

Česká zemědělská univerzita v Praze

Provozně ekonomická fakulta

Katedra informačních technologií



Bakalářská práce

**Vytvoření terminologického slovníku IT pro starší
uživatele IT podle jejich potřeb**

Jakub Hartman

© 2011 ČZU v Praze

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jakub Hartman

obor Provoz a ekonomika

Vedoucí katedry Vám ve smyslu Studijního a zkušebního řádu ČZU v Praze
čl. 16 určuje tuto bakalářskou práci.

Název práce: **Vytvoření terminologického slovníku IT pro
starší uživatele IT podle jejich potřeb**

Osnova bakalářské práce:

1. Úvod
2. Cíl práce a metodika
3. Zjištění potřeb
4. Výběr pojmů
5. Vytvoření vlastního slovníku a ověření užitečnosti
6. Závěr
7. Seznam použitých zdrojů
8. Přílohy

Rozsah hlavní textové části: 30 - 40 stran

Doporučené zdroje:

POUR,J. - GÁLA,L. - ŠEDIVÁ,Z. Podniková informatika. 2.,přepřacované a aktualizované vydání. Praha:Grada Publishing, 2009. 496 s. ISBN 978-80-247-2615-1

VANĚK,J. - JAROLÍMEK,J. - ŠIMEK,P. Informační gramotnost - Základ dalšího rozvoje. První vydání. Klatovy:Úhlava, 2007. 212 s. ISBN 978-80-903851-1-5

Vedoucí bakalářské práce: **RNDr. Dagmar Brechlerová, Ph.D.**

Termín odevzdání bakalářské práce: duben 2011


.....
Vedoucí katedry




.....
Děkan

V Praze dne: 19. 2. 2010

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci "Vytvoření terminologického slovníku IT pro starší uživatele IT podle jejich potřeb" jsem vypracoval(a) samostatně pod vedením vedoucího bakalářské práce a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou citovány v práci a uvedeny v seznamu literatury na konci práce. Jako autor(ka) uvedené bakalářské práce dále prohlašuji, že jsem v souvislosti s jejím vytvořením neporušil(a) autorská práva třetích osob.

V Praze dne 31. 3. 2011

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval RNDr. Dagmar Brechlerové, Ph.D. za vstřícnost a trpělivost při konzultacích této bakalářské práce. Děkuji také společnosti Elpida, o. p. s. za umožnění vykonání praktické části této práce.

Vytvoření terminologického slovníku IT pro starší uživatele IT podle jejich potřeb

Create a glossary of IT for older users of IT according to their needs

Souhrn

Tato práce se zabývá vytvořením netradičního slovníku slangových pojmů z oblasti IT pro starší uživatele IT. Ve slovníku jsou uvedeny nejčastěji se objevující výrazy, které uživatelé IT používají především v rámci komunikace prostřednictvím internetu. Slovník je vytvořen podle potřeb účastníků kurzů Začínáme s počítačem a internetem, ale je určen nejširší veřejnosti.

Summary

Purpose of this work is to create a freeform dictionary of slangy IT terms for older PC users. There are mainly terms from online communication. The dictionary is created with regard to needs of the participants of the „Begin with computer and internet classes“, but it can also be used by other people.

Klíčová slova: E-learning, e-government, e-shopping, sociální sítě a informační gramotnost.

Keywords: E-learning, e-government, e-shopping, social networks and information literacy.

Obsah:

SOUHRN A KLÍČOVÁ SLOVA.....	6
OBSAH.....	7
1. ÚVOD.....	8
2. CÍL PRÁCE A METODIKA.....	9
3. LITERÁRNÍ REŠERŠE.....	10
4. VLASTNÍ PRÁCE.....	12
4.1 VÝBĚR POJMŮ.....	12
Výsledky dotazníkového šetření.....	12
Konečný závěr z dotazníkového šetření.....	21
4.2 VYTVOŘENÍ SLOVNÍKU A OVĚŘENÍ UŽITEČNOSTI.....	22
Počítačové pojmy obecně.....	22
Slovník vybraných slangových pojmů a zkratk (abecedně)...	27
Ověření užitečnosti vytvořeného slovníku.....	38
5. ZÁVĚR.....	39
6. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	
7. PŘÍLOHY	

1. Úvod

Během posledních deseti let se počítače postupně staly nedílnou součástí našeho profesního i osobního života. Počítačové technologie dnes řídí výrobní linky, podílejí se na tvorbě filmových triků, stávají se cenným zdrojem informací a umožňují komunikaci napříč celým světem.

Nejmladší generace získává počítačové znalosti již během studia základní školy a neustálým kontaktem s prostředky informačních technologií je prohlubuje. Avšak i generace dospělých, kteří dokončili školu před více než deseti lety, potřebuje při své práci nebo i ve volném čase alespoň základní počítačovou gramotnost. Celá řada těchto lidí používá počítač velmi neefektivně, není schopna zvládnout dynamické změny v oblasti hardwaru i softwaru a počítač jim tak život spíše komplikuje, než usnadňuje. Další zajímavou kategorií lidí jsou senioři, kteří již počítač nebudou využívat při své profesi, ale chtějí si rozšířit znalosti, zefektivnit komunikaci s úřady, zjednodušit získávání informací a osobní komunikaci a držet krok se svými dětmi či vnoučaty. Je zřejmé, že právě pro tuto poslední skupinu je nutné pořádat pravidelné počítačové kurzy a věnovat zejména velkou pozornost výběru témat a literatury, aby i senioři byli schopni beze strachu ze selhání a nepochopení počítač využívat. Takové počítačové kurzy by měly být přístupné všem bez ohledu na věk, vzdělání či zdravotní stav. Studijní literatura by měla svou srozumitelnou formou umožnit i samostudium nebo rozšiřování stávajících znalostí. Celá řada odborných publikací je pro generaci dnešních seniorů příliš složitá a může je při jejich počítačovém vzdělávání spíše odrazovat než motivovat. Ve většině počítačových slovníků jsou pojmy řazeny abecedně, ale jejich vysvětlení je pro seniory technicky nesrozumitelné a v podstatě si pod těmito pojmy nedokážou vybavit konkrétní význam.

Cílem této bakalářské práce je vytvořit takový terminologický slovník, který by co nejvíce odpovídal potřebám a požadavkům seniorů, zjednodušenou formou by vysvětloval nejčastěji se vyskytující pojmy a zároveň umožňoval samostatnou orientaci v pojmech. Slovník bude mít praktické využití v počítačových kurzech pro seniory a bude možné ho podle potřeby aktualizovat a doplňovat.

2. Cíl práce a metodika

Cíl práce:

- 1) Charakterizovat potřeby starších uživatelů IT
- 2) Zjistit vstupní úroveň jejich znalostí v práci s počítačem
- 3) Určit konkrétní oblasti z oboru IT, které nejvíce zajímají tuto věkovou skupinu
- 4) Vytvořit terminologický slovník podle potřeb starších uživatelů IT a ověřit jeho užitečnost

Metodika

Ke zjištění potřeb starších uživatelů IT, úrovně jejich znalostí a určení konkrétní oblasti jejich zájmu bylo použito dotazníkové šetření u vybrané skupiny seniorů, kteří navštěvují kurz „Začínáme s počítačem a internetem“. Tento kurz organizuje společnost Elpida, o. p. s. pro seniory městské části Prahy 4 a 5.

