

**STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST**

Obor: 12. Tvorba učebních pomůcek, didaktická technologie

**SADA MATERIÁLŮ PRO PODPORU  
VÝUKY STROJÍRENSKÉ KONSTRUKCE  
V SOLIDWORKS**

**PRACOVNÍ VERZE**

**zkompilována 2021-04-03 21:41:24+02:00**

**Petr Štourač**

**Brno 2021**

# **STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST**

## **SADA MATERIÁLŮ PRO PODPORU VÝUKY STROJÍRENSKÉ KONSTRUKCE V SOLIDWORKS**

**TITLEEN**

**AUTOR** Petr Štourač

**ŠKOLA** Střední průmyslová škola a Vyšší odborná škola Brno, Sokolská, příspěvková organizace

**KRAJ** Jihomoravský

**ŠKOLITEL** Ing. Václav Zavadil

**OBOR** 12. Tvorba učebních pomůcek,  
didaktická technologie

**Brno 2021**

## Prohlášení

Prohlašuji, že svou práci na téma *Sada materiálů pro podporu výuky strojírenské konstrukce v SolidWorks* jsem vypracoval samostatně pod vedením Ing. Václava Zavadila a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou všechny citovány v práci a uvedeny v seznamu literatury na konci práce.

Dále prohlašuji, že tištěná i elektronická verze práce SOČ jsou shodné a nemám závažný důvod proti zpřístupňování této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a změně některých zákonů (autorský zákon) v platném změní.

V Brně dne: \_\_\_\_\_

---

Petr Štourač

## **Poděkování**

## **Anotace**

Počítačově asistovaný návrh je dnes nedílnou součástí strojírenské praxe. Není proto divu, že se práce s CAD programy běžně vyučuje na odborných školách s technickým zaměřením. Časová dotace těchto předmětů se zpravidla pohybuje okolo 2 až 4 hodin týdně, přičemž se liší jak mezi jednotlivými školami, tak i mezi obory. Přesto, že se jedná o jeden ze stěžejních předmětů, existuje pro něj velmi málo výukových materiálů. Příprava výuky je tak čistě na samotných vyučujících.

Cílem této práce je usnadnit výuku konstrukce v programu SolidWorks vytvořením edukativní sady zahrnující výukové videonávody, textové příručky a doplňkové materiály s metodickými pokyny pro vyučující.

## **Klíčová slova**

## **Annotation**

## **Keywords**

# Obsah

<b>Úvod</b>	<b>8</b>
<b>1 Cíle práce</b>	<b>10</b>
<b>2 Dosavadní výuka strojírenské konstrukce</b>	<b>11</b>
2.1 Co to je SolidWorks a proč se používá? . . . . .	11
2.2 Způsob výuky práce v SolidWorks na naší škole . . . . .	12
2.3 Co mají studenti aktuálně k dispozici? . . . . .	12
<b>3 Názorně - demonstrační pomůcky</b>	<b>13</b>
3.1 Trendy ve vzdělávání . . . . .	13
3.2 Předvádění a pozorování . . . . .	13
3.3 Instruktáž . . . . .	13
3.4 Práce s obsahem . . . . .	13
<b>4 Dílčí části výukové sady</b>	<b>14</b>
4.1 Výuková videa . . . . .	14
4.1.1 Formát a struktura výukových videí . . . . .	15
4.1.2 Podkresová hudba . . . . .	16
4.1.3 Náhledové obrázky . . . . .	16
4.1.4 Využití výukových videí ve výuce . . . . .	17
4.2 Tištěné materiály s otázkami a úkoly . . . . .	18
4.2.1 Otázky a úkoly . . . . .	18
4.2.2 Dostupnost tisknutelných materiálů . . . . .	19
4.3 Výukový portál P3D . . . . .	19
4.3.1 Design webu . . . . .	19
4.3.2 Struktura webu . . . . .	20
4.3.3 Zkracovací subdoména go.p3dportal.cz . . . . .	21

<b>5 Integrace do výuky a využití</b>	<b>22</b>
<b>Závěr</b>	<b>23</b>
<b>Přílohy</b>	<b>24</b>
<b>A Seznam již vydaných videí</b>	<b>24</b>
A.1 Instalace a zprovoznění SolidWorks SDK . . . . .	24
A.2 Základy modelování . . . . .	24
A.3 Výkresová dokumentace . . . . .	25
A.4 Práce se sestavami . . . . .	25
<b>B Obrazové přílohy</b>	<b>26</b>
<b>Literatura</b>	<b>27</b>
Seznam obrázků . . . . .	28

