

Ilustrovaná dětská kniha rozšířená o mobilní aplikaci

Kateřina Mičková

Bakalářská práce
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Kateřina Mičková**
Osobní číslo: **K16033**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Digitální design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Ilustrovaná dětská kniha rozšířená o mobilní aplikaci**

Zásady pro vypracování

1. Analýza a rešerše, průzkum trhu
 2. Stanovení cílů a postupu práce
 3. Realizace návrhu
 4. Zhodnocení projektu a jeho praktického použití
- a) teoretická část v rozsahu 25 – 30 normostran textu
b) prototyp nebo funkční model nebo fyzický model v měřítku 1:1, 1:2, 1:3, 1:5, 1:10 podle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce
c) grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m²

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: Tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

KERN, Hans. Přehled psychologie. Vyd. 4. Přeložil Magdalena VALÁŠKOVÁ. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0105-2.
BERAN, Vladimír. Aktualizovaný typografický manuál. Sedmé vydání. Praha: Kafka design, 2015.
AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. Grafický design: designové myšlení. Brno: Computer Press, 2011. Základy designu. ISBN 978-80-251-3245-6.
NIELSEN, Jakob a Raluca. BUDIU. Mobile usability. Berkeley, CA: New Riders, c2013. ISBN 03-218-8448-5.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.**
Ateliér Digitální design

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2019**
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2020**

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2019

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 17.6.2020

Jméno a příjmení studenta: KATEŘINA MIČKOVÁ

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá tvorbou ilustrované knížky, která je rozšířena o mobilní aplikaci pro děti. Kniha má za cíl pomoci dětem naučit se názvy zvířat.

V teoretické části se práce zaměřuje na současnou produkci knih a trendy v tomto odvětví. Je zde poukázáno na několik výjimečných ilustrátorů, jak českých, tak zahraničních. Součástí teoretické části je analýza v oblasti rozšířené reality a mobilních aplikací. Také jsou zde rozebrány a popsány konkurenční knihy a aplikace.

V praktické části je následně popsána tvorba ilustrované knihy pro děti a podrobně je zde popsán i proces navrhování doplňkové aplikace pro chytrá mobilní zařízení (telefony a tablety).

Klíčová slova: kniha, děti, ilustrace, mobilní aplikace, rozšířená realita.

ABSTRACT

This bachelor's thesis describes aspects of a creation of an illustrated book which is extended by a mobile application for children. The book aims to help children learn animal names.

The theoretical part of the work focuses on the current production of books and trends in this industry. Several exceptional illustrators, both Czech and foreign, are also described in this part. Important elements of the theoretical part is an analysis of augmented reality and mobile applications. Competing books and applications are also analyzed and described here.

The practical part then describes the creation of an illustrated book for children and describes in detail the process of designing an additional application for smart mobile devices (phones and tablets).

Keywords: book, children, illustration, mobile application, augmented reality.

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucímu mé bakalářské práce MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D. za nespočet užitečných rad při vedení práce. Také bych chtěla poděkovat všem, nejen dětem ale také jejich rodičům, kteří si našli čas a dali mi zpětnou vazbu k co nejlepšímu výsledku. Děkuji své rodině a všem blízkým jež mi byli po celou dobu podporou.

„Když vidím malé děti od čtyř do pěti let nahoru, tak mě u nich překvapuje ta frenetická potřeba jazyka, jak milují slova, jak jsou šťastné, když najdou nové slovo. Myslím tedy, že dětská literatura má mít ten nejbohatší a nejkyprější jazyk. Odnese-li si dítě málo slov z dětství, bude jich znát málo po celý život.“

KAREL ČAPEK

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Také prohlašuji, že tuto bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně a je mým autorským dílem.