Samotný terminologický slovník vychází z analýzy výsledku dotazníkového šetření. Jednotlivé položky v terminologickém slovníku jsou nově vzniklé výrazy, které v této podobě vzhledem k rychlému rozvoji informačních technologií nebyly oficiálně ještě nikdy publikovány, i když jsou zejména mladšími uživateli počítačů běžně používány. Vysvětlení výrazů bylo podloženo údaji z odborné literatury a internetu. Slovník by měl starším uživatelům usnadnit zejména komunikaci prostřednictvím internetových služeb, při které se dostávají do kontaktu s různými věkovými skupinami.

3. Literární rešerše

S pronikáním informačních technologií do všech oblastí lidského života úzce souvisí změny v chování lidí, které jsou nejvíce patrné právě u starších uživatelů IT. Takzvaná informační exploze mění tempo lidského života, frekvenci aktivit, způsob komunikace, organizaci práce i náplň volného času. Nové technologie nutně nemusejí vyžadovat neustálé zvyšování vzdělání. Je však důležité, aby měl řadový uživatel rychlý a snadný přístup ke všem veřejným informacím a dokázal se v nich orientovat.

Objevují se nové možnosti využívání informačních technologií. E-learning umožňuje použít moderní technologie k výuce především v rámci distančního (dálkového) studia, kdy je možné studovat některé předměty prostřednictvím sítě Internet.

E-government jsou služby veřejné správy dostupné on-line. E-shopping umožnil rozvinutí nových dimenzí obchodu – vznikají virtuální obchodní společnosti, které mají menší mzdové náklady, náklady při skladování a distribuci a to snižuje konečnou cenu služeb a produktů.

V poslední době je patrný nový trend ve využívání moderních technologií oblíbený zejména u mladší generace – sociální sítě. Sociální síť je propojená skupina lidí, kteří se navzájem ovlivňují a tvoří se na základě zájmů, rodinných vazeb i z jiných důvodů (např. Facebook).

Tyto nové trendy kladou poměrně vysoké nároky na správné vyhodnocení zpřístupňovaných informací.

Bez dovednosti vyhledávat informace, rozumět jim a správně je používat může být obzvláště starší uživatel IT znevýhodněn nejen na trhu práce, ale i při veškerých svých dalších aktivitách. Tyto dovednosti jsou obsaženy v pojmu informační gramotnost, která se dělí na funkční a počítačovou. Zatímco funkční gramotnost znamená dovednost vyhledat si potřebnou informaci, účelně ji použít, schopnost porozumět textu a použít informace v něm obsažené, počítačová gramotnost je schopnost pracovat s počítačem (ovládat ho). Bez porozumění nově vznikajícím výrazům se využívání počítače zužuje na pouhé stereotypní

opakování naučených činností bez možnosti držet krok s technologickým vývojem a specifickými změnami v komunikaci.

„Odhaduje se, že 30 až 40 % evropských občanů nemá možnost plně využívat výhod informační společnosti z důvodů nedostupnosti přístupu k internetu, nepřístupnosti webových stránek (accessibility), ICT znalostí nebo jiných překážek. Jen 10 % obyvatel nad 65 let v EU používá internet, pouze 3 % webových stránek veřejných institucí jsou v souladu s minimem standardů pro přístupné (accessibilní) webové stránky.“ (1, s. 10)

V knihkupectvích je celá řada publikací, které se zabývají problematikou počítačových dovedností, ale jen velmi malá část je cíleně zaměřena na starší uživatele. Odborné publikace většinou předpokládají alespoň základní znalost terminologie, ale celá řada seniorů je v práci s počítačem opravdovým začátečníkem, a tak jsou pro ně tyto publikace příliš nesrozumitelné. Navíc uživatelé v důchodovém věku chtějí zejména využívat počítač jako nástroj cenově přijatelné komunikace s přáteli a rodinnými příslušníky. Protože však mladší generace běžně používá výrazy, které jsou buď přejaté z angličtiny, nebo vznikly nově zejména při komunikaci v rámci sociálních sítí, jsou starší uživatelé touto neznalostí značně handicapováni.

Zatímco v historii vždy předávala starší generace své zkušenosti mladším, v důsledku překotného technologického rozvoje se objevuje nový fenomén – práci s počítačem a osvojování si nových technologií vůbec nejlépe ovládá mladší generace a velmi často tyto své zkušenosti předává generaci svých rodičů a prarodičů.

Vzhledem k demografickému vývoji v České republice lze předpokládat, že počet seniorů, kteří budou IT využívat nejen ke komunikaci, se bude nadále zvyšovat. Vytvoření terminologického slovníku nově vzniklých pojmů může pomoci odstranit bariéry v komunikaci mezi mladší a starší generací, zabránit postupné sociální izolaci seniorů, zlepšit kvalitu jejich života, vnést do něj nové poznatky a dojmy a prodloužit tak období jejich aktivního života a soběstačnosti.

4. Vlastní práce

4.1. Výběr pojmů

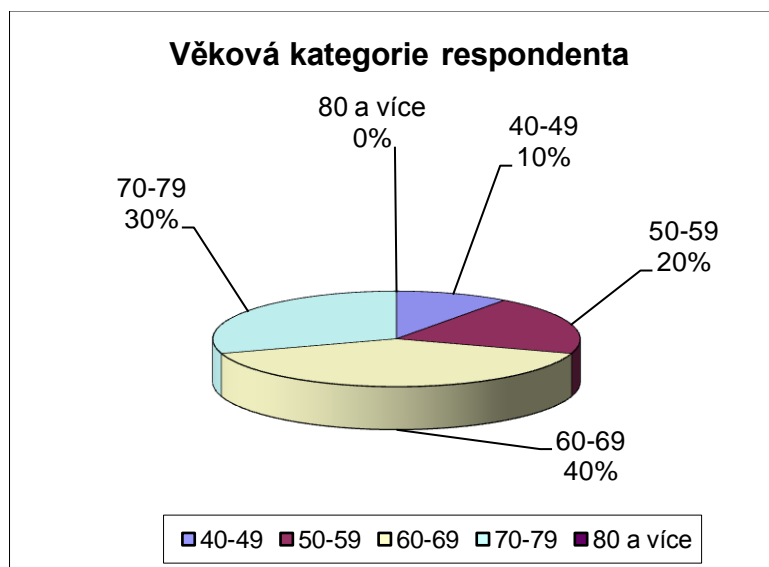
Výběr pojmů byl proveden na základě dotazníkového šetření mezi respondenty kurzu „Začínáme s počítačem a internetem“. Pro dotazníkové šetření byl vybrán reprezentativní vzorek – 35 účastníků kurzu Začínáme s počítačem a internetem. (vzorový dotazník a instrukce k jeho vyplňování jsou v příloze bakalářské práce).

