

I. OSOBNÍ A STUDIJNÍ ÚDAJE

Příjmení: **Cafourek** Jméno: **Lukáš** Osobní číslo: **516300**
Fakulta/ústav: **Fakulta elektrotechnická**
Zadávající katedra/ústav: **Katedra počítačů**
Studijní program: **Otevřená informatika**
Specializace: **Software**

II. ÚDAJE K BAKALÁŘSKÉ PRÁCI

Název bakalářské práce:

Webová aplikace s výukovou metodou flash cards

Název bakalářské práce anglicky:

Web application with the flash cards learning method

Jméno a pracoviště vedoucí(ho) bakalářské práce:

Ing. Božena Mannová, Ph.D. kabinet výuky informatiky FEL

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

Datum zadání bakalářské práce: **04.02.2025**

Termín odevzdání bakalářské práce: **23.05.2025**

Platnost zadání bakalářské práce: **20.09.2026**

podpis vedoucí(ho) ústavu/katedry

prof. Mgr. Petr Páta, Ph.D.
podpis proděkana(ky) z pověření děkana(ky)

III. PŘEVZETÍ ZADÁNÍ

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

Datum převzetí zadání

Podpis studenta

I. OSOBNÍ A STUDIJNÍ ÚDAJE

Příjmení: **Cafourek** Jméno: **Lukáš** Osobní číslo: **516300**
Fakulta/ústav: **Fakulta elektrotechnická**
Zadávající katedra/ústav: **Katedra počítačů**
Studijní program: **Otevřená informatika**
Specializace: **Software**

II. ÚDAJE K BAKALÁŘSKÉ PRÁCI

Název bakalářské práce:

Webová aplikace s výukovou metodou flash cards

Název bakalářské práce anglicky:

Web application with the flash cards learning method

Pokyny pro vypracování:

Cílem bakalářské práce je návrh a implementace webové aplikace pro systematizaci výuky pomocí flash karet. Aplikace bude sloužit jako pomůcka pro výuku a přípravu ke zkouškám. Kartačka (flash card) na jedné straně má uveden pojem, na obrácené straně definici. Aplikace umožní vytvářet sady kartiček a systematizovat výuku. Na základě provedené analýzy existujících řešení specifikujte funkční a nefunkční požadavky navrhované aplikace. Následně navrhnete implementaci a otestujete ji.

1. Seznamte se s problematikou výuky pomocí flash cards.
2. Proveďte analýzu vám dostupných konkrétních aplikací a existujících řešení, která poskytnou přehled o funkcích, které tyto aplikace obsahují.
3. Na základě provedené analýzy navrhnete základní funkcionality navrhované aplikace.
4. Zvolte architekturu aplikace a vyberte nejvhodnější technologie pro tvorbu aplikace.
5. Aplikaci implementujte a otestujte. Proveďte i uživatelské testování.
6. Zhodnoťte výsledky a navrhnete případné další funkcionality nebo jiná zlepšení.
7. Při řešení využijte vhodných prostředků softwarového inženýrství.

Seznam doporučené literatury:

- [1] UNIVERSITY OF SOUTHERN MAINE. Using Flashcards. University of Southern Maine [online]. 2024, <https://usm.maine.edu/learning-commons/using-flash-cards>
- [2] TWINKL. What are Flashcards? Twinkl [online]. 2024 <https://www.twinkl.com/teaching-wiki/flashcards>
- [3] POUSTKA, Daniel. Webová výuková aplikace flash cards [online]. Praha, 2022, <http://hdl.handle.net/10467/100932>. Bakalářská práce, ČVUT FEL.
- [4] VYACHESLAV, Tsay. Návrh a vývoj web aplikace "FlashCards" [online]. Praha, 2024 <http://hdl.handle.net/10467/115061>. Bakalářská práce, ČVUT FEL.