

Moderní nástroje pro tvorbu prezentací

Ondřej Ševčík

Bakalářská práce
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta aplikované informatiky

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta aplikované informatiky
akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Ondřej Ševčík**
Osobní číslo: **A13247**
Studijní program: **B3902 Inženýrská informatika**
Studijní obor: **Informační technologie v administrativě**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Moderní nástroje pro tvorbu prezentací**
Téma anglicky: **Modern Tools for Making Presentations**

Zásady pro vypracování:

1. Provedte literární rešerši v oblasti tvorby prezentací.
2. Zaměřte se na nové, netradiční možnosti prezentování.
3. Prostudujte možnosti tvorby prezentací v prostředí LaTeX.
4. V praktické části popište postupy pro tvorbu prezentací ve vybraných nástrojích.
5. Vypracujte vzorové prezentace na zadané téma.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

1. HOSPODÁŘOVÁ, Ivana. Prezentační dovednosti. 2., upr. vyd. Praha: Kernberg publishing, 2007, 172 s. ISBN 978-80-903962-9-6.
2. KOPKA, Helmut a Patrick W DALY. LATEX: podrobný průvodce. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2004, vii, 576 s. ISBN 80-7226-973-9.
3. RYBIČKA, Jiří. LATEX pro začátečníky. 3. vyd. Brno: Konvoj, 2003, 238 s. ISBN 80-7302-049-1.
4. ARAR, E. S. The Ultimate Prezi Course: Master Prezi in 10 Easy Lessons. CreateSpace Independent Publishing Platform. 2015, ISBN: 978-1507842409.

Vedoucí bakalářské práce: doc. Ing. Jiří Vojtěšek, Ph.D.
Ústav řízení procesů

Datum zadání bakalářské práce: 5. února 2016

Termín odevzdání bakalářské práce: 1. června 2016

Ve Zlíně dne 5. února 2016



doc. Mgr. Milan Adámek, Ph.D.
děkan



Ing. Miroslav Matýsek, Ph.D.
ředitel ústavu

Prohlašuji, že

- beru na vědomí, že odevzdáním bakalářské 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;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k prezenčnímu nahlédnutí, že jeden výtisk bakalářské práce bude uložen v příruční knihovně Fakulty aplikované informatiky Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně a jeden výtisk bude uložen u vedoucího práce;
- byl jsem seznámen s tím, že na moji bakalářskou 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;
- beru na vědomí, že podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- beru na vědomí, že podle § 60 odst. 2 a 3 autorského zákona mohu užít své dílo - bakalářskou práci nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen připouští-li tak licenční smlouva uzavřená mezi mnou a Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně s tím, že vyrovnání případného přiměřeného příspěvku na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše) bude rovněž předmětem této licenční smlouvy;
- beru na vědomí, že pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tedy pouze k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- beru na vědomí, že pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji,

- že jsem na bakalářské práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.
- že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Ve Zlíně, dne 18. května 2016

Ševčík Ondřej
.....
podpis diplomanta

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce je věnována možnostem moderního způsobu tvorby prezentací. V této práci jsou obecné informace o prezentacích a nástrojích pro prezentování, jako například programy, zařízení, vizuální možnosti atd. Tato práce se rovněž zaměřuje na detailní popis programů pro vytváření prezentací a také na jejich klady a zápory a možnosti jejich využití. Praktická část bakalářské práce je zaměřena na tvorbu prezentací pomocí netradičního programovacího jazyku LaTeX a na vytváření prezentací v graficky zajímavém programu Prezi. Po prostudování této práce, by měl každý člověk znát, jaké jsou možnosti prezentování a programů, které můžeme využít pro vytváření. Zároveň díky praktické části bude mít čtenář teoretické znalosti o tvorbě prezentací vytvořených pomocí jazyku LaTeX a programu Prezi.

Klíčová slova: prezentace, program, LaTeX, Beamer

ABSTRACT

This thesis deals with possibilities of the modern way of creating presentations. In this thesis, there are general information about presentations and the tools for presentations such as programs, devices, visual possibilities etc. The thesis focuses on detailed descriptions of programs for creating presentations, their advantages and disadvantages and possibilities of their usage too. The practical part is focused on creating presentations by using unconventional programming language LaTeX and the creation of presentations in a graphically unique program Prezi. After reading this thesis, everyone can know, what are the possibilities of presentation and programs that can be used for their creation. Thanks to the practical part, reader will have the theoretical knowledge about creation of the presentations using programming language LaTeX and program Prezi.

Keywords: presentation, program, LaTeX, Beamer

Touto cestou bych rád poděkoval svému vedoucímu bakalářské práce panu doc. Ing. Jiřímu Vojtěškovi, Ph.D. za odbornou pomoc, ochotu, cenné rady a vynaložený čas, který mi věnoval při tvorbě mé bakalářské práce. Rád bych rovněž poděkoval své rodině za podporu při studiu na Univerzitě Tomáše Bati.

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

„Non schoale sed vitae discimus. – Neučíme se pro školu, ale pro život.“
(**Seneca**)

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 PREZENTACE.....	12
1.1 VÝHODY A NEVÝHODY PREZENTACE.....	12
1.2 VÝHODY VYUŽITÍ POMŮCEK PŘI PREZENTACI.....	12
1.3 TYPY PREZENTACÍ.....	13
a) Presentace automatická.....	13
b) Presentace interaktivní.....	13
c) Presentace výuková.....	13
1.4 ZPŮSOBY VYUŽITÍ PREZENTACE.....	13
1.5 ZPŮSOBY PREZENTOVÁNÍ.....	14
1.5.1 Promítání folií na zpětném projektoru.....	14
1.5.2 Promítání diapozitivů na diaprojektoru.....	14
1.5.3 Promítání pomocí dataprojektoru a počítače.....	15
1.5.4 Promítání pomocí interaktivní projekce.....	15
1.6 KROKY PŘI PŘÍPRAVĚ PREZENTACE.....	16
1.7 STRUKTURA PREZENTACE.....	17
2 PROGRAMY PRO TVORBU PREZENTACÍ.....	19
2.1 PROGRAMY PRO STOLNÍ POČÍTAČE.....	19
2.1.1 Microsoft Office PowerPoint.....	20
2.1.2 Apple Keynote.....	22
2.1.3 Prezi.....	23
2.1.4 LibreOffice Impress.....	24
2.1.5 SlideRocket.....	24
2.1.6 Microsoft Office PowerPoint Online.....	25
2.1.7 PowToon.....	26
2.2 PROGRAMY PRO MOBILNÍ ZAŘÍZENÍ.....	27
2.2.1 Kingsoft Office.....	27
2.2.2 Dokumenty Google.....	28
2.2.3 Polaris Office.....	29
2.2.4 Microsoft Office PowerPoint.....	30
2.3 PREZENTOVÁNÍ POMOCÍ MYŠLENKOVÝCH MAP.....	30
2.3.1 MindManager 2016.....	31
2.3.2 XMind 7.....	32
2.3.3 Coggle.it.....	33
3 LATEX.....	35
3.1 VÝHODY LATEXU A TEXU.....	35
3.2 NEVÝHODY LATEXU A TEXU.....	35
3.3 BEAMER.....	36
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	37
4 ÚVOD DO PRAKTICKÉ ČÁSTI.....	38

4.1	PROGRAM TEXSTUDIO	38
4.1.1	Speciální znaky	39
4.1.2	Zápis příkazů	39
4.1.3	Základní šablona	39
4.1.4	Volba tématu	40
4.1.5	Formátování textu	41
4.1.6	Barva textu a zvýraznění	42
4.1.7	Vytvoření nového slajdu (okna prezentace).....	42
4.1.8	Vytvoření obsahu dokumentu	43
4.1.9	Nadpis pro slajd.....	44
4.1.10	Sloupce	44
4.1.11	Seznamy	45
4.1.12	Vložení obrázku	46
4.1.13	Zkratky	46
4.1.14	Informační okna	47
4.1.15	Vzorce	48
4.1.16	Přechody textu.....	49
4.1.17	Tabulky	50
4.2	PREZENTACE VYTVOŘENÁ POMOCÍ PREZI.....	51
4.2.1	Web Prezi	51
4.2.2	Editace prostředí.....	52
4.2.3	Editace textu	53
4.2.4	Editace přechodů	54
4.2.5	Vložení nového prvku	55
4.2.6	Ukázka funkce ZUI	56
4.2.7	Vložení symbolů a miniatur	57
4.2.8	Ukončení editace	58
4.3	ZHODNOCENÍ PRAKTICKÉ ČÁSTI	60
4.3.1	Hodnocení programů.....	60
ZÁVĚR		64
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....		66
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....		70
SEZNAM OBRÁZKŮ		71
SEZNAM TABULEK.....		73
SEZNAM PŘÍLOH.....		74

ÚVOD

Tématem bakalářské práce je nalézt a popsat moderní nástroje pro tvorbu prezentací. Tvorba prezentací patří k základním možnostem, jak prezentovat například ve firemní sféře určité výrobky, služby, cíle, dovednosti atd. Obecně můžeme říci, že tvorba prezentací ve firmách přímo souvisí s oblastí zvanou marketing, která se zabývá propagací. Vytváření prezentací se rovněž uplatňuje ve školství, kde učitelé od základních škol až po školy vysoké shromažďují informace, které předávají touto moderní formou svým studentům. Vizuální forma předávání informací má totiž dle výzkumů vyšší vliv na zapamatování informací než například předávání informací verbálním způsobem. Žáci a studenti se v průběhu svého studia postupně učí správnou tvorbu prezentací a možnosti jejich prezentování. Na školách se využívají tyto prezentace k obhajobám nejrůznějších projektů a prací studentů.

Bakalářská práce má za cíl analyzovat možnosti moderní tvorby prezentací pomocí počítačových zařízení a jejich následného způsobu prezentování. Vytváření pomocí počítačových zařízení spočívá v tom, že k samotné tvorbě prezentace je využito některého ze zařízení, jako jsou například stolní počítače, notebooky, tablety, chytrá mobilní zařízení apod. Pro tato zařízení jsou vytvářeny speciální programy pro vývoj a editaci prezentací. Tyto systémy jsou tvořeny velkými společnostmi, které se snaží ulehčit práci lidem, kteří budou pracovat s jejich programy, jsou vhodné pro osoby s nižšími znalostmi v oblasti tvorby prezentací. Pro ty, kteří chtějí posouvat své znalosti v oblasti tvorby prezentací výše, jsou k dispozici i další metody tvorby, jako jsou například systémy TeX a LaTeX. Jedná se o typografické systémy, které slouží pro profesionální sazbu textu. Základní odlišností od běžně využívaných programů je ruční zápis příkazů do speciálních programů pro zápis a překlad jazyku LaTeX. Počítačové programy jsou primárně děleny na využití pomocí stolního počítače, mobilního zařízení a speciální způsob zvaný tvorba myšlenkových map. Tyto mapy pracují na způsobu provazování myšlenek a cílů za využití grafických prvků. Popis těchto programů a způsobů tvorby prezentací je detailně popsán v teoretické části.

Práce je tvořena ze dvou základních částí, a to teoretickou a praktickou. V teoretické části jsou obecné informace o prezentaci, způsobech její tvorby, základní struktuře, možnosti využití a výhod, které plynou z její tvorby a následného použití. Dále jsou zde popsány možnosti předvádění prezentace pomocí nejrůznějších zařízení. V navazující kapitole jsou detailně rozděleny programy pro tvorbu prezentací. Nalezneme zde

základní dělení i detailní popis jednotlivých programů s jejich grafickými ukázkami prostředí. Následující kapitoly teoretické části jsou věnovány netradičnímu způsobu tvorby prezentací, a to systému LaTeX a nadstavbě Beamer, který umožňuje úpravu prezentace v tomto systému.

Praktická část je rozdělena do dvou částí. První je zaměřena na možnosti tvorby prezentací s využitím sázecího jazyku LaTeX. Zde jsou detailně popsány zápisy příkazů pro různé situace a přidávání prvků, které lze využít při samotné tvorbě. Druhá část popisuje kroky při tvorbě prezentace vytvořené v programu Prezi.

Součástí bakalářské práce jsou ukázky vytvořených prezentací. Hlavní prezentace jsou vytvořeny v programu TeXstudio za využití sázecího jazyku LaTeX a v programu Prezi. Vedlejší ukázkové prezentace jsou vytvořeny v programech pro tvorbu prezentací: TeXstudio, Prezi, Microsoft Office PowerPoint, LibreOffice Impress, Kingsoft Office, MindManager 2016 a XMind 7.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PREZENTACE

Za prezentaci označujeme přímou ukázkou či výkladem za možnosti využití hmotných či vizuálních pomůcek. Jedná se o dokument, který byl vytvořen v některém z prezentačních programu, s jehož pomocí vystupujeme před posluchači. Osoba, která předává informace posluchačům, se nazývá řečník. Tento člověk má za cíl hovořit o zvoleném tématu ve formě, která je dostatečně zajímavá pro udržení pozornosti. Samotná prezentace je tvořena slajdy (stránkami) s textem, které mohou být oživeny nejrůznějšími přechody, animacemi a efekty. Do samotné práce je možné vkládat nejrůznější obrázky, grafy, tabulky atd. Prezentace nemusí být vždy vytvořena v prezentačním programu, ale může se jednat o využití nejrůznějších pomůcek, předmětů a dokumentů, které mají zpestřit a oživit samotný výklad. Z tohoto důvodu bychom neměli prezentaci brát jako hlavní objekt, ze kterého se vychází při komunikaci s publikem, ale jako pomůcku, která usnadňuje výklad a zvyšuje udržení pozornosti a zapamatování si informací. [1,2]

1.1 Výhody a nevýhody prezentace

Prezentace vytvořená prezentačním programem nenahrazuje projev samotného řečníka, ale usnadňuje pochopení a vstřebávání daného tématu díky obrazovým vjemům. Obrazová ukáзка má vždy pozitivnější dopad na posluchače než strohý ústní projev. Pokud je samotná prezentace zajímavě strukturovaná, napsaná a oživená nejrůznějšími animacemi a efekty je pravděpodobnější, že si publikum více nakloníme a vzbudíme v něm větší zájem o dané téma. Jak může být prezentace užitečná pro řečníka, tak stejným způsobem může špatně zvolená, formulovaná a strukturovaná prezentace uškodit jeho výkladu. Mezi největší problémy s prezentací se jednoznačně řadí její samotné nespuštění, chybně zvolená optimalizace pro různé systémy a nevhodně využitá gramatika. Ve výsledku se dá říci, že pokud bude prezentace vytvořena zajímavou formou, v rozumné délce a počtech slajdů, s využitím drobných animací a efektů, pak pomůže řečníkovi snadněji předat informace posluchačům.

1.2 Výhody využití pomůcek při prezentaci

Za pomůcky se označuje vše, co řečník využívá k upoutání pozornosti publika. Mezi tyto pomůcky řadíme nejrůznější předměty, dokumenty, elektronické vybavení, filmové ukázky, atd. Pomocí těchto předmětů se dá oživit daná prezentace a zároveň dojde k uvolnění

napětí mezi řečníkem a posluchači. Obecně se dá říci, že pomůcky se využívají pro zvýšení pozornosti, stimulování myšlení, pobavení, lepšímu pochopení tématu či úspoře času.

1.3 Typy prezentací

Prezentace se dělí podle způsobu využití. Pro marketingové účely bude mít jiné vlastnosti než pro výuku na školách. Podle těchto parametrů se dají prezentace rozdělit do tří skupin. [3]

a) Prezentace automatická

Automatická prezentace se využívá především k marketingu, jako jsou reklamní spoty či využití na různých výstavách a předváděcích akcích. Dochází k prezentování bez účasti řečníka. [3]

b) Prezentace interaktivní

Interaktivní prezentace slouží ke spolupráci s posluchači. Jedná se o využití aktivní tabule s dataprojektorem, kdy pro prezentaci jsou využívány hypertextové odkazy promítané na tomto zařízení. Můžeme využít převážně na seminářích a přednáškách. K této prezentaci je nutný HTML editor. [3]

c) Prezentace výuková

Výuková prezentace se dá využít ve školství (přednášky), pro firemní účely (zvyšování kvalifikace), pro konference či semináře. Výuková prezentace slouží pro podporu učení, zapamatování si výkladu atd. [3]

1.4 Způsoby využití prezentace

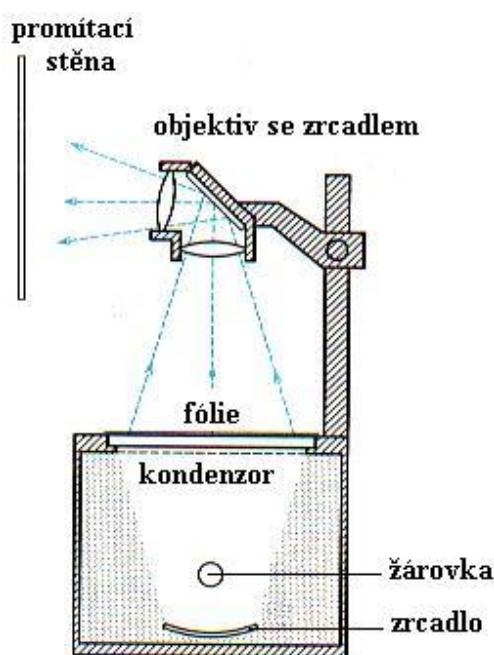
Správně zvolená, připravená a strukturovaná prezentace má celou řadu využití, jak v osobním životě, tak i ve firemní či školské sféře. Prezentace ve školství slouží k oživení výuky a předání daného tématu učitelem směrem k žákům. Obdobné využití je pro školní akce, semináře apod. Ve firmách se prezentace vytvářejí zejména pro účely firemních porad, ke školení zaměstnanců či zákazníků, pro přípravu projektů či plánování. Nespornou výhodou prezentací jsou účely marketingové, kdy firmy s jejich pomocí prezentují své služby či zboží zákazníkům. [1]

1.5 Způsoby prezentování

V dnešní době existuje celá řada možností a způsobů, jak lze prezentovat. Existuje velké množství léty prověřeného a funkčního technického vybavení (zpětný projektor, diaprojektor, atd.), na které navazují nové a moderní zařízení (dataprojektory, interaktivní projekce, atd.). [1,4]

1.5.1 Promítání folií na zpětném projektoru

Zpětný projektor slouží k promítání folií s nákresy či popisy, které jsou složité na nakreslení na tabuli či na jiném zařízení. Jedná se o analogový projektor, který promítá předlohu na bílou zeď či plátno. Tento projektor funguje na bázi prosvícení fólie, diapozitivu či papíru (blíže na Obr. 1.). Soustava čoček má za následek zvětšení objektu na promítané ploše. [4]



Obr. 1. Zpětný projektor[5]

1.5.2 Promítání diapozitivů na diaprojektoru

Diaprojektor (Obr. 2.) je přístroj, který promítá diapozitivy na plátno či bílou stěnu. Diapozitiv neboli diapozitivní film je černobílý nebo barevný obraz na průhledné nebo průsvitné podložce. U diaprojektoru dochází zdrojem světla k osvětlení diapozitivu a tím následnému promítání. Do tohoto přístroje se vkládají diapozitivy ručně nebo pomocí zásobníku, v němž jsou uloženy diapozitivy. [6]



Obr. 2. Diaprojektor[7]

1.5.3 Promítání pomocí dataprojektoru a počítače

Promítání pomocí dataprojektoru (viz Obr. 3) či jiného elektronického zařízení, jako jsou počítače, notebooky a tablety, patří v dnešní době k nejoblíbenějším a nejvyužívanějším způsobům promítání. Dataprojektor umožňuje promítat prezentaci na bílé plátno či zeď, využitím elektronického zařízení jako zdroje signálu a přenosu dat. [8,9]



Obr. 3. Dataprojektor[10]

1.5.4 Promítání pomocí interaktivní projekce

Interaktivní projektor má oproti běžnému projektoru k dispozici speciální elektronické pero, díky kterému můžeme přímo při prezentaci zapisovat poznámky a kreslit obrázky či grafy. Výhodou je, že nemusíme přerušit probíhající prezentaci, abychom vložili poznámku či obrázek. Senzory zabudované v projektoru nám umožňují sledovat polohu pera, a tím v reálném čase vidíme jeho tahy na promítací ploše. Většinou se jedná o tabuli (ukázka na Obr. 4.). [11]



Obr. 4. Interaktivní tabule[12]

1.6 Kroky při přípravě prezentace

Při vytváření prezentace se musí zvážit celá řada kroků a podmínek, aby byla prezentace zajímavá a úspěšná u posluchačů. Zvažují se základní otázky stylu, pro koho prezentaci vytváříme, co bude jejím účelem atd. Příprava prezentace obsahuje pět základních otázek, které musí být zohledněny při jejím vytváření.

a) Otázka – Kdo?

U otázky „Kdo?“ je třeba určit, komu budeme danou prezentaci prezentovat. Musíme zvážit množství posluchačů, jejich znalosti a dovednosti, zdali nebude zvolené téma příliš náročné atd. Musíme vzít v potaz, zda k nám bude publikum empatické a bude-li je zajímat naše téma a náš vlastní názor. [2]

b) Otázka – Co?