OBSAH

ÚVOD	9
I. TEORETICKÁ ČÁST	10
1. ROZVOJ SLOVNÍ ZÁSOBY	11
2. FORMÁT A GRAFICKÁ ÚPRAVA DĚTSKÝCH KNIH	11
2.1 Zajímavé zpracování knih pro děti	12
2.1.1 Kontrastní knížky	12
2.1.2 Látkové knížky	13
2.1.3 Knižky s pohyblivými prvky	14
2.1.4 Puzzle knížky	14
3. KNIHA A ILUSTRACE	15
3.1 Ilustrátoři	16
3.2 Čeští ilustrátoři dětských knížek	16
3.2.1 Zdeněk Miler	17
3.2.2 Helena Zmatlíková	18
3.2.3 Galina Miklínová.....	19
3.2.4 Alžběta Skálová.....	20
3.3 Zahraníční ilustrátoři	21
3.3.1 Rocio Bonilla.....	21
3.3.2 Oksana Bula	22
3.3.3 Isabelle Arsenault.....	23
3.3.4 Oliver Jeffers	24
4. TYPOGRAFIE	26
5. NAKLADATELSTVÍ	26
5.1 Albatros	27
5.1.1 Maja Šafströmová – Ilustrovaný atlas neuvěřitelných faktů o zvířatech	28
5.2 Baobab	29
5.2.1 Michaela Kukovičová, Olga Černá – To je Praha.....	30
5.2.2 Aino-Maija Metsola	31

6. DIGITÁLNÍ PŘESAHI	32
6.1 Rozšířená realita	32
6.1.1 Historie rozšířené reality	32
6.1.2 Rozšířená realita x virtuální realita	32
6.1.3 Využití u dětských knih.....	33
6.2 Mobilní aplikace pro děti	33
6.2.1 Aplikace Peekaboo Kids	34
6.2.2 Aplikace SoundTouchLite.....	35
6.2.3 Aplikace Puzzle For Children	35
6.2.4 Aplikace Batolecí hry	36
7. ZÁVĚR TEORETICKÉ ČÁSTI	36
II. PRAKTICKÁ ČÁST	37
8. KONCEPT KNÍŽKY A APLIKACE ZVÍŘECÍ RODINY	38
8.1 Knížka	38
8.1.1 Ilustrace	39
8.1.2 Formát	40
8.1.3 Typografie	41
8.1.4 Layout a přebal.....	42
8.1 Aplikace	42
8.2.1 Operační systémy zařízení	43
8.2.2 Wireframe, architektura a prototyp	43
8.2.3 Popis a struktura aplikace <i>Zvířecí rodiny</i>	44
8.2.4 Grafické zpracování aplikace	46
8.2.5 Animace a AR	47
9. PROPAGAČNÍ A DOPROVODNÉ PŘEDMĚTY KNÍŽKY	48
ZÁVĚR	48

ÚVOD

Knih pro děti se zvířecí tematikou je mnoho, ale na českém trhu jsem nenašla žádnou, která by byla zaměřena na téma zvířecích rodin. Proto jsem se rozhodla tuto díru na trhu vyplnit, a v rámci své bakalářské práce se zaměřit na tvorbu dětské knihy o zvířecí rodině.

Vytvoření knihy pro děti je velice specifické, je třeba především dbát na to, že knížka musí vzbudit pozornost a touhu se k ní vracet. Cílem mé bakalářské práce je zaujmout dítě, potažmo rodiče, natolik, že se k ní budou nejen rádi vracet, ale děti se také s její pomocí snadno a rychle naučí pojmenovat zvířecí rodiny. Přestože samotná knížka, je určena pro děti téměř od narození, chci téma zvířecích rodin zpřístupnit i starším dětem, a to skrze aplikaci s rozšířenou realitou.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. ROZVOJ SLOVNÍ ZÁSoby

Nejdříve bych se chtěla krátce věnovat tomu, jak děti ke knihám vlastně přijdou, a proč je to pro ně tak důležité.

Průměrně děti začínají mluvit na přelomu prvního roku života. Slova, která tvoří, bývají většinou jednoslabičná nebo dvouslabičná. Například „mama, tata, baba” sestávají ze dvou slabik. Dítě by mělo slyšet především slova, která jsou snadná pro výslovnost, aby se utvrdilo spojení mezi artikulační a sluchovou představou slova. V tuto dobu je dobré s dětmi prohlížet knížky, které už dítě nevnímá jen jako předmět, který by chtělo vkládat do úst a okusovat. Dítě už udrží dostatek pozornosti a dokáže se soustředit na určitý ilustrovaný vjem.

