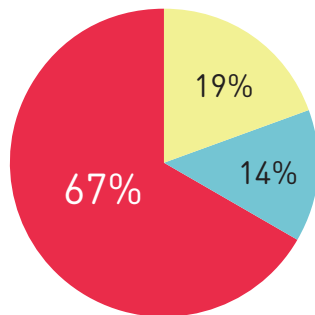
CSS



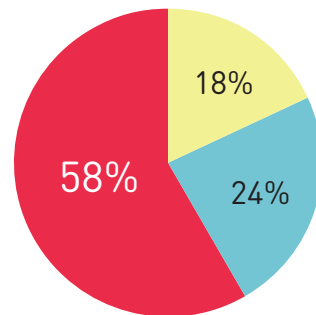
jQuery



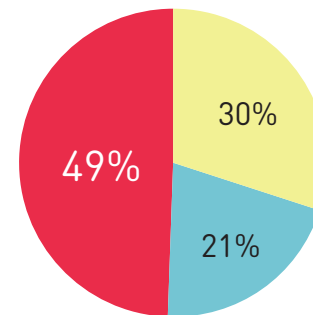
Webdesign



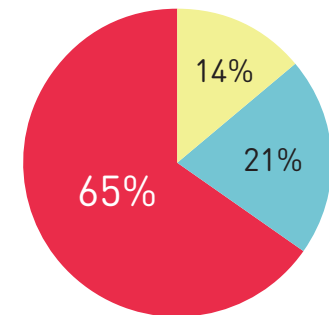
SEO



Front-End
Development



UI design



UX design

BAVILA BY VÁS VÝUKA TEMATIKY WEBU ONLINE?

Na tuto otázku odpověděl vzorek 69 studentů. Jak můžeme vidět, o výuku webových stránek online je opravdu zájem. Přesně 70% studentů by bavila hodně nebo bavila, ani ne čtvrtina studentů neví a pouze 7% studentů by nebavila.

