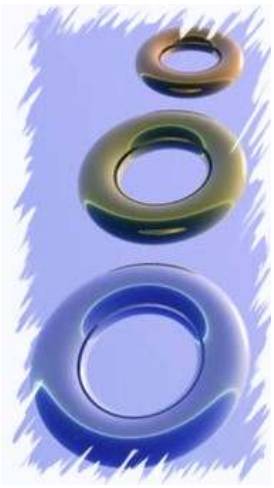


PREZENTAČNÍ SOFTWARE

„Jak má člověk vědět, co chce od budoucnosti, když neví přesně ani co chce v přítomnosti?"

Pozn.: V textu jsou označeny úkoly, na které odpovídáte prostřednictvím Vašeho blogu. Tyto úkoly jsou součástí Úkolu č. 2 v LMS Unifor.

Software (programové vybavení počítače) je sada všech počítačových programů umístěných v počítači. Software je tvořen programováním. Počítačový program obsahuje sekvence instrukcí, které jsou vykonávány procesorem počítače. Počítačový program je neoddělitelný doplněk hardware počítače.

1. *Systémový software = programové vybavení počítače, které umožňuje spouštění nebo zpracování aplikačního softwaru*

- operační systém
  - jádro operačního systému
  - nástroje pro správu operačního systému
- firmware = označení pro software, který je napevno zabudován v hardwaru, např. BIOS počítače v paměti ROM
  - firmware vykonávaný procesorem
  - firmware pro programovatelné hradlové pole

2. *Aplikační software = je programové vybavení, které je navrženo a vytvořeno pro řešení nějakého konkrétního problému*

- Databázové systémy
- Ekonomické a informační systémy
- Grafické editory
  - bitmapové
  - vektorové
- Hry
- Internetové prohlížeče (browsery)
- Kancelářské balíky (MS Office…)
- Počítačová podpora výroby (CAD, CAM, CAE…)
- Pomocné programy – utility

- Poštovní programy
- **Prezentační programy**
- Správci souborů a archivační programy
- Spyware
- Textové editory a DTP programy
- Tabulkové kalkulátory
- Výukové programy
- Vývojové nástroje (nástroje pro tvorbu programů, kompilátory atd.)

PREZENTAČNÍ PROGRAMY

Prezentační program je počítačový program, který umožňuje vytvořit *prezentaci*, tj. sérii stránek s přehledně zobrazenými informacemi.

Tvorba prezentace se typicky skládá z následujících kroků:

- výběr nebo tvorba pozadí
- výběr nebo tvorba objektů, které má prezentace obsahovat (texty a obrázky)
- přiřazení dynamických prvků k objektům – možnost oživení prezentace zvukem nebo animací
- úprava kompozice (rozmístění prvků na obrazovce)

Nejrozšířenější prezentační softwarové produkty:

MS POWER POINT

Microsoft nabízí velmi širokou škálu programového vybavení

- klíčovým produktem jsou graficky orientované operační systémy, které jsou dodávány pod značkou **Microsoft Windows**. Z mnoha existujících verzí je v současnosti nejrozšířenější Windows XP a Windows Server 2003. Na přelomu let 2006/2007 byla vydána verze Windows Vista.
- **Microsoft Office** je sada aplikací, určených pro kancelářskou práci. Obsahuje především
  - textový editor Microsoft Word
  - tabulkový kalkulátor Microsoft Excel
  - program pro vytváření prezentací Microsoft PowerPoint

    - program pro správu kontaktů, e-mailů, kalendáře a úkolů Microsoft Outlook a Outlook Express

- Microsoft Visual Studio je sada vývojových nástrojů, která slouží k vytváření aplikací. Aktuální verze těchto nástrojů je nabízena pod názvem Visual Studio 2005. V současné době se pracuje na vývoji nové generace Visual Studia s kódovým označením Orca.
- nejrozšířenější webový browser Internet Explorer
- aplikace pro vytváření webových stránek v HTML Microsoft FrontPage (verze Office 2007 ji již neobsahuje a je nahrazena aplikacemi Microsoft SharePoint Designer a Microsoft Expression Web)

Verze programu MS PowerPoint:

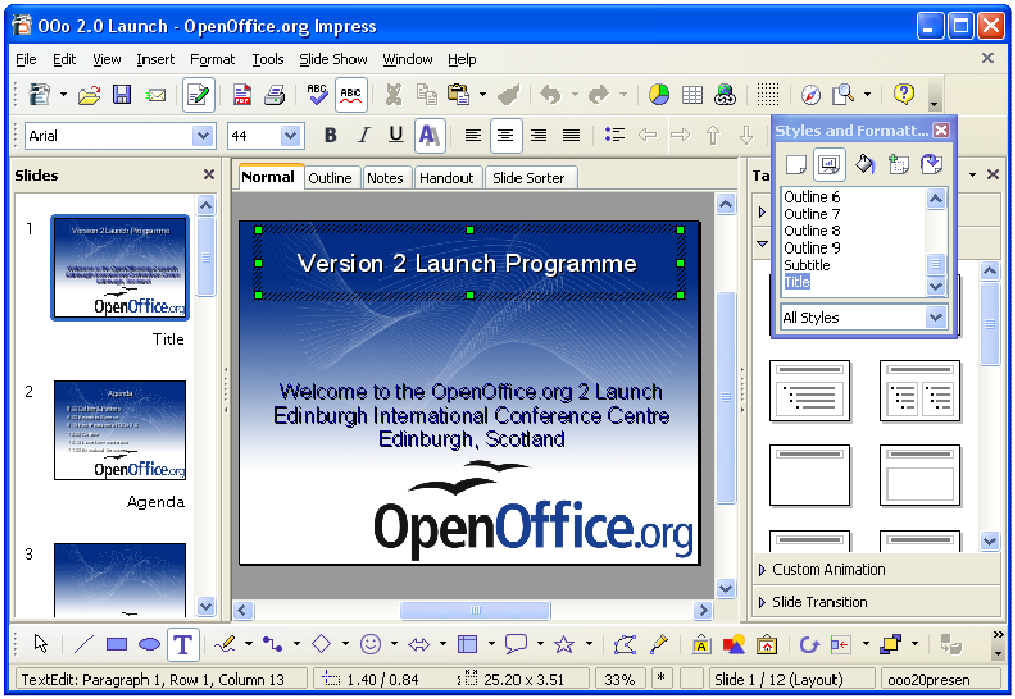
Rok vydání	Verze
1993	PowerPoint 4.0
1995	PowerPoint 7 pro Windows 95
1997	PowerPoint 97
1999	PowerPoint 2000
2001	PowerPoint 2002
2003	PowerPoint 2003
2006	PowerPoint 2007

MS POWERPOINT - ODKAZY

- Domovská stránka Microsoft PowerPoint - http://office.microsoft.com/en-us/powerpoint/FX100487761033.aspx
- Bezplatné školení pro MS PowerPoint 2007: http://office.microsoft.com/training/training.aspx?AssetID=RC100687671029
-

OPEN OFFICE.ORG IMPRESS

OpenOffice.org Impress je open source nástroj na tvorbu prezentací z kancelářského balíku OpenOffice.org. Jedná se o přímého konkurenta Microsoft PowerPoint z balíku Microsoft Office. Své dokumenty ukládá do formátu OpenDocument, ale umí též pracovat s formátem .ppt MS PowerPoint.



OPEN OFFICE IMPRESS – ODKAZY

- http://www.openoffice.org/product/impress.html - domovská stránka OpenOffice.org Impress

Co je open source?

Open source nebo také **open-source software** (OSS) je počítačový software s otevřeným zdrojovým kódem. Otevřenost zde znamená jak technickou dostupnost kódu, tak legální dostupnost - licenci software, která umožňuje, při dodržení jistých podmínek, uživatelům zdrojový kód využívat, například prohlížet a upravovat.

V nepřesném ale poměrně běžném vyjadřování se označení *open source* používá i pro mnoho vlastností, které s otevřeností zdrojového kódu nesouvisí, ale vyskytují se u mnoha open source programů. Například může jít o bezplatnou dostupnost software, vývoj zajišťovaný úplně nebo z podstatné části dobrovolnickou komunitou nebo „nekomerčnost".

Souvisejícím tématem je **svobodný software** (free software) - tento pojem prosazuje Free Software Foundation pro podmnožinu open source software dostupnou pod svobodnou licencí, která musí oproti Open Source licenci splňovat ještě další podmínky, například musí umožňovat uživatelům šířit díla odvozená z původního programu.