2. FORMÁT A GRAFICKÁ ÚPRAVA DĚTSKÝCH KNIH

Vzhled, velikost a tím i první dojem z obálky knížky je velmi důležitý při jejím výběru pro děti. Pro nejmenší děti se vytváří převážně leporela, ta mají pevné desky a nevadí jim tolik „neohrabaný” přístup dětí, které je zprvu často koušou a poznávají spíše hmatově. Leporela mají výhodu také v tom, když děti leží na bříšku, tzv. „pasou koníky”, tak je mohou mít postavené před sebou. V takovém případě jsou děti motivovány ke zvedání hlavičky, zabaví to jejich pozornost a umožní to jejich následný rozvoj. Dalším druhem knížek, který je určen zejména pro ty nejmenší děti, jsou látkové knížky. Těm nevadí téměř žádný neopatrný kontakt a jejich hlavní výhodou je jejich odolnost vůči již zmiňovanému "neohrabanému" dětskému zacházení.

Dětské knížky jsou ve většině případů formátů menších, než je A4. To kvůli tomu, že je pro děti s takovou knížkou snadnější manipulace než s knížkou velkou. Důležitým rozhodnutím ilustrátora je také to, zda bude formát horizontálně nebo vertikálně. U dětských knížek je na rozdíl od literatury pro dospělé volen spíše horizontální formát, to právě proto, že opticky působí jako větší plocha. V dětských knížkách se také často setkáváme se čtvercovým formátem, který je pohodlný nejen pro děti, ale mimo jiné se s ním dobře pracuje právě při samotné ilustraci.

2.1 Zajímavé zpracování knih pro děti

V mnoha knihkupectvích, online anebo na dalších různých prodejních místech je možné knihy pro děti nakupovat. Na výběr se nám nabízí knihy nejen obyčejně tištěné, ale také mohou disponovat různými vychytávkami, zaujmou nezvyklým zpracováním, volbou barev ilustrací či použitým materiálem. Proto zde níže uvádím hned několik vybraných příkladů zajímavého zpracování dětských knížek:

2.1.1 Kontrastní knížky

Na trhu s dětskými knihami nalezneme spoustu neobvyklých knížek, které jsou rozšířeny o nějakou zajímavou a atraktivní funkci. Jednu takovou zajímavou funkci nabízejí knížky pro nejmenší s využitím kontrastu mezi černou a bílou barvou. Protože děti od narození nerozlišují všechny barvy, dá se říci, že do určité doby vidí pouze černobíle. Další barvu, kterou dokáží rozeznat, je červená. A proto jsou černobílé prvky v těchto knihách doplněny právě červenou barvou. Takové knížky tedy rozvíjejí vnímání toho, co je dítě opravdu schopné vnímat. Obrázek 1 slouží jako příklad kontrastní knížky. Jedná se o knihy pro nejmenší, tedy je vidět, že knížky neobsahují text, ale především jednoduché černobílé obrázky doplněny o červenou barvu.



Obr. 1 Ukázky kontrastních knížek pro nejmenší

2.1.2 Látkové knížky

Látkové knížky si zprvu začaly tvořit maminky samy doma. Tím, že si je šily ženy podle představ, začaly si do těchto knih přidávat různé zajímavé a pro děti atraktivní prvky jako například různorodé materiály, vzory, struktury, knoflíčky, šňůrky nebo třeba suché zipy, které umožňují manipulaci s jednotlivými částmi knížky. Děti mohou s těmito prvky různě nakládat, připínat, odepínat, skládat je v různém pořadí, což umožňuje rozvoj jejich motoriky a představivosti. Například v ukázce obrázku 2 je knížka s pejskem, jehož jazyk může dítě pomocí knoflíčku připnout ke kostičce apod. A protože tyto knihy nabraly mezi maminkami na popularitě, není nyní nutné si takovou knihu doma ručně šít. Osobně jsem je v klasických knihkupectvích neobjevila, ale na internetu je jich nabízeno poměrně mnoho.