U otázky „Co?“ zvažujeme důležitost předávaných informací. Musíme určit, co a jaké druhy informací pro dané publikum využijeme. Je třeba vyřešit otázku 5x Co: „Co chceme říci?“, „Co musíme říci?“, „Co bychom neměli říci?“, „Co nesmíme říci?“ a „Co jsou naše cíle?“. Pokud si zodpovíme tyto otázky, pak přecházíme k další otázce. [2]

c) Otázka – Proč?

U otázky „Proč?“ vycházíme z důvodu, proč vůbec budeme posluchačům prezentovat, čeho chceme výkladem dosáhnout. Jestli chceme prezentací něco naučit, informovat, motivovat nebo jestli chceme něco prodat či předat nějakou informaci nebo znalost. [2]

d) Otázka – Jak?

U otázky „Jak?“ se zabýváme otázkou, jak danou informaci předáme, jaký komunikační styl zvolíme. Je třeba zvážit úroveň posluchačů a styl komunikace. Jinak se budeme bavit s dětmi a jinak se starými lidmi. [2]

e) Otázka – Místo?

U otázky „Místo?“ se bere v potaz velikost prostoru, ve kterém prezentujeme, osvětlení, viditelnost, uspořádání sezení atd. [2]

1.7 Struktura prezentace

Každá prezentace by měla být tvořena třemi základními body, které tvoří strukturu prezentace. Mezi tyto body patří úvod, rozvinutí a shrnutí prezentace. Každý tento bod má své využití a důležitost.

a) Úvod

V úvodu je potřeba seznámit posluchače s tématem prezentace a za jakým účelem vlastně přišli na prezentaci. Dále sdělíme, co je naším cílem (určité sdělení, informování, prodej, atd.). Sdělení říkáme předem proto, aby posluchači věděli, co mohou od řečníka očekávat. V případě, že máme k prezentaci připraveny pomůcky, seznámíme s nimi posluchače, ať nejsou později překvapeni při jejich využití. Na začátku je rovněž vhodné, když posluchačům vytyčíme prostor pro jejich dotazy a připomínky. [2]

b) Rozvinutí

V této části probíhá samotné prezentování informací, dat a poznatků, které jsme přišli předat publiku. Již při vytváření musíme myslet na určitý časový rámec, který bychom neměli překračovat, aby nedocházelo k upadání pozornosti a zájmu. Z tohoto důvodu je vhodné v co nejkratším časovém úseku vysvětlit efektivně prezentované téma. Informace by se měly předávat v logické a srozumitelné formě s ohledem na jazykové a vědomostní znalosti posluchačů. [2]

c) Shrnutí

Poslední částí prezentace je shrnutí. V této části by měly být shrnuty nejdůležitější body prezentace z důvodu, aby došlo k jejich lepšímu zapamatování. V závěrečné části je prostor na komunikaci mezi řečníkem a publikem. Pokud jsou již všechny dotazy zodpovězeny, může být prezentace ukončena s poděkováním. [2]

2 PROGRAMY PRO TVORBU PREZENTACÍ

V předchozí kapitole byly zmíněny typy prezentací, způsoby prezentování a pravidla pro jejich vytváření. V této kapitole se nachází informace ohledně programů pro vytváření prezentací, jejich popisy a informace o nich. Za prezentační program se označuje takový program, kterým lze vytvořit za pomoci určitých počítačových dovedností počítačovou prezentaci. Prezentace vytvořená pomocí programů k tomu určených je tvořena slajdy (stránkami), na kterých je napsán prezentovaný text. K vytváření prezentací slouží celá řada programů, které můžeme dělit funkcionalitami a dostupností. Primární dělení je na verze zdarma dostupné a verze placené, které jsou většinou součástí různých balíčků služeb a programů. Co se týče funkcionalit, tak všechny programy obsahují základní možnosti úprav, přechodů, animací a efektů. Odlišnosti jsou ve většině systémů jen v detailech a možnostech úprav či animací. Lze využívat i možnosti kompatibility na různých zařízeních.

Pokud chceme hovořit o programech, díky kterým lze vytvářet prezentace, tak je potřeba se zmínit i o dalších možnostech, jak vytvořit prezentaci. K vytvoření můžeme využít buď speciální programy, anebo si zkusit naprogramovat vlastní prezentaci pomocí speciálního typografického systému. Tento systém se nazývá LaTeX. Jedná se o nadstavbu původního počítačového programu ze 70. let pro počítačovou sazbu textu. Za počítačovou sazbu můžeme označit tištění určitého dokumentu pomocí počítače. K tomu se využívá zmíněný systém (jazyk) LaTeX. Systémy TeX a LaTeX jsou od běžně využívaných programů pro tvorbu prezentací odlišné, jelikož tyto systémy využívají k tvorbě prezentací ručně psaných příkazů (kódů), které vytvářejí vzhled a obsah každé prezentace. Můžeme zde najít jistou podobnost se zápisem příkazu webového HTML kódu. [49]

2.1 Programy pro stolní počítače

Stolní počítače a notebooky jsou jedním z mnoha zařízení, na kterých se dají prezentace vytvářet. Funkcionality a samotná práce se na těchto zařízeních vytváří nejsnadněji díky kompatibilitě a grafickému uspořádání programu. Programy nalezneme většinou ve verzi zdarma a placená, která bývá rozšířena o další funkcionality. Nejvyužívanější programy pro tvorbu prezentací s využitím na stolním počítači či notebooku a jejich aktuální ceny k měsíci květnu 2016 naleznete v tabulce (Tab. 1.)

Tab. 1. Programy pro stolní počítače

Dostupnost:	Název:	Cena:
Placená verze	Microsoft Office PowerPoint	1 899,- Kč (Office 365)
Placená verze	Apple Keynote	489,- Kč
Placená verze	Prezi	3 781,- Kč (verze PRO)
Verze zdarma	LibreOffice Impress	0,- Kč
Verze zdarma	SlideRocket	0,- Kč
Verze zdarma	PowerPoint Online	0,- Kč
Verze zdarma	PowToon	0,- Kč

2.1.1 Microsoft Office PowerPoint

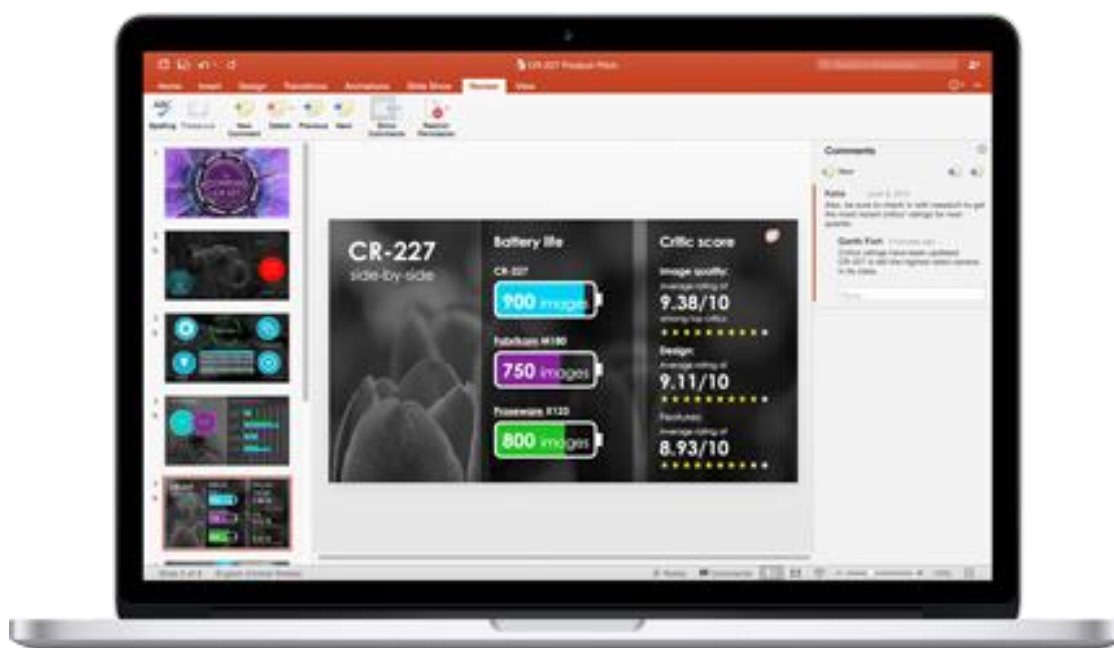
Microsoft Office PowerPoint je nástroj na vytváření a úpravu prezentací, jenž je možno využívat na platformách Microsoft Windows, Mac OS a Mac OS X. Najdeme ho jako součást kancelářského balíčku Microsoft (MS) Office, který je možno si zakoupit pro jednotlivce za částku 1 899,- Kč na rok. Částka je orientační k datu 22. 04. 2016. Microsoft Office obsahuje nejrozumnější programy pro tvorbu a úpravu dokumentů, tabulek, databází, emailů apod. Mezi nejznámější programy patří MS Word, MS Excel, MS PowerPoint, MS Outlook a mnoho dalších. Poslední verzí tohoto balíčku je verze Microsoft Office 2016, který je možno využívat od července 2015. [13,14,15]

Microsoft Office PowerPoint obsahuje veškeré možné funkcionality pro kvalitní vytváření prezentací. Mezi tyto funkcionality se řadí vše týkající se úpravy textu, vytváření tabulek, grafů a diagramů, tvoření nejrozumnějších animací, efektů a přechodů pro zvýšení atraktivity prezentace. K ulehčení vytváření prezentace jsou k dispozici šablony, které mají předdefinované styly pro písmo, přechody, efekty atd. a do těchto šablon stačí pouze vkládat vlastní text. Ukázka prostředí Microsoft Office PowerPoint na Obr. 5. Vytvořené prezentace lze ukládat ve starším formátu „ppt“ (PowerPoint Presentation) či v novějším formátu „pptx“ (formát Office Open XML) využívaného od roku 2007. Pro uložení můžeme využít i dalších přípon jako například PDF či PPSX. PPSX slouží pro okamžité spuštění

prezentace bez úvodních možností úprav dokumentu. Historický vývoj programu od roku 1993 – 2015 můžeme sledovat v následující tabulce (Tab. 2.). [13,14,15]

Tab. 2. Verze programu Microsoft Office PowerPoint

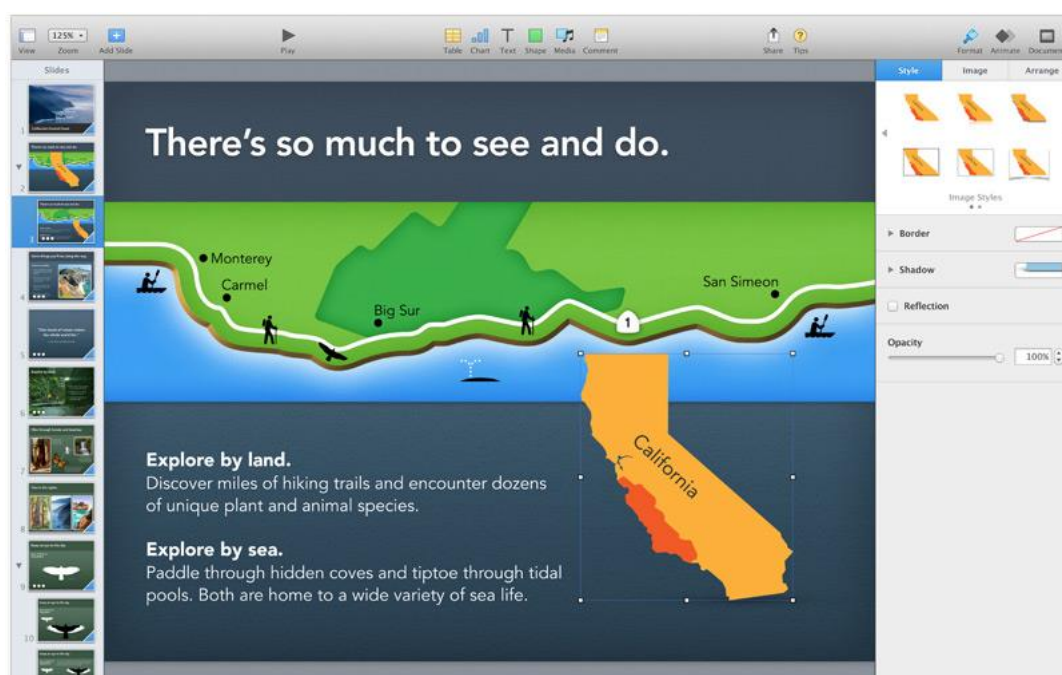
Rok vydání:	Verze programu:
1993	PowerPoint 4.0
1995	PowerPoint 7
1997	PowerPoint 97
1999	PowerPoint 2000
2001	PowerPoint 2002
2003	PowerPoint 2003
2006	PowerPoint 2007
2010	PowerPoint 2010
2013	PowerPoint 2013
2015	PowerPoint 2016



Obr. 5. Microsoft Office PowerPoint (ukázka prostředí)[16]

2.1.2 Apple Keynote

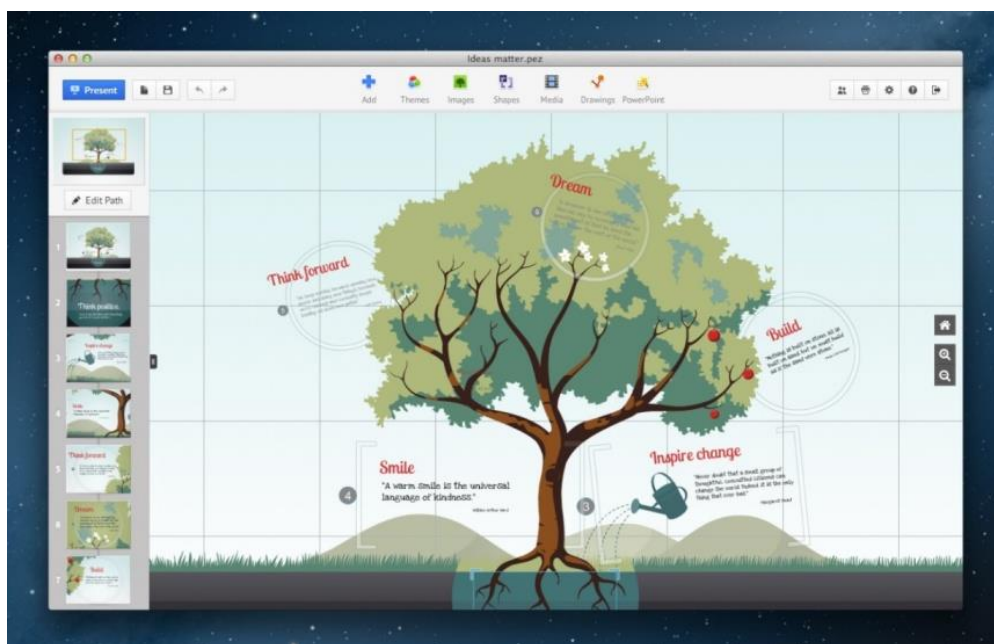
Apple Keynote je program vytvořený a využívaný společností Apple pro tvorbu a úpravu prezentací. Jedná se o placenou verzi programu, který si můžeme zakoupit za částku 479,- Kč na oficiálních stránkách výrobce. Částka je vypočítána z aktuální ceny dolaru k datu 22. dubnu 2016. Aplikace Keynote byla původně vytvářena za účelem práce na tabletech společnosti Apple, ale postupem času přešla na většinu zařízení této společnosti. K pohodlné práci umožňuje tento program využívat celou řadu funkcionalit pro úpravy textu, animací, vkládání obrázků a nejrůznějších grafů (viz Obr. 6.). K dispozici jsou rovněž předdefinované šablony pro ulehčení práce, podobně jako u konkurenčního programu Microsoft Office PowerPoint. Konkurenční výhodou programu Apple Keynote je již primární ukládání vytvořených dokumentů na uložišti iCloud, které umožňuje archivaci a možnost práce se staršími verzemi dokumentů. Dalším kladem je, že tento software umí pracovat s dokumenty vytvořenými konkurenčními programy jako MO PowerPoint či LibreOffice Impress. Aktuální verzí softwaru, kterou je možno si zakoupit, je verze 6.6.1., uvolněná k datu 11. listopad 2015. [17,18]



Obr. 6. Apple Keynote (ukázka prostředí)[19]

2.1.3 Prezi

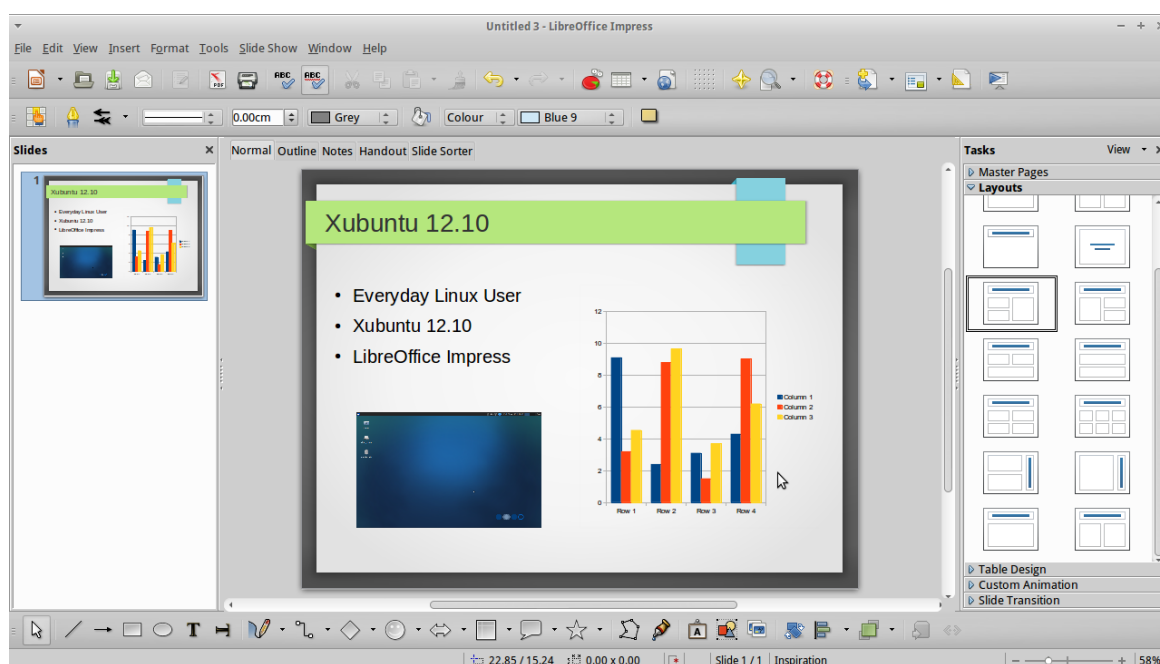
Prezi je konkurenční nástroj na tvorbu prezentací pro programy Microsoft Office PowerPoint a Apple Keynote. Program Prezi vytvořila společnost, která nese stejný název. Tento software nalezneme na trhu od roku 2009, kdy se dostal do vyššího povědomí u tvůrců prezentací. Program Prezi oproti konkurenčním programům využívá unikátní uživatelské rozhraní, které označujeme jako „ZUI“ (zooming user interface – přibližovací a oddalovací uživatelské rozhraní) neboli „zaostření na obsah“ (ukázka prostředí na Obr. 7.). Při vytváření prezentace se využívají nejrůznější palety pro přibližování a oddalování od objektů, které hrají velkou roli při prezentování. Tyto objekty mohou být například fotografie, které se díky „ZUI“ rozhraní mohou stát do jisté míry 3D objekty a oživit tak naši prezentaci. Vedle těchto palet má tvůrce k dispozici celou řadu možností, jak upravovat text, vkládat různé grafické prvky, tabulky či grafy atd. K oživení prezentace je možno vložit hudební stopu, která bude vytvářet podkres samotné prezentace. Program Prezi je možno zakoupit na stránkách výrobce a lze vybírat z široké palety možností. Prezi je možno vyzkoušet zdarma na 30 dní, zakoupit verzi „Enjoy“ za částku 116,- Kč / měsíc, verzi „PRO“ za částku 315,- Kč / měsíc a verzi „Teams“, která obsahuje veškeré možné funkce, které Prezi nabízí za částku 19 000,- Kč / rok. Pro studenty je možnost pracovat s programem Prezi zdarma za podmínky, že budou vytvořené prezentace k dispozici volně na internetu. Všechny použité ceny vychází z přepočtu aktuálního kurzu dolaru k datu 22. 04. 2016. [20,21]



Obr. 7. Prezi (ukázka prostředí)[22]

2.1.4 LibreOffice Impress

LibreOffice Impress je dalším nástrojem pro tvorbu prezentací, který je možno využít ke kvalitní práci. Rozdíl oproti konkurenčnímu MS PowerPoint či AppleKeynote je ten, že tento software je bezplatný a zároveň neztrácí krok s konkurencí z hlediska funkcionalit. Jakožto svobodný software je možno ho stahovat, využívat a upravovat zcela zdarma. LibreOffice Impress je součástí kancelářského balíčku LibreOffice, kde je k dispozici editor pro tvorbu prezentací (Impress), grafický editor (Draw), textový editor (Writer), tabulkový editor (Calc) atd. LibreOffice je možno využít na operačních systémech Windows, Mac OS a Linux. Aktuální verzi programu k měsíci květnu 2016 je LibreOffice Impress ve verzi 5.1.2. Z hlediska funkcionalit tento software nezaostává oproti konkurenci. Nalezneme zde velké množství funkcí na úpravu textu, dále je možnost vkládat grafické prvky, tabulky, efekty atd. Ukázku prostředí z tohoto programu naleznete na Obr. 8. Vytvořené dokumenty je možno ukládat v primární příponě ODP (Open Document Presentation), což je formát pro OpenDocumenty či v některé z dalších nabízených přípon jako PDF, HTML, PPT atd. [23,24]