Výsledky dotazníkového šetření

Uzavřené odpovědi:

Otázka č. 1 – Věková kategorie respondenta

Graf – Otázka 1



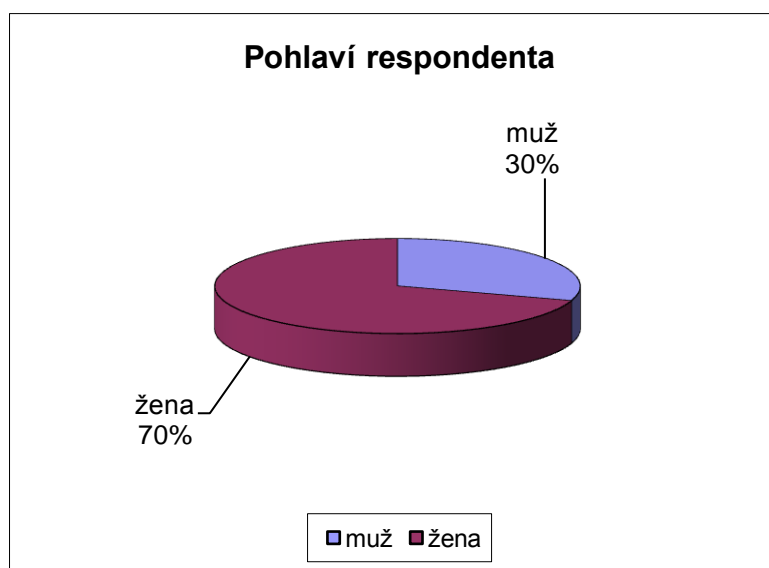
Vyhodnocení

Největší skupinu – 40 % respondentů – tvoří lidé ve věkové kategorii 60 - 69 let. Tato skupina se s počítačem většinou setkala pouze v rámci svojí profese nebo počítač nepoužívali. Jsou to lidé v důchodovém věku, kteří však mají aktivní přístup k životu a jsou schopni se učit novým věcem. Překvapivě velká část respondentů – 30 % - jsou lidé ve věkové kategorii 70 – 79 let. Je možné očekávat, že naprostá většina těchto respondentů

se s počítačem setkává poprvé, a proto je potřeba ve slovníku zohlednit tuto skutečnost při srozumitelném definování jednotlivých pojmů.

Otázka č. 2 – Pohlaví respondenta

Graf – Otázka 2

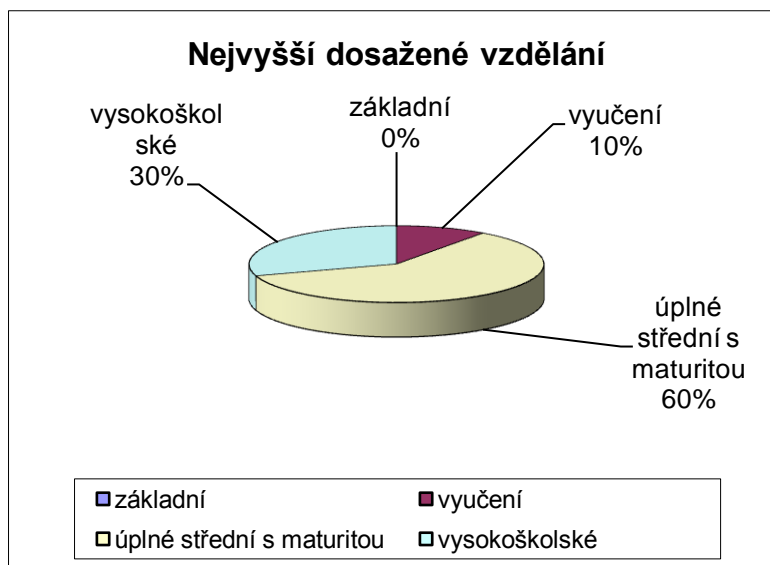


Vyhodnocení

70 % všech respondentů tvoří ženy. Je možné předpokládat, že právě ženy budou dovednosti získané v kurzech uplatňovat zejména při využívání komunikačních možností internetu. Ve slovníku by proto měly být výrazy používané při vzájemné komunikaci uživatelů internetu.

Otázka č. 3 – Nejvyšší dosažené vzdělání

Graf – Otázka 3



Vyhodnocení

60 % respondentů uvedlo jako nejvyšší získané vzdělání úplné střední vzdělání s maturitou, 30 % má vysokoškolské vzdělání a 10 % respondentů je vyučených. Aktivní přístup k využívání informačních technologií je u skupiny středoškoláků a vysokoškoláků běžný, ale z šetření vyplývá, že i vyučení mají zájem o tento obor. Pojmy ve slovníku je potřeba uspořádat ne podle oblastí, kterých se týkají, ale abecedně, aby měli všichni respondenti usnadněnou orientaci.

Otázka č. 4 – Úroveň počítačové gramotnosti

Před samotným vyplňováním dotazníku dostali respondenti podrobné instrukce. U otázky číslo 4, zda je respondent začátečník nebo pokročilý, bylo rozhodujícím kritériem, zda příslušná osoba již někdy pracovala s počítačem ať v profesní nebo soukromé sféře (pozici začátečník označovala v dotazníku pouze osoba, která s počítačem ještě nikdy nepracovala).

Graf – Otázka 4

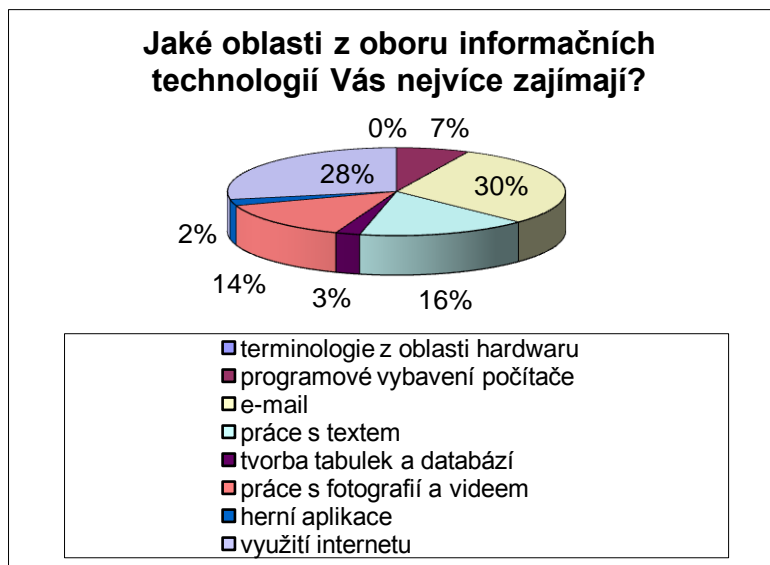


Vyhodnocení

75 % účastníků jsou začátečníci. Proto by slovník měl být přehledný a obsahovat pouze nejčastěji používané výrazy, aby respondenti nebyli hned na začátku kurzu zahlceni velkým množstvím nových informací.

Otázka č. 5 – Jaké oblasti z oboru informačních technologií Vás nejvíce zajímají?

Graf – Otázka 5



Vyhodnocení

30 % respondentů má největší zájem o používání e-mailu a 28 % chce využívat možnosti, které nabízí internet. Slovník by měl obsahovat převážně výrazy, se kterými se respondenti setkají právě při těchto činnostech.

Otázka č. 6 – Četli jste již nějakou publikaci z oboru informační technologie?

Graf – Otázka 6



Vyhodnocení

90 % respondentů nepracovalo ještě nikdy s žádnou odbornou publikací z oboru informačních technologií. Bylo by proto vhodné, aby lektor kurzů vysvětlil respondentům způsob práce se slovníkem.

Otázka č. 7 – Vlastníte nějaký slovník počítačových pojmů?