Obr. 2 Ukázky látkových knížek pro nejmenší

2.1.3 Knížky s pohyblivými prvky

Tento typ ilustrovaných knížek je určen pro děti zhruba od jednoho roku, najdeme jej snad ve všech knihkupectvích, a ačkoli se vyskytuje na trhu poměrně krátkou dobu, jedná se mezi dětmi o velice oblíbenou variantu. Díky těmto knížkám se stává poznávání nových věcí hrou. Tento typ umožňuje nejen rozvíjet mozek dítěte, ale také napomáhá jemné motorice. Objevují se zde otvírací okénka, posuvné prvky atd. Například dítě strčí prst do otvoru, lehce zatáhne, čímž se umožní nahlédnout za „oponu“ a poznat něco nového. Podobně funguje i příklad na obrázku 3 s růžovým kolečkem, se kterým dítě otáčí do té doby, než se objeví v okénku koťátko.



Obr. 3 Ukázky pohyblivých knížek pro nejmenší

2.1.4 Puzzle knížky

Puzzle knížky jsou podobné výše zmíněným pohyblivým knížkám. Také je jejich výhodou rozvoj jemné motoriky dítěte. Rozdíl je v tom, že prvky jsou zcela odnímatelné od knížky. Dítě zkoumá tvary a snaží se je dostat na správné místo. Například na obrázku 4 jsou hned tři příklady, každý obrázek sestává z odlišného počtu dílků. V případě kravičky se jedná o jeden dílek, taková varianta je jednodušší a vhodná pro menší děti. Kočička se skládá již z více dílků a krtek je tvořen klasickými puzzličky.



Obr. 4 Ukázky knížek pro nejmenší

3. KNIHA A ILUSTRACE

Knihy a její ilustrace je nedílnou součástí vývoje každého dítěte. Je to nejstarší, nejúčinnější a nejtrvalejší prostředek pro učení se nových věcí. Každý z nás měl doma nějakou obrázkovou knihu, kde poznával zvířátka, barvy, ovoce a okolní svět. V dnešní době je na trhu spousta takových knih, a proto se většinou orientujeme podle sympatie ilustrací. Protože jsou obrázkové knížky prvními učebními materiály, se kterými se formující a objevující člověk setkává, snaží se dnešní ilustrátoři, autoři a nakladatelé dětských knih rozšířit spektrum o knihy s přidanou hodnotou, která je pro člověka v dnešním rychlém světě důležitá. Od klasicky tištěných knih se dostávají k interaktivnímu pojetí knihy a zapojení dítěte do jakési hry, aby u tohoto učebního materiálu vydrželo co nejdéle.

Pojem ilustrace knihy je prvek, který doprovází a umocňuje pocity nebo rozvíjí fantazii čtenáře či pozorovatele tedy menších dětí. Má také funkci dělat text srozumitelnějším, což dokazuje i původ slova, z latinského "lustrare", které znamená "osvětlit". A etymologie je také patrná z italského slova "illustrare", které v českém překladu znamená „vysvětlit“. [1]

Ilustrace mohou mít rozmanité podoby, je považována za druh malířství. Ve většině případů je běžná kresba, malba, akvarel, objevují se však také fotografie, rytiny, dřevoryty, linoryty či koláže.

3.1 Ilustrátoři

V této kapitole se zabývám pojmem "ilustrátor", otázkou, kdo to vlastně je a jaký má význam pro knihu, a také tím, jaký rozdíl vlastně nalezneme mezi ilustrátorem, grafikem a malířem.

Umělci jako například grafici, malíři nebo sochaři tvoří „sami za sebe“, kdežto ilustrátoři svoji výtvarnou představu tvoří dle daného textu. Popisované prostředí, pro které tvoří, má jistá pravidla a hranice. Přes tahle omezení ale není ilustrátor „sluha“ knihy, je více partner s autorem textu a typografem (ve většině dětských knih tuto roli zaujímá sám ilustrátor), s nimiž sdílí práci na konečné podobě knihy. Dobří ilustrátoři jsou velmi vnímaví a mají cit pro vystižení atmosféry a charakter textu.

