Ćukušić i Jadrić u svojoj knjizi navode kako se upravljanje procesom e-učenja sastoji od tri glavne faze (faza planiranja, faza organiziranja i faza kontroliranja), a svaka od navedenih faza sadrži niz aktivnosti i podfaza ReferencaA.

Otkrivanje potreba korisnika i zadovoljavanju tih potreba jedan od najvećih izazova personaliziranih sustava za e-učenje ReferencaB.

Pristup učenju koji je u zadnjih nekoliko godina postao popularan je gejmifikacija (eng. gamification). Gejmifikacija predstavlja učenje koristeći elemente „igrica“ kako bi se povećala motivacija učenika te ih angažirala kako bi učili kroz iskustvo ReferencaC.

BibliografijaABS