# Úvod

Počítačově asistovaný návrh je dnes nedílnou součástí strojírenské praxe. Není proto divu, že se práce s CAD<sup>1</sup> programy běžně vyučuje na odborných školách s technickým zaměřením. Časová dotace těchto předmětů se zpravidla pohybuje okolo 2 až 4 hodin týdně, a liší se mezi jednotlivými školami, i mezi obory. Přestože se jedná o jeden ze stěžejních předmětů, existuje pro něj velmi málo výukových materiálů. Příprava materiálů proto velmi záleží přímo na samotných vyučujících.

Pro výuku SolidWorks, který je jedním z nejčastěji vyučovaných CADů aktuálně existuje pouze jedna učebnice. Na druhou stranu videonávodů existuje mnohem více, zpravidla však nejsou primárně určeny pro použití ve výuce.

3D modelování mne odjakživa bavilo, při nástupu na střední školu pro mne tedy nešlo o nic nového. Totéž se ovšem nedalo říci o spoustě mých spolužáků, kteří s ním měli velké problémy. Často jsem se proto dostával do situace, kdy se blížil termín odevzdání nějakého projektu a já jsem byl doslova „zasypáván“ dotazy spolužáků na to, jak vymodelovat nějaký prvek, popřípadě součást. Pokaždé, když se nějaký konkrétní dotaz opakoval neustále dokola jsem přemýšlel, zda by neexistoval efektivnější způsob, jak spolužákům pomoci. Začal jsem tedy odpovědi společně s ukázkami v SolidWorks natáčet. V této počáteční fázi jsem však netušil, jak se celý projekt rozrosté.

Postupně jsem začal uvažovat nad tím, zda by tato videa bylo možné využít i při výuce. Konzultoval jsem tedy tento nápad s Ing. Zavadilem, který na naší škole učí předmět Konstrukční cvičení. Shodli jsme se, že vytvoření videonávodů by ulehčilo práci nejen studentům, ale i vyučujícím. V průběhu tvorby těchto videí jsem projekt postupně rozšiřoval a přidával další prvky, jako jsou tištěné materiály s otázkami a úkoly, nebo webový portál, aby bylo možné najít dílčí části na jednom místě.

Důležité je zmínit, že pro tvorbu určité součásti, nebo prvku může existovat více než jedno

---

<sup>1</sup>Computer aided design - počítačově asistovaný design

konkrétní řešení a není tedy jasně dáno, které z nich je správné. Rozdíl mezi nimi je především v časové náročnosti a efektivitě. Celá tato sada má tedy za cíl ukázat studentům optimální způsob řešení daného problému a následně jeho pochopení ověřit pomocí doplňujících úkolů a otázek. V případě, že student kvůli přibývajícímu počtu postupů některý z nich zapomene, může se snadno vrátit a zpětně shlédnout videonávod, který problematiku popisuje, nebo nahlédnout do souvisejících doplňkových materiálů.

# Kapitola 1

## Cíle práce

1. Usnadnění výuky strojírenské konstrukce v programu SolidWorks

2. Hlavní cíle:

- (a) Vytvoření sady videonávodů na práci s různými prvky v konstrukčním programu SolidWorks
- (b) Sestavení doplňkových materiálů v tištěné podobě, které jsou využitelné zejména v prezenční výuce a jsou obohacené o doplňující otázky a úkoly
- (c) Připravení metodických pokynů pro vyučující k práci s těmito materiály
- (d) Vytvoření platformy (webového portálu), na kterém budou tyto materiály volně k dispozici pro studenty i učitele
- (e) Spolupráce s vyučujícími strojírenských předmětů na implementaci vytvořených materiálů do výuky

3. Sekundární cíle:

- (a) Zjišťování využitelnosti výsledků práce mezi studenty
- (b) Spolupráce se studenty a vyučujícími na obsahu vytvořených materiálů (volba témat, kontrola správnosti apod.)

# Kapitola 2

## Dosavadní výuka strojírenské konstrukce

Na začátek bych rád popsal, co to vlastně SolidWorks je, jak aktuálně probíhá výuka předmětů zaměřených na strojírenskou konstrukci v něm a materiály, které mají studenti k dispozici.