Nejznámější open source software

- operační systémy GNU/Linux, FreeBSD, FreeDOS, ReactOS, Sun Solaris
- databázové servery MySQL, Firebird, PostgreSQL
- webserver Apache
- skriptovací jazyk PHP Hypertext Preprocessor
- monitorovací software nmap, nagios
- kancelářský software OpenOffice.org
- Internetový prohlížeč Mozilla Firefox
- bitmapový editor GIMP
- 3D grafický editor Blender
- video přehrávač VLC media player
- DOSový audio přehrávač MPXPLAY
- překladače jazyka „C" (včetně „C++" a některých dalších) GCC a OpenWATCOM
- překladač FreeBASIC
- podcatcher (program pro stahování multimediálních souborů, podcastů) Juice
- archivační a kompresní program 7-Zip
- hra Frozen Bubble
- komunikační software Miranda IM
- editor myšlenkových map FreeMind
- IDE pro vývoj aplikací Eclipse
- prostředí pro vývoj ERP, CRM, SCM aplikací JFire

OpenDocument

Formát **OpenDocument** (**ODF**) neboli **OASIS Open Document Format for Office Applications** (*OASIS otevřený formát dokumentu pro kancelářské aplikace*) je otevřený souborový formát určený pro ukládání a výměnu dokumentů vytvořených kancelářskými aplikacemi. ODF zahrnuje textové dokumenty (jako např. poznámky, knihy, dopisy aj.), prezentace, tabulky, grafy a databáze. Standard ODF byl vyvinut sdružením OASIS a vychází ze staršího souborového formátu používaného aplikacemi OpenOffice.org. Formát ODF (i OpenOffice.org) je založen na XML.

Formát OpenDocument je od 3. května 2006 standardizován Mezinárodní organizací pro normalizaci jako standard **ISO/IEC 26300**.

Termín *otevřený* vychází především z toho, že formát byl vyvinut veřejně množstvím organizací, jeho specifikace je veřejně přístupná a formát může být použit libovolnou aplikací bez omezení. Účelem formátu OpenDocument je nabídnout otevřenou alternativu uzavřeným formátům, především od společnosti Microsoft (DOC, XLS a PPT využívané kancelářským balíkem Microsoft Office, ale také licencovanému formátu Microsoft Office Open XML).

Společnosti a jednotlivci, kteří pracují s formátem OpenDocument, se vyhnou závislosti na jednom dodavateli kancelářských aplikací a mohou svobodně přecházet mezi jejich dodavateli (například po ukončení vývoje jejich stávajících aplikací nebo změně ceny či licence).

OPEN SOURCE - ODKAZY

- http://www.opensource.org – Open Source Initiative (OSI), se seznamem licencí Open Source
- http://www.oss.cz – Společnost pro výzkum a podporu Open Source
- A co že je to OpenSource? – http://www.pooh.cz/aktovka-x/a.asp?a=2006553 na serveru pooh.cz

MULTIMEDIA V PREZENTACI

J. Wagner: YouTube.com aneb Broadcast yourself čili Vysílejte sami!
http://www.ceskaskola.cz/ICTveskole/AR.asp?ARI=102671&CAI=2129 (Česká škola, 2006)

J. Wagner: Stahujte filmy pro výuku legálně a zdarma
http://www.ceskaskola.cz/ICTveskole/AR.asp?ARI=102590&CAI=2129 (Česká škola, 2006)

J. Duhajský: Popularizace vědy v České televizi
http://www.ceskaskola.cz/ICTveskole/Ar.asp?ARI=102730&CAI=2129 (Česká škola, 2006)

B. Brdička: Do škol přichází podcasting
http://www.ceskaskola.cz/ICTveskole/Ar.asp?ARI=103134&CAI=2129 (Česká škola, 2006)

? Úkol: MULTIMEDIA V PREZENTACI

Přečtěte si výše uvedené články a do svého blogu odpovězte, které z uvedených on-line zdrojů by bylo možné (vhodné) využít ve výuce českého jazyka a jaké on-line zdroje používáte (chtěli byste použít) sami pro obohacení výukového objektu pro výuku o multimedia (obrázky, animované prvky, video, filmové sekvence, on-line vysílání apod.). Můžete uvést i vlastní příklady či zkušenosti s využitím on-line zdrojů při přípravě na výuku (při výuce).