Graf – Otázka 7



Vyhodnocení

85 % respondentů nevlastní žádný slovník počítačových pojmů. Slovník by tedy měl být k dispozici účastníkům kurzu po celou dobu školení jako jeden ze studijních materiálů.

Otevřené odpovědi:

Otázka č. 8 - Používali jste již počítač a k jakému účelu?

V této části dotazníku respondenti sami uváděli účel, ke kterému počítač již využívali. Tento údaj vyplňovali pouze respondenti v kategorii pokročilí. Odpovědi jsou seřazeny podle četnosti výskytu.

- internet
- e-mail
- v zaměstnání
- psaní textů
- pracovní účely – účetnictví, mzdy

Vyhodnocení

Velká část respondentů se během kurzu setkala s počítačem poprvé. Z výsledku šetření je zřejmé, že respondenti, kteří se již alespoň částečně s počítačem setkali, využívali vždy jen jednu z jeho funkcí. Jen dva respondenti používali počítač při své práci, ostatní pro soukromou potřebu. Nejvíce respondentů používalo počítač pro práci s internetem a e-mailovou komunikací. Dá se tedy předpokládat, že se pravidelně dostávali do kontaktu s výrazy, které se používají právě v rámci komunikace přes internet.

Otázka č. 9 – Používáte i jiné komunikační nebo elektronické zařízení (např. mobilní telefon, digitální fotoaparát, skener, multifunkční tiskárnu)?

Na otázku odpovídali všichni oslovení respondenti. Jejich odpovědi jsou opět seřazeny v pořadí podle četnosti výskytu jednotlivých položek.

- mobilní telefon
- digitální fotoaparát
- tiskárna

Vyhodnocení

Jen jeden z respondentů uvedl v dotazníku, že nepoužívá žádné jiné zařízení, všichni ostatní respondenti používají běžně mobilní telefony a velká část i digitální fotoaparáty. Tři respondenti navíc pracovali i s tiskárnou. Z šetření vyplývá, že většina respondentů již využívá alespoň jeden z prostředků založených na moderních technologiích a je tedy možné očekávat, že se budou chtít ve svých dovednostech zdokonalovat.

Otázka č. 10 – Jaké dovednosti chcete získat v kurzu „Začínáme s počítačem a internetem“?

Respondenti byli instruováni, aby v této části dotazníku uváděli naprosto konkrétní oblast nebo dovednost, kterou chtějí během kurzu „Začínáme s počítačem a internetem“ získat. Odpovědi jsou opět uváděny podle četnosti výskytu.

- pokročilá úroveň práce s počítačem
- vyhledávání informací
- nákup přes internet
- komunikace s úřady
- základní počítačová gramotnost
- MS Word
- Skype, kopírování a zálohování, vypalování souborů

Vyhodnocení

Respondenti mají poměrně přesnou představu, jaké dovednosti chtějí v kurzu získat. Převažuje u nich zájem o využívání internetu a to nejen k vyhledávání informací, ale i ke komunikaci s úřady a k nakupování. Z analýzy odpovědí opět vyplývá, že nejčastěji se s novými neznámými výrazy mohou setkávat právě při práci s internetem.

Otázka č. 11 – Ovládáte nějaký cizí jazyk a na jaké úrovni jsou vaše jazykové schopnosti?

K této otázce dostali respondenti upřesnění, že mají uvádět buď aktivní znalost jazyka (pokud jazyk používají a ovládají slovem i písmem) nebo pasivní znalost (cizí jazyk

v současnosti nepoužívají, setkali se s ním např. naposledy během studia apod., mají pouze schopnost pasivního porozumění). Odpovědi jsou opět seřazeny podle četnosti výskytu.

- ruský jazyk - pasivně
- francouzský jazyk - pasivně
- německý jazyk pasivně - pasivně
- anglický jazyk – pasivně

Vyhodnocení

Žádný respondent nemá aktivní znalost cizího jazyka. Jazykové znalosti jsou většinou na úrovni začátečníka nebo na pasivní úrovni. Jen sedm respondentů má alespoň částečnou znalost anglického jazyka. Protože většina nových výrazů pochází právě z anglického jazyka, je nutné je ve slovníku nejen přeložit, ale i důkladně vysvětlit.

Otázka č. 12 – Které z těchto pojmů znáte?

V této otázce byly uvedeny některé výrazy z různých oblastí využití informačních technologií. Respondenti byli instruováni, že mají zatrhnout pouze ty výrazy, kterým skutečně rozumějí a umí je vysvětlit.

- SPAM
- Netbook
- CHAT
- NET

Vyhodnocení

Respondenti měli v dotazníku nabídku výrazů. Některé pocházely z oblasti počítačových her, jiné z oblasti sociálních sítí a internetu. Z možností, které respondenti nejčastěji zatrhli, vyplývá, že výrazy z oblasti počítačových her jsou pro ně naprosto neznámé, stejně jako chatovací zkratky. Má-li slovník umožnit starší generaci porozumět generaci jejich vnuků nebo dětí a odstranit bariéry v komunikaci, musí obsahovat i výrazy používané při počítačových hrách a na sociálních sítích.

Konečný závěr z dotazníkového šetření

Účastníci kurzů „Začínáme s počítačem a internetem“ jsou většinou lidé, kteří již nebudou využívat počítač k výkonu své profese a v zaměstnání. Předmětem jejich zájmu je zejména využití internetu a to nejen pro komunikaci a zábavu, ale i pro styk s úřady a nakupování. Z šetření vyplývá, že pro získání dovedností nevyužívají odbornou literaturu z oblasti informačních technologií, ani slovník počítačových pojmů. Důvodem může být to, že vydané publikace nejsou cíleně zaměřeny na skupinu starších uživatelů IT a problematika v nich uvedená nevyhovuje jejich potřebám. Těžko by také v těchto publikacích našli výrazy, které používá mladší generace. Porozumění novým výrazům je důležitým předpokladem k tomu, aby se senioři nebáli využívat všechny možnosti, které jim moderní informační a komunikační technologie nabízejí.

4.2. Vytvoření slovníku a ověření užitečnosti

Na základě dotazníku byly vybrány tyto pojmy, se kterými by se mohli začínající uživatelé internetu setkat v diskuzích, sociálních sítích, blozích a tzv. Instant Messengerech.

Počítačové pojmy obecně

PC – Personal Computer (osobní počítač)

počítač sloužící jednomu člověku, který poprvé použila firma IBM při jeho uvedení na trh 12. 8. 1981

„V užším významu slovem počítač rozumíme počítačovou skříň (case) a všechno, co tato skříň obsahuje. V širším slova smyslu výrazem počítač rozumíme celou počítačovou sestavu – tedy jak skříň, tak i přípojná zařízení (monitor, klávesnice, myš, reproduktory atd.).“ (3, s. 41)

Notebook

přenosný počítač; velkokapacitní baterie zajišťují výrazné prodloužení doby provozu bez připojení do elektrické sítě, v dnešní době je běžná výdrž na baterii 4-8 hodin, v některých případech dokonce až 12 hodin

PDA

osobní digitální asistent, varianta kapesního počítače

Smartphone

výkonný mobilní telefon s funkcemi kapesního počítače, umožňuje připojení k internetu, pořízení fotografií, přehrávání hudby a videa a další funkce