### 2.1 Co to je SolidWorks a proč se používá?

CAD systém SolidWorks vyvíjený francouzskou společností Dassault Systèmes je dnes jedním z nejpoužívanějších programů pro 3D modelování a tvorbu technické dokumentace ve strojírenství. Mimo již zmíněných funkcí je možné s jeho pomocí vytvářet i různé simulace (pevnostní i pohybové), spravovat data jednotlivých výrobků a jejich životní cyklus (PLM<sup>1</sup> a PDM<sup>2</sup>), připravovat výrobní data pro obrábění (CAM<sup>3</sup>) a mnoho dalšího. Vzhledem k jeho komplexnosti jsou pro praktickou práci s ním zapotřebí alespoň základní znalosti funkcí tohoto systému.

Právě kvůli jeho rozšířenosti se práce s ním běžně vyučuje na mnoha středních průmyslových školách. Podstatnou výhodu pro studenty tvoří možnost získání tzv. SDK<sup>4</sup>, který jim umožňuje pracovat s 3D modely i doma.

---

<sup>1</sup>Product lifecycle management – správa životního cyklu výrobku

<sup>2</sup>Product Data Management – správa dat výrobku

<sup>3</sup>Computer Aided Manufacturing – počítačová podpora výroby (resp. obrábění)

<sup>4</sup>Student Design Kit – studentská licence bez jakýchkoliv doplň. modulů

Za zmínku také stojí, že na některých školách mohou zdatnější studenti již v průběhu studia složit zkoušky pro získání certifikátů CSWA (Certified SolidWorks Associate), nebo CSWP (Certified SolidWorks Professional), díky kterým mohou získat lepší pozici při žádání o práci ve firmě, která SolidWorks používá.

## 2.2 Způsob výuky práce v SolidWorks na naší škole

Výuka již zmíněného konstrukčního cvičení probíhá na projektové bázi. Co si pod tímto pojmem představit? Vyučující seznámí studenty s projektem, na kterém budou v následujících týdnech, popř. měsících pracovat. Tyto projekty jsou do roka většinou 3 až 4. Následně je vyučující v průběhu několika hodin seznámí s postupem práce s prvky, které by mohli studenti při práci na projektu potřebovat. Poté poté studenti pracují samostatně na svých projektech. V běžných vyučovacích hodinách proto tvoří samostatná práce studentů většinu času.

Jestliže studenti pracují v průběhu vyučovací hodiny samostatně, mohou interagovat s vyučujícím a s jeho pomocí dospět ke správnému řešení. Většina studentů však na projektech pracuje převážně doma, kde nemají možnost se jednoduše zeptat, pokud něčemu nerozumí, nebo nejsou schopni danou úlohu vyřešit.

## 2.3 Co mají studenti aktuálně k dispozici?

Na tuto otázku se dá snadno odpovědět jednou větou „No, moc toho opravdu není“. Pokud z výběru vyřadíme cizojazyčné publikace, existuje pouze jedna *Učebnice SolidWorks*<sup>[4]</sup>, kterou tento seznam začíná a zároveň končí. Videonávody na toto téma existují, zpravidla však neodpovídají školní praxi. Většinou jsou dlouhá (> 10 minut), a student nemusí udržet zámrnnou pozornost po celou dobu. Dalším problémem je jejich obsáhlost. Pokud student hledá postup tvorby konkrétního prvku, není nutné, aby kvůli tomu zhlédnul celé desetiminutové video, ve kterém tvoří hledaný obsah například jen 5 procent.

# Kapitola 3

## Názorně - demonstrační pomůcky

**3.1 Trendy ve vzdělávání**

**3.2 Předvádění a pozorování**

**3.3 Instruktáž**

**3.4 Práce s obsahem**

# Kapitola 4

## Dílčí části výukové sady

Mnou vytvořená sada se skládá ze tří vzájemně propojených částí:

- Výukových videí,
- vytisknutelných materiálů,
- výukového portálu P3D.

Na jejich popis se zaměříme v této kapitole.

### 4.1 Výuková videa

Z didaktického hlediska dokáže být **správně a kvalitně zpracované** výukové video skvělým pomocníkem. Pod pojmem „správně a kvalitně zpracované“ se však může skrývat ledacos. Před tvorbou samotného videa musíme zvážit formát videa a připravit si scénář. V případě, že bude video komentované, musíme dbát i na určitou kvalitu projevu. Zároveň je nutné video příliš nekomplikovat a dbát na stručné a jasné objasňování předváděněho postupu, či jevu.

