

Technická specifikace díla:

- Interaktivní výuková média umožní autorům zadat zhotoviteli k vložení do médií následující běžné a interaktivní prvky: prostý text, formátovaný text, fotografie, videa, animace, zvuky, interaktivní cvičení, testy s automatickým vyhodnocením, grafy, interaktivní prvky, cvičení s automatickým vyhodnocením.
- Interaktivní výuková média zpřístupní uživatelům následující funkce: vyhledávání v textech, zvýrazňování textů, přidávání poznámek k textům, vyhledávání v médiích (obrázcích, videích) dle meta atributů.
- Interaktivní výukové médium bude možné umístit na webový server, s možností přístupu online, nebo stažení a čtení do lokálního úložiště čtenáře, bez nutnosti připojení k internetu během využívání média. Na přání objednatele/autora, bude možné do média vložit i prvky s nutností přístupu k internetu, jako jsou interaktivní mapy, 3D animace, nebo online videa.
- K naprogramování interaktivních výukových médií se předpokládá užití značkovacího jazyka HTML 5. Médium bude možné číst na jakémkoliv zařízení podporujícím zobrazení předpokládané použité technologie HTML. Zdrojové kódy obsahové části média bude možné po stažení upravovat i ze strany objednatele, aby byl zabezpečen princip Otevřených vzdělávacích zdrojů (anglicky: OER - Open Educational Resources).
- Zhotovitel v rámci programování interaktivních výukových médií musí částečně vycházet a dodržovat Metodiku Blind Friendly Web 2.3 (viz: <http://blindfriendly.cz/metodika>) a rovněž musí při tvorbě interaktivních výukových médií zabezpečit dodržování standardů:
 - a) přístupného webu
 - b) pravidel pro validní zdrojový kód webu
 - c) kódovacích standardů pro HTML5

Časový harmonogram každého interaktivního výukových média se bude skládat z následujících fází:

- **I. fáze:** 1 měsíc: Odevzdání podkladů zhotoviteli pro programování ze strany objednatele/autora. V této fázi objednavatel/autor shromáždí veškeré podklady, které má k dispozici pro tvorbu interaktivního výukových média. Mezi ně může patřit vše z výše uvedené sekce „Technická specifikace díla“, ale především textový obsah média. Interaktivní obsah může pomoci doplnit zhotovitel.
- **II. fáze:** 1 měsíc: Konzultace ze strany zhotovitele s objednavatelem/autorem ohledně použití vhodného grafického stylu, či vhodnosti implementace interaktivních prvků jako jsou testy, cvičení, animace, či videa. V této fázi bude zhotovitel konzultovat s objednavatelem možnosti jak médium vhodně doplnit interaktivními prvky tak, aby byl edukační dopad co nejlepší. Dále bude konzultovat výslednou grafickou podobu konkrétního média.
- **III. fáze:** 2 měsíc: Zhotovitel vytvoří první ukázkové kapitoly. V této fázi vznikne, s použitím podkladů z první fáze a informací z druhé fáze, ukázková kapitola interaktivního média.
- **IV. fáze:** 2 měsíc: Konzultace se zhotovitelem ukázkové kapitoly ze strany objednavatele/autora a případná korekce této kapitoly. V této fázi bude moci objednavatel/autor připomínkovat výstup vzniklý v předchozí fázi a případně ho vhodně doplnit.
- **V. fáze:** 3 měsíc: Naprogramování celého interaktivního výukového média dle grafického a typografického stylu první kapitoly. Po vytvoření a odsouhlasení ukázkové kapitoly vznikne celé

interaktivní médium. Jeho rozsah se odvíjí od množství dodaných materiálů ze strany objednavatele/autora, nepřevyšuje však rozsah 50 A4 normostran textu.

- **VI. fáze:** 4 měsíc: Kontrola výstupu ze strany objednavatele/autora. V této fázi si objednavatel/autor zkontroluje výsledné interaktivní výukové médium. Poté má možnost v součinnosti se zhotovitelem upravit či doplnit jednotlivé části média, jako chyby v textech, nebo doplnění interaktivních prvků. Zhotovitel zapracuje připomínky vzniklé v předchozí fázi a znovu posílá interaktivní médium ke kontrole objednavateli/autorovi.