Hardware

technické vybavení počítače, vše, co souvisí s počítačem a čeho se lze dotknout

Software

nehmotné (programové vybavení počítače); oživuje počítač, určuje, jaké výpočty bude počítač schopen provádět, jaké služby uživatelům nabídne; bez programového vybavení není počítač schopen vykonávat žádné výpočty, plnit žádné úkoly, nedají se na něm ani hrát hry

Lokalizace

překlad programu

Utility

pomocné programy, umožňují zjednodušení činností, vyladění nastavení

Debugger

pomocný prostředek na odladění programu (doslova „odstranění much“)

E – learning

dálkové studium prostřednictvím informačních technologií

Licencovaný software

program, který lze používat na základě licenční smlouvy

Licence

jedná se o právo na užívání programu; smlouva mezi majitelem autorských práv k programu a uživatelem

OEM software

program předem nainstalovaný výrobcem na nových počítačích; licence se vztahuje pouze na počítač, se kterým byla prodána, je nepřenositelná

Shareware

sdílené zboží, nové programy lze zdarma testovat i kopírovat po určitou dobu; při zakoupení se platí poplatek za zprostředkování, nikoli za program jako takový; šíří se volně

Freeware

na rozdíl od sharewaru poskytuje autor programu licenci zdarma, jedinou podmínkou pro používání a šíření freeware programů je uvádění jména autora

Open source

„otevřený zdroj“, program, který může kdokoliv používat, upravovat, vylepšovat, ale musí uvést zdrojové texty

Crack

vytvořený program pro obcházení ochrany proti kopírování (odstraní ochranu, vygeneruje licenční číslo,...), ale jedná se o nezákonné jednání – porušení autorských práv a licenčních smluv

„Tvorba duševních hodnot, tedy programů – stejně jako tvorba uměleckých děl, hudby apod. – vyžaduje často nemalé finanční prostředky a úsilí tvůrců. Proto je pochopitelné, že vytvořené dílo je chráněno zákonem, který prohlašuje program za duševní vlastnictví jeho autora a dodává, že k jeho použití potřebujeme od autora souhlas (tento souhlas je poskytován zpravidla formou licenční smlouvy). Instalace programu bez platné licence je porušením autorských práv.“ (3, s. 54)

Modem

zařízení potřebné pro připojení k síti Internet, dělí se na klasické (analogové) – prostřednictvím telefonní linky nebo digitální (ISDN – umožňuje pomocí jediné přípojky přenos hlasu, textu i obrazu) a speciální (ADSL – slouží především pro přenos dat, kde rychlost jejich přijímání je mnohem vyšší než rychlost jejich odesílání)

Virus

program vytvořený za účelem provádění nežádoucí činnosti v uživatelské počítači; podobný biologickému viru, jeho hlavním účelem je se rozšiřovat; vir může mít podobu žertů, zpomalující, mazání dat atd.

Antivirus

software, který má za úkol komplexní ochranu počítače, případně pravidelnou kontrolu počítače, odstranění infikovaných souborů; aby antivirus mohl řádně provádět všechny tyto úkony, je třeba, aby byla prováděna aktualizace virové databáze pravidelně

„Dříve se většina virů přenášela pomocí zavirovaných programů a bootovatelných disket. V dnešní době jsou nejčastějším zdrojem virové nákazy přílohy elektronické pošty. Existují však i viry, které se šíří pomocí protokolů pro komunikaci mezi počítači v počítačové síti. Vznik a existenci těchto virů zapříčinily nekvalitní operační systémy, které obsahovaly bezpečnostní chyby. Prevence proti těmto virům je takřka nemožná, k odhalení bezpečnostních chyb zpravidla dochází až při jejich zneužití.“ (3, s. 53)

Disketa

jedná se o magnetické médium, které slouží k ukládání a přenášení dat; ve své době byly diskety velmi používané z důvodu nízkých nákladů jak na pořízení diskety samotné, tak na

čtecí zařízení pro diskety; nevýhodou byla malá životnost, kapacita a rychlost záznamu dat, proto byly později nahrazeny CD a DVD médii

Spam

jedná se o nevyžádanou reklamu v podobě elektronické pošty; lze se bránit filtrováním speciálními programy a dále taktéž neotevírat a neodpovídat na tyto zprávy

HOAX

elektronická zpráva (e-mail, komunikační programy), která vyzývá k opětovnému rozesílání; cílem je dosáhnout co největšího šíření

Příklad:

„Pozor! Od 1. 1. 2008 bude ICQ placené. Uvedla to dnes společnost AOL (poskytovatel ICQ služby). Tomu můžete včas předejít, když pošlete tuto zprávu alespoň 15 lidem z vaší kontaktní listiny. Předem upozorňujeme, že se nejedná o žert. Po odeslání této zprávy 15 lidem dostanete na email (zadaný při registraci) informace o tom, že jste splnili podmínky pro další používání ICQ bez poplatků. Poznáte to i tím, že vaše ICQ květina zmodrá.“ (4)

P2P (peer to peer; „pýr tu pýr“)

propojení několika počítačů, sdílení dokumentů a dat, jejich výměna; často používané v souvislosti s výměnnými sítěmi (Kazaa, DC++, Gnutella), kde často dochází k šíření nelegálního obsahu – filmy, hry, hudba

Plug and Play

jedná se o technologii, která umožňuje připojit k počítači nové zařízení (tiskárna apod.) bez nutnosti instalace uživatelem; operační systém si ovladače sám najde

Komprimace souborů („zazipování“, archivy)

pokud potřebujeme přenést větší množství souborů mailem či na jiný počítač; někdy je velikost souborů příliš velká a přenos by trval příliš dlouho, proto se používají metody, kterými velikost souborů lze zmenšit; jednou z možností je metoda ZIP

Flash Disk („fleška“)

paměťové zařízení, které se k počítači připojuje přes port USB, a umožňuje uchovávat data po dlouhou dobu; energeticky nenáročné – není nutné samostatné napájení z elektrické sítě; mezi další klady tohoto zařízení patří malé rozměry, hmotnost a velká kapacita (od několika MB až po několik GB – 64 MB – 256 GB v dnešní době)

Vyhledávače

„rozcestníky“ které pomáhají najít uživatelům informace na internetu, které potřebují

Smajlíky

v elektronické komunikaci jsou nálady nahrazovány různými kombinacemi znaků

příklady:

☹ smutek

ROFL Rolling on (the) floor laughing - Směji se, až se z toho válím po zemi

LOL Laughing Out Loud - Hlasitě se směji

;) úsměv s mrknutím

Online komunikace

v dnešní době od chatových serverů až po aplikační SW

Online chat, web chat

komunikace prostřednictvím internetu v reálném čase pomocí textu

Komunikační software

neboli instant messaging, zjednodušují komunikaci v pohodlí „ze židle“; mezi nejznámější patří ICQ, MSM Messenger, Miranda nebo Skype podporující taktéž video i hlasovou komunikaci; programy jsou volně ke stažení na internetu; je třeba si jen vytvořit jméno (username) a heslo (password); přes tyto programy je možné i posílat soubory

Slovník vybraných slangových pojmů a zkratek (abecedně)

#

4U („for jú“)

znamená "pro tebe"

A

Account („akont“)

přihlašovací účet uživatele, může mít různé pravomoci; v herním světě se váže na určitou hru, bez tohoto účtu není možné hrát hru on-line (pomocí internetové sítě s ostatními uživateli)

Admin

správce sítě; plní zpravidla i funkci „elektrikáře“, programátora

AFK („ej ef kej“)

nejsem přítomen (doslova: vzdálen od klávesnice) – chatovací zkratka

Ajpina (IP Adresa)

číslo identifikující síťové rozhraní v síti, zjednodušeně řečeno adresa počítače, podle které je možné ho najít

Ajsko, ajsíčko

komunikační program ICQ, často se ale používá jen pro protokol (službu) ICQ, vzhledem k tomu, že není třeba používat program vývojáře tohoto protokolu (používá se například QIP, Miranda, Digsby,...)