S tím se pojí časová náročnost jak přípravy, tak i samotného natáčení a zpracování videa. Tvorba kvalitního výukového videa dokáže být velmi časově náročná a pokud člověk nemá s videem dostatek zkušeností, může výroba zabrat i několik pokusů pro dosažení kýženého výsledku.

#### 4.1.1 Formát a struktura výukových videí

Ještě před tím, než jsem začal vytvářet jednotlivá videa, jsem si musel odpovědět na několik důležitých otázek:

- Jak budou videa koncipována? Bude se jednat o krátká videa zaměřená na jeden konkrétní prvek, nebo budou delší a zaměřená na širší problematiku?
- Kam budu hotová videa umisťovat?
- Jak budou videa vypadat po grafické i technické stránce?
- Jaké bude jejich využití a účel?

Ve snaze najít odpověď na první z nich jsem se zamyslel, jakým způsobem já sám vyhledávám informace. Pokud potřebuji získat odpověď na konkrétní otázku v dlouhém textu, mám možnost využít textového vyhledávání. U videa ale žádná klávesová zkratka *Ctrl+F*<sup>1</sup> zatím neexistuje – musel bych tedy pomalu přeskakovat, až bych našel onu hledanou část. Odpověď byla proto jasná – krátká videa zaměřená na konkrétní prvek, jelikož díky nim budou studenti schopni najít řešení daného problému rychle a efektivně.

Úvaha nad druhou otázkou byla náročnější. Na začátku jsem uvažoval nad umisťováním videí přímo na vlastní server, odkud by bylo možné je streamovat<sup>2</sup>. V takovém případě bych nebyl vázaný limitací žádné služby a pokud by mi nějaká funkcionalita chyběla, mohl bych si ji snadno vyrobit. Následně jsem si však uvědomil, že tato varianta by konečnému divákovi nepřinesla žádný užitek a proto jsem se rozhodl využít službu YouTube. Její výhody pro koncového uživatele jsou stěžejní – jedná se o velkou platformu, která je mezi studenty již velmi dobře známá. Pro studenty by tedy nebyl žádný problém s orientací, nebo dostupností obsahu (YouTube využívá vlastní CDN<sup>3</sup>, díky které je zajištěna téměř stoprocentní dostupnost).

Posledním, avšak nesporně zásadním bodem bylo zvážení grafického designu a technických parametrů. Design sám o sobě prošel časem jistou proměnou, nicméně jsem se již od začátku snažil o to, aby videa vypadala moderně a čistě, což by studentům výrazně napomáhalo v orientaci v nich. Po technické stránce jsem se rozhodl držet rozlišení 1920x1080 při 60 snímcích za vteřinu a hlasitosti zvukové stopy normalizované na -14 LUFS, což je standardní hlasitost pro videa nahrávaná na YouTube. Těchto parametrů se od vydání prvního videa

---

<sup>1</sup>Zkratka běžně používaná pro vyhledávání v dokumentech

<sup>2</sup>Způsob přenosu dat, která jsou přenášena stabilním datovým proudem

<sup>3</sup>Content delivery network, globální síť serverů určených pro distribuci obsahu

držím, aby byla všechna co možná nejjednotnější.

Mimo to bylo nutné připravit strukturu videí. Vzhledem k tomu, že mají velmi stručně a srozumitelně představit optimální řešení daného problému, rozhodl jsem se v otázce struktury držet třech zásadních bodů:

- Úvod videa, kde je problematika každého z nich stručně vysvětlena,
- hodnoty a parametry potřebné pro splnění úlohy,
- samotný postup tvorby daného prvku.

V úvodu je v krátkosti popsáno zaměření videa a smysl daného prvku, popř. postupu. U videí zaměřených na modelování následuje výčet potřebných hodnot a parametrů, které jsou pro vytvoření prvku, nebo součásti nezbytné. Nakonec následuje názorná komentovaná ukázka samotného postupu.