Mezi předchůdce ilustrátorů knih můžeme počítat již Jana Amose Komenského (1592–1670). Mezi jeho pedagogické principy patřila názornost, kterou naplnila ilustrace. Jako například jeho dílo *Orbis pictus – Svět v obrazech*, který se stal velmi oblíbenou učebnicí právě díky obrázkům.

Velmi důležitým může být také Mikoláš Aleš (1852–1913), který v českých začátkem 20. století položil základní kameny ilustrací knih pro děti a mládež. Ilustrace tohoto autora se často objevovaly v učebnicích.

3.2 Čeští ilustrátoři dětských knížek

Rozvoj ilustrace v historii knih pro děti a mládež nastal obzvláště ve 20. století, kdy se začala díky technologiím literatura pro děti a mládež šířit rychleji a začala být doplňována o ilustrace. Do té doby se běžně ilustrace v knihách nevyskytovaly.

Ve většině českých rodin nalezneme dětské knížky českých ikon a legendárních ilustrátorů Zdeňka Milera, Heleny Zmatlíkové, Josefa Lady, Adolfa Borna a dalších. Pro děti jsou ilustrace těchto autorů velmi lákavé a mezi ostatními autory vyčnívají. Proto jsem se rozhodla některým z nich věnovat pozornost. Mezi mé osobně nejoblíbenější a přední ilustrátory patří Josef Lada, Zdeněk Burian, Josef Čapek, Jiří Trnka, Zdeněk Miler, Ondřej Sekora. Jejich ilustrace jsou nám dobře známé, na jejich kresbách jsme vyrůstali. Mezi současné a mé oblíbené ilustrátory patří Galina Miklínová, Petr Šmalec, Alžběta Skálová a Andrea Tachezy.

3.2.1 Zdeněk Miler

Zdeněk Miler (*1921, †2011) byl český ilustrátor, výtvarník animovaných filmů a režisér. Vystudoval grafickou školu v Praze. Studium na Vysoké škole Uměleckoprůmyslové přerušila válka, s uměleckou činností a animovaným filmem se začal živit v roce 1941 ve zlínských filmových ateliérech. Po válce dokončil vysokou školu a v roce 1945 pod vedením Jiřího Trnky začal pracovat v barrandovském studiu Bratři v triku. Tři kudrnatí kluci v pruhovaném námořnickém triku ve firemním logu jsou prací právě Zdeňka Milera. Jeho prvním animovaným filmem se stalo dílo s názvem *O milionáři, který ukradl slunce* podle námětu Jiřího Wolкера. V roce 1957 vyhrál na dětském filmovém festivalu velmi prestižní ocenění Benátského lva, a v roce 1958 cenu festivalu Montevideo. V roce 2006 obdržel medaili za zásluhy a mnoho dalších ocenění. [2]

Byl jedním z nejpřednějších českých ilustrátorů, jehož dílo je dnes známé a populární i za hranicemi České republiky. Krteček se objevuje nejen v knížkách, na dětských leporelech a v animovaných filmech, kterých je natočeno kolem 50, ale setkáváme se s ním třeba i v hračkářstvích jako s plyšovou hračkou. Postavičku krtečka zná téměř celý svět. Krteček jakožto plyšový se dostal díky astronautu s českými kořeny Andrew Feustelovi do vesmíru. Postavička krtečka se dostala také do 3D animovaných pohádek, které už nejsou vytvořeny v českých studiích, ale v zahraniční produkci. Mé oblíbené ilustrace jsou také z knížek *O veselé mašince*, *Kuřátko a obilí* nebo *Kubula a Kuba Kubikula*.

Jak můžeme v ukázkách vidět, ilustrace, které Zdeněk Miler tvořil, si často nejsou příliš podobné, jsou malovány různými styly, ale pestrost barev jeho tvorbu spojuje (viz obrázek 5).



