

## **ABSTRAKT**

Ve své práci autor představuje několik počítačových programů použitelných při výuce hudebně vzdělávacích disciplín a navrhuje některé ze způsobů jejich využití. V první části se zaměřuje na dosavadní vývoj digitálních technologií a jmenuje současné trendy ve vzdělávání, jako jsou Bring Your Own Device, Massive Open Online Courses a online vzdělávání obecně. Zvláštní pozornost je věnována blízké budoucnosti vzdělávání podle poslední studie Horizon Report. S tím souvisí i náhled na technologie pro virtuální realitu, které právě vstupují do hlavního proudu spotřební elektroniky. Práce se též okrajově věnuje začínající éře kognitivních výpočetních systémů, které budou mít zásadní podíl na utváření vzdělávání v budoucnosti.

V druhé části práce se autor zabývá dostupnou programovou výbavou pro Windows, která jsou stále nejrozšířenějším operačním systémem desktopových počítačů a notebooků. Výběr programů podléhá kritériu využitelnosti ve školním prostředí s cílem aplikovat tento software na hudební vzdělávání. Stejně tak práce mapuje aplikace mobilní platformy Android, především kvůli dominantnímu postavení tohoto systému na trhu se smartphony. V loňském roce uvedla společnost Google, že její operační systém již používají 1,4 miliardy uživatelů. Toto číslo rostlo rychlostí 1,5 milionů aktivací za jediný den. Autor se tak snaží reflektovat situaci, kdy do škol nastupuje generace plně vybavená chytrými telefony.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

hudební software, aplikace pro Android, Windows, budoucnost vzdělávání, digitální technologie