Obr. 8. LibreOffice Impress (ukázka prostředí)[25]

2.1.5 SlideRocket

SlideRocket je online prezentační nástroj s možností stažení aplikace (klienta) do počítače. Tento program lze využít k vytváření zajímavých prezentací. Nespornou výhodou je, že je

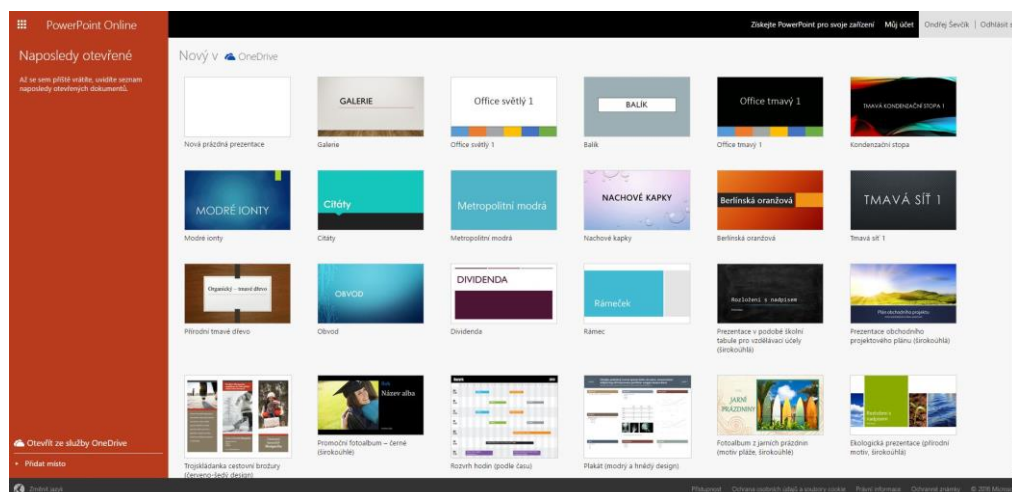
zcela zdarma ke stažení na stránkách výrobce. Díky online přístupu k našim prezentacím, lze pracovat na dané prezentaci odkudkoliv, pouze s připojením k internetu. Jelikož pracujeme v cloudu, lze pracovat na nejrozličnějších typech zařízení, od stolních počítačů, tabletů až po mobilní zařízení. SlideRocket pracuje jak na systému Windows, tak i na zařízeních se systémem Mac OS. Z hlediska funkcí, které software nabízí, se nejedná o maximum, ale pro nenáročného tvůrce prezentací je zcela dostatečný (blíže na Obr. 9.). Program nalezneme v aktuální verzi 1.2, vytvořené k datu 30. ledna 2016. [26]



Obr. 9. SlideRocke (ukázka prostředí)[27]

2.1.6 Microsoft Office PowerPoint Online

Jedná se o online verzi placeného programu Microsoft Office PowerPoint. Práce v tomto online režimu pomocí webového rozhraní je zcela zdarma. Jedná se proto o alternativu ke zmíněné placené verzi, která je součástí balíčku Microsoft Office. K vytváření prezentací je nutné se zaregistrovat pomocí účtu Microsoft. Výhodou tohoto online řešení programu je to, že prostředí je stejné jako u placené verze (viz. Obr. 10.), takže nebude uživatel zaskočený z uspořádání samotného systému. Tato verze, která je zdarma má omezené funkcionality, ale pro běžnou tvorbu prezentace je zcela dostačující. Nalezneme zde možnosti na úpravu textu, možnosti vložení nejrozličnějších grafických prvků, přechodů, animací atd. Microsoft Office PowerPoint Online je propojený s cloudovou úložnou službou OneDrive, kde lze své dokumenty ukládat. Formáty pro ukládání jsou rovněž „ppt a .pptx“ (formáty PowerPoint), PDF dokument, atd.



Obr. 10. Microsoft Office PowerPoint

2.1.7 PowToon

PowToon je netradiční nástroj pro tvorbu animovaných prezentací či videí. Vytváření prezentací či krátkých videí funguje na principu přidávání a manipulace s předem vytvořenými objekty či obrázky. Do prezentace je možno vkládat nejrůznější grafické prvky, importovat vlastní hudební stopy či vytvářet hlasové přechody. Zajímavostí je rovněž přidávání animovaných postaviček (Obr. 11.), kterým můžeme vložit náš hlas, což má za následek, že bude samotná postavička prezentovat za nás. Program PowToon pracuje ve spolupráci s úložištěm Google Drive, kde můžeme naše prezentace ukládat. Jedná se o velmi zajímavý nástroj pro tvorbu netradičních prezentací či krátkých animovaných videí. [28,29]



Obr. 11. PowToon animační nástroj[30]

2.2 Programy pro mobilní zařízení

Programy pro mobilní zařízení, do kterých se řadí mobilní chytré telefony a tablety, využívají rovněž celou řadu programů. Umožňují vytvářet nejen prezentace, ale pracovat i s textovými a tabulkovými editory. Přizpůsobení softwaru na tyto zařízení je klíčové pro jejich snadnější využití. Pro jednotlivá zařízení se upravují jak grafická rozvržení, tak i nejrůznější výpočetní úkony. Dnešní mobilní zařízení využívají totožné programy jako stolní počítače, jen s drobnými grafickými úpravami a úpravou ovládání pro display.

Prezentační programy pro mobilní zařízení mají obdobné funkce. Mezi tyto funkce se řadí úpravy textu, vkládání grafických prvků (obrázků), tabulek, generování efektů apod. Na jednotlivých zařízeních mohou být ovládací prvky uspořádány jinak z důvodu velikosti displeje. Programy pro mobilní zařízení se liší převážně cenou. V následující tabulce (Tab. 3.) naleznete pořizovací ceny pro vybrané mobilní programy k aktuálnímu datu 22. 04. 2016.

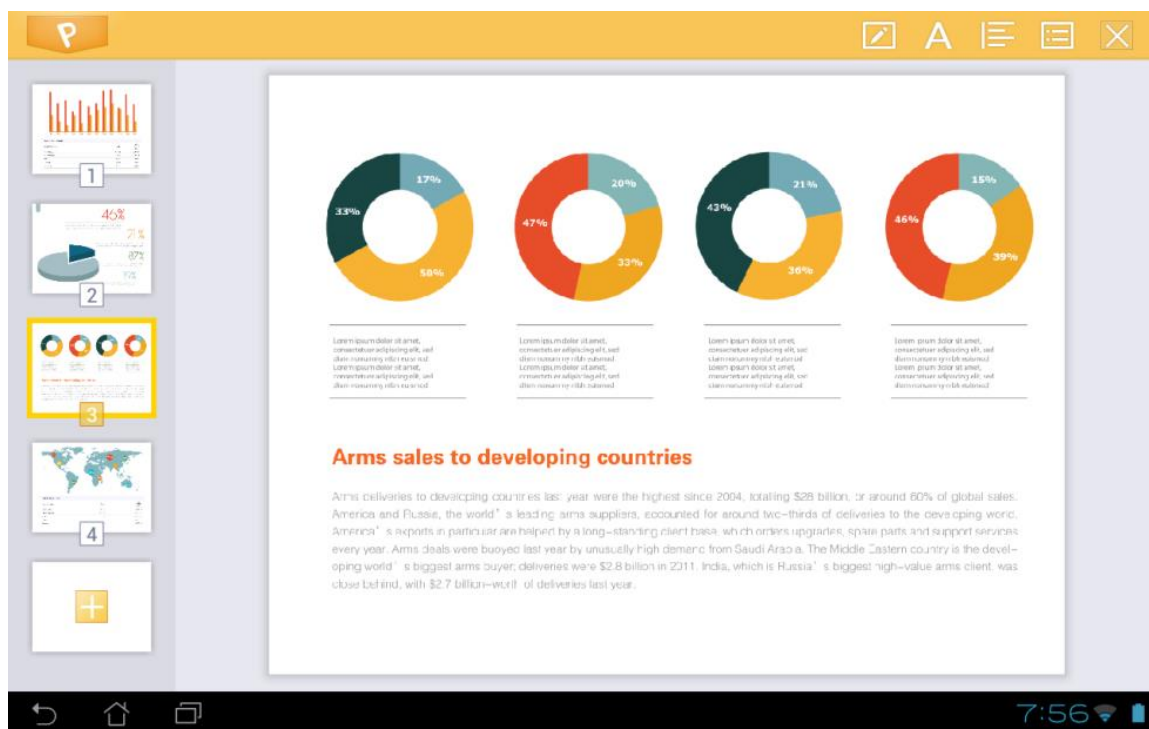
Tab. 3. Programy pro mobilní zařízení

Dostupnost:	Název:	Cena:
Verze zdarma i placená	Kingsoft Office	1 919,- Kč (verze PRO)
Verze zdarma	Dokumenty Google	0,- Kč
Verze zdarma i placená	Polaris Office	143,- Kč (verze PRO)
Verze zdarma	Microsoft Office PowerPoint	0,- Kč

2.2.1 Kingsoft Office

Kingsoft Office je jedním z rozšířenějších a nejpopulárnějších nástrojů pro tvorbu prezentací na mobilních zařízeních. Program lze využít pro mobilní zařízení i tablety. Je možno zakoupit i verzi pro stolní PC. Aplikace umožňuje pracovat s formáty pro Microsoft Office či Keynote. Kingsoft Office je možné najít ve verzi zdarma se základními funkcionalitami a ve verzi placené „PRO“. Profesionální verze je za částku 1 919,- Kč. Tato verze obsahuje oproti verzi zdarma několik funkcionalit a možností práce s dokumenty. Nespornou výhodou je nezobrazování reklamy jako u verze zdarma. Pro běžného uživatele je dostačující základní program se základními funkcemi. S mobilní verzí systému lze pracovat podobně jako s programem Microsoft Office PowerPoint. Program obsahuje šablony, animace, přechody a efekty jako programy pro stolní počítače. Lze rovněž pracovat s různými fonty

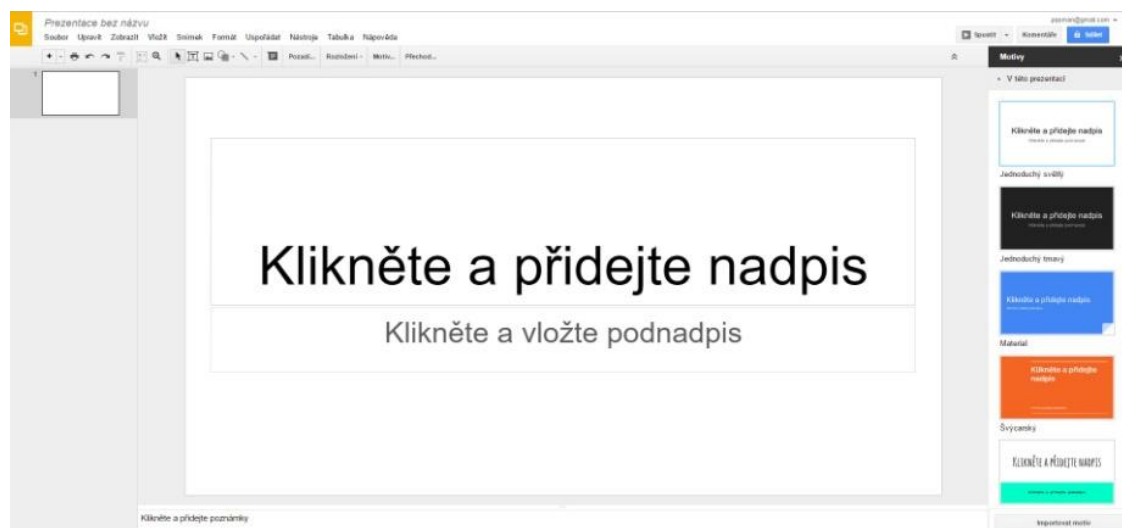
a možností úpravy obrázků. Ukázka tvorby prezentace a prostředí programu Kingsoft Office je uvedena na následujícím obrázku (Obr. 12.). Aplikace je vyvíjena pro operační systémy Windows a Android. Rozvržení aplikace je uzpůsobeno pro snadnější ovládání na mobilních zařízeních. Aktuální verzi Kingsoft Office pro mobilní zařízení je verze 9.6. [31, 32]



Obr. 12. Kingsoft Office (ukázka prostředí)[33]

2.2.2 Dokumenty Google

Dokumenty Google je aplikace vytvořená společností Google pro tvorbu a úpravu dokumentu a prezentací. Aplikace obsahuje textový editor (Dokumenty Google), tabulkový editor (Tabulky Google) a prezentační nástroj (Prezentace Google - viz Obr. 13.). Prezentace Google slouží k vytváření prezentací jak na verzi pro stolní počítače, notebooky, tak i pro tablety a mobilní zařízení. S Google Dokumenty lze pracovat obdobně jako na desktopové verzi systému. Výjimkou je, že funkcionality jsou upraveny pro využití na mobilních zařízeních. Tradičně lze pracovat s tabulkami, obrázky a schémata. Nalezneme zde možnosti pro úpravu textu, přechody, animace a efekty pro zpestření prezentace. Díky službě Disk Google dochází k ukládání dokumentů do cloudu a lze je využívat odkudkoliv. Aplikace Google Dokumenty je k dispozici zdarma na OS Windows, Android a Apple. [34,35]



Obr. 13. Dokumenty Google (ukázka prostředí)

2.2.3 Polaris Office

Polaris Office je program pro tvorbu prezentací na mobilních zařízeních, tabletech (ukázka na Obr. 14.) a počítačích. Jedná se o zdarma i placenou verzi programu. V případě verze „PRO“ se jedná o pořizovací částku v přepočtu 143,- Kč/měsíc, která je od verze zdarma odlišná v množství funkcionalit, které je možno využívat. Funkce, které zde nalezneme, jsou stejné jako v programech Kingsoft Office nebo Google Dokumenty. Můžeme pracovat s nejrůznějšími šablonami, přechody a animacemi. Je možno vkládat do prezentace obrázky, tabulky a schémata. Nalezneme zde rovněž možnosti pro úpravu textu a mnohé další funkce. Prezentace lze ukládat ve formátu MS Office – „ppt“ a ve verzi „xml“ – „pptx“. Polaris Office nabízí online uložení, jako jsou Google drive, Dropbox či Onedrive, kde si lze ukládat svoje dokumenty. Aplikaci je možno nainstalovat na zařízení s operačním systémem Windows, Android a Apple. [36,37]



Obr. 14. Polaris Office (ukázka prostředí)[38]

2.2.4 Microsoft Office PowerPoint

Microsoft Office PowerPoint ve verzi určené pro mobilní zařízení je bezplatný program pro tvorbu prezentací. Verze tohoto programu vychází ze stejného systému určeného pro tvorbu na stolních počítačích. Z hlediska funkcionalit se jedná o totožnou aplikaci se stolní verzí. Jedinou zvláštností tohoto programu je uspořádání tlačítek pro funkce s ohledem na dotykové displeje různých zařízení a velikostí. Více informací o funkcích a prostředí tohoto programu naleznete v předcházející kapitole 2.1.6 (Microsoft Office PowerPoint), kde jsou důkladně probrány informace o počítačové verzi.

2.3 Prezentování pomocí myšlenkových map

Myšlenkové mapy jsou graficky uspořádaná klíčová slova, obrázky a souvislosti. Mapy mezi sebou vzájemně propojují souvislosti a vztahy mezi myšlenkami. Tyto myšlenkové mapy nebo též označované jako „mentální mapy“ jsou využívány k plánování, řešení problémů či k učení lidí. Prvořadé využití je především pro firemní plánování cílů a snah k jejich dosažení. Za vynálezce myšlenkových map je považován Tony Buzan, který s jejich návrhy přišel v 60. letech 20. století. [39,40]

Myšlenkové mapy jsou tvořeny virtuálními tabulemi, ve kterých dochází k zachycování myšlenek. Tuto mapu si můžeme představit jako mozek, ve kterém dochází k procesům a

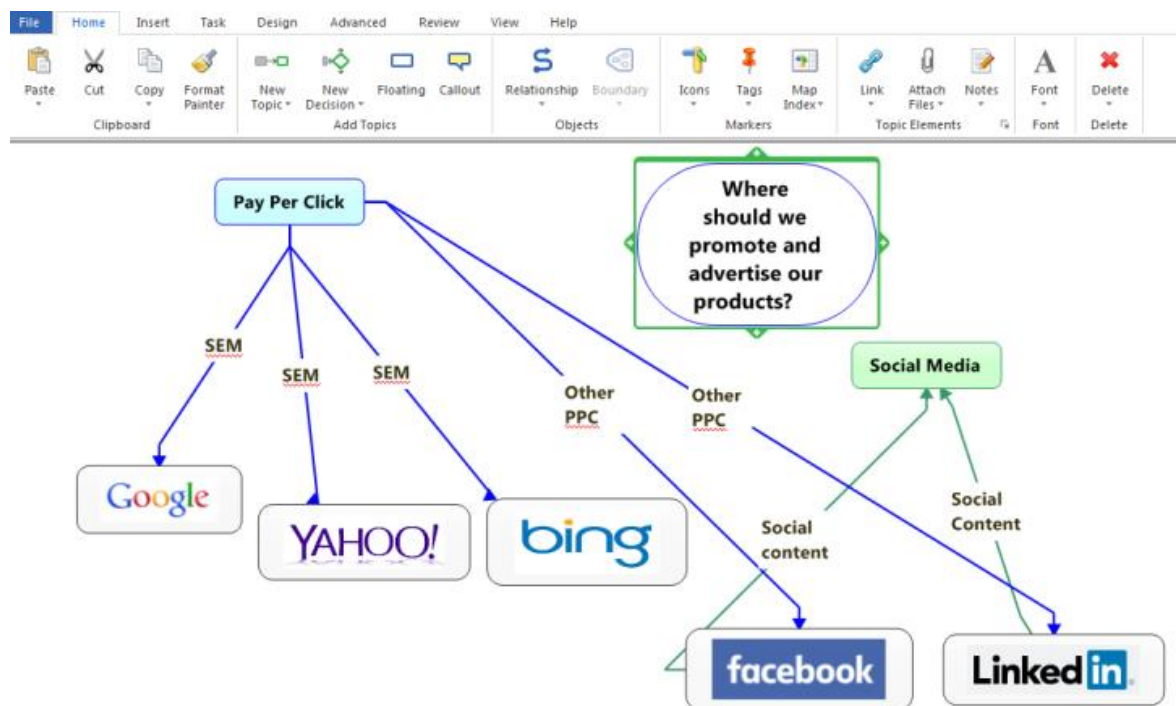
činností. V okamžiku, kdy vytváříme myšlenkové mapy, tak do středu mapy zakresluje-
me náš hlavní cíl, kterého chceme dosáhnout a od středu vedeme k vnějšímu okraji cíle či
motivy, které se s vzdáleností od středu stávají méně potřebnými. Obecně můžeme říci, že
kolem středu jsou umístěny cíle či myšlenky, které přímo souvisejí s našim hlavním cílem.
K vytváření těchto myšlenkových map slouží několik programů, které umožňují změnu a
možné zlepšení myšlenek a cílů, kterých chceme dosáhnout či zlepšit. Nejznámější pro-
gramy a jejich ceny naleznete v následující tabulce (Tab. 4.) [41]

Tab. 4. Programy pro prezentování pomocí myšlenkových map

Dostupnost:	Název:	Cena:
Placená verze	MindManager 2016	13 656,- Kč
Verze zdarma i placená	XMind	2 376,- Kč (verze PRO)
Verze zdarma i placená	Coggle.it	120,- Kč (verze PRO) / 192,- Kč (verze Organization)