Alieni

"důchodci"

AoE („area of efekt“)

ve hrách, kde se používají kouzla, je takto označován jejich dosah - co se týče plochy

ASAP („ejsep“)

hned jak to bude možné

B

Ban, banán

trvalejší zákaz vstupu z různých důvodů - porušení řádu místnosti (chat, herní místnosti), za spamování (různá fóra)

Bot

hráč řízený počítačem

BRB („bý rajt bek“)

jsem hned zpět/ budu hned zpět

BTW, By The Way („Báj d vej“)

chatovací zkratka pro „mimochodem“

Bug („bag“)

programátorská chyba, chyba v programu

C**Camper („kempr“)**

schovávající se hráč, který útočí jen do zad z bezpečného úkrytu; spíše nadávka

Campit („kempit“)

schovávat se a útočit do zad, nehrát férově

CG („kongračulejšnts“)

„gratuluji“

Clan („klan“)

organizovaná skupina hráčů; tým hráčů

ClanWar („klanvor“)

zápas dvou týmů v oblasti Progamingu (profesionální hráčské ligy)

CU („sí jůů“)

nashle, uvidíme se

CYA („sí ja“)

uvidíme se

Čekovat

pozorovat, sledovat

D**Defrag**

jedná se o zkratku pro defragmentaci – tedy utřídění roztříštěných dat na disku

DIY („dů it jórsel“)

"udělej si sám"

DMG („demidž“)

je udáváno ve hrách při útoku na jiného hráče - říká, jak jsme danému hráči ubrali životy

DND („dů not distrb“)

označuje stav uživatele, který je přihlášený na ICQ a nechce být rušen („Nerušit“)

E**EE**

"ne ne"

Epic fail („epik fejl“)

"osudová chyba"

F**Face („fejs“)**

slangové označení Facebooku (sociální síť)

Fejsko

označení sociální sítě Facebook

FGS („for gads sejk“)

v herním světě: „Proboha!“ -> zděšení

Flame („flejm“)

příliš ohnivá diskuse, která vyústila spíše v hádku – většinou se jedná o válku příznivců jedné značky grafických karet, či různých značek procesorů, přerůstá ve válku (Flamewar)

Flamer („Flejmr“)

začíná Flamewar diskuse, označení člověka, který své názory úporně hájí

Foun („foun“)

slangové označení telefonu

Frag („frag“)

bod za poražení protivníka nebo za ukradení vlajky; vyjadřuje skóre ve hře

FYI („for jór informejšn“)

„pro tvoji informaci“

G**G8 („grejt“)**

skvělé, super

GG („gud gejm“)

„dobrá hra“; občas též výsměch prohrávajícím hráčům

GL („gud lak“)

hodně štěstí

Grammar nazi („grama naci“)

účastník diskuze, který napadá ostatní za gramatické chyby a zpochybňuje jejich intelekt

Google („gúgl“)

oblíbený internetový vyhledávač www.google.com

H**Hack („hek“)**

násilně vniknout, většinou s účelem poškodit internetové stránky, či získat z nich určitá data

Hacker („hekr“)

počítačovní specialisté či odborníci, kteří dokonale znají fungování systému a dokážou tak provádět jakékoliv změny

Hafo

hodně, moc

Haluz

označení používající se, pokud hráč dá bod jen taktak, anebo se jedná o dílo náhody

HF („hev fan“)

„bav se/příjemnou zábavu“

HH („haha“)

úsměv, úšklebek – Hehe

Host („houst“)

server nabízející některé služby; často bývá i zakladatel síťové hry, k němuž se pak ostatní připojují

HS („hedšot“)

ve hrách, kde se střílí je takto označována trefa do hlavy a tím i zabití

Ch**CHAT („čet“)**

krátká komunikace nebo rozhovor jednoho či více účastníků

Cheater („čitr“)

označení hráče, který nehraje fěr („podvodník“), používá úpravy programu a obcházení pravidel

I

IKY („áj kil jů“)

„zabiju tě“

IMBA (Imbalanced – „Imbelencd“)

nevyvážená hra, jedna stran je silnější než ta druhá

IMHO – „In my humble opinion“ („In maj hambl opínion“)

podle mého skromného názoru – chatovací zkratka

J

JJ („jojo“)

souhlas – Jo jo

K

Komp

slangově počítač

L

Lag („lag“)

příliš dlouhá doba odezvy (ping), nelze při něm na nějakou dobu hru či jiný program ovládat

Lagger („lager“)

hráč, který má tak vysokou odezvu, že tím zpomaluje hru ostatních

Lama

označení nešikovného uživatele, který neumí pracovat s počítačem; jedná se o hanlivý výraz

Lamer („lejmr“)

stejný význam jako Lama; též se jedná o server, kde jsou publikovány výrazy z chatů těchto uživatelů

Lanparty („lanpárty“)

událost, kdy se sejdou hráči počítačových her na jednom místě se svými počítači, kde hrají společně hry

Leaver („lívr“)

pokud někdo „uteče“, odpojí se například v polovině hry – hanlivé označení

Level („levl“)

označení úrovně zkušeností, či dosažení určitého bodu hry

Logout

přihlásit se do nějakého informačního systému, připojit se na facebook, do emailové schránky, do ICQ

LOL – Laughing out loud („láfing out laud“)

velké pobavení – smát se na celé kolo

Loser („lúzr“)

neúspěšný, poražený, padavka

M**Malý měkký**

jedná se o volný překlad názvu firmy Microsoft, užívaný hlavně mladými lidmi jako posměšný výraz

MB („mana brejk“)

herní zkratka pro přestávku na doplnění many (mana je potřebná k použití speciálních schopností vybraných postav za které hráči hrají)

MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game – „Mesiv multiplejr onlajn roul plejing gejm“)

online internetová hra, kde každý hráč ovládá svou postavu, jak již název Massive napovídá, jde o masovou hru, tedy hru s velkým počtem hráčů; role-Playing pak znamená, že si hráč zvolí postavu (svého hrdinu) s určitými vlastnostmi a příběhem, za kterého hraje

Mod („mód“)

z anglického modification (úprava), změna pravidel hry, například vypnutí gravitace, změna pravidel

Mrkvošrot

opět posměšná zkomolenina názvu firmy Microsoft

N**N/A („Not Avlibl“)**

uživatel, který má takovéto označení stavu například na ICQ je dočasně nedostupný

Naloadovat („naloudovat“)

nahrát; něco uloženého spustit či nahrát například na internet

NET

slangové označení internetu; též se jedná o doménu nejvyššího řádu .net

Newbie („ňjúbí“)

jedná se o začátečníka, nezkušeného hráče - používá se hlavně při hraní online her

NN/EE

nesouhlas, záporná odpověď – Ne ne

Noob, noobie („ňjúb“, ňjúbí“)

označení člověka, který danou činnost dělá poprvé

Not'as, note („nout“)

slangové označení přenosného počítače (Notebooku či Netbooku)

