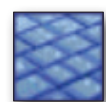


TEST PROGRAMÓW: KURSY BEZWZROKOWEGO PISANIA



Wyniki testu		1 miejsce		2 miejsce		3 miejsce		4 miejsce		5 miejsce			
Producent		Nahlik Soft		Play		http://qtyping.republika.pl/		Konrad Papala		thmy@wp.pl			
Program		Mistrz Klawiatury 2009		Klawiatura na Szybko		Q-typing 1.3		Klawiatura		QWERTY v1.1			
Strona WWW		http://nahliksoft.pl		www.play.pl		http://qtyping.republika.pl		www.konradp.com/polska		http://qwertyz.webpark.pl			
Instalacja i serwis													
Polska wersja językowa	8%	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6		
Drukowana instrukcja obsługi	4%	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1		
Instalacja programu	1%	bezproblemowa	6	bezproblemowa	6	bezproblemowa	6	bezproblemowa	6	bezproblemowa	6		
Odinstalowanie	1%	bezproblemowe	6	bezproblemowe	6	bezproblemowe	6	przez Panel sterowania	3	przez Panel sterowania	3		
Serwis telefoniczny	2%	0601453194	3	022 4655099 w. 8	4	brak	1	brak	1	brak	1		
Ilość zajmowanego miejsca	1%	8,87 MB	5	18,80 MB	5	1,73 MB	6	904 KB	6	2,47 MB	6		
Pomoc w programie	2%	bardzo dobra	5	dostateczna	3	mierna	2	dobra	4	mierna	2		
Pomoc online	1%	dobra	4	dobra	4	mierna	2	bardzo dobra	5	dostateczna	3		
Instalacja i serwis	suma 20%	ocena 4,45		ocena 4,35		ocena 3,90		ocena 4,10		ocena 3,80			
Korzystanie z programu													
Wygoda obsługi	10%	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5	dobra	4	dostateczna	3	mierna	2		
Oprawa graficzna	7%	dobra	4	dobra	4	slaba	3	bardzo slaba	2	slaba	3		
1 Porady dotyczące właściwej pozycji dłoni na klawiaturze	5%	są	6	są	6	są	6	są	6	są	6		
2 Tworzenie profili użytkowników	2%	możliwe	6	możliwe	6	niemożliwe	1	możliwe	6	możliwe	6		
Wystawianie certyfikatów przez program	1%	niemożliwe	1	niemożliwe	1	niemożliwe	1	niemożliwe	1	niemożliwe	1		
Korzystanie z programu	suma 25%	ocena 4,84		ocena 4,84		ocena 3,76		ocena 3,48		ocena 3,36			
Nauka													
3 Generator ćwiczeń	5%	jest, rozbudowany	6	jest, prosty	3	jest, prosty	3	jest, prosty	3	brak	1		
Ćwiczenia uczące bezwzrokowego pisania liter, cyfr i znaków specjalnych	12%	41 ćwiczeń	6	76 ćwiczeń	6	10 ćwiczeń	3	5 ćwiczeń	2	4 ćwiczenia	2		
Ćwiczenia uczące pisania polskich znaków diakrytycznych	8%	4 ćwiczenia	4	6 ćwiczeń	4	1 ćwiczenie	2	1 ćwiczenie	2	brak	1		
4 Ćwiczenia uczące korzystania z klawiatury numerycznej	4%	5 ćwiczeń	4	brak	1	brak	1	4 ćwiczenia	4	brak	1		
Ćwiczenia dla poszczególnych palców	6%	6 ćwiczeń	6	brak	1	8 ćwiczeń	6	brak	1	brak	1		
5 Gry rozwijające szybkość pisania	6%	jako płatne uaktualnienie programu	2	są	6	brak	1	brak	1	brak	1		
Ćwiczenia przepisywania tekstów	4%	64 ćwiczenia	6	4 średnie teksty	3	11 ćwiczeń	4	1 ćwiczenie	2	11 bardzo krótkich tekstów	2		
Możliwość dodawania własnych tekstów	1%	jest	6	jest	6	jest	6	brak	1	brak	1		
6 Widok klawiatury	3%	jest	6	jest	6	jest	6	brak	1	brak	1		
7 Statystyki/wykresy dla ćwiczenia	2%	są/brak	3	są/brak	3	są/są	6	są/brak	3	są/brak	3		
Statystyki/wykresy ilustrujące postępy w nauce	4%	są/są	6	są/brak	3	brak/brak	1	są/są	6	są/brak	3		
Nauka	suma 55%	ocena 5,02		ocena 3,98		ocena 3,07		ocena 2,27		ocena 1,51			
Ocena pośrednia		4,86		4,27		3,41		2,94		2,43			
Punkty dodatnie i ujemne				dotychczasowy inny program do nauki pisania – Pisz szybciej		+0,20							
8 Komputer Świat		Jakość		bardzo dobra 4,86		dobra 4,47		dostateczna 3,41		dostateczna 2,94		mierna 2,43	
Cena/Jakość		celująca		niedostateczna		celująca		celująca		celująca		celująca	
Cena		darmowy*		20 zł		darmowy		darmowy		darmowy		darmowy	
Najniższa cena znaleziona przez redakcję		-		17 zł – www.inbook.pl		-		-		-		-	

* dla Czytelników Komputera Świata 4/2009

Jak czytać tabelę testową

1 Porady dotyczące właściwej pozycji dłoni na klawiaturze

Aby szybko pisać, należy odpowiednio układać dłonie. Program powinien uczyć, którymi palcami naciskać każdy z klawiszy.

2 Tworzenie profili użytkowników

Każdy program edukacyjny powinien pozwalać na tworzenie kont dla jego użytkowników. Dzięki temu postępy w nauce

każdej osoby i indywidualne ustawienia aplikacji będą osobno rejestrowane.

3 Generator ćwiczeń

Dobry program do nauki pisania na klawiaturze powinien oferować użytkownikowi możliwość tworzenia dodatkowych ćwiczeń za pomocą generatora losowego.

4 Ćwiczenia uczące korzystania z klawiatury numerycznej

W dobrej aplikacji znaleźć powinny się ćwiczenia, które uczą korzystania z do-

datkowego bloku klawiszy na klawiaturze. Znajduje się on po prawej stronie i służy do łatwego wprowadzania cyfr.

5 Gry rozwijające szybkość pisania

Ćwiczenia polegające na przepisywaniu tekstów nie są niczym ekscytującym. To raczej ciężka praca. Na szczęście naukę w programie można urozmaicić, umieszczając w nim gry, w których premowane jest szybkie naciśnięcie odpowiednich liter i znaków na klawiaturze. W ten sposób program uczy, bawiąc.

6 Widok klawiatury

Wirtualna klawiatura na ekranie pod oknem, w którym wpisujemy tekst, pomoże nam odnaleźć właściwy klawisz na klawiaturze bez odrywania wzroku od monitora.

7 Statystyki i wykresy

Dzięki nim dowiemy się, jak szybko piszemy oraz ile robimy błędów.

8 Cena/Jakość

Parametr Cena/Jakość pokazuje, który z testowanych przez Komputer Świat

programów ma największe możliwości w stosunku do ceny. Obliczono go, dzieląc cenę przez ocenę jakości podniesioną do kwadratu. Oceny w tej kategorii przyznano na podstawie następującej skali:

poniżej 0,15
od 0,15 do 0,18
od 0,19 do 0,22
od 0,23 do 0,25
od 0,26 do 0,29
powyżej 0,29

celująca
bardzo dobra
dobra
dostateczna
mierna
niedostateczna