

Tvorba počítačového výukového programu (dialogového typu) by měla zahrnovat následující dílčí etapy:

- 1) Námět programu (vychází z projektu výuky předmětu)
- 2) Projekt programu (zahrnující výukové cíle svázané s programem a hlavní didaktické funkce)
- 3) Příprava obsahu programu (spočívá ve stanovení konkrétní náplně jednotlivých didaktických funkcí)
- 4) Blokované schéma programu (zachycuje návrh vnitřní struktury programu)
- 5) Scénář a strukturogram jednotlivých výukových interakcí (zachycuje zejména prezentaci podnětů na obrazovce a reakce na studentovy možné odpovědi)
- 6) Obrazovkový scénář programu (řeší výtvarné podrobnosti návrhu)
- 7) Počítačová realizace výukového programu (využití universálních programovacích jazyků, autorských jazyků či autorských systémů)
- 8) Průběžné ověřování a závěrečné hodnocení výukového programu.