NP („nou problem“)

„bez problému“/“v pohodě“

NT („nájs tráj“)

„dobrý pokus“

NZ

chatovací zkratka spojení Není zač

O**Offline („oflajn“)**

uživatel, který není připojený k internetu, ICQ nebo Facebooku

OMG – Oh My God („ou máj gád“)

„panebože“ – chatovací zkratka – údiv

Online („onlajn“)

uživatel připojený k internetu, ICQ či Facebooku

Ovladače

software určený pro hardware, bez něj nemůže být hardware používán

P**Pařan, pařit**

uživatel, který tráví veškerý volný čas hraním počítačových her; pořádně si zahrát počítačové hry

P2P – peer to peer („pýr tu pýr“)

architektura sítě, kde spolu komunikují (sdílejí obsah) jednotliví uživatelé

Ping

udává, za jak dlouho se dostanou informace od uživatele k serveru (od hráče k serveru), čím vyšší – tím horší

PLS/PLZ („plís“)

chatovací zkratka prosby

Postnout („poustnout“)

odesílání uživatelských dat na server, obvykle po vyplnění formuláře

PP („párty plís“)

žádost o pozvání do skupiny hráčů

Proc

slangové označení procesoru počítače

PSKO („péesko“)

herní konzole Playstation

PvP („plejr versus plejr“)

označení typu hry, v tomto případě hráč proti hráči (1 na 1)

PWNED, OWNED, DOMINATING („paunyd, ounyd, dominejtyng“)

pokud nějaký hráč hraje tak dobře, že ostatní nemají šanci

R**Ramka**

slangově operační paměť, ze slova RAM

Regnout

hovorový výraz pro registrovat se (zřídit si účet – například e-mail na seznam.cz)

ROFL („roulin on d flór láfing“)

chatovací výraz – rolling on the floor laughing (směju se, až se válím po zemi)

RTFM

"přečti si sakra návod!"

RUOK? („ár jů oukej?“)

"Jsi v pohodě?"

S**Sejvnout**

hovorový výraz pro „uložit“ (Save); v případě hry se jedná o uložení pozice, kam se hráč dokázal prohrát, též se může jednat o uložení rozepsaného dokumentu v aplikaci Word, Excel...

Skype („skajp“)

program, se kterým se dá telefonovat prostřednictvím internetu s ostatními uživateli skype zadarmo a po zaplacení poplatku i na pevné a mobilní linky

Skypuju („skajpuju“)

„používám skype“, „právě telefonuji na skypu“

Skilla („skila“) – Skiller („skiler“)

ve světě počítačových her je takto označován zkušený hráč

Sosnout

stáhnout si nějaký soubor

T**TJN**

"to jo no"

TK („tým kil“)

zabití spoluhráče, ve většině her je trestáno odejmutím bodů či vyloučením hráče

Topic („topik“)

znamená téma

Trolling („troling“)

osoba, která na fórech úmyslně vyvolává hádky kombinacemi vytvořených komentářů, které často jsou velmi stupidní (často se používá i výraz Trotling)

TS – Teamspeak („tým spík“)

program pro hlasovou komunikaci více lidí na internetu v reálném čase, hlavní výhodou je nízká náročnost na rychlost připojení, proto se používá i při hraní online her, kde se hráči domlouvají na strategiích

TTJ

„tak to jo“

U**UHO**

univerzální hnědá omáčka (pozn.: jedná se sice o výraz z oblasti vaření, ale je to výraz, který se běžně používá v internetových diskuzích a hodnocení restaurací a hotelů)

Update („apdejť“)

opravení, změna určitých dat, přidání nových hodnot

Upgrade („apgrejd“)

vylepšení programu, přechod na novější verzi

Uploadnout („aploudnout“)

nahrát na internet

UR („jů ár“)

"ty jsi/vy jste"

UTFG

„použij sakra google!“ – jedná se o vulgární výraz

V**VBG („very bed gejm“)**

hodně špatná hra

Vokna

operační systémy Windows

Vygooglit („vygúglit“)

najít si nějakou informaci prostřednictvím vyhledávače www.google.com

W**W3 („varkraft tři“)**

jedná se o velmi populární počítačovou hru

Warez („varez“)

označení nelegálního obsahu a jeho nelegální šíření (většinou se jedná o Hudbu, Filmy, Software – jedná se o servery, kde jsou uvedeny odkazy ke stažení těchto souborů) => bývá také označován jako „šedá zóna internetu“

Widle

slangové označení produktu Microsoft – Windows, někdy též „wokna“

Wikipedie („vikipedyje“)

jedná se o internetovou encyklopedii, do které mohou přispívat běžní uživatelé, proto někdy není uznávána jako věrohodný zdroj

WTF

„co to k sakru“ – jedná se o vulgární výraz

X**XOXO**

obejmutí a polibky

XP

zkušenostní body, získávané hraním

XPěčka („ikspěčka“)

povedený operační systém od Microsoftu

Xichtbook

slangové označení sociální sítě Facebook

Y**YOP („jep;jop“)**

souhlas

YR („jů rok“)

obdivně „ty válíš“

Z**z5**

chatovací zkratka ZPĚT

Zazipovat

zmenšení souborů, jejich zkomprimování převážně pro účely elektronické pošty a přenášení

ZTT

"zjisti to"

Ověření užitečnosti vytvořeného slovníku

Již během dotazníkového šetření se účastníci počítačových kurzů „Začínáme s počítačem a internetem“ aktivně zajímali o možnost využít vytvořený slovník nejen přímo při výuce v kurzu, ale zejména pro své soukromé účely. Část z nich poskytla svoje emailové adresy a požádala o zaslání pracovní verze terminologického slovníku. Odezva účastníků potvrdila jeho užitečnost. Uváděli, že ze slovníku použili hlavně pojmy z oblasti sítí a internetu a velmi oceňovali jejich fonetický přepis, který jim umožnil výrazům nejen rozumět, ale i používat je bez obavy, že se zesměšní jejich nesprávnou výslovností. V reakcích na vytvořený slovník navíc uváděli, že při komunikaci se svými dětmi nebo vnoučaty získali větší sebevědomí, protože se začali lépe orientovat ve výrazech, které mladší generace v oblasti informačních technologií pravidelně používá. Projevili i zájem seznámit se s prostředím sociálních sítí, využít jejich možnosti pro rychlou a finančně výhodnou komunikaci s rodinnými příslušníky, kteří nemají čas na osobní setkání s nimi. Dokonce někteří z nich aktivně vyhledávali a posílali další slova, se kterými se během práce s počítačem setkali a nerozumějí jejich významu. Slovník je tedy možné průběžně doplňovat a vytvořit z něj učební pomůcku nejen pro účastníky různých počítačových kurzů, ale pro všechny, kteří chtějí držet krok s mladší generací a orientovat se průběžně v nově vznikajících výrazech používaných v oblasti informačních technologií.

5. Závěr

Rozvoj moderních informačních technologií a jejich pronikání do všech oblastí lidské činnosti vnímáme dnes již jako naprosto běžný jev.