#### **4.1.2 Podkresová hudba**

Podstatné zlepšení dojmu z videí nastalo ve chvíli, kdy jsem začal do podkresu videa přidávat hudbu. V samotných začátcích jsem čerpal skladby z platformy ncs.io, která poskytuje skladby k volnému užití za předpokladu uvedení autora a zdroje. Postupně jsem však dospěl k závěru, že skladby použité u některých původních videí nejsou vzhledem k výukové povaze obsahu příliš vhodné a rozhodl se styl volené hudby změnit. Změnil jsem i zdroj hudby a začal čerpat z placené služby Artlist.io umožňující licencování obrovského množství hudby mnoha různých žánrů.

Při volbě skladby do podkresu se snažím volit žánry, které nebudou působit rušivě, příliš vážně, nebo naopak infantilně. Hlasitost je vždy regulována tak, aby byl komentář ve videu dobře srozumitelný a hudba do něj příliš nezasahovala.

#### **4.1.3 Náhledové obrázky**

V případě videí P3D mají náhledové obrázky smysl hlavně z hlediska orientace. Snažil jem se proto, aby měly všechny jednotné rozložení a design a lišily se pouze obsahem a barvami, nikoliv strukturou.

Jak můžete vidět na jednotlivých náhledech 4.1, 4.2, 4.3 a 4.4, každý z nich má v levém horním rohu umístěný nadpis s názvem série (resp. zaměřením), pod kterým se nachází



Obrázek 4.1: Instalace a nastavení



Obrázek 4.2: Modelování



Obrázek 4.3: Sestavy



Obrázek 4.4: Výkresová dokumentace

konkrétní téma daného videa. Na pravé polovině náhledu je v pozadí doplněný o obrázek ilustrující dané téma (například hřídel s drážkou pro pero).

Díky tomuto systému je studentovi již ve chvíli, kdy vidí náhled videa jasné jeho téma, což podstatně usnadňuje orientaci. Zaměření videí jsou zároveň barevně odlišena, což umožňuje ještě rychlejší navigaci. Při volbě barev jsem se snažil, aby nebylo možné je snadno zaměnit a byly vůči sobě dostatečně kontrastní. Zvolené barvy mají za cíl od sebe téma barevně odlišit a utvořit tak na první pohled zjevné tematické celky.

#### 4.1.4 Využití výukových videí ve výuce

Použití těchto videí má vícenásobný charakter v závislosti na typu výuky.

**V prezenční výuce** je může vyučující třídě přímo promítat, nebo může každý student videa sledovat samostatně. Při tomto typu výuky videa nahrazují výklad učitele, ale umožňují vyučujícímu daný postup, nebo tématiku krátce představit a poté se v návaznosti na případné dotazy studentů zaměřit na konkrétní problém.

**Při distanční výuce** mohou videa nahradit ukázku postupu od vyučujícího, protože si studenti mohou sledování pozastavit, přehrát, zpomalit, nebo zrychlit, popřípadě se vracet zpět a videa sledovat opakováně. Dalším aspektem je, že při sdílení obrazovky přes videokonferenční služby nemusí být zajištěna konstantní kvalita videa, ani zvuku, kdežto při

streamování videa tento problém nenastane.

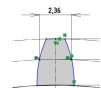
**Během samostudia** si může student zhlédnutím videa postupy nejen opakovat, ale může se i učit nové.

## 4.2 Tištěné materiály s otázkami a úkoly

Samotná videa dokáží samostatně fungovat jako vzdělávací materiál, nicméně ne všem studentům může tato audiovizuální forma vyhovovat. Proto jsem pro každé z videí vytvořil i psanou verzi vhodnou pro použití v prezenční výuce zejména v případě, kdy není možnost třídě video promítat, nebo je žádoucí, aby studenti pracovali samostatně. Důležité je zmínit, že samotné tištěné návody jsou plnohodnotné a student na základě nich může úlohu splnit i bez zhlédnutí videa.

### Přidání vysunutí

Pro vysunutí je zapotřebí skicu uzavřít, což provedeme vytvořením obrouček na horní i spodní straně zuba. Následně pomocí pravky **Přidání vysunutí** vytvoříme zub, který využene opět o šířku zoubení b.



Obrázek 4.5: Uzávěrená profilní skica



Obrázek 4.6: Vysunutý zub

aby měly všechny instance stejně odstup a nastavíme počet zubů (v kolonce počet instance). Nakonec vytvoříme rotační pole potvrďme a ozubené kolo je hotové.