2.3.1 MindManager 2016

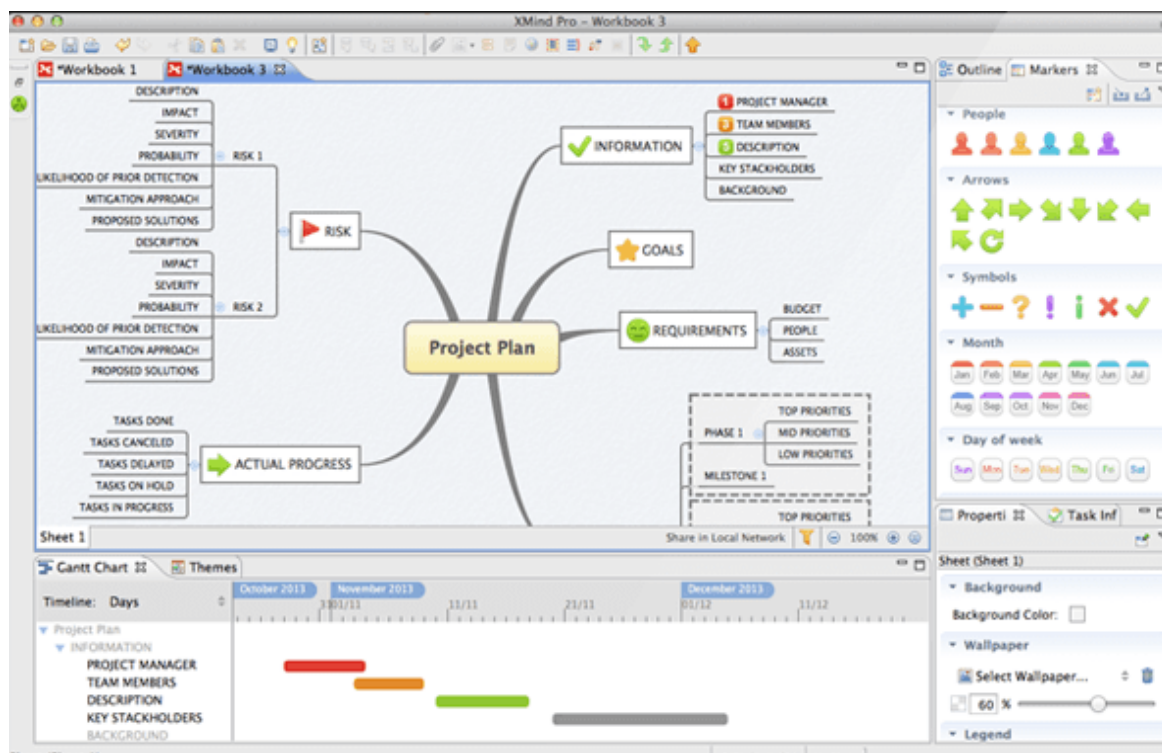
MindManager 2016 je program pro tvorbu myšlenkových map. Pomocí tohoto programu
lze vytvářet schémata pro brainstorming (technika pro generování nápadů za pomoci lidí
ve skupině), plánování cílů, organizaci myšlenek a nápadů atd. MindManager 2016 využí-
vá ke sdílení vytvořených dat cloudového uložení. K práci lze využívat techniky „Drag-
and-drop“ (Táhni a pusť) pro vkládání vlastních obrázků a symbolů. Je možné vytvářet
vývojové diagramy a nejrůznější tabulky, které lze spojovat a vytvářet tak myšlenkové
postupy (více na Obr. 15.). Do myšlenkových map a vývojových diagramů lze vkládat
úkoly, kalkulace rozpočtů atd. Program lze zakoupit na stránkách výrobce za částku
13 656,- Kč. [42]



Obr. 15. MindManager 2016 (ukázka prostředí)[43]

2.3.2 XMind 7

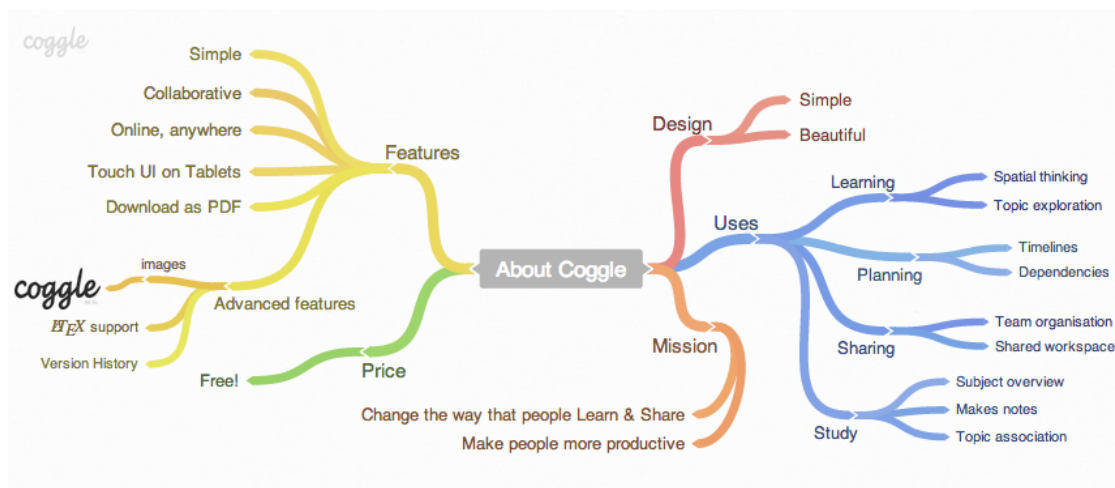
XMind 7 je profesionální program pro tvorbu myšlenkových map. Program využívá intuitivní ovládání k vytváření myšlenkových map a vytváření plánů. Lze pracovat s nejrůznějšími motivy a šablonami k vytváření grafů a tabulek, lze vkládat obrázky a diagramy (viz Obr. 16). XMind 7 umožňuje vkládat komentáře pro kolegy pracující na projektu z jiného místa či počítače. Do dokumentu je možno vložit časovou osu s průběhem práce a počtu členů, kteří pracovali na projektu. Vytvořené data lze ukládat do formátu jako PNG, SVG, PDF, HTML atd. XMind 7 je možno získat zdarma s omezenými funkcionalitami anebo ve verzi „PRO“ za cenu 2 376,- Kč s rozšířením o funkce pro členy skupiny. Program je aktuálně ve verzi 3.6.1. [44]



Obr. 16. XMind 7 (ukázka prostředí)[45]

2.3.3 Coggle.it

Coggle.it je dalším z možných programů pro tvorbu myšlenkových map. Ke spolupráci lze přizvat lidi do týmu, se kterým se spolupracuje na projektu. Do programu lze přidávat obrázky přímo z počítače principem „drag-and-drop“. Lze pracovat s historií vytvořených změn a s kopiemi dokumentu. Lze vkládat nejrůznější grafy a pracovní diagramy, ve kterých lze zachytit historii změn vytvořených v dokumentu mezi lidmi v týmu. Lze vkládat komentáře a chatovat ve vytvořeném týmu. Ukázka tvorby myšlenkové mapy v programu Coggle.it je k dispozici na Obr. 17. Coggle.it je programem, který je možno získat zdarma s omezenými funkcemi, verzi „PRO“ za cenu 120,- Kč / měsíc a verzi „Organization“ za cenu 192,- Kč / měsíc. Verze „Organization“ oproti verzi „PRO“ obsahuje navíc několik funkcionalit jako např.: větší výběr barev, možnost hromadného přidávání dat, využití značkových či vlastních diagramů a využití skupinového chatu v rámci skupiny. Rovněž je zde k dispozici uživatelská správa dat, která je využívána především ve firmách. [46,47]



Obr. 17. Coggle.it (tvorba myšlenkové mapy)[48]

3 LATEX

Jazyk LaTeX je OpenSource typografický systém pro profesionální sazbu textu. Pokud se chceme učit o LaTeXu, musíme nejprve vědět co je to TeX. TeXem označujeme programovací jazyk pro elektronickou sazbu dokumentů. Tento jazyk vytvořil profesor Donald E. Knuth ze Stanfordské univerzity pro vylepšení tisku matematických vzorců. Soubory vytvářené pomocí TeXu mají příponu „tex“. Pro snadnější práci vznikla nadstavba systému pojmenovaná LaTeX. Tato nadstavba umožňuje pracovat bez větší znalosti jazyka TeX. Umožňuje nám pracovat s automatickou sazbou obsahu, využívat šablony, automaticky číslovat, vytvářet křížové odkazy apod. V dnešní době se pracuje s aktuální verzí 3.14159265. Verze je platná od března 2014. V současnosti se jedná o jeden z nejrozšířenějších systémů pro profesionální sazbu textu, který pracuje na různých platformách. Tento jazyk je jeden z nejuniverzálnějších na trhu. Dokumenty psané jazykem LaTeX se píšou jako text, do kterého se zapisují formátovací příkazy – podoba s kódovým jazykem HTML. K zápisu příkazů se využívají speciální textové editory pro práci v jazyce LaTeX (např. program TeXstudio). K programování se využívají speciální znaky jako například zpětné lomítko, závorky atd. Slovo LaTeX nečteme jako „Lateks“, ale jako „Latech“ či „Latek“. Písmeno **X** ve slově LaTeX pochází z řeckého písmena chí a vyslovujeme ho jako **ch** či **k**. [49,50,51]

3.1 Výhody LaTeXu a TeXu

Nespornou výhodou těchto typografických systémů jsou typografické kvality vytvořených dokumentů. Díky univerzálnosti lze využít k vytvoření dokumentu jakýkoliv textový editor. V případě, že se rozhodneme změnit barvu či písmo, stačí nám drobná změna v kódu a provede se nám změna v celém dokumentu nebo ve vybrané části. Díky předpřipraveným šablonám není důvod starat se o grafickou stránku dokumentu, ale pouze o obsahovou část. [52]

3.2 Nevýhody LaTeXu a TeXu

Pokud se rozhodne člověk programovat prezentaci pomocí systému TeX nebo LaTeX, musí počítat s několika nevýhodami oproti programům, jako jsou MS PowerPoint, Keynote či LibreOffice Impress. Mezi nevýhody patří nutná znalost psaní pomocí příkazů, proto se LaTeX nedoporučuje pro začátečníky. S touto nevýhodou je také spojena instalace překladače zdrojového kódu, bez kterého neuvidíme, co jsme naprogramovali. [52]

3.3 Beamer

Jedná se o rozšiřující třídu LaTeXu, která umožňuje vytváření (sázení) prezentací. LaTeX je označení pro typografický systém (sázecí systém), který je nadstavbou programu TeX. Prezentace tvořené pomocí nadstavby Beamer jsou psány obdobným stylem, jako textové dokumenty psané v jazyce LaTeX a to pomocí příkazů. Hlavní funkcí Beameru je rozdělení prezentace na jednotlivé snímky (slajdy), které jsou postupně zobrazovány při promítání na dataprojektoru. Mezi další funkce patří nejrůznější úpravy textu, tvoření titulní strany prezentace, vytváření tabulek, informačních bloků a zvýraznění důležitých informací v textu. Rovněž umožňuje vytváření různých přechodů a tvoření efektů přímo v prezentaci. Ukázku vytvořeného slajdu v programu Beamer za využití příkazu pro vytvoření informačního okna, úvodních informací a nadpisu nalezneme na následujícím obrázku (Obr. 18.). [53,54]

The screenshot shows a Beamer presentation slide with a yellow header bar containing navigation links: Introduction, Modeling the problem, Solving the problem (highlighted), Results, and Conclusion. The main title is 'Sorted version of the objective vector'. Below it is a yellow box titled 'Initial idea' containing the text: 'Maximize the objective vector under using the leximin preorder \Leftrightarrow maximize the successive components of the **ordered** objective vector.' Below this is a paragraph starting with a wavy arrow: 'We have to introduce the sorted version of the objective vector:' followed by a bulleted list: 'A vector of variables (y_1, \dots, y_n) .' and 'A constraint $\text{Sort}(\vec{u}, \vec{y})$ ([Mehlhorn and Thiel, 2000] (filtering in time $O(n \log(n))$)).' Below the list is a yellow box with a document icon, containing the citation: 'Mehlhorn, K. and Thiel, S. (2000). Faster algorithms for bound-consistency of the sortedness and the alldifferent constraint. In Dechter, R., editor, *Proc. of CP'00*, pages 306–319, Singapore.' At the bottom, a grey footer bar contains the text 'New Constraint Programming Approaches For The Computation Of Leximin-Optimal Solutions In Constraint Networks' and a page number '13 / 31'.

Obr. 18. Ukázka prezentace v prostředí Beamer[55]

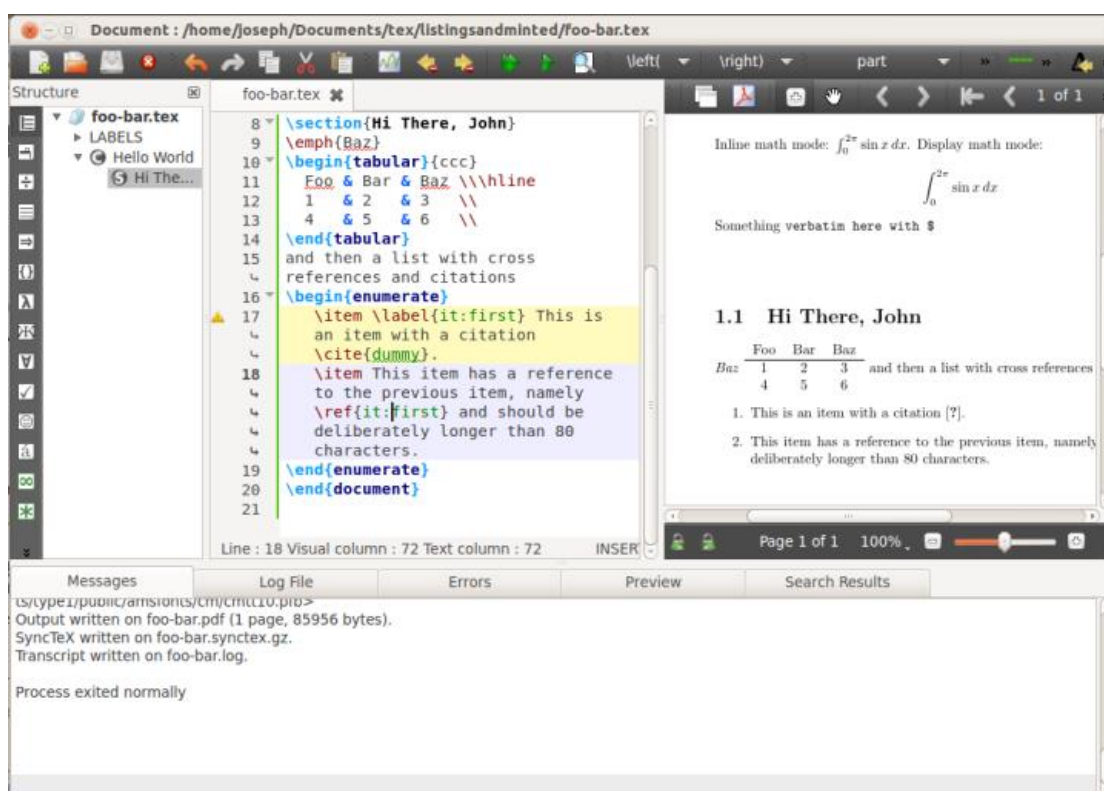
II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 ÚVOD DO PRAKTICKÉ ČÁSTI

V první polovině praktické části popisují příkazy a teoretické postupy pro tvorbu prezentací v programu TeXstudio za využití jazyku LaTeX a nadstavbou pro tvorbu prezentací Beamer. Ve druhé polovině praktické části popisují postupy při tvorbě vlastní prezentace v programu Prezi a kroky využití při její tvorbě a editaci.

4.1 Program TeXstudio

TeXstudio je program pro tvorbu dokumentů a prezentací za využití jazyka LaTeX. Obsahuje integrovaný prohlížeč, který umožňuje okamžitou kontrolu psaného kódu v konečné podobě. Program obsahuje celou řadu funkcí, které ulehčují psaní a kontrolu zápisů kódů.



Obr. 19. TeXstudio (ukázka prostředí)[56]

K vytváření prezentace či dokumentu, který je psaný v jazyce LaTeX je nutno znát nebo umět využít příkazy, které umožňují vytvářet hlavičky stránek, číslování, odrážky, výběr prostředí atd. V následující části budou popsány ukázkové příkazy a znaky pro vytvoření prezentace v programu TeXstudio psané v jazyce LaTeX. Program TeXstudio byl využit k vytvoření jedné ze dvou ukázkových prezentací pro praktickou část bakalářské práce.

4.1.1 Speciální znaky

Pro psaní v jazyce LaTeX je nezbytné znát a umět použít příkaz pro vytvoření zpětného lomítka „\“. Zpětné lomítko slouží pro psaní příkazů. K jeho vytvoření slouží klávesová zkratka „ALT + 92“. Pomocí zpětného lomítka můžeme dále pracovat se speciálními znaky a příkazy jako například \#, \&, \%, atd.

4.1.2 Zápis příkazů

Příkazy se začínají psát pomocí zpětného lomítka. Dále jsou k dispozici povinné a nepovinné příkazy. V hranatých závorkách nalezneme příkazy nepovinné a ve složených závorkách příkazy povinné.

```
\prikaz[nepovinný parametr]{povinný parametr}
```

Při zápisu příkazů je nutno věnovat velkou pozornost při psaní velkých a malých písmen. Části dokumentu jsou ohraničeny speciálními příkazy, které určují začátek a konec příkazu.

```
\begin{název_prostředí}
```

```
\end{název_prostředí}
```

4.1.3 Základní šablona

V prvním kroku je potřeba určit typ dokumentu, velikost písma pro psaní, velikost papíru, na který budeme psát apod. V dalším kroku přidáme příkaz pro zvolený jazyk, následuje grafická podpora souboru, nastavení mezer a odsazení. V neposlední řadě vkládáme název práce, jméno autora popřípadě datum.

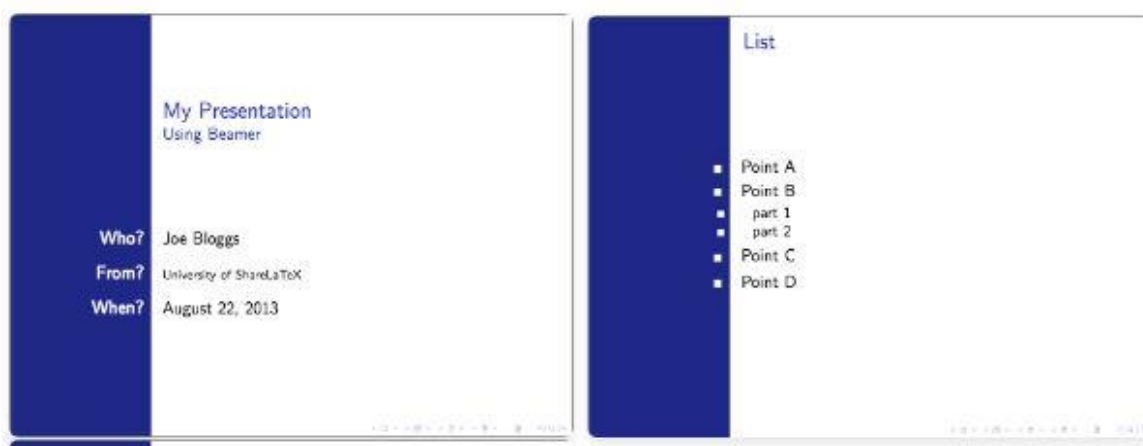
```
\documentclass{typ dokumentu}[velikost písma]
\usepackage[utf8]{inputenc}
\usepackage{téma}
\usecolortheme{název barvy}
\title {název práce}
\subtitle {podnázev práce}
\author {jméno autora}
\institute {jméno organizace/školy}
\date {datum}
```

4.1.4 Volba tématu

Díky jedné z funkcí nadstavby Beamer je možno si zvolit barevné téma a rozvržení prezentace dle vlastního výběru z celé řady možností. Příkaz pro vytvoření barevného tématu:

```
\usetheme{název tématu}
```

Tento příkaz se zapisuje do základních informací a nastavení prezentace (začátek dokumentu – šablona). Samotné téma lze jednoduše měnit v průběhu tvorby pouhým přepsáním názvu tématu a docílit tak ideální prezentace.



Obr. 20. Téma Boadilla[57]

Beamer Theme Matrix

Sebastian@Pipping.org

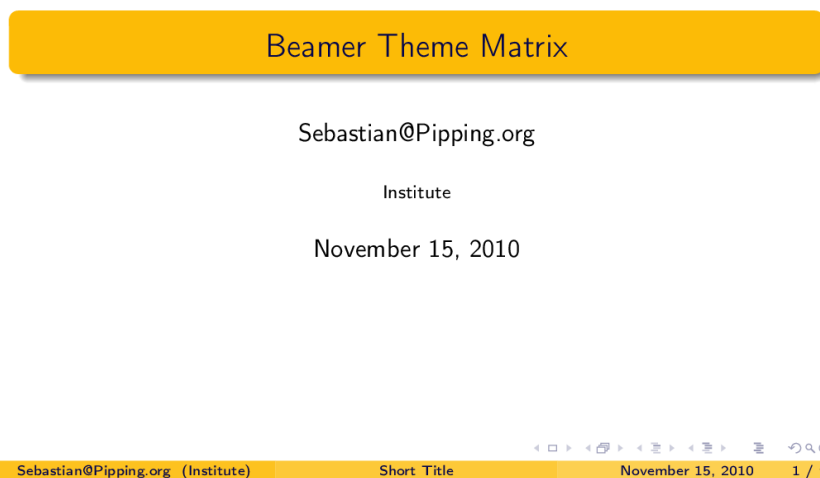
Institute

November 15, 2010



Obr. 21. Téma Madrid - modré[58]

Pokud se nám výchozí barva tématu nelíbí, lze ji změnit pouhým zapsáním příkazu `\usetheme{nazev_barvy}`, kdy se nám změní barevné schéma (viz Obr. 22.), nikoliv uspořádání tématu.



Obr. 22. Téma Madrid - žluté[59]

4.1.5 Formátování textu

Pro formátování textu je k dispozici celá řada příkazů, které dokáží text nejrozličnějším způsobem upravit. V tabulce (Tab. 5.) je vypsáno několik ukázkových příkazů pro formátování textu.

Tab. 5. Příkazy pro formátování textu

Efekt:	Příkaz:
Velké písmo	<code>\Large</code>
Obrovské písmo	<code>\LARGE</code>
Malé písmo	<code>\small</code>
Malinkaté písmo	<code>\scriptsize</code>
Tučné písmo	<code>{\bf text}</code>
Kurzíva	<code>{\em text}</code>
Psací stroj	<code>{\tt text}</code>
Podtržené písmo	<code>\uline</code>
Přeškrtnuté písmo	<code>\sout</code>

4.1.6 Barva textu a zvýraznění

Pokud se rozhodneme, že se nám základní barva textu nelíbí nebo ji potřebujeme změnit, použijeme příkaz `\textcolor`. Pomocí tohoto příkazu lze měnit barvu textu jen pomocí anglického názvu dané barvy nebo využitím hodnot z modelu barev RGB.

```
\textcolor{název barvy}{vlastní barevný text}
```

Příkaz pro zvýraznění (ztučnění) textu je `\bf` před textem.

Internet v roce 2025:

1 Internet bez hranic (Fluid Frontiers)

Počet uživatelů je 5,5 miliard, rozvoj díky cloudovým službám a oblibě videa apod.

2 Nejistá bezpečnost (Insecure Growth)

Svět, ve kterém nelze důvěřovat internetovému prostředí - denně kybernetické útoky.

Obr. 23. Ukázka barvy textu a zvýraznění

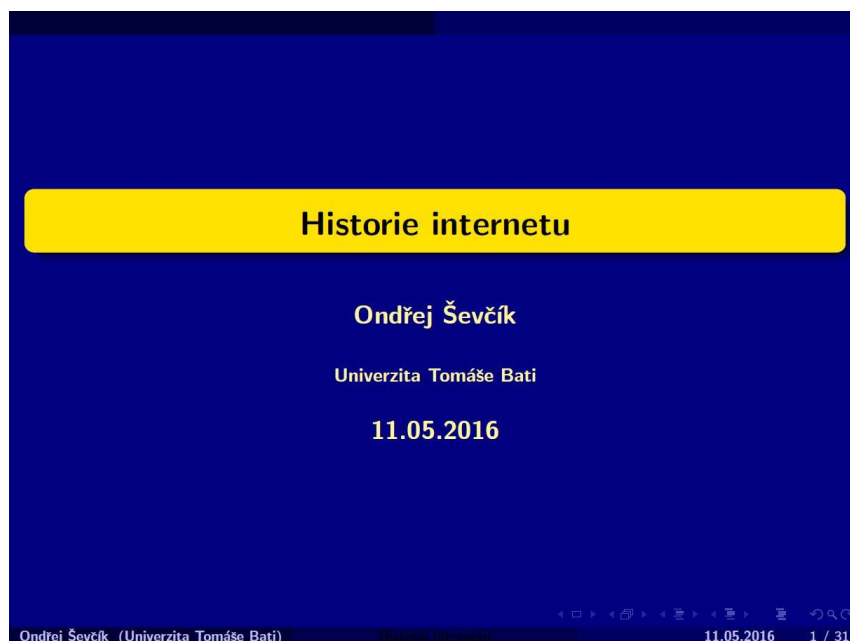
4.1.7 Vytvoření nového slajdu (okna prezentace)

Aby bylo možno vytvořit nové okno, je nutno využít nadstavbu Beamer, která má za následek možné úpravy titulní stran, vkládání grafických prvků, přechodů, stylů atd. Příkaz pro vytvoření nového okna prezentace je následující:

```
\begin{frame}  
...text...  
\end{frame}
```

V případě že potřebujeme vytvořit úvodní slajd, ve kterém využijeme informace ze základní šablony jako jméno, instituci, datum atd., přidáme před text příkaz „`\titlepage`“.

```
\titlepage
```

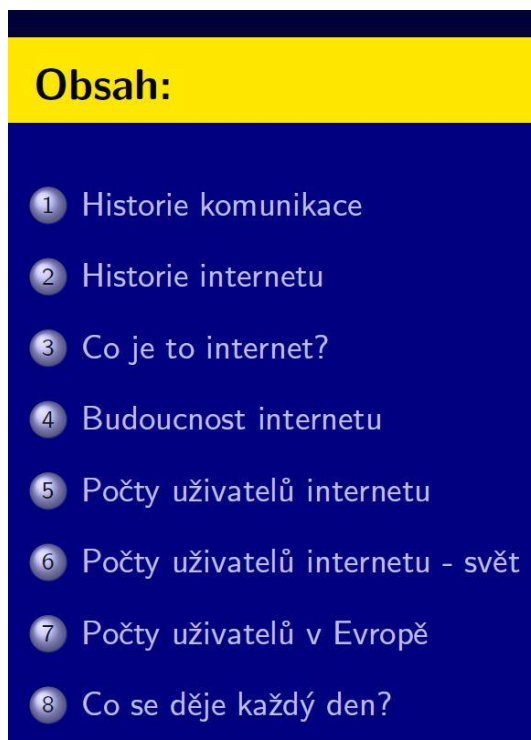


Obr. 24. Titulní strana prezentace

4.1.8 Vytvoření obsahu dokumentu

Pro vytvoření obsahu dokumentu, který vytvoříme vždy při psaní prezentace, využijeme následující příkaz:

```
\tableofcontents
```

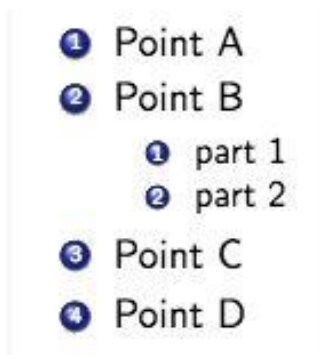


Obr. 25. Obsah prezentace

Pokud je nutno, aby byl náš obsah tvořen hlavními nadpisy i podnadpisy, musíme je vytvořit příkazem v dokumentu.

Příkaz pro vytvoření hlavního nadpisu: `\section{název hlavního nadpisu}`

Příkaz pro vytvoření podnadpisu: `\subsection{název podnadpisu}`



Obr. 26. Obsah prezentace – nadpisy a podnadpisy[60]

4.1.9 Nadpis pro slajd

V případě, že má slajd obsahovat nadpis, který bude při prezentaci viditelný v horní části slajdu, pak využijeme následující příkaz.

```
\frametitle{titulek/nadpis slajdu}
```



Obr. 27. Nadpis slajdu

4.1.10 Sloupce

Kdykoliv potřebujeme do slajdu vložit více než jeden sloupec, pak dochází k rozdělení stránky na úseky, které si velikostně rozdělíme. Příkaz pro sloupce nalezneme níže.

```
\begin{columns}
  \column{šířka sloupce\textwidth}
  ... text...
  \column{ šířka sloupce \textwidth}
  ...text...
\end{columns}
```

Historie internetu

Historie internetu:



Červen 1945

- Vannevar Bush (1890 - 1974)
- As We May Think
- Memex - zařízení na zvětšení lidské paměti

Rok 1957

- SSSR vypustilo Sputnik



Ondřej Ševčík (Univerzita Tomáše Bati) 11.05.2016 9 / 31

Obr. 28. Ukázka uspořádání textu do sloupců

4.1.11 Seznamy

Vždy, když vytváříme seznamy, musíme si rozmyslet, o jaký typ seznamu máme zájem. Základní jsou číslicový, odrážkový (nečíslovaný) a definiční seznam. Příkazy pro tyto seznamy jsou následující.

Číslovaný seznam:

```
\begin{enumerate}
\item Praha
\item Brno
\item Zlín
\end{enumerate}
```

Odrážkový seznam

```
\begin{itemize}
\item letadlo
\item auto
\item motorka
\end{itemize}
```

Definiční seznam:

```
\begin{description}
\item [I.] Řecko
\item [II.] Itálie
\item [III.] Afrika
\end{description}
```

- 1 Praha
- 2 Brno
- 3 Zlín

- letadlo
- auto
- motorka

- I. Řecko
- II. Itálie
- III. Afrika

Obr. 29. Seznamy

4.1.12 Vložení obrázku

Pokud se rozhodneme vkládat do prezentace nějaký grafický prvek, jako například obrázek, nemůžeme ho jen tak vložit do dokumentu. Je potřeba vytvořit v kořenovém adresáři prezentace složku, která bude obsahovat veškeré grafické prvky prezentace. Pokud vytváříme prezentaci pomocí LaTeXu, vytvoří se při prvním uložení práce složka s prezentací a několika souvisejícími dokumenty. Do této složky můžeme vytvořit vlastní složku pojmenovanou např. `img`, do které budeme vkládat grafické prvky. Vytvořená složka „`img`“ nám umožní přímé přidávání obrázku (vložení příkazu pro obrázek) do prezentace. Příkaz pro vložení obrázku nese název „`figure`“.

```
\begin{figure}  
    \includegraphics[scale=velikost obrázku]{img/název našeho ob-  
rázku ve složce}  
    \caption{popisek obrázku}  
\end{figure}  
  
<navazující text>
```



Obr. 30. Vložené obrázku na stránku

4.1.13 Zkratky

Zkratky slouží k vysvětlení určitých zkrácených názvů v textu. Pokud chceme vložit do prezentace zkratky s následným vysvětlením, pak použijeme právě tento příkaz.

```
\begin{description}
  \item[zkratka] ...celý název...
  \item[zkratka] ...celý název...
  \item[zkratka] ...celý název...
\end{description}
```

API Application Programming Interface
LAN Local Area Network
ASCII American Standard Code for Information Interchange

Obr. 31. Zkratky[61]

4.1.14 Informační okna

Informační okno je takové okno, do kterého se vkládá text a ten je celý zabalen do zvýrazněného blokového okna. Tyto okna dělíme na čtyři základní podokna (výstražné, blokové, definiční a příkladové).

Příkaz pro vytvoření výstražného okna:

```
\begin{alertblock}{název bloku}
  ...text v blokovém okně...
\end{alertblock}
```

Příkaz pro vytvoření blokového okna:

```
\begin{block}{název bloku}
  ...Lorem ipsum dolor sit ...
\end{block}
```

Příkaz pro vytvoření definičního okna:

```
\begin{definition}
  ...A prime number is a number that...
\end{definition}
```

Příkaz pro vytvoření příkladového okna:

```
\begin{example}
  ...Lorem ipsum dolor sit...
\end{example}
```

Block Title

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Obr. 32. Informační okno (výstražné)[62]

Block Title

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Obr. 33. Informační okno (blokové)[63]

Definition

A prime number is a number that...

Obr. 34. Informační okno (definiční)[64]

Example

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Obr. 35. Informační okno (příkladové)[65]

4.1.15 Vzorce

Do prezentace vytvořené pomocí systému LaTeXu, je snadné vkládat i složité vzorce. Správně zvolený a zapsaný příkaz nám umožní vytvořit i na první pohled složitý matematický či jiný vzorec.

Integrál:

```
S_0 = \int_{-\infty}^0 \sin{x} \; dx
```

$$S_0 = \int_{-\infty}^0 \sin x \, dx$$

Obr. 36. Integrál (ukázkový vzorec)

Matice:

```
\begin{pmatrix}
0 & \beta & 2\alpha \\
3 & \overrightarrow{c} & 0 \\
3\rho & 4 & \overrightarrow{a}
\end{pmatrix}
```

$$\begin{pmatrix} 0 & \beta & 2\alpha \\ 3 & \vec{c} & 0 \\ 3\rho & 4 & \vec{a} \end{pmatrix}$$

Obr. 37. Matice (ukázkový příklad)

Pythagorova věta:

```
\begin{theorem}[Pythagoras]
    $ a^2 + b^2 = c^2 $
\end{theorem}
```

Theorem (Pythagoras)

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Obr. 38. Pythagorova věta (ukázkový příklad)[66]

4.1.16 Přechody textu

Pokud se rozhodneme naši prezentaci oživit postupným přidáváním textu na vícero slajdech, musíme si zvolit správný příkaz, který to umožní.

```
\begin{enumerate} [(I)]
    \item<1-> Point A
    \item<2-> Point B
\end{enumerate}

\begin{frame}
    \frametitle{název}
    \onslide<1->
        ...text...
    \onslide<2->
        ...text...
\end{frame}
```

Příkaz `\enumerate` nám umožňuje číslování bodů (`\item`) a jejich postupné odkrývání v prezentaci.



Obr. 39. Přechod textu – „enumerate“[67]

Příkaz `\onslide` má za následek postupné přidávání textu. Lze definovat počet kliků myši před objevením daného textu pomocí hodnot ve špičatých závorkách. Například příkaz `\onslide<2->` nám udává, že text se objeví při druhém kliku myši a bude viditelný až do konce daného slajdu.



Obr. 40. Přechod textu – „onslide“ [68]

Speciálním příkazem je příkaz `\only`, který umožňuje objevení daného textu či obrázku jen na našem vybraném snímku.

4.1.17 Tabulky

Pokud vytváříme v naší prezentaci tabulku, využijeme příkaz „`table`“. Tabulky slouží pro větší přehled o datech.

```
\begin{tabular}{l | c | c | c | c | c }
    Jméno/známka & 1 & 2 & 3 & 4 & 5 \\
    \hline \hline
    Martin & 1 & x & x & x & x \\
    David & x & x & 3 & x & x \\
    Ondřej & x & 2 & x & x & x \\
    Lukáš & x & x & x & 5 & x \\
    Roman & x & x & x & x & 4
\end{tabular}
```

Jméno/známka	1	2	3	4	5
Martin	1	x	x	x	x
David	x	x	3	x	x
Ondřej	x	2	x	x	x
Lukáš	x	x	x	5	x
Roman	x	x	x	x	4

Obr. 41. Tabulka

Vysvětlení tabulky:

K tvorbě tabulky využijeme příkaz „`tabular`“, kde následně určujeme sloupce např. zápisem: `{l | c | c | c | c | c }`. Tento zápis určuje, že budeme mít jeden hlavní sloupec

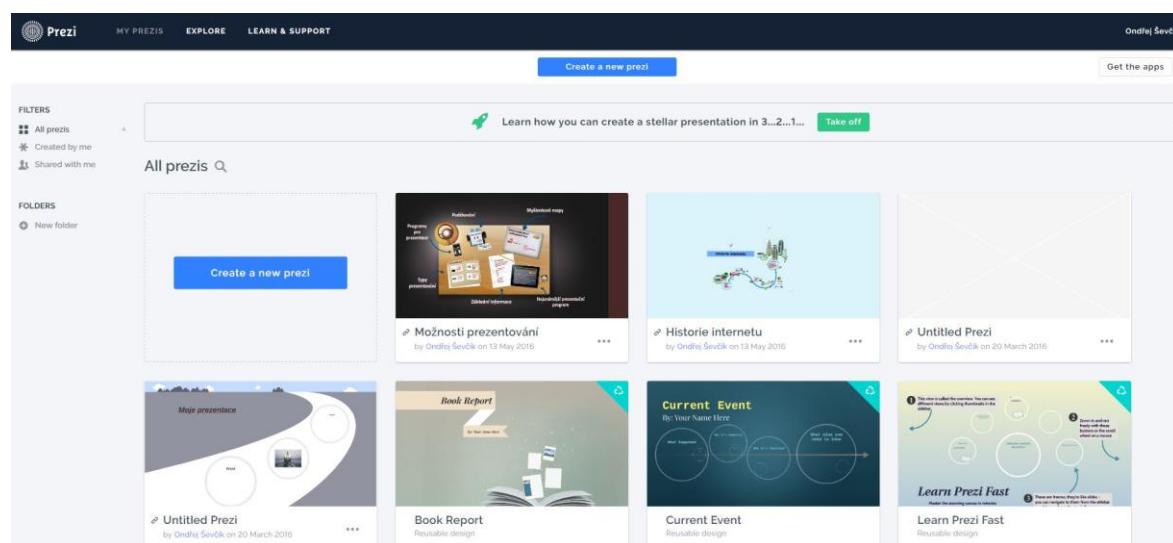
(zarovnaný vlevo) a pět sloupců pro zápis dat (zarovnaných na střed). Příkaz `\hline` vytvoří v tabulce dvojitou čáru, která odděluje první řádek tabulky od ostatních řádků. Data, která vkládáme do tabulky, jsou oddělovány (vkládány do sloupců) za sebou. Musíme vždy data psát do jednoho řádku (jeden řádek příkazu = jeden řádek tabulky). Jednotlivá data jsou od sebe oddělena pomocí znaku „and = &“, který nám zastupuje ohraničení sloupce v tabulce. Použití dvojitého zpětného lomítka na konci každého řádku má za následek ukončení daného řádku tabulky a začátek zápisu do nového řádku.

4.2 Presentace vytvořená pomocí Prezi

K vytvoření prezentace pomocí programu Prezi jsem se rozhodl z důvodu netradičního a zajímavého pojetí tvorby prezentací. Tento program je v mnoha ohledech odlišný od konkurenčních programů. Hlavním důvodem, proč jsem si zvolil program Prezi k tvorbě prezentace, bylo vyzkoušení tvorby v dosud neznámém prostředí „ZUI – zooming user interface“, které umožňuje „zoomovat“ (přiblížit a oddálit) objekty umístěné v prezentaci. Prezi prezentaci jsem vytvořil za využití webového rozhraní pro tvorbu prezentace na stránce www.prezi.com.

4.2.1 Web Prezi

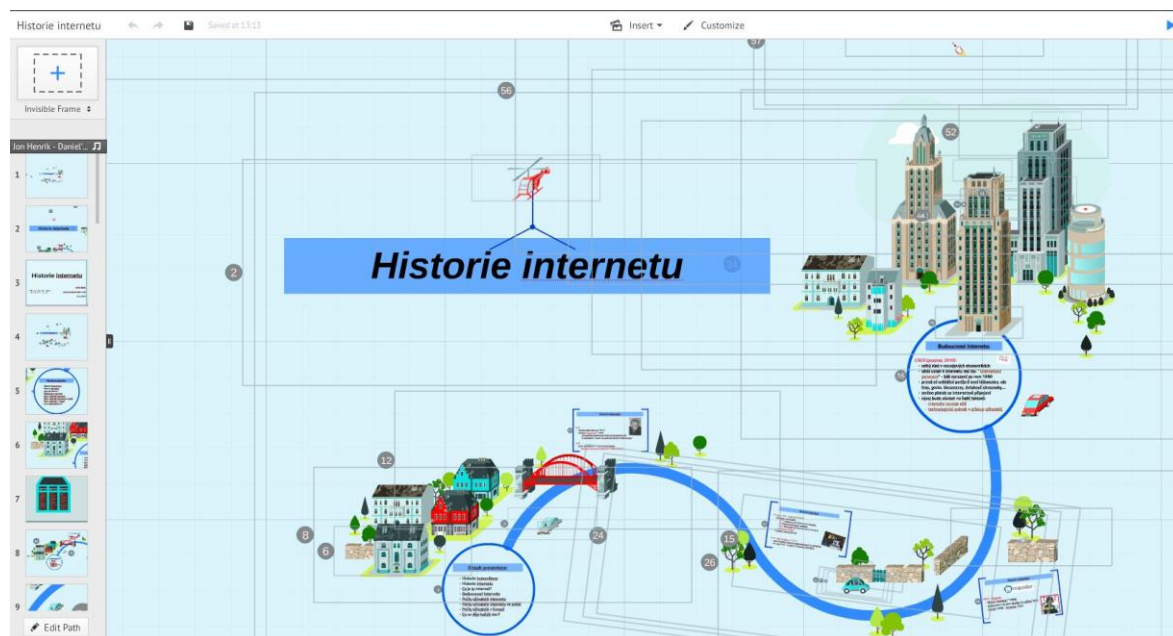
Pro tvorbu prezentací v programu Prezi se primárně využívá webové rozhraní, kde si lze zvolit prezentaci, kterou chceme editovat (vlastní nebo šablonu). Prostředí Prezi na webu lze vidět na následujícím obrázku (viz Obr. 42.)



Obr. 42. Prezi (ukázka webového prostředí)

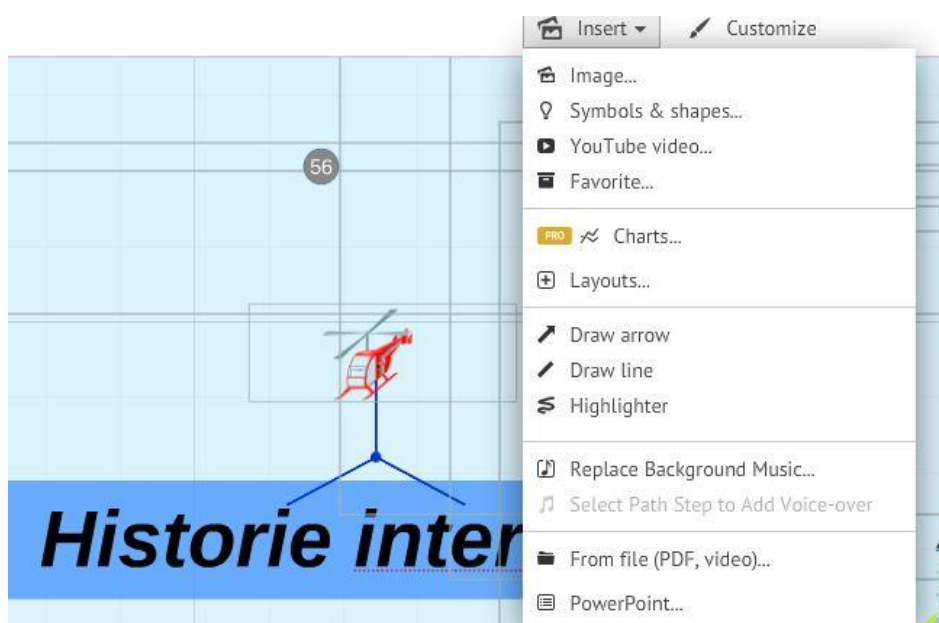
4.2.2 Editace prostředí

Po otevření vybrané prezentace na webu se dostaneme do možnosti editace (viz Obr. 43.) zvolené prezentace. V levé části menu máme přehledně uspořádaná okna (slajdy) prezentace, které reprezentují v této konkrétní práci předměty umístěné na stole.

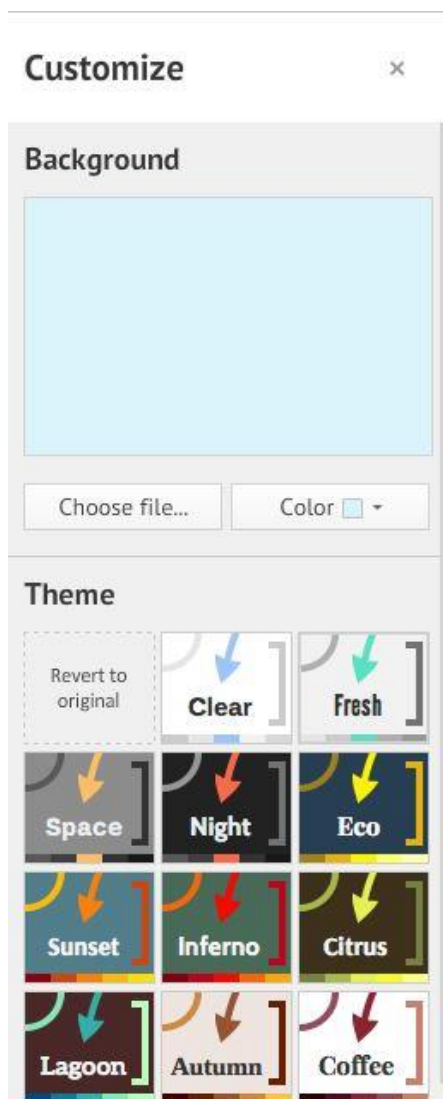


Obr. 43. Prezi (editace prostředí)

V horní části obrazovky nalezneme dvě možnosti pro editaci. První možností je „Insert“ pro vkládání obrázků, videí, hudby atd. (Obr. 44.). Druhou možností je „Customize“, jež slouží pro změnu barevného podání pozadí prezentace (Obr. 45.).



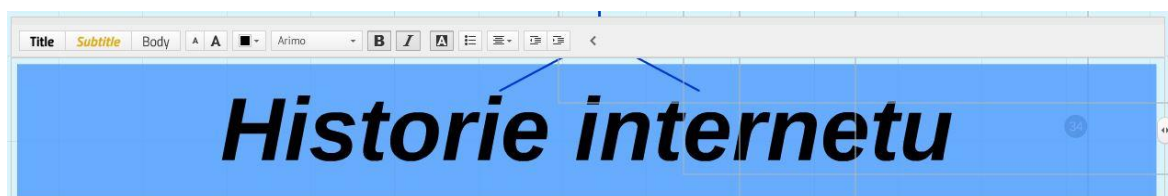
Obr. 44. Prezi (vkládací menu)



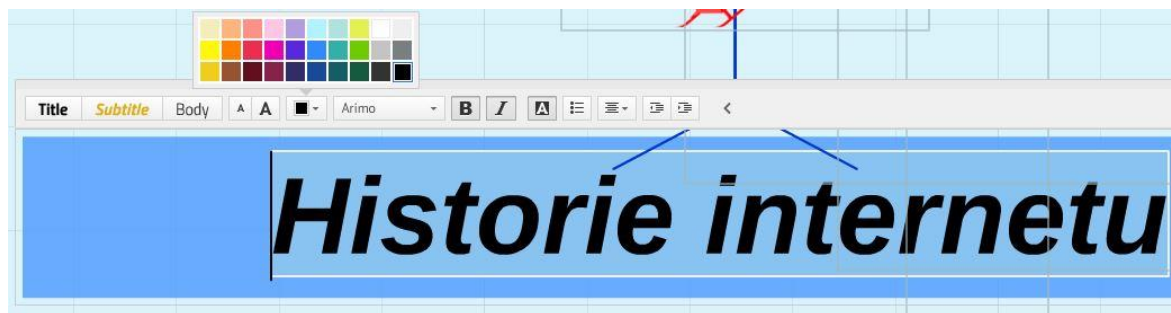
Obr. 45. Prezi (menu barevných palet)

4.2.3 Editace textu

Pokud chceme změnit jakoukoliv vlastnost písma jako např.: velikost, font, styl apod., označíme text, který chceme upravit (viz Obr. 46.). Po označení textu se objeví nabídka s možnostmi úprav textu (ukázka na Obr. 47.).



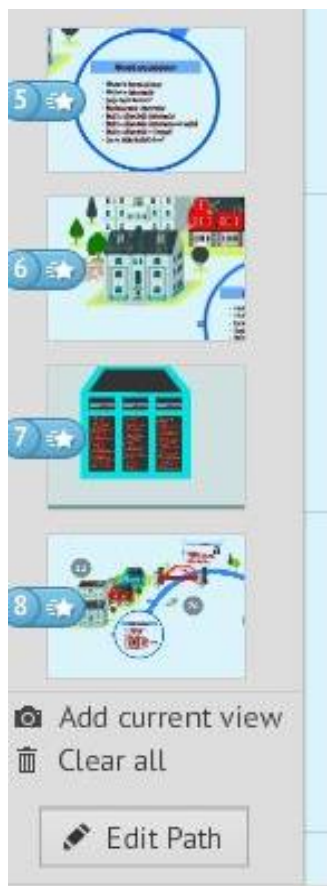
Obr. 46. Prezi (označený text k úpravě)



Obr. 47. Prezi (nabídka úprav textu)

4.2.4 Editace přechodů

V Prezi je možnost, jak docílit přechodu mezi jednotlivými slajdy, a to tak, že v levé části menu se slajdy zmáčkneme tlačítko „edit path“. Po stisknutí tohoto tlačítka se otevře nabídka s přechody a možnostmi úprav (přechody na Obr. 48.). Přechody na obrázku vidíme jako číslice v modré bublině. Šedé čáry na obrázku značí přechody mezi slajdy (Obr. 49). Pro změnu pořadí přechodu mezi slajdy stačí uchopit slajd v levém menu a přesunout ho myší na jiné místo ve sloupci. Tímto přetažením dochází ke změně pořadí přechodů.



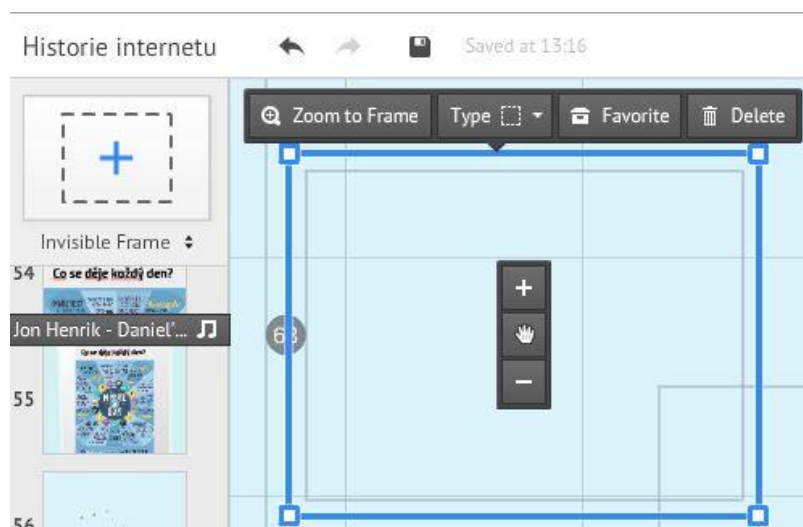
Obr. 48. Prezi (lišta s přechody)



Obr. 49. Prezi (přechody)

4.2.5 Vložení nového prvku

Pokud chceme vložit nový prvek do prezentace, využijeme v levé horní nabídce možnost vložení „Invisible Frame“, kdy se po stisknutí této možnosti vytvoří nové okno, které můžeme dále upravovat. Toto okno se zároveň přiřadí jako nový slajd. Okno můžeme změnit z průhledného na vyplněné. Této změny se docílí pomocí změny typu okna (Type) z „Invisible“ na „Rectangle“ (ukázka na Obr. 50.).



Obr. 50. Prezi (změna prvku)

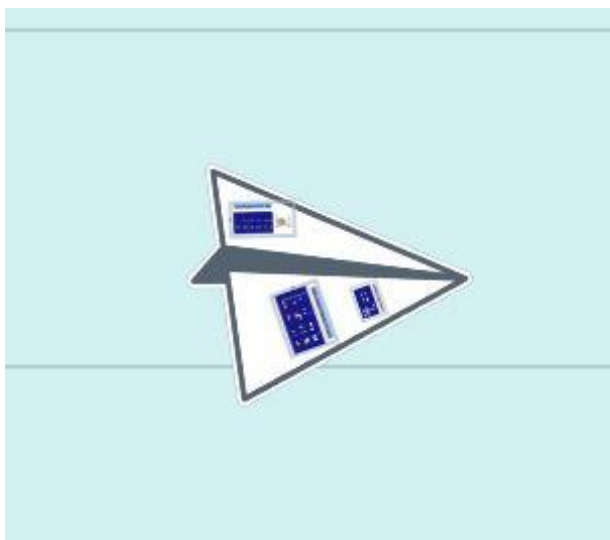
Následně je možno měnit vlastnosti nového prvku. Lze měnit barvu pozadí okna, vkládat, text (Obr. 51.), obrázky, přidávat efekty písma atd.



Obr. 51. Prezi (ukázkový text)

4.2.6 Ukázka funkce ZUI

Prezi umožňuje využívat jedinečnou funkci ZUI (zooming user interface). Tato funkce umožní z daného obrázku vytvořit částečný 3D efekt. Na Obr. 52. vidíme vlašťovku, na které jsou vloženy tabulky.



Obr. 52. Prezi (funkce „ZUI“_1)

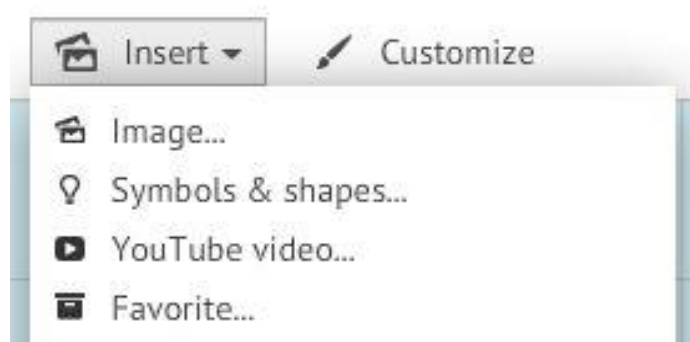
V těchto vlastních obrázcích umožňuje funkce ZUI vložení vlastního textu a grafiky (viz Obr. 53.) Lze přibližovat a oddalovat text podle vlastního uvážení.



Obr. 53. Prezi (funkce „ZUI“_2)

4.2.7 Vložení symbolů a miniatur

Do Prezi prezentace je možno vkládat nejrůznější symboly a miniatury, které jsou k dispozici v mnoha provedeních. Symboly se vloží pomocí nabídky „Insert“ v horním rohu obrazovky (Obr. 54.).



Obr. 54. Vložení symbolů a miniatur

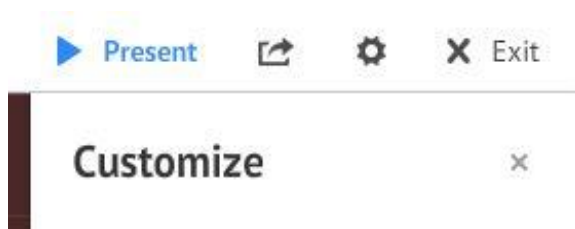
Po stisknutí možnosti „Symbols a shapes“, dochází k otevření nabídky symbolů, kde je možno si vybrat, o jaký druh symbolů či miniatury máme zájem. Ukázka na Obr. 55.



Obr. 55. Ukázka symbolů a miniatur

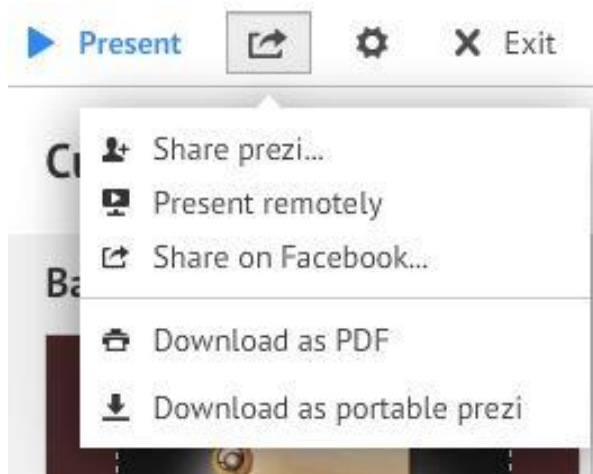
4.2.8 Ukončení editace

V případě že jsme provedli veškeré změny v dokumentu podle našich představ, dochází k uložení souboru. Pro uložení prezentace slouží nabídka v levé horní části obrazovky, kde nalezneme ikonu diskety pro uložení. Pokud si přejeme sdílet naši prezentaci, můžeme vytvořit „link“ (odkaz) pro sdílení. K vytvoření odkazu slouží nabídka, která je uložena v pravé horní části obrazovky (vlevo od ikony pro nastavení – viz Obr. 56).



Obr. 56. Prezi (sdílení prezentací)

Po stisknutí této nabídky se následně otevírá podokno možností sdílení prezentace (ukázka na Obr. 57).



Obr. 57. Prezi (podokno sdílení)

V případě že zvolíme možnost „Share prezi“, otevře se nabídka s odkazem na naši prezentaci (Obr. 58.), který lze zkopírovat a poslat. Další možností jak sdílet prezentaci, je uložení jako PDF dokument, sdílení na sociální síti atd.

Share Historie internetu

Set privacy level

Privacy level slider: Private (lock icon), Hidden (shield icon), Public (globe icon). The slider is currently set to Hidden.

You can view and edit. Anyone can view with the link below:

Copy link http://prezi.com/ytoounhtqdba/?utm_campaign=share&i

☐ Allow others to duplicate this prezi

Add people

+ Add people by email...

You

Obr. 58. Prezi (sdílení pomocí odkazu)

Aktuální odkaz na vytvořenou prezentaci v programu Prezi, která je součástí bakalářské práce, je k dispozici na následujícím odkazu: **<http://1url.cz/Atud7>**

4.3 Zhodnocení praktické části

V poslední kapitole praktické části bych se rád zaměřil na zhodnocení alternativních programů pro tvorbu prezentací, které jsou většinou zdarma či za drobný poplatek. Mohou být pro někoho alternativou za profesionální programy, které jsou mnohdy cenově nedostupné. Pomocí těchto programů jsem měl možnost vytvářet ukázkové prezentace pro bakalářskou práci. K mé závěrečné práci jsem vytvořil dvě hlavní prezentace na téma „Historie internetu“ a osm ukázkových prezentací vytvořených v různých programech pro tvorbu prezentací na téma „Moderní nástroje pro tvorbu prezentací“. Hlavní prezentace byly vytvářeny nebo naprogramovány v programu TeXstudio za využití jazyku LaTeX a v programu Prezi. Vedlejší ukázkové prezentace byly tvořeny v programu TeXstudio, Prezi, Microsoft Office PowerPoint, LibreOffice Impress, Kingsoft Office, Microsoft Office PowerPoint Online, MindManager 2016 a XMind7.

4.3.1 Hodnocení programů

TeXstudio

Tvorba prezentací v programu TeXstudio za využití jazyku LaTeX mě velmi zaujala. Rád jsem si vyzkoušel vytvořit celou prezentaci pouhým naprogramováním ve speciálním systému. Samotné vytváření prezentace je poněkud složitější než u konkurenčních programů jako jsou Microsoft Office PowerPoint, LibreOffice Impress atd., a to z důvodu samotného ručního psaní kódů. Nicméně jsou zde některé prvky, které se mi při práci jevily jako velmi zajímavé.

Klady	Zápory
<ul style="list-style-type: none">možnost psát v poznámkovém bloku	<ul style="list-style-type: none">náročnost při psaní příkazů
<ul style="list-style-type: none">snadná změna grafického zobrazení	<ul style="list-style-type: none">delší doba vytváření
<ul style="list-style-type: none">zobrazení na všech platformách	<ul style="list-style-type: none">nutnost překladače zdrojových příkazů

Prezi

Vytváření prezentací pomocí programu Prezi bylo pro mě překvapující a obohacující. Tento program mě nadchl svým grafickým zpracováním a rozhraním „ZUI“, díky kterému se

dají vytvářet opravdu zajímavé prezentace. V tomto programu vytvořené prezentace jsou vždy originální a nápadité, což hodnotím velmi kladně. Program je vhodný jak pro začínající, tak pro pokročilé tvůrce prezentací. V programu Prezi nalezneme menší počet, přesto kvalitních funkcí, které lze srozumitelně využívat. Tento program bych rád využíval pro tvorbu svých budoucích prezentací.

Klady	Zápory
<ul style="list-style-type: none">• unikátní grafické prostředí	<ul style="list-style-type: none">• menší počet funkcionalit
<ul style="list-style-type: none">• snadná tvorba	<ul style="list-style-type: none">• vyšší cena při koupi
<ul style="list-style-type: none">• možnost vytváření vlastních grafických nápadů	<ul style="list-style-type: none">• chybí klasické přípony pro uložení

Microsoft Office PowerPoint

Microsoft Office PowerPoint je nejvyužívanější program pro tvorbu prezentací a jako takový program je velice známý. Z tohoto důvodu mohu doporučit tento program pro všechny tvůrce prezentací, od začátečníků až po profesionály. Dle mého názoru je skvělý ve všech směrech, disponuje spoustou funkcí a grafických prvků, umožňuje zajímavou práci s grafy, diagramy atd. Lze s ním pracovat na většině platform a využívat celou řadu možností pro ukládání dokumentů. Velkou nevýhodou tohoto programu je však pořizovací cena, která oproti konkurenci je značně vysoká. Pokud pro vás nebude hlavní překážkou při koupi programu vyšší cena, pak budete při práci v programu Microsoft Office PowerPoint příjemně překvapeni.

Klady	Zápory
<ul style="list-style-type: none">• výborné grafické zpracování	<ul style="list-style-type: none">• pořizovací cena
<ul style="list-style-type: none">• velké množství funkcí	
<ul style="list-style-type: none">• lze využívat na všech platformách	

LibreOffice Impress

Jedná se o program pro tvorbu prezentací, který je k dispozici zdarma. Z tohoto důvodu zde nalezneme určité nedostatky oproti placeným konkurenčním programům. LibreOffice

obsahuje dostatečné funkce a možnosti úprav pro základní tvorbu prezentace. Nenalezne-me zde všechny funkce jako u placených programů, ale jsou kvalitně zpracovány a lze je bezproblémově využívat. Uspořádání je podobné jako u placeného programu Microsoft Office 2003, což může být pro někoho výhodou. Po vyzkoušení tohoto programu jej hodnotím velmi pozitivně. Obsahuje zajímavé funkce a i odladěnost celého systému je na dobré úrovni. Z mého pohledu je systém lehce pomalejší než konkurenční programy, ale jedná se o čistě subjektivní názor. LibreOffice Impress mohu s klidným svědomím doporučit jako vhodnou alternativu k placeným programům jako je Microsoft Office PowerPoint či Apple Keynote a dalším.

Klady	Zápory
<ul style="list-style-type: none">• velké množství funkcí	<ul style="list-style-type: none">• rychlost systému
<ul style="list-style-type: none">• dostatečné grafické prostředí	<ul style="list-style-type: none">• horší orientace v programu
<ul style="list-style-type: none">• lze využívat na všech platformách	

Kingsoft Office

Jedná se o aplikaci na tvorbu prezentací a dokumentů prostřednictvím mobilních zařízení. Tento program považuji za nejlepší z dostupného výběru. Obsahuje veškeré možné funkcionality, které lze očekávat u desktopových verzí programů. Grafické zpracování při vytváření prezentace je na špičkové úrovni. Lze velmi snadno vytvořit prezentaci na pár slajdů až několik desítek slajdů. Vše v tomto programu je intuitivní a dobře využitelné. Tento program budu i nadále využívat na svém mobilním zařízení.

Klady	Zápory
<ul style="list-style-type: none">• výborné grafické zpracování	<ul style="list-style-type: none">• horší orientace na malém zařízení
<ul style="list-style-type: none">• velké množství funkcionalit	
<ul style="list-style-type: none">• snadná orientace v programu	
<ul style="list-style-type: none">• lze uložit a následně pracovat v Microsoft Office PowerPoint	

MindManager 2016 a XMind 7

Toto jsou speciální programy pro tvorbu myšlenkových map, což jsou systémy na plánování a kontrolu cílů v budoucnosti. Za využití grafického prostředí se vytvářejí diagramy a myšlenkové mapy, které slouží k realizaci budoucích vizí například podniků či osobních cílů. Prostor těchto programů jsou téměř totožné, takže je budu hodnotit v jednom kroku. Samotné prostředí je dostatečně intuitivní a lze se v něm naučit pracovat za pár minut. Grafické zpracování je povedené a umožňuje vytvářet vlastní styly myšlenkových map a diagramů. Tyto programy lze hojně využívat jak v pracovní sféře, tak i pro osobní využití.

Klady	Zápory
<ul style="list-style-type: none">• zajímavé grafické prvky	<ul style="list-style-type: none">• v běžném životě menší uplatnění
<ul style="list-style-type: none">• jednoduchost obou programů	<ul style="list-style-type: none">• složitost některých funkcí
<ul style="list-style-type: none">• velké množství funkcí	

ZÁVĚR

Cílem mé bakalářské práce bylo seznámit čtenáře s možnostmi netradiční tvorby a využití prezentací, jejich charakteristik a možnostmi jejich prezentování. V této práci byly popsány programy pro tvorbu prezentací na počítačových zařízeních, mobilních zařízeních a způsobu prezentování pomocí myšlenkových map. Rovněž byly popsány principy fungování systémů a způsoby tvorby prezentací pomocí speciálních programů za využití sázecího jazyku TeX a LaTeX.

V úvodu teoretické části bylo vysvětleno co je to prezentace, jaké jsou možnosti její tvorby a využití, jaká je její základní struktura, které je nutno se držet pro udržení smyslnosti prezentace. Dále byly popsány jednotlivé typy prezentací, se kterými lze pracovat. Součástí teoretické části byl popis zařízení, které lze využívat pro předvedení vytvořené prezentace a principy, na kterých tato zařízení fungují.

V další části bylo popsáno a vysvětleno dělení způsobu prezentování pro tři základní druhy zařízení a to prezentování pomocí stolního počítače, mobilního zařízení a způsob prezentování pomocí myšlenkových map. Pod těmito základními způsoby prezentování, byly popsány zástupci programů, které se pro tyto zařízení využívají. Jsou zde uvedeny programy, které mnozí čtenáři této práce pravidelně využívají, jako například program Microsoft Office PowerPoint či Apple Keynote. Z netradičních a méně známých programů byl popsán program Prezi, který je unikátní díky svému grafickému prostředí a program Kingsoft Office, který umožňuje tvorbu prezentací na mobilních zařízeních stejně tak jednoduše, jako programy na stolních počítačích. Samotnou kapitolou bylo seznámení s programy pro tvorbu prezentací pomocí myšlenkových map, které slouží k vizualizaci cílů a myšlenek, uplatněných především ve firmách. Programem, který mě nejvíce zaujal svými funkcemi a grafickým ztvárněním je program MindManager 2016.

Závěr teoretické části byl věnován netradičnímu systému pro tvorbu prezentací, a to jazyku LaTeX. V práci je podána informace o tom, co si máme pod tímto pojmem představit, jaké je jeho využití a vlastnosti, v čem spočívají jeho výhody a nevýhody. K tvorbě prezentace pomocí systému LaTeX patří i nadstavba Beamer, která umožňuje upravovat grafickou složku prezentací.

Praktická část byla rozdělena na dvě části, které byly obě věnovány vytvoření prezentací. Tvorba probíhala v programech TeXstudio a Prezi. V první části byly detailně popsány postupy a jednotlivé příkazy pro vytvoření prezentace za využití jazyku LaTeX a

nadstavby Beamer. Práce čtenáře seznámila s příkazy pro tvorbu tabulek, editací textu, vkládání grafických prvků apod. Druhá část byla věnována prezentaci vytvořené v programu Prezi. Tvoření prezentace právě v tomto programu jsem si zvolil, jelikož mě zaujala jeho grafická stránka a netradiční prostředí ZUI (zooming user interface). Byla zde vytvořena prezentace, která je součástí jedné ze dvou hlavních, závěrečných prezentací.

Téma „Moderní nástroje pro tvorbu prezentací“, které bylo součástí mé závěrečné bakalářské práce, shledávám jako velmi zajímavé. Tvorba závěrečných prezentací mi značně rozšířila okruh mých znalostí, jak po stránce praktické, tak i po stránce teoretické. Měl jsem možnost pracovat s netradičními programy, se kterými jsem neměl dosud možnost pracovat. Rád budu své nově nabyté zkušenosti uplatňovat při vytváření svých budoucích prezentací.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Prezentace. *Projekt "Za školou se školou"* [online]. 2004 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: http://skola.amoskadan.cz/s_pp/s_pp_pg/pg15.htm
- [2] STEINER, František. Prezentace. *IT MEDIA a.s.* [online]. 2003 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://home.zcu.cz/~steiner/KOPO/Cviceni/Prezentace.pdf>
- [3] Typy prezentací. *Výuka Informatiky - Informatika - Informace a informatika - Cesta ke hvězdám* [online]. 2015 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://info.spsnome.cz/Prezentace/Uvod>
- [4] Zpětný projektor. *Centrum Didaktických a Multimediálních Výchovných Technologí* [online]. 2012 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.cdmvt.cz/node/308>
- [5] REICHL, J. Zpětný projektor. *Afternic.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: http://fyzika.jreichl.com/data/optika/33_opticke_pristroje_soubory/image120.jpg
- [6] Diaprojektor. *Wikipedia: Otevřená encyklopedie* [online]. 2015 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Diaprojektor>
- [7] AUTOR NEZNÁMÝ. Diaprojektor. *Ebay.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: [http://i.ebayimg.com/00/s/NTYzWDg1Mw==/z/kjoAAMXQ4uJSHm3U/\\$T2eC16NHJGIFfoYJzKT6BSHm3Tg47Q~~60_12.JPG?set_id=880000500F](http://i.ebayimg.com/00/s/NTYzWDg1Mw==/z/kjoAAMXQ4uJSHm3U/$T2eC16NHJGIFfoYJzKT6BSHm3Tg47Q~~60_12.JPG?set_id=880000500F)
- [8] Dataprojektor. *Audiovizuální řešení / AV MEDIA.cz* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.avmedia.cz/produkty/projektory>
- [9] CHMIEL, Pavel. Dataprojektor. *Střední škola, Havířov* [online]. 2014 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: http://www.outech-havirov.cz/chmiel/files/dt/mdt/03_dataprojektory.pdf
- [10] AUTOR NEZNÁMÝ. Dataprojektor. *SEWMA Shop* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <http://shop.sewma.eu/images/products/527363a197adc.png>
- [11] Interaktivní projektor. *Interaktivní projektory* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.interaktivni-projektory.cz/vse-o-interaktivnich-projektorech/>
- [12] AUTOR NEZNÁMÝ. Interaktivní tabule. *Maleskoly.info* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <http://www.maleskoly.info/wordpress/wp-content/uploads/2011/09/interaktivn%C3%AD-tabule.jpg>
- [13] MS PowerPoint. *Microsoft Office* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <https://products.office.com/cs-cz/powerpoint>
- [14] BAJER, Lukáš. MS PowerPoint. *Mít vše hotovo.cz* [online]. 2013 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.mitvsehotovo.cz/2013/02/v-cem-udelat-prezentaci/>
- [15] MS PowerPoint. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint
- [16] AUTOR NEZNÁMÝ. Microsoft Office PowerPoint. *Microsoft.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: https://c.s-microsoft.com/en-us/CMSImages/Image_PowerPoint_TeamPlay_430x252.png?version=4e473225-d9f3-1f22-1398-1cbdc1302cc4
- [17] Apple Keynote. *Apple* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.apple.com/ios/keynote/>

- [18] BAJER, Lukáš. Apple Keynote. *Mít vše hotovo.cz* [online]. 2013 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.mitvsehotovo.cz/2013/02/v-cem-udelat-prezentaci/>
- [19] AUTOR NEZNÁMÝ. Apple Keynote. *Apple.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: http://images.apple.com/euro/creativity-apps/b/screens/mac/images/keynote_screen.jpg
- [20] BAJER, Lukáš. Prezi. *Mít vše hotovo.cz* [online]. 2013 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.mitvsehotovo.cz/2013/02/v-cem-udelat-prezentaci/>
- [21] ČERNÝ, Michal. Prezi. *Lupa.cz - server o českém Internetu* [online]. 2010 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.lupa.cz/clanky/prezi-zapomente-na-powerpoint/>
- [22] AUTOR NEZNÁMÝ. Prezi. *Appyhour.io* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: http://appyhour.io/wp-content/uploads/2015/01/prezi_2.png
- [23] BAJER, Lukáš. LibreOffice Impress. *Mít vše hotovo.cz* [online]. 2013 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.mitvsehotovo.cz/2013/02/v-cem-udelat-prezentaci/>
- [24] LibreOffice Impress. *OpenOffice.cz* [online]. 2011 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.openoffice.cz/impress>
- [25] AUTOR NEZNÁMÝ. LibreOffice Impress. *Blogspot.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: http://3.bp.blogspot.com/-9ENifwuTqHA/ULUvKasK5HI/AAAAAAAAAdE/YY020S_Tmoo/s1600/impress1.png
- [26] SlideRocket. *Presentation Software / Web Presentations / SlideRocket* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.sliderocket.com/product/>
- [27] AUTOR NEZNÁMÝ. SlideRocket. *Aws.amazon.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <http://powtoon-blog.s3.amazonaws.com/uploads/2013/01/sliderocket-editor.jpg>
- [28] PowToon. *PowToon: Online business presentation software* [online]. 2012 [cit. 2016-05-14]. Dostupné z: <https://www.powtoon.com/blog/best-free-presentation-software-and-powerpoint-alternative/>
- [29] PowToon. *Wikipedia: The Free Encyklopedia* [online]. 2016 [cit. 2016-05-14]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/PowToon>
- [30] AUTOR NEZNÁMÝ. PowToon. *Edshelf.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-14]. Dostupné z: <https://edshelf.com/wp-content/uploads/1355120272925screenshot-powtoon-1.jpg>
- [31] BAJER, Lukáš. Kingsoft Office. *Mít vše hotovo.cz* [online]. 2013 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.mitvsehotovo.cz/2013/02/v-cem-udelat-prezentaci/>
- [32] Kingsoft Office. *WPS Office Suite* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.kingsoftstore.com/software/kingsoft-office-freeware>
- [33] AUTOR NEZNÁMÝ. Kingsoft Office. *Brothersoft.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: http://m.img.brothersoft.com/android/a4/a432816bdc3f46c8ed12ed8159e18356_screenshots_5.png
- [34] BAJER, Lukáš. Dokumenty Google. *Mít vše hotovo.cz* [online]. 2013 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.mitvsehotovo.cz/2013/02/v-cem-udelat-prezentaci/>

- [35] Prezentace Google. *Google* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: https://www.google.com/intl/cs_cz/slides/about/
- [36] BAJER, Lukáš. Polaris Office. *Mít vše hotovo.cz* [online]. 2013 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.mitvsehotovo.cz/2013/02/v-cem-udelat-prezentaci/>
- [37] Polaris Office. *Polaris Office* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <https://www.polarisoffice.com/>
- [38] AUTOR NEZNÁMÝ. Polaris Office. *Cdn.makeuseof.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <http://cdn.makeuseof.com/wp-content/uploads/2014/03/Polaris-Office-5-iOS-iPad.jpg?6b9ecc>
- [39] BAJER, Lukáš. Prezentování pomocí myšlenkových map. *Mít vše hotovo.cz* [online]. 2013 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.mitvsehotovo.cz/2013/02/v-cem-udelat-prezentaci/>
- [40] HUBATKA, Mgr. Miroslav. Prezentování pomocí myšlenkových map. *Myšlenkové mapy / MIND MAPS* [online]. 2014 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.mindmaps.cz/myslenkove-mapy-a-vase-mysleni/>
- [41] Prezentování pomocí myšlenkových map. *Wikipedie: Otevřený encyklopedie* [online]. 2015 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/My%C5%A1lenkov%C3%A1_mapa
- [42] MindManager2016. *Mind Mapping Software for Visualizing Ideas* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <https://www.mindjet.com/mindmanager2016-windows-preview/>
- [43] AUTOR NEZNÁMÝ. MindManager 2016. *Mindjet.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <https://www.mindjet.com/wp-content/uploads/2015/08/MM-2016-Concept-Map-2.png>
- [44] XMind 7. *XMind: The Most Popular Mind Mapping Software on The Planet* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.xmind.net/>
- [45] AUTOR NEZNÁMÝ. XMind 7. *Amazonaws.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <http://s3.amazonaws.com/xmindnet/img/blog/xmindoverview>
- [46] Coggle.it. *Coggle - Simple Collaborative Mind Maps* [online]. 2014 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <https://coggle.it/>
- [47] KRAUS, Josef. Coggle.it. *Živě.cz - O počítačích, IT a internetu* [online]. 2014 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/pet-nejlepsich-nastroju-pro-tvorbu-myslenkovych-map/coggleit/sc-3-a-172981-ch-91655/default.aspx#articleStart>
- [48] AUTOR NEZNÁMÝ. Coggle.it. *Coggle.it* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <http://legacy-bloggle-images.coggle.it/Screen-Shot-2013-03-27-at-10.26.55.png>
- [49] LATEX - BENEŠ, doc. Ing. Miroslav. LaTeX. *Studium informatiky / Katedra informatiky, FEI, VŠB-TU Ostrava* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.cs.vsb.cz/benes/vyuka/latex/uvod.htm>
- [50] HORDĚJČUK, Ing. Vojtěch. LaTeX. *Blog: Všechny rubriky - Vojtěch Hordějčuk* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://voho.cz/wiki/latex/>
- [51] LaTeX. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/LaTeX>

- [52] NOŽKA, Ing. Marek. LaTeX. *Hroch* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://hroch.spseol.cz/~nozka/latex/>
- [53] ZELENKA, Petr. Beamer. *AbcLinuxu.cz - Linux na stříbrném podnose* [online]. 2006 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <http://www.abclinuxu.cz/clanky/navody/beamer-latex-na-prezentace>
- [54] Beamer. *Wikibooks: Open books for an open world* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z: <https://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Presentations>
- [55] AUTOR NEZNÁMÝ. Beamer. *Recherche.noiraudes.net* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <http://recherche.noiraudes.net/images/screenshots/Beamer3.jpg>
- [56] AUTOR NEZNÁMÝ. TeXstudio. *Linuxmint.com* [online]. 2014 [cit. 2016-05-14]. Dostupné z: <https://community.linuxmint.com/img/screenshots/texstudio.png>
- [57] AUTOR NEZNÁMÝ. Téma Boadilla. *Sharelatex.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-14]. Dostupné z: <https://www.sharelatex.com/blog/images/beamer/5/br1.png>
- [58] AUTOR NEZNÁMÝ. Téma Madrid _modrá. *Hartwork.org* [online]. 2016 [cit. 2016-05-16]. Dostupné z: <https://www.hartwork.org/beamer-theme-matrix/all/beamer-crane-Madrid-0.png>
- [59] AUTOR NEZNÁMÝ. Téma Madrid _žlutá. *Hartwork.org* [online]. 2016 [cit. 2016-05-16]. Dostupné z: <https://www.hartwork.org/beamer-theme-matrix/all/beamer-crane-Madrid-0.png>
- [60] AUTOR NEZNÁMÝ. Obsah - nadpisy a podnadpisy. *Sharelatex.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-14]. Dostupné z: <https://www.sharelatex.com/blog/images/beamer/2/allnumbered.png>
- [61] AUTOR NEZNÁMÝ. Zkratky. *Sharelatex.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-14]. Dostupné z: <https://www.sharelatex.com/blog/images/beamer/2/des.png>
- [62] AUTOR NEZNÁMÝ. Informační okno (výstražné). *Sharelatex.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <https://www.sharelatex.com/blog/images/beamer/3/alertblock.png>
- [63] AUTOR NEZNÁMÝ. Informační okno (blokové). *Sharelatex.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <https://www.sharelatex.com/blog/images/beamer/3/block.png>
- [64] AUTOR NEZNÁMÝ. Informační okno (definiční). *Sharelatex.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <https://www.sharelatex.com/blog/images/beamer/3/definition.png>
- [65] AUTOR NEZNÁMÝ. Informační okno (příkladové). *Sharelatex.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <https://www.sharelatex.com/blog/images/beamer/3/example.png>
- [66] AUTOR NEZNÁMÝ. Pythagorova věta. *Sharelatex.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: <https://www.sharelatex.com/blog/images/beamer/3/math3.png>
- [67] AUTOR NEZNÁMÝ. Přechod textu - "enumerate". *Sharelatex.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-14]. Dostupné z: <https://www.sharelatex.com/blog/images/beamer/4/ML2.png>
- [68] AUTOR NEZNÁMÝ. Přechod textu - "onslide". *Sharelatex.com* [online]. 2016 [cit. 2016-05-14]. Dostupné z: <https://www.sharelatex.com/blog/images/beamer/4/ON2.png>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

PPT	PowerPoint Presentation (přípona pro ukládání prezentací)
PDF	Package Definition File (přípona pro ukládání dokumentů)
ZUI	Zooming user interface (uživatelské rozhraní v PREZI)
PRO	profesionální
MS	Microsoft Office
OS	operační systém
ODP	Open Document Presentation (přípona pro prezentace)
HTML	HyperText Markup Language (jazyk pro zapisování webových stránek)
TeX	program sazbu textu na počítači
LaTeX	nadstavba programu TeX, jež umožňuje sázení a tisk
iCloud	cloudová služba pro ukládání informací a dokumentů od společnosti Apple
RGB	barevný model (využití u barevných monitorů a projektorů)

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obr. 1. Zpětný projektor</i>	<i>14</i>
<i>Obr. 2. Diaprojektor</i>	<i>15</i>
<i>Obr. 3. Dataprojektor</i>	<i>15</i>
<i>Obr. 4. Interaktivní tabule</i>	<i>16</i>
<i>Obr. 5. Microsoft Office PowerPoint (ukázka prostředí)</i>	<i>21</i>
<i>Obr. 6. Apple Keynote (ukázka prostředí)</i>	<i>22</i>
<i>Obr. 7. Prezi (ukázka prostředí)</i>	<i>23</i>
<i>Obr. 8. LibreOffice Impress (ukázka prostředí)</i>	<i>24</i>
<i>Obr. 9. SlideRocke (ukázka prostředí)</i>	<i>25</i>
<i>Obr. 10. Microsoft Office PowerPoint.....</i>	<i>26</i>
<i>Obr. 11. PowToon animační nástroj</i>	<i>26</i>
<i>Obr. 12. Kingsoft Office (ukázka prostředí)</i>	<i>28</i>
<i>Obr. 13. Dokumenty Google (ukázka prostředí).....</i>	<i>29</i>
<i>Obr. 14. Polaris Office (ukázka prostředí)</i>	<i>30</i>
<i>Obr. 15. MindManager 2016 (ukázka prostředí)</i>	<i>32</i>
<i>Obr. 16. XMind 7 (ukázka prostředí).....</i>	<i>33</i>
<i>Obr. 17. Coggle.it (tvorba myšlenkové mapy)</i>	<i>34</i>
<i>Obr. 18. Ukázka prezentace v prostředí Beamer</i>	<i>36</i>
<i>Obr. 19. TeXstudio (ukázka prostředí)</i>	<i>38</i>
<i>Obr. 20. Téma Boadilla</i>	<i>40</i>
<i>Obr. 21. Téma Madrid - modré.....</i>	<i>40</i>
<i>Obr. 22. Téma Madrid - žluté</i>	<i>41</i>
<i>Obr. 23. Ukázka barvy textu a zvýraznění</i>	<i>42</i>
<i>Obr. 24. Titulní strana prezentace</i>	<i>43</i>
<i>Obr. 25. Obsah prezentace</i>	<i>43</i>
<i>Obr. 26. Obsah prezentace – nadpisy a podnadpisy</i>	<i>44</i>
<i>Obr. 27. Nadpis slajdu</i>	<i>44</i>
<i>Obr. 28. Ukázka uspořádání textu do sloupců.....</i>	<i>45</i>
<i>Obr. 29. Seznamy</i>	<i>45</i>
<i>Obr. 30. Vložené obrázku na stránku</i>	<i>46</i>
<i>Obr. 31. Zkratky.....</i>	<i>47</i>
<i>Obr. 32. Informační okno (výstražné).....</i>	<i>47</i>

<i>Obr. 33. Informační okno (blokové)</i>	47
<i>Obr. 34. Informační okno (definiční)</i>	48
<i>Obr. 35. Informační okno (příkladové)</i>	48
<i>Obr. 36. Integrál (ukázkový vzorec)</i>	48
<i>Obr. 37. Matice (ukázkový příklad)</i>	48
<i>Obr. 38. Pythagorova věta (ukázkový příklad)</i>	49
<i>Obr. 39. Přejechání textu – „enumerate“</i>	49
<i>Obr. 40. Přejechání textu – „onslide“</i>	50
<i>Obr. 41. Tabulka</i>	50
<i>Obr. 42. Prezi (ukázka webového prostředí)</i>	51
<i>Obr. 43. Prezi (editace prostředí)</i>	52
<i>Obr. 44. Prezi (vkládací menu)</i>	52
<i>Obr. 45. Prezi (menu barevných palet)</i>	53
<i>Obr. 46. Prezi (označený text k úpravě)</i>	53
<i>Obr. 47. Prezi (nabídka úprav textu)</i>	54
<i>Obr. 48. Prezi (lišta s přechody)</i>	54
<i>Obr. 49. Prezi (přechody)</i>	55
<i>Obr. 50. Prezi (změna prvku)</i>	55
<i>Obr. 51. Prezi (ukázkový text)</i>	56
<i>Obr. 52. Prezi (funkce „ZUI“_1)</i>	56
<i>Obr. 53. Prezi (funkce „ZUI“_2)</i>	57
<i>Obr. 54. Vložení symbolů a miniatur</i>	57
<i>Obr. 55. Ukázka symbolů a miniatur</i>	58
<i>Obr. 56. Prezi (sdílení prezentací)</i>	58
<i>Obr. 57. Prezi (podokno sdílení)</i>	59
<i>Obr. 58. Prezi (sdílení pomocí odkazu)</i>	59

SEZNAM TABULEK

<i>Tab. 1. Programy pro stolní počítače</i>	<i>20</i>
<i>Tab. 2. Verze programu Microsoft Office PowerPoint.....</i>	<i>21</i>
<i>Tab. 3. Programy pro mobilní zařízení.....</i>	<i>27</i>
<i>Tab. 4. Programy pro prezentování pomocí myšlenkových map</i>	<i>31</i>
<i>Tab. 5. Příkazy pro formátování textu</i>	<i>41</i>

SEZNAM PŘÍLOH

- P I Zdrojový kód prezentace LaTeX
- P II Seznam ukázkových prezentací

PŘÍLOHA P I: ZDROJOVÝ KÓD PREZENTACE LATEX

```
\documentclass[a4paper]{beamer}

\usepackage[utf8x]{inputenc}
\usepackage[czech]{babel}
\usetheme{AnnArbor}
\usecolortheme{albatross}
\usepackage{graphicx}

\title{\bf\color{black} Historie internetu}
\author{\bf Ondřej Ševčík}
\institute{\bf Univerzita Tomáše Bati}
\date{\bf 11.05.2016}

% Zatek prezentace
\begin{document}

% Uvodni strana
\begin{frame}
  \titlepage
\end{frame}

% Obsah
\begin{frame}
  \frametitle{\color{black} \bf Obsah:}
  \tableofcontents
\end{frame}

% První strana
\section{Historie komunikace}
\begin{frame}
  \frametitle{\color{black} \bf Historie komunikace:}

  \onslide<1->

    {\bf 2900 BC - Egyptská říše}
    \begin{itemize}
      \item {\color{white} \bf poštovní holubi}
    \end{itemize}

  \onslide<2->

    \bigskip

    {\bf 2000 BC - Egyptská říše}
    \begin{itemize}
      \item {\color{white} \bf běžci a kurýři na koních}
    \end{itemize}

  \onslide<3->

    \bigskip

    {\bf 1250 BC - antické Řecko}
    \begin{itemize}
      \item {\color{white} \bf ohňové signály oznamovací vítězství v Trojské
válece}
    \end{itemize}

  \onslide<4->

    \bigskip

    {\bf 776 BC - antické Řecko}
    \begin{itemize}
```

```

\item {\color{white} \bf oznamování výsledků Olympijských her pomo-
cí holubů}
\end{itemize}
\end{frame}

% Druhá strana
\begin{frame}
\frametitle{\color{black} \bf Historie komunikace;}

\onslide<1->

{\bf 650 BC - Babylonie}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf běžecká štafeta}
\end{itemize}

\onslide<2->

\bigskip

{\bf 490 BC - antické Řecko}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf Feidipidés donesl zprávu o vítězství v bitvě u Maratónu do Atén}
\end{itemize}

\onslide<3->

\bigskip

{\bf 5.-4. století BC - antické Řecko}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf světelné a vlajkové signály v bitvách}
\end{itemize}

\onslide<4->

\bigskip

{\bf 5. století BC - Afrika}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf bubnové signály}
\end{itemize}

\end{frame}

% Třetí strana
\begin{frame}
\frametitle{\color{black} \bf Historie komunikace;}

\onslide<1->

{\bf 400 BC - Persie}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf vyvolávači krátkých zpráv (špionáž)}
\end{itemize}

\onslide<2->

\bigskip

{\bf 37 AD - Římská říše}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf Heliograf, císař Tiberius}
\end{itemize}

\onslide<3->

```

```

\bigskip

{\bf 1. století AD - Římská říše}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf jezdecká štafetová kurýrní služba (160 km/den)}
\item {\color{white} \bf síť kouřové signalizace (až 4 500 km)}
\end{itemize}

\onslide<4->

\bigskip

{\bf 1280 Mongolsko}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf jezdecká štafetová kurýrní služba (300 km/den)}
\end{itemize}

\end{frame}

% Čtvrtá strana
\begin{frame}
\frametitle{\color{black} \bf Historie komunikace;}

\onslide<1->

{\bf 2. pol. 15. století - Incká říše}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf běžecká štafetová kurýrní služba (400 km/den)}
\end{itemize}

\onslide<2->

\bigskip

{\bf 1794 - Francie}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf Chappeův telegraf}
\end{itemize}

\onslide<3->

\bigskip

{\bf 1844 - Amerika}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf Morseův telegraf}
\end{itemize}

\onslide<4->

\bigskip

{\bf 1858}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf první transatlantický podmořský kabel}
\end{itemize}

\end{frame}

% Pátá strana
\begin{frame}
\frametitle{\color{black} \bf Historie komunikace;}

\onslide<1->

{\bf 1876 - Anglie}

```

```

\begin{itemize}
  \item {\color{white} \bf Alexander Graham Bell - telefon}
\end{itemize}

\onslide<2->

\bigskip

{\bf 1895 - Itálie}
\begin{itemize}
  \item {\color{white} \bf Guglielmo Marconi - bezdrátová telegrafie}
  \item {\color{white} \bf 1901 - první vysílání přes Atlantik}
\end{itemize}

\onslide<3->

\bigskip

{\bf 24. prosince 1906 - Amerika}
\begin{itemize}
  \item {\color{white} \bf Reginald Aubrey Fessenden - první rozhlasový pořad}
\end{itemize}

\onslide<4->

\bigskip

{\bf 1924 - Amerika}
\begin{itemize}
  \item {\color{white} \bf Richard H. Ranger - radiofax}
\end{itemize}

\end{frame}

% Šestá strana
\begin{frame}
  \frametitle{\color{black} \bf Historie komunikace:}

  \onslide<1->

    {\bf 1926}
    \begin{itemize}
      \item {\color{white} \bf První mechanická televize}
    \end{itemize}

  \onslide<2->

    \bigskip

    {\bf 2. listopadu 1936 - Anglie}
    \begin{itemize}
      \item {\color{white} \bf začátek pravidelného televizního vysílání (BBC)}
      \item {\color{white} \bf 300 přijímačů}
    \end{itemize}

  \onslide<3->

    \bigskip

    {\bf 4. července 1948}
    \begin{itemize}
      \item {\color{white} \bf 1. přímý přenos v Čechách - všesokolský slet}
    \end{itemize}

  \onslide<4->

    \bigskip

```

```

        {\bf 1. května 1953}
        \begin{itemize}
            \item {\color{white} \bf První pravidelné vysílání v Čechách}
        \end{itemize}

\end{frame}

% Sedmá strana
\section{Historie internetu}
\begin{frame}
    \frametitle{\color{black} \bf Historie internetu:}

    \begin{columns}
        \column{0.5 \textwidth}
        \begin{figure}
            \centering
            \includegraphics[width=2.5cm]{img/bush.jpg}
        \end{figure}

        \column{0.5 \textwidth}
        \begin{center}
            {\color{brown} \bf Červen 1945}
            \begin{itemize}
                \item {\color{white} \bf Vannevar Bush (1890 -
1974) - As We May Think}
                \item {\color{white} \bf Memex - zařízení na zvět-
šení lidské paměti}
            \end{itemize}
        \end{center}
    \end{columns}

    \onslide<2->{
        \begin{columns}
            \column{0.5 \textwidth}
            \begin{center}
                {\color{brown} \bf Rok 1957}
                \begin{itemize}
                    \item {\color{white} \bf SSSR vypustilo Sputnik}
                \end{itemize}
            \end{center}

            \column{0.5 \textwidth}
            \begin{figure}
                \centering
                \includegraphics[width=2cm]{img/sputnik.jpg}
            \end{figure}
        \end{columns}
    }

    \onslide<3->{
        \begin{center}
            {\color{brown} \bf 1962}
            \begin{itemize}
                \item {\color{white} \bf v USA založena Advanced Research Projects Agency
(ARPA)}
            \end{itemize}
        \end{center}
    }

\end{frame}

% Osmá strana
\begin{frame}
    \frametitle{\color{black} \bf Historie internetu:}

    \begin{center}
        \begin{figure}
            \includegraphics[width=1.5cm]{img/theo.jpg}
        \end{figure}
    \end{center}

```

```

\end{figure}
\end{center}

{\color{brown}\bf 1963}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf Theodor Holm Nelson (*1937)}
\item {\color{white} \bf Definice "hypertextu"(1965)}\
{\it Uživatelské prostředí by mělo být tak jednoduché, \
že začátečník v nouzi mu porozumí během deseti sekund.}
\end{itemize}

\onslide<2->{

{\color{brown}\bf 1968}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf První testovací síť - v rámci jedné budovy\
(Národní výzkumná laboratoř ve Velké Británii)}
\end{itemize}
\end{frame}

% Devátá strana
\begin{frame}
\frametitle{\color{black} \bf Historie internetu:}

{\color{brown}\bf 29. října 1969 - vznik sítě ARPANET}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf připojeny 4 univerzity:}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf {\color{red} \bf UCLA}
(University of California Los Angeles),}
\item {\color{white} \bf {\color{red} \bf SRI}
(Stanford Research Institute),}
\item {\color{white} \bf {\color{red} \bf UCSB}
(University of California Santa Barbara),}
\item {\color{red} \bf University of Utah}
\end{itemize}
\item {\color{white} \bf Z počátku nekomerční síť}
\end{itemize}

\onslide<2->{
\begin{columns}
\column{0.6\textwidth}
\begin{center}
{\color{brown} \bf 1971 - Ray Tomlinson (*1941)}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf první emailový program implementovaný do
ARPANETu}
\item {\color{white} \bf do roku 1973 - e-mailů 75\% provozu ARPA-
NETu}
\end{itemize}
\end{center}

\column{0.4\textwidth}
\begin{figure}
\centering
\includegraphics[width=4cm]{img/ray.jpg}
\end{figure}
\end{columns}

\end{frame}

% Desátá strana
\begin{frame}
\frametitle{\color{black} \bf Historie internetu:}

```



```

        {\color{brown}\bf 1973 - ARPANET v Evropě}
        \begin{itemize}
            \item {\color{white} \bf připojení Norska a Spojeného Království}
            \item {\color{white} \bf specifikován FTP protokol}
        \end{itemize}

        \bigskip

\onslide<2->{
        {\color{brown}\bf 1977 - definice hlasové komunikace}
        \begin{itemize}
            \item {\color{white} \bf díky technickým nedostatkům v ARPANETu se nikdy
neuskutečnila}
        \end{itemize}

        \bigskip

\onslide<3->{
        {\color{brown}\bf 1983}
        \begin{itemize}
            \item {\color{white} \bf oddělená vojenská síť MILNET}
            \item {\color{white} \bf NCP nahrazen TCP/IP}
            \item {\color{white} \bf ARPANET pouze páteří sítě}
        \end{itemize}

\end{frame}

% Jedenáctá strana
\begin{frame}
    \frametitle{{\color{black} \bf Historie internetu:}}

    \begin{columns}
        \column{0.4\textwidth}
        \begin{figure}
            \centering
            \includegraphics[width=5cm]{img/tim.jpg}
        \end{figure}

        \column{0.6\textwidth}
        \begin{center}
            {\color{brown} \bf 1989 - Tim Berners-Lee (*1955) \& a Robert Cailliau (*1947)}
            \begin{itemize}
                \item {\color{white} \bf vrátili se k myšlence hypertextu}
                \item {\color{white} \bf pracovali v CERNu}
                \item {\color{white} \bf vznik WWW (World Wide Web)}
            \end{itemize}
        \end{center}

    \end{columns}

    \bigskip
    \bigskip

\onslide<2->{
        {\color{brown}\bf Březen 1990 - konec ARPANETu}
        \begin{itemize}
            \item {\color{white} \bf funkci přebírala NSFNET (National Science Foundation Network)}
        \end{itemize}

\end{frame}

% Dvanáctá strana
\begin{frame}
    \frametitle{{\color{black} \bf Historie internetu:}}

    {\color{brown}\bf 6. srpna 1991 - první WWW stránka}

```

```

\begin{itemize}
\item {\color{yellow} \bf \it http://info.cern.ch}
\item {\color{white} \bf první webový prohlížeč WorldWideWeb - později
Nexus}
\end{itemize}

\begin{figure}
\centering
\includegraphics[width=7cm]{img/www.jpg}
\end{figure}

\end{frame}

% Třináctá strana
\begin{frame}
\frametitle{\color{black} \bf Historie internetu:}

{\color{brown} \bf 1992 - komeční využití Internetu}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf připojen Bílý dům}
\item {\color{white} \bf připojeno více než milion počítačů}
\end{itemize}

\bigskip
\bigskip

\onslide<2->{

{\color{brown} \bf 13. února 1992 - připojení ČR k internetu}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf ČVUT v Dejvicích}
\end{itemize}

\bigskip
\bigskip

\onslide<3->{

{\color{brown} \bf 1993 - grafický browser Mosaic}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf Marc Andreessen (*1971) a Eric Bina (*1964)}
\item {\color{white} \bf Mosaic - Netscape}
\end{itemize}

\end{frame}

% Čtrnáctá strana
\begin{frame}
\frametitle{\color{black} \bf Historie internetu:}

\begin{figure}
\centering
\includegraphics[width=7.5cm]{img/napster.jpg}
\end{figure}

\begin{columns}
\column{0.6\textwidth}
\begin{center}
{\color{brown} \bf 1999 - Napster}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf Shawn Fanning (*1980)}
\item {\color{white} \bf online peer-to-peer služba na sdílení MP3}
\item {\color{white} \bf červen 1999 - červenec 2001}
\end{itemize}
\end{center}
\end{columns}

```

```

\column{0.4\textwidth}
\begin{figure}
\centering
\includegraphics[width=4cm]{img/shawn.jpg}
\end{figure}
\end{columns}

\end{frame}

% Patnáctá strana
\begin{frame}
\frametitle{\color{black} \bf Historie internetu:}

{\color{brown} \bf 2010}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf ve Finsku jako první zemi na světě mají lidé
podle zákona nároky na Internet}
\end{itemize}

\bigskip
\bigskip

\onslide<2->{

{\color{brown} \bf 2011}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf došlo k vyčerpání adres protokolu IPv4}
\end{itemize}

\bigskip
\bigskip

\onslide<3->{

{\color{brown} \bf 8. června 2011}
\begin{itemize}
\item {\color{white} \bf mezinárodní den IPv6}
\end{itemize}

\end{frame}

% Šestnáctá strana
\section{Co je to internet?}
\begin{frame}

\frametitle{\color{black} \bf Co je to internet?}

\begin{figure}
\centering
\includegraphics[width=9cm]{img/internet.jpg}
\end{figure}

\end{frame}

% Sedmnáctá strana
\begin{frame}
\frametitle{\color{black} \bf Co je to internet?}

{\color{brown} \bf WIKIPEDIA}

\begin{exampleblock}{Definice:}
Internet je celosvětový systém navzájem propojených počítačových sítí ("sítí"), ve kterých mezi sebou počítače komunikují pomocí rodiny protokolů TCP/IP. Společným cílem všech lidí využívajících Internet je bezproblémová komunikace (výměna dat).
\end{exampleblock}

\onslide<2->{

{\color{brown} \bf Lupa.cz}

```

```

\begin{exampleblock}{Definice:}
    Internet je celosvětová síť počítačů, na kterých jsou uloženy informace v elektro-
    nické formě přístupné ostatním počítačům.
\end{exampleblock}

\end{frame}

% Osmnáctá strana
\begin{frame}
    \frametitle{\color{black} \bf Co je to internet?}

    {\color{brown} \bf Definice internetu podle Soni Makulové}

    \begin{exampleblock}{Definice:}
        "Komplexní globální síť skládající se z tisíce dalších nezávislých sítí, které jsou provozova-
        né vládními agenturami, výchovně-vzdělávacími a výzkumnými institucemi a soukromými obchodními společnostmi.

        Soubor norem nebo protokolů TCP/IP, které umožňují komunikaci mezi veřejnými a pri-
        vátními sítěmi komunikací mezi veřejnými a privátními sítěmi na různých typech komunikačních médií (telefonní linky,
        optické kabely, kabelová televize, satelit apod.) a různých technických platformách (PC, Macintosh, pracovní stanice
        apod.)
    \end{exampleblock}

\end{frame}

% Devatenáctá strana
\begin{frame}
    \frametitle{\color{black} \bf Co je to internet?}

    {\color{brown} \bf Definice z pohledu společenského:}
    \begin{itemize}
        \item {\color{white} \bf Informační médium}
        \item {\color{white} \bf Komunikační médium}
        \item {\color{white} \bf Reklamní a marketingové médium}
        \item {\color{white} \bf Obchodní médium}
    \end{itemize}

    \bigskip

    \onslide<2->{
        {\color{brown} \bf Poslední definice:}
        \begin{itemize}
            \item {\color{white} \bf definice internetu je zhruba tolik, kolik je uživatelů inter-
            netu}
        \end{itemize}
    }

\end{frame}

% Dvacátá strana
\section{Budoucnost internetu}
\begin{frame}
    \frametitle{\color{black} \bf Budoucnost internetu:}

    \begin{figure}
        \centering
        \includegraphics[width=3cm]{img/cisco.jpg}
    \end{figure}

    {\color{brown} \bf CISCO (prosinec 2010):}
    \begin{itemize}
        \item {\color{white} \bf velký růst v rozvojových ekonomikách}
        \item {\color{white} \bf větší vztah k internetu má tzv. "internetová generace" - lidé naro-
        zené po roce 1990}
        \item {\color{white} \bf primární ovládání periferií není klávesnice, ale hlas, gesta, biosen-
        zory, dotykové obrazovky,...}
    \end{itemize}

```

- \item {\color{white} \bf změna plateb za internetové připojení}
- \item {\color{white} \bf vývoj bude záviset na řadě faktorů:}\\
- Intenzita rozvoje sítě, technologický pokrok a přístup uživatelů.

\end{frame}

% 21. strana

\begin{frame}

\frametitle{\color{black} \bf Budoucnost internetu:}

{\color{brown} \bf Internet v roce 2025:}

\begin{enumerate}

\item {\color{white} \bf Internet bez hranic (Fluid Frontiers)}\\

Počet uživatelů je 5,5 miliard, rozvoj díky cloudovým službám a oblibě videa

apod.

\onslide<2->

\item {\color{white} \bf Nejistá bezpečnost (Insecure Growth)}\\

Svět, ve kterém nelze důvěřovat internetovému prostředí - denně kybernetické

útoky.

\onslide<3->

\item {\color{white} \bf Nesplněná očekávání (Short of the Promise).}\\

Počet uživatelů je 4 miliardy, ale využívají jen základní funkce (VoIP, e-mail

apod.).

\onslide<4->

\item {\color{white} \bf Praskání ve švech (Bursting at the Seams)}\\

Internet se stane obětí svého úspěchu, přes 5 miliard uživatelů, neprosadí se IPv6

atd.

\end{enumerate}

\end{frame}

% 22. strana

\section{Počty uživatelů internetu}

\begin{frame}

\frametitle{\color{black} \bf Budoucnost internetu:}

{\color{brown} \bf Počty uživatelů internetu:}

\begin{itemize}

\item {\color{white} \bf 1992 - 1 milion}

\item {\color{white} \bf 1996 - 55 milionů}

\onslide<2->

\item {\color{white} \bf 2000 - 250 milionů}

\item {\color{white} \bf 2003 - 600 milionů}

\onslide<3->

\item {\color{white} \bf 2005 - 900 milionů}

\item {\color{white} \bf 2009 - 1,8 miliardy}

\onslide<4->

\item {\color{white} \bf 2011 - 2,1 miliardy}

\item {\color{white} \bf 2012 - 2,3 miliardy}

\onslide<5->

\item {\color{white} \bf 2013 - 2,4 miliardy}

\item {\color{white} \bf 2014 - 2,6 miliardy}

\end{itemize}

\end{frame}

% 23. strana

\section{Počty uživatelů internetu - svět}

\begin{frame}

\frametitle{\color{black} \bf Počty uživatelů internetu - svět:}

{\color{brown} \bf Ke dni 30.06.2013}\\

www.internetworldstats.com

[illegible]

PŘÍLOHA P II: SEZNAM UKÁZKOVÝCH PREZENTACÍ

Součástí bakalářské práce je i odevzdání ukázkových prezentací vytvořených v prezentačních programech. Struktura ukázkových prezentací je následovná:

Hlavní prezentace

- Prezi
- TeXstudio

Vedlejší prezentace

- Tvorba – mobilní telefon
 - Kingsoft Office
 - Microsoft Office PowerPoint
- Tvorba – myšlenkové mapy
 - MindManager 2016
 - XMind 7
- Tvorba – stolní počítač
 - Microsoft Office PowerPoint
 - LibreOffice
 - TeXstudio
 - Prezi