Obr. 5 Ukázky z tvorby Zdeňka Milera

3.2.2 Helena Zmatlíková

Helena Zmatlíková (*1923, †2005) byla česká malířka a ilustrátorka. Na popud tatínka, který věřil v její talent, studovala na tehdy nejuznávanější škole v Československu pražskou *Ukrajinskou akademii*, poté přešla na *Rotterovu školu kresby a propagační grafiky*.

Mimo ilustraci a malbu se věnovala také návrhům a kresbám v módním průmyslu. Navrhováním kabelek si přivydělávala při studiích. Kreslila také vtipy, které byly zveřejňovány v novinách či časopisech. Po válce pracovala pro mnohá nakladatelství, zejména pro Albatros, kde se stala kmenovou ilustrátorkou. Knihy, které ilustrovala, byly překládány do mnoha jazyků a vycházely v zahraničí i s originálními ilustracemi, tudíž je její dílo známo dětem takřka z celého světa.

Za své ilustrace získala řadu ocenění jako například *Nejkrásnější kniha roku 1957, 1958 a 1992*, cenu nakladatelství Albatros 1972, *Dětská kultura Tokio 1972* a další. V roce 1958 se podílela na světové výstavě v Bruselu. Pracovala také jako výtvarnice ve filmovém průmyslu, například ztvárnila příběh o kocouru Modročkovi. Mezi její nejznámější ilustrované knihy řadíme *Honzíkovu cestu*, *Děti z Bullerbynu* a *Slabikář*. [3]

Ilustrace této autorky jsou čisté, mají velmi příjemné barvy, čímž působí pozitivním dojmem, a proto jsou dětmi tak oblíbené. Narozdíl od Zdeňka Milera si je tvorba Heleny Zmatlíkové vždy velice podobná a tím jsou její ilustrace snadno rozeznatelné, jak můžeme pozorovat na obrázku 6.



Obr. 6 Ukázky z tvorby Heleny Zmatlíkové

3.2.3 Galina Miklínová

Ilustrátorka Galina Miklínová (*1970) je česká režisérka, ilustrátorka a výtvarnice animovaných filmů. Vystudovala Střední uměleckoprůmyslovou školu v Uherském Hradišti, poté Vysokou uměleckoprůmyslovou školu v Praze, ale také animovaný film na Humberside University ve Velké Británii. Absolventská práce s názvem *Biograf* vyhrála spoustu ocenění.

Za dlouhodobé spolupráce s básníkem Pavlem Šrutem se Galině podařilo vytvořit spoustu ilustrovaných knih jako *Příšerky & příšeři*, *Verunka a kokosový dědek* nebo *Lichožrouti se vracejí*. Kniha *Lichožrouti navždy* vyhrála v roce 2009 cenu *Magnesia Litera* a v roce 2011 obdržela ocenění *Kniha desetiletí pro děti a mládež*. [4]

Je také autorkou série večerníčků *O kanafáskovy* pro Českou televizi, kde jsem její tvorbu zahlédla poprvé. Její styl kresby mne velmi zaujal. Technika tuše kombinované s barvou je mi velmi blízká. Barevnost je držena v několika odstínech, které k sobě ladí a ilustrace působí tak příjemně.



Obr. 7 Ukázky z tvorby Galiny Miklínové

3.2.4 Alžběta Skálová

Grafička, ilustrátorka a malířka Alžběta Skálová (*1982) je dcerou významného českého umělce Františka Skály, zakladatele umělecké skupiny *Tvrdohlaví*. Vystudovala Vysokou školu uměleckoprůmyslovou v Praze, během těchto studií absolvovala několik prestižních stáží v zahraničí, *École Estienne Paris* a *Maryland Institute College of Art* v Baltimore, kde se zaměřila převážně na grafiku, hlubotisk a litografii.

Tvoří filmy, grafiky, koláže, ale obzvláště akvarely a obrazy. Akvarelovou techniku využívá pro zachytávání svých myšlenek, lidských tváří, pocitů, snů, vzpomínek a vytváří si tím jakýsi deník. Naopak velké obrazy jsou velmi promyšlené a využívá v nich netradiční techniky jako „suchý“ akvarel s textilním efektem nebo vyškrabávání do sádrokartonu imitujícího omítku.

Je velmi nadanou umělkyní a svá