Každoročně roste i počet uživatelů, kteří internet používají ke komunikaci s úřady (e-government), k publikování, inzerci nebo ke komunikaci na sociálních sítích. Dospívající a mladí lidé do 30 let věku nemají s používáním počítače ke všem těmto účelům problém, protože výuka práce s počítačem a informačních technologií je dnes zařazena do výuky na základních školách a navazuje na dalších stupních škol. Generace našich rodičů se s počítačem setkává nejen přímo v pracovním procesu, ale využívá i další možnosti, které nabízí zejména celosvětová počítačová síť internet. Řada školení a výukových kurzů dnes probíhá formou e-learningu, což znamená velkou úsporu finančních prostředků i času. E-shopping neboli elektronické obchodování získává stále větší oblibu a procento občanů, kteří nakupují zboží přes internet, každoročně stoupá. Další skupina uživatelů se s počítačem sice poprvé setkala až v rámci svojí profese, ale po určité době zapracování a praxe jim obsluha počítače nepůsobí žádné těžkosti, protože jim práci usnadňuje.

Nejvíce handicapovanou skupinou v přístupu a možnostech využívání počítačů jsou senioři, kteří se s počítačem v rámci své profese nesetkali anebo jej využívali pouze pro úzce specifikované účely. V poslední době je patrný zvýšený zájem této věkové skupiny o získání počítačové gramotnosti. Vzhledem k prodlužujícímu se věku naší populace představuje základní počítačová gramotnost jednu z cest jak se vyhnout sociální izolaci, jak zůstat aktivní i ve vyšším věku, jak neztratit přehled o světě, který se tak rychle mění. Stále však chybí literatura, která by byla cíleně zaměřena právě na tuto skupinu a odstranila bariéry, které jsou způsobeny neznalostí terminologie, kterou dnes používají ostatní a zejména mladší uživatelé internetu.

Tato práce se zaměřila na zjištění vstupních znalostí uživatelů, kteří se hlásí do počítačových kurzů, jejich věkové struktury, vzdělání, využívání počítačové literatury. Slovník vytvořený na základě dotazníkového šetření lze použít přímo při těchto kurzech a měl by starší uživatele IT zbavit zbytečných obav při práci s počítačem, které plynou z neznalosti některých nově vznikajících pojmů. Zároveň by měl sblížit skupinu nejstarších a nejmladších uživatelů internetu a napomoci jejich vzájemnému porozumění.

6. Seznam použitých zdrojů

1. VANĚK, Jiří; JAROLÍMEK, Jan; ŠIMEK, Pavel. Informační gramotnost: Základ dalšího rozvoje. Vyd. 1. Klatovy: Úhlava, o. p. s., 2007. 212 s. ISBN 978-80-903851-1-5.
2. POUR, Jan; GÁLA, Libor; ŠEDIVÁ, Zuzana. Podniková informatika. 2. přepracované a aktualizované vydání. Praha:Grada Publishing, 2009. 496 s. ISBN 978-80-247-2615-1.
3. ŠTĚPÁNKOVÁ, Olga, et al. S počítačem do Evropy ECDL. Vyd. 2. Brno: Computer Press, a. s., 2007. 152 s. ISBN 978-80-251-1844-3.
4. DŽUBÁK, Josef. HOAX [online]. 2007 [cit. 2011-03-15]. ZPOPLATNĚNÍ ICQ. Dostupné z WWW: <<http://www.hoax.cz/hoax/zpoplatneni-icq/>>.
5. VORÁČEK, Rudolf. Slovník počítačových pojmů a zkratek. Vyd. 2. Praha: Fortuna, 1998. 184 s. ISBN 80-7168-590-9.
6. KARLÍKOVÁ, Lenka; HAŠKOVÁ-MOUALLA, Hana. Maturitní otázky z informatiky. Vyd. 1. Praha: Tutor, 2006. 172 s. ISBN 80-86700-35-6.
7. VANĚK, Jiří, et al. Informační technologie 1 : Vybrané kapitoly. Vyd. 1. Praha: CREDIT, 2004. 160 s. ISBN 80-213-1122-3.

7. Přílohy

Příloha č. 1

Instrukce k vyplňování dotazníku

Vyplňte prosím čitelně hůlkovým písmem všechny otázky v dotazníku.

- **Otázka č. 4** – Úroveň počítačové gramotnosti
Políčko začátečník zaškrtněte pouze v případě, že jste s počítačem ještě nikdy nepracovali (ani v profesní ani v soukromé sféře). Pokud jste již s počítačem někdy pracovali, zaškrtněte políčko pokročilý.
- **Otázka č. 8** – Používali jste již počítač a k jakému účelu?
Vyplňte prosím pouze v případě, že patříte do kategorie pokročilí. Uveďte co možná nejpřesněji formulovanou činnost, ke které jste počítač využívali.
- **Otázka č. 10** – Jaké dovednosti chcete získat v kurzu „Začínáme s počítačem a internetem!?”
Uvádějte konkrétní oblast nebo dovednost, vysvětlete vlastními slovy.
- **Otázka č. 11** – Ovládáte nějaký cizí jazyk a na jaké úrovni jsou vaše jazykové schopnosti?
Uvádějte prosím buď aktivní znalost jazyka (pokud cizí jazyk používáte a ovládáte slovem i písmem) nebo pasivní znalost (cizí jazyk v současnosti nepoužíváte, setkali jste se s ním naposledy například během studia na střední nebo vysoké škole a máte pouze schopnost porozumění).
- **Otázka č. 12** – Které z těchto pojmů znáte?
Zaškrtněte pouze ty výrazy, kterým skutečně rozumíte a umíte je vysvětlit.

Dotazníky jsou anonymní, slouží pouze pro potřeby vytvoření terminologického slovníku.

Příloha č. 2

ANONYMNÍ DOTAZNÍK

Zjištění požadavků na vytvoření terminologického slovníku

Informace zjištěné v dotazníku budou sloužit k vytvoření bakalářské práce na téma
„Terminologický slovník IT pojmů pro starší a pokročilé podle jejich potřeb“

1. Věková kategorie respondenta

40 – 49 let

50 – 59 let

60 – 69 let

70 – 79 let

80 a více

2. Pohlaví

Žena

Muž

3. Nejvyšší dosažené vzdělání

základní

vyučení

úplné střední s maturitou

vysokoškolské

4. Úroveň počítačové gramotnosti

začátečník

pokročilý

5. Jaké oblasti z oboru informačních technologií vás nejvíce zajímají?

terminologie z oblasti hardwaru

programové vybavení počítače

e – mail

práce s textem

tvorba tabulek a databází

práce s fotografií a videem

herní aplikace

využití internetu

6. Četli jste již nějakou publikaci z oboru informační technologie?

ano

Název

publikace.....

ne

7. Vlastníte nějaký slovník počítačových pojmů?

ano

Název publikace

.....

ne

8. Používali jste již počítač a k jakému účelu?

.....

.....

9. Používáte i jiné komunikační nebo elektronické zařízení (např. mobilní telefon, digitální fotoaparát, skener, multifunkční tiskárnu)?

.....

.....

10. Jaké dovednosti chcete získat v kurzu „Začínáme s počítačem a internetem“?

.....

.....

11. Ovládáte nějaký cizí jazyk a na jaké úrovni jsou vaše jazykové schopnosti?

.....

.....

12. Které z těchto pojmů znáte?

LOL

OMG

NET

CHAT

Bug

Postnout

Warez

Spamm

Flamer

PLS/PLZ

Lama

Netbook

Multitasking