Obrázek 4.9: Nastavení kruhového pole



Obrázek 4.10: Hotový model

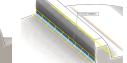
### Zkosení a zaoblení

Dlešim krokem je přidání zkosení na čelních hranách zuba. Klikneme na prvek **zkosení** a nastavíme jeho velikost na 1 mm a 45°. Vybereme čelní hrany zuba a vytvoříme zkosení potvrďme.

Nyní je ještě potřeba zaoblit paty zuba – hrany vybereme a hodnotu zaoblení nastavíme na 0,75 až 1,5 mm v závislosti na velikosti zuba.



Obrázek 4.7: Zkosení čel zuba



Obrázek 4.8: Zaoblení paty zuba

### 4.2 Výkresový model ozubeného kola

Při vytváření výkresového modelu je potřeba mit ozubené kolo již hotové. Ozubenému kolu vytvoříme novou konfiguraci, aby bylo možné mezi verzemi kola přepínat. Pro toto upravení potřebujeme mit již hotovy model ozubeného kola a znát průměr jeho hlavnové kružnice  $D_1$ .

#### Konfigurace

Na levé straně přejemeze stromu FeatureManager na ozubení konfiguraci. Pravým tl. myši klikneme na název našeho modelu a vybereme možnost **Přidat konfiguraci**. Do názvu nové konfigurace vepišeme např. výkres, nebo výkresové kolo. Vytvoření nové konfigurace potvrďme, až se ji vybere. Přejeme na levé straně stromu FeatureManager vložit výkres, klepneme pravým tl. myši na výkres a stiskneme knoflík pro vytvoření zuba a zvolíme **potažit**, skryje se nám tento prvek a dostává, které na něm závisí – zkosení, zaoblení a kruhové pole. Z ozubeného kola nám tak zůstane opět jen základní valce.



Obrázek 4.11: Přidání nové konfigurace



Obrázek 4.12: Potažení prvků ozubení

Obrázek 4.5: Tištěné materiály

Obrázek 4.6: Tištěné materiály

### 4.2.1 Otázky a úkoly

Na konci každého návodu na modelování jsou umístěny doplňující otázky a úkoly, které studentům umožňují si procvičit postupy, nebo ověřit získané znalosti. U většiny videí z ostatních kategorií není zapotřebí znalosti ověřovat, jedná se o postupy, které studenti mohou používat, nicméně nejsou pro úspěšnou práci v SolidWorks nutné. Řešení těchto otázek a úkolů jsou záměrně umístěny v sekci pro vyučující, která tvoří přílohu těchto tištěných

materiálů.

## Doporučení pro vyučující

Součástí přílohy tisknutelných materiálů pro vyučující jsou i doporučení pro vyučující pro využívání materiálů v prezenční i distanční výuce.

### 4.2.2 Dostupnost tisknutelných materiálů

Verze bez metodických pokynů a řešení úloh jsou ( Note: **BUDOU**) volně k dispozici na webu [www.p3dportal.cz](http://www.p3dportal.cz) v sekci „Ke stažení“. O variantu pro vyučující je možné si zažádat na e-mailové adresu [info@parallaxproduction.cz](mailto:info@parallaxproduction.cz).

Note:  
**BUDOU**

## 4.3 Výukový portál P3D

S narůstajícím počtem videí a dalších materiálů začal vznikat problém v přehlednosti a uváděním souvislostí. Po delším přemýšlení jsem dospěl k závěru, že nejjednodušší řešení bude vytvořit pro projekt vlastní webové stránky. Díky nim si mohou nejen studenti, ale i vyučující najít všechna videa a doplňkové materiály snadno a přehledně na jednom místě.

Webové stránky jsem založil na redakčním systému WordPress, díky čemuž jej lze velmi snadno a rychle spravovat, nebo přidávat nový obsah.

### 4.3.1 Design webu

Stejně jako u videí jsem se zaměřil na to, aby byl design webového portálu moderní a čistý. Pozadí a většina prvků webu je laděné do tmavých barev. Toto rozhodnutí jsem učinil z několika důvodů. Jednak je sledování menšího počtu světlejších elementů na tmavém pozadí příjemnější pro oči (zvláště v pozdních hodinách), jednak protože jsou v dnešní době tmavé vzhledy u aplikací a webových stránek velice populární. Dále jsem vycházel z mé vlastní preference tmavých barev.

Volba ostatních barev vychází z designu náhledových obrázků videí, opět pro zachování konzistence.

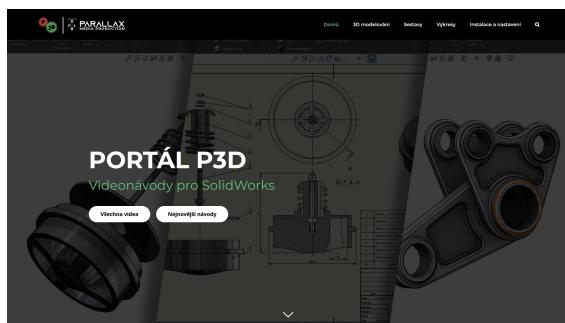
### 4.3.2 Struktura webu

Pro přehlednost jsem stránky na webu rozdělil do tří úrovní. V rámci celé struktury je pro snadnou navigaci zobrazena lišta s odkazy pro snadný přesun mezi stránkami.

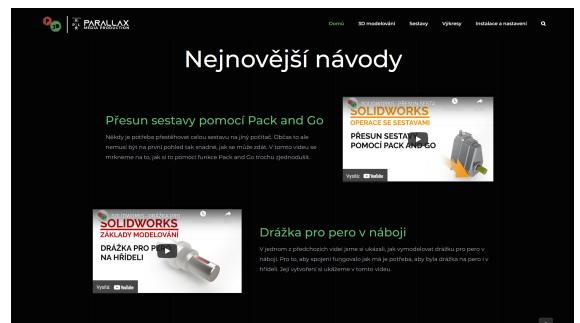
**Úvodní stránka** funguje jako rozcestník k jednotlivým podstránkám. Je rozdělena na několik sekcí. V horní části se nachází úvodní grafika. Níže nalezneme dvě nejnovější videa vytvořená v rámci celého projektu P3D. Ještě níže jsou poté viditelné všechny kategorie videí. (Viz obrázky 4.7, 4.8 a 4.9)

**Kategorie** jsou na webu aktuálně čtyři - 3D modelování, sestavy, výkresová dokumentace a instalace a nastavení. Na stránce každé kategorie jsou zobrazeny náhledové obrázky všech videí, které do dané kategorie patří. (Viz. obrázek 4.10) Při kliknutí na některý z náhledových obrázků se otevře detail daného videa.

**V detailu videa** je zobrazený jeho popis, potřebné hodnoty a parametry (pokud nějaké jsou) a doplnkové úkoly a otázky vč. jejich řešení. Úkoly s otázkami zobrazenými na detailu videa jsou jiné, než úkoly v tisknutelných materiálech. Nehrozí tak, že by si student odpověď našel na webu. (Viz obrázky 4.11 a 4.12)



Obrázek 4.7: Úvodní grafika webu



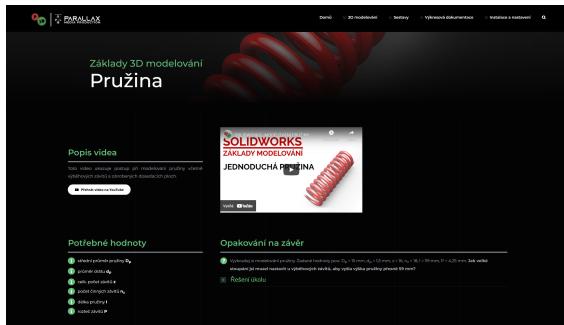
Obrázek 4.8: Sekce „Nejnovější videa“



Obrázek 4.9: Úvodní grafika webu



Obrázek 4.10: Zobrazení celé kategorie



Obrázek 4.11: Detail videa



Obrázek 4.12: Detail videa

### 4.3.3 Zkracovací subdoména go.p3dportal.cz

Přestože jsou všechny odkazy na webu snadno čitelné<sup>4</sup>, kvůli struktuře webu mohou být příliš dlouhé. Z toho důvodu jsem vytvořil tzv. zkracovací subdoménu [go.p3dportal.cz](http://go.p3dportal.cz), která umožňuje jakémukoliv odkazu přiřadit jeho zkrácený alias. Běh této funkce je zajištován white-labelovým<sup>5</sup> zkracovačem [short.io](http://short.io). Doména go.p3dportal.cz tak slouží čistě jako front end<sup>6</sup>.

<sup>4</sup>Sestávají se z dobré čitelných částí slov, nikoliv náhodných řetězců znaků

<sup>5</sup>Produkt, který si jeho uživatel může skrýt pod vlastní frontend, v tomto případě doménu

<sup>6</sup>Front end = vnější vrstva určité aplikace (to, co vidí uživatel), opakem je back end

# Kapitola 5

## Integrace do výuky a využití

# Závěr

# Příloha A

## Seznam již vydaných videí

Tato příloha obsahuje kompletní seznam videí vzniklých v rámci projektu P3D vč. odkazů rozdělených dle jednotlivých témat.

*Pozn.: při kliknutí na odkaz budete přesměrováni na stránku korespondujícího videa.*

### A.1 Instalace a zprovoznění SolidWorks SDK

[Instalace a první spuštění SolidWorks SDK 2020/2021](http://go.p3dportal.cz/inst-sdk2021) (go.p3dportal.cz/inst-sdk2021)

[Instalace šablon a knihoven norm. dílů ze Sokolské](http://go.p3dportal.cz/sablony-vid) (go.p3dportal.cz/sablony-vid)

[Aktivace Realview na necertifikované grafické kartě](http://go.p3dportal.cz/realview) (go.p3dportal.cz/realview)

### A.2 Základy modelování

[Jednoduchá pružina](http://go.p3dportal.cz/pruzina) (go.p3dportal.cz/pruzina)

[Ozubené kolo s přímým čelním ozubením](http://go.p3dportal.cz/oz-kolo) (go.p3dportal.cz/oz-kolo)

[Ozubené kolo pro výkres - obálka](http://go.p3dportal.cz/vykresove-ozk) (go.p3dportal.cz/vykresove-ozk)

[Jednořadé řetězové kolo](http://go.p3dportal.cz/jr-rk) (go.p3dportal.cz/jr-rk)

[Drážka pro pero v náboji](http://go.p3dportal.cz/perodr-na) (go.p3dportal.cz/perodr-na)

[Drážka pro pero na hřídeli](http://go.p3dportal.cz/perodr-hr) (go.p3dportal.cz/perodr-hr)

## A.3 Výkresová dokumentace

Popisové pole a už. vlastnosti na výkrese ([go.p3dportal.cz/popisove-pole](http://go.p3dportal.cz/popisove-pole))

Výkres drážky pro pero v náboji ([go.p3dportal.cz/dwg-perodr-na](http://go.p3dportal.cz/dwg-perodr-na))

Výkres drážky pro pero na hřídeli ([go.p3dportal.cz/dwg-perodr-hr](http://go.p3dportal.cz/dwg-perodr-hr))

## A.4 Práce se sestavami

Přejmenování dílu v sestavě ([go.p3dportal.cz/prejm-dilu](http://go.p3dportal.cz/prejm-dilu))

Přesun sestavy pomocí Pack and Go... ([go.p3dportal.cz/pack-and-go](http://go.p3dportal.cz/pack-and-go))

## **Příloha B**

### **Obrazové přílohy**

# Literatura

1. *Výukové metody*. Dostupné také z: <https://www.natur.cuni.cz/chemie/educhem/teply1/vyuka-1/Didaktika-anorganicke-chemie/soubory/metody%20a%20formy.pdf>.
2. ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod*. Praha: Grada Publishing, 2012. ISBN 978-80-247-4100-0.
3. ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody tradičního vyučování*. 2012. Dostupné také z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/S/15015/VYUKOVE-METODY-TRADICNIHO-VYUCOVANI.html/>.
4. PAGÁČ, Marek. *Učebnice SolidWorks*. Brno: Nakladatelství Nová Média, s.r.o, 2017. ISBN 978-80-270-0918-3.
5. KRŠKA, Martin. *Zásady tvorby výukového videa v oblasti středního vzdělávání*. Brno, 2013. Dostupné také z: [https://is.muni.cz/th/vznno/BP\\_Martin\\_Krska.pdf](https://is.muni.cz/th/vznno/BP_Martin_Krska.pdf). Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta pedagogická - Katedra fyziky, chemie a odborného vzdělávání.

# Seznam obrázků

4.1	Instalace a nastavení	17
4.2	Modelování	17
4.3	Sestavy	17
4.4	Výkresová dokumentace	17
4.5	Tištěná materiály	18
4.6	Tištěná materiály	18
4.7	Úvodní grafika webu	20
4.8	Sekce „Nejnovější videa“	20
4.9	Úvodní grafika webu	20
4.10	Zobrazení celé kategorie	20
4.11	Detail videa	21
4.12	Detail videa	21