MULTIMEDIA – ODKAZY

- http://mujweb.cz/www/webtlacitka.cz/ - webová tlačítka
- http://freetools.virt.cz/ - obohacení webu o další nástroje (chat atd...) .cz
- http://gif.ceskyweb.cz/- galerie gifů
- http://wwwmania.zde.cz/- galerie obrázků, pozadí
- http://www.drella.cz/templates/default.asp - šablony pro web
- http://www.freewebtemplates.com/ - šablony pro web
- http://www.templateswise.com/ - šablony pro PowerPoint
- http://office.microsoft.com/en-us/templates/CT101172721033.aspx - šablony MS Office

Použitá literatura a další odkazy

1. BRDIČKA, B. Vliv technologií na inovaci výukových metod. In: *Sborník konference Informační gramotnost.* Brno : MZK, 2005, s. 92-97. ISBN 80-7051-160-5. Dostupný z: http://www.ceskaskola.cz/ICTveskole/Ar.asp?ARI=101958&CAI=2129
2. BRDIČKA, B. : Role internetu ve vzdělávání, Kladno : AISIS, 2003, ISBN 80-239-0106-0. Dostupný z: http://omicron.felk.cvut.cz/~bobr/role/
3. BRDIČKA, B. : Do škol přichází podcasting, Česká škola.cz, 2006, ISSN 1213-6018. Dostupný z: http://www.ceskaskola.cz/ICTveskole/Ar.asp?ARI=103134&CAI=2129.
4. BRDIČKA, B. : Skutečné vzdělávání v neskutečném světě, Česká škola.cz, ISSN 1213-6018. Dostupný z: http://www.ceskaskola.cz/ICTveskole/Ar.asp?ARI=103352&CAI=2129
5. DOWNES, S. E-learning 2.0. eLearning MAGAZINE, Association for Computing Machinery, 2005. Dostupný z: http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1.
6. HOROVITZ, B. Creators, Synthesizers, and Consumers, Etanable Blog, February 2006. Dostupný z: http://www.elatable.com/blog/?p=5.
7. LENHART, A. Teen Content Creators and Consumers, Pew Internet & American Life Project, November 2005. Dostupný z: http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Teens_Content_Creation.pdf .
8. MADDEN, M. Young and Wired, Pew Internet & American Life Project, 2006. Dostupný z: http://www.pewinternet.org/ppt/PIP_MMadden_Teens_TBLC_11.03.06.ppt.
9. MANNES, J. Library 2.0 Theory: Web 2.0 and Its Implications for Libraries, Webology, 2006. Dostupný z: http://www.webology.ir/2006/v3n2/a25.html.
10. OBLINGER, D. & Oblinger, J. Is It Age or IT: First Steps Toward Understanding the Net Generation, EDUCAUSE, 2005. Dostupný z: http://www.educause.edu/educatingthenetgen.
11. O'REILLY, T. What Is Web 2.0, OREILLYnet.com, 2005. Dostupný z: http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html
12. PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, 2001. Dostupný z: http://www.marcprensky.com/writing/.
13. SIFRY, D. State of the Blogosphere, October 2006. Dostupný z: http://www.sifry.com/alerts/archives/000443.html.
14. TAPSCOTT, D. *Growing Up Digital - The Rise of the Net Generation*. McGraw-Hill, 1999. ISBN 0071347984.
15. VEEN, W. 2020 Visions. Online Educa Berlin, 2005. Dostupný z: http://www.global-learning.de/g-learn/downloads/veen_visions2020.pdf.
16. WIKIPEDIA: http://cs.wikipedia.org/

Perlička na konec: software současnosti a budoucnosti

. CD ROM pomůže s přípravou k maturitě: http://www.novinky.cz/clanek/128914-cd-rom-pomuze-s-pripravou-na-maturitu-i-prijimacky.html

. Oprava slohů má být svěřena počítačům: http://www.novinky.cz/clanek/126174-oprava-slohu-ma-byt-sverena-pocitacum.html

. virtuální světy: http://www.secondlife.cz/

. Jak funguje Second Life: http://www.youtube.com/watch?v=b72CvvMuD6Q&feature=related

. příležitosti výuky v oblasti vědy v Second Life: http://www.youtube.com/watch?v=EfsSGBraUhc

. vzdělávání v Second Life: http://www.youtube.com/watch?v=TMGR9q43dag&feature=related