

Obsah

Slovo úvodem	1
Chytré hodinky z hlediska uživatele: současná nabídka a uplatnění ve výzkumu	5
Čtenářský ekosystém: Instapaper	43
Kahoot!: nejen testy v informační bezpečnosti	57
Babbel	77
Geocaching ako vzdelávacia aplikácia	87
6play	100
Duolingo	115
Aplikace pro měření fyzické aktivity v hodinách tělesné výchovy: Google Fit	131
Digitální sebeřízení: Trello	149
IFTTT	169
Efektivita 25 minut: Pomotodo	189
Lumosity	211