

I. OSOBNÍ A STUDIJNÍ ÚDAJE

Příjmení: **Cajthaml** Jméno: **Matěj** Osobní číslo: **500268**
Fakulta/ústav: **Fakulta informačních technologií**
Zadávající katedra/ústav: **Katedra softwarového inženýrství**
Studijní program: **Informatika**
Specializace: **Webové inženýrství**

II. ÚDAJE K DIPLOMOVÉ PRÁCI

Název diplomové práce:

Platforma pro tvorbu interaktivních výukových materiálů

Název diplomové práce anglicky:

Platform for Creating Interactive Learning Materials

Jméno a pracoviště vedoucí(ho) diplomové práce:

Ing. Marek Suchánek, Ph.D. et Ph.D. katedra softwarového inženýrství FIT

Jméno a pracoviště druhé(ho) vedoucí(ho) nebo konzultanta(ky) diplomové práce:

Datum zadání diplomové práce: **29.01.2025**

Termín odevzdání diplomové práce: **09.05.2025**

podpis vedoucí(ho) ústavu/katedry

podpis děkana(ky)

III. PŘEVZETÍ ZADÁNÍ

Diplomant bere na vědomí, že je povinen vypracovat diplomovou práci samostatně, bez cizí pomoci, s výjimkou poskytnutých konzultací. Seznam použité literatury, jiných pramenů a jmen konzultantů je třeba uvést v diplomové práci.

Datum převzetí zadání

Bc. Cajthaml Matěj

Podpis studenta

I. OSOBNÍ A STUDIJNÍ ÚDAJE

Příjmení: **Cajthaml** Jméno: **Matěj** Osobní číslo: **500268**
Fakulta/ústav: **Fakulta informačních technologií**
Zadávající katedra/ústav: **Katedra softwarového inženýrství**
Studijní program: **Informatika**
Specializace: **Webové inženýrství**

II. ÚDAJE K DIPLOMOVÉ PRÁCI

Název diplomové práce:

Platforma pro tvorbu interaktivních vyukových materiálů

Název diplomové práce anglicky:

Platform for Creating Interactive Learning Materials

Pokyny pro vypracování:

Současné nástroje pro tvorbu a správu vyukových materiálů často nedisponují dostatečnou podporou interaktivity, což komplikuje jejich využití v moderních vyukových metodách kladoucích důraz na zapojení studentů a podporu spolupráce. Tyto nástroje navíc zpravidla postrádají možnost rozšíření funkcionalit, což omezuje jejich flexibilitu a přizpůsobitelnost potřebám uživatelů.

Cílem práce je tedy vytvořit platformu pro tvorbu a sdílení interaktivních vyukových materiálů, jako jsou prezentace, skripta, grafické plakáty či cokoliv dalšího, zaměřenou na podporu vzdělávacího procesu prostřednictvím různorodých interaktivních prvků a možnosti komunitního rozšíření.

1. Provedte analýzu současných nástrojů pro tvorbu, správu vyukových materiálů a jejich schopnosti podporovat interaktivitu a sdílení.
2. Navrhněte architekturu platformy s ohledem na možnost vytváření a úpravy interaktivních vyukových materiálů s možností tvorby bloků.
3. Implementujte platformu na základě navržené architektury s důrazem na podporu interaktivních prvků a sdílení materiálů.
4. Zajistěte možnost komunitního rozšíření platformy prostřednictvím skriptování či API.
5. Provedte uživatelské testování s cílovou skupinou (učitelé a studenti) a zhodnoťte použitelnost a přínos platformy pro vyuuku.
6. Diskutujte možnosti rozšíření a vylepšení platformy, včetně přidání nových funkcí, vylepšení interaktivity a zajištění rozšiřitelnosti pro komunitní zapojení.

Seznam doporučené literatury: