

# EUROPEAN COMPUTER DRIVING LICENCE / INTERNATIONAL COMPUTER DRIVING LICENCE - Advanced Presentation SYLABUS 2.0 (AM6)



## Upozornění:

Oficiální verze ECDL/ICDL Advanced Sylabu verze 2.0 je publikovaná na webových stránkách ECDL Foundation - [www.ecdl.org](http://www.ecdl.org) a lokalizovaná verze na webových stránkách pracovní skupiny ECDL-CZ - [www.ecdl.cz](http://www.ecdl.cz)

Přes veškerou péči, kterou ECDL Foundation (vlastník práv konceptu ECDL) a společnost CertiCon a.s. (národní sublicenciát) vě novaly přípravě a lokalizaci této publikace, ECDL Foundation ani CertiCon a.s. neručí za kompletnost informací v ní obsažených a také nezodpovídají za jakékoli chyby, vynechaný text, nepřesnosti, ztrátu nebo poškození informací, instrukcí či pokynů v této publikaci obsažených. Tato publikace nesmí být reprodukována jako celek ani po částech bez předchozího souhlasu vlastníků práv. ECDL Foundation může na základě vlastního úsudku a kdykoli bez ohlášení provádět jakékoli změny.

vlastníku práv. ECDL Foundation může na základě vlastní úvahy a kdykoli bez ohlášení provadět jakékoli změny.

Copyright 2008 ECDL Foundation Ltd., lokalizace 2010 CertiCon a.s.

## Modul AM6

## Pokročilá prezentace

Modul AM6 ECDL Advanced Syllabu, *Pokročilá prezentace (Advanced Presentation)*, definuje rozsah teoretických znalostí a praktických dovedností nutný pro úspěšné složení testu z tohoto modulu. Modul AM6 navazuje na znalosti a dovednosti obsažené v základním ECDL Syllabu pro modul č. 6, *Prezentace* a svým rozsahem a hloubkou jej překonává. Předpokladem pro úspěšné složení testu z modulu AM6 ECDL Advanced jsou znalosti a dovednosti obsažené v modulu č. 6 ECDL Syllabu.

### Cíle modulu

**Modul AM6** **Pokročilá prezentace** - požaduje po uchazeči pochopit proces přípravy prezentace a používat prezentační aplikace s cílem vytvořit vysoce kvalitní prezentace.

Uchazeč by měl být schopen...

- Porozumět publiku a prostředí a využít tyto znalosti při přípravě prezentace.
- Vytvářet a upravovat šablony a předlohy snímků.
- Vylepšovat prezentaci s použitím vestavěných grafických nástrojů a knihoven obrázků.
- Využívat pokročilé možnosti při formátování grafů, vytvářet a upravovat diagramy.
- Při prezentaci používat videosekvence, zvukové ukázky a využívat vestavěné animační možnosti.
- Používat propojování a svazování prezentace s daty a importy a exporty dat.
- Předvádět prezentace, využívat možnosti nastavení a řízení prezentace.

KATEGORIE	OBLAST ZNALOSTÍ	ODKAZ	ROZSAH ZNALOSTI	
<b>AM6.1</b> Plánování prezentace	<i>AM6.1.1</i> Publikum a prostředí	AM6.1.1.1	Pochopit, jaký dopad má demografické složení publika (věk, vzdělání, povolání, kulturní přehled) a znalosti předmětu prezentace na její plánování.	
		AM6.1.1.2	Pochopit vliv místa předvádění prezentace (osvětlení, prezentační technika, velikost a uspořádání místnosti) na její plánování.	
	<i>AM6.1.2</i> Návrh, obsah a forma prezentace	AM6.1.2.1	Pochopit význam času při prezentaci (přizpůsobení obsahu časovému prostoru, dostatek času na každý snímek).	
		AM6.1.2.2	Pochopit, že základem prezentace je text a grafika. Vědět jak je důležité omezit úroveň detailů v grafických objektech a v textu.	
		AM6.1.2.3	Pochopit důležitost použití jednotného grafického stylu prezentace a odpovídajícího barevného kontrastu.	
		AM6.1.2.4	Být si vědom potřeby navrhnout prezentaci tak, aby byla přívětivá vůči publiku (velikost písma, alternativní texty, barvy, omezit animace a přechody).	
	<b>AM6.2</b> Předlohy a šablony	<i>AM6.2.1</i> Předlohy	AM6.2.1.1	Vytvářet nové předlohy snímků.
			AM6.2.1.2	Upravovat vzhled předloh snímků, například měnit písmo, styly odrážek, barvu pozadí a efekty výplně, měnit umístění a odstraňovat zástupné symboly.
AM6.2.1.3			Používat vlastní předlohy na konkrétní snímky.	
<i>AM6.2.2</i> Šablony	AM6.2.2.1	Vytvářet nové šablony nebo motivy.		
	AM6.2.2.2	Upravovat šablony nebo motivy.		
<b>AM6.3</b> Grafické objekty	<i>AM6.3.1</i> Formát kreslených objektů	AM6.3.1.1	Používat efekt výplně na kreslený objekt.	
		AM6.3.1.2	Používat efekt průhlednosti na kreslený objekt.	

		AM6.3.1.3	Používat prostorový efekt na kreslený objekt.
		AM6.3.1.4	Přenášet (kopírovat) vlastnosti jednoho kresleného objektu na jiný.
		AM6.3.1.5	Měnit výchozí formát, který bude použit pro nové kreslené objekty.
	AM6.3.2	Formát obrázků a fotografií	
		AM6.3.2.1	Upravovat obrázky, nastavovat jejich jas a kontrast.
		AM6.3.2.2	Zobrazovat obrázky černobíle, ve stupních šedi a se sníženou systostí barev.
		AM6.3.2.3	Měnit barvy v obrázcích a obnovovat původní barvy.
	AM6.3.3	Manipulace s grafickými objekty	
		AM6.3.3.1	Zobrazit a skrýt pravítka, mřížku a vodítka. Přesouvat vodítka. Zapnout a vypnout přitahování grafických objektů k mřížce.
		AM6.3.3.2	Umísťovat grafické objekty (kresby, obrázky a fotografie) na konkrétní pozici souřadnic ve vodorovném a svislém směru.
		AM6.3.3.3	Rozmísťovat grafické objekty vzhledem k snímku ve vodorovném a svislém směru.
		AM6.3.3.4	Oříznout obrázek.
		AM6.3.3.5	Proporcionálně a neproporcionálně měnit měřítko grafického objektu.
		AM6.3.3.6	Převádět obrázky na kreslené objekty a následně je upravovat.
		AM6.3.3.7	Ukládat grafické objekty do souboru ve formátu BMP, GIF, JPEG a PNG.
		AM6.3.3.8	Používat funkci pro skrytí grafických objektů z předlohy na snímku nebo snímcích.
<b>AM6.4</b>	<b>Grafy a diagramy</b>		
	AM6.4.1	Použití grafů	
		AM6.4.1.1	Formátovat název grafu, legendu, popisky dat a popisky os.
		AM6.4.1.2	Změnit typ grafu pro určitou datovou řadu.
		AM6.4.1.3	Změnit mezery mezi kategoriemi a překrýtí řad ve sloucovém nebo pruhovém grafu.
		AM6.4.1.4	Používat obrázky jako výplň sloupců, pruhů, zobrazované oblasti a oblasti grafu.
		AM6.4.1.5	Změnit měřítko osy hodnot, minimum, maximum a hlavní jednotku na ose hodnot.
	AM6.4.2	Použití diagramů	
		AM6.4.2.1	Vytvářet diagramy (vývojový, cyklický, pyramida) pomocí vestavěných nebo jiných kreslicích nástrojů.
		AM6.4.2.2	Přidávat, přesouvat a odstraňovat objekty diagramu.
		AM6.4.2.3	Přidávat, měnit a odstraňovat spojovací prvky vývojového diagramu.
<b>AM6.5</b>	<b>Multimedia</b>		
	AM6.5.1	Video a zvuk	
		AM6.5.1.1	Vložit videoklip tak, aby se přehrál automaticky nebo po kliknutí myši.
		AM6.5.1.2	Vložit zvukový klip tak, aby se přehrál automaticky nebo po kliknutí myši.
	AM6.5.2	Animace	
		AM6.5.2.1	Měnit efekt vlastní animace a jeho nastavení, změnit pořadí animací na snímku.

		AM6.5.2.2	Používat nastavení automatického ztlumení nebo změny barvy bodů odrážkového seznamu po animaci.
		AM6.5.2.3	Animovat části grafu po řadách, po kategoriích a po sloupcích řad, a to včetně nebo bez animace mřížky a legendy.
<b>AM6.6 Zvyšování produktivity</b>	<i>AM6.6.1 Propojení a vazby</i>	AM6.6.1.1	Vytvářet, upravovat a odstraňovat hypertextové odkazy.
		AM6.6.1.2	Vkládat akční tlačítko. Změnit nastavení navigace na konkrétní snímek, vlastní prezentaci, soubor, URL.
		AM6.6.1.3	Propojovat data do snímků a zobrazovat je v podobě propojených objektů nebo ikony.
		AM6.6.1.4	Aktualizovat a rušit propojení.
		AM6.6.1.5	Vložit obrázek ze souboru pomocí připojení k souboru.
		AM6.6.1.6	Vkládat do snímků data a zobrazovat je v podobě vložených objektů*).
		AM6.6.1.7	Upravovat a odstraňovat vložené objekty*).
	<i>AM6.6.2 Import a export</i>	AM6.6.2.1	Vkládat snímky z jiné prezentace nebo z dokumentu osnovy textového editoru do existující prezentace.
		AM6.6.2.2	Uložit vybraný snímek do souboru ve formátu GIF, JPEG a BMP.
<b>AM6.7 Předvádění prezentace</b>	<i>AM6.7.1 Vlastní prezentace</i>	AM6.7.1.1	Vytvářet, zobrazovat a pojmenovávat vlastní prezentace.
		AM6.7.1.2	Kopírovat, upravovat a odstraňovat vlastní prezentace.
	<i>AM6.7.2 Nastavení prezentace</i>	AM6.7.2.1	Nastavit a odstranit časování přechodu snímků.
		AM6.7.2.2	Nastavit a odstranit opakované předvádění prezentace ve smyčce.
		AM6.7.2.3	Nastavit ruční přechod mezi snímky, používat časování snímků (je-li k dispozici). Nastavit a potlačit animaci snímků při předvádění prezentace.
	<i>AM6.7.3 Ovládání předvádění prezentace</i>	AM6.7.3.1	Vytvářet a odstraňovat rukopisné poznámky během předvádění prezentace.
		AM6.7.3.2	Zobrazit bílou a černou obrazovku během předvádění prezentace. Pozastavit, restartovat a ukončit předvádění prezentace.

\*) „Vloženým objektem“ je myšlen OLE objekt bez propojení (embedded object)