

# APLIKACJE EDUKACYJNE



Projektowanie i tworzenie oprogramowania do samodzielnej nauki dla różnych grup czytelników

---

# APLIKACJA EDUKACYJNA

---



**Oprogramowanie dla użytkownika końcowego z określonej grupy wiekowej**

**Realizuje:**

przekaz systemu wiedzy z uwzględnieniem różnego poziomu przygotowania czytelnika  
samodzielne testowanie wiedzy

**Elementy składowe i metody:**

hypertekstowy opis systemu wiedzy  
ilustracje statyczne  
ilustracje animowane  
multimedialne pokazy  
intuicyjną nawigację między elementami  
wymaga interakcji czytelnika

# PROCES TWORZENIA APLIKACJI

---



## Zestaw dokumentów definiujących aplikację

- ❑ wizja
- ❑ wymagania funkcjonalne  
( opis planowanych do realizacji zdań aplikacji)
- ❑ budowa aplikacji
- ❑ zastosowane technologie
- ❑ stosowane narzędzia
- ❑ wymagania niefunkcjonalne (systemowe i sprzętowe)
- ❑ hipertekstowa instrukcja użytkownika

# TECHNOLOGIE I NARZĘDZIA

---



Aplikacje edukacyjna można zbudować w wielu różnych technologiach dobranych do wymagań odbiorcy

## **Kryteria wyboru technologii:**

- ❑ Stopień opanowania technologii przez autora
- ❑ Szybkość pracy i łatwa modyfikowaność
- ❑ Dostępność niezawodnych narzędzi

## **Kryteria wyboru narzędzi:**

- ❑ Dostępność finansowa
- ❑ Intuicyjność obsługi
- ❑ Pliki w ogólnie dostępnych formatach

# INSTRUKCJA DLA UŻYTKOWNIKA



Instrukcja pomaga czytelnikowi uruchomić w aplikacji funkcjonalności przewidziane we wizji. Część z nich może być dla czytelnika całkowitą nowością.

Musi zawierać:

- Opis interfejsu ( menu, przyciski, inne elementy interakcji)
- Spis treści swojej zawartości
- Indeks pojęć w swojej zawartości
- Połączenia hipertestowe do opisów pojęć pokrewnych
- Grafikę statyczną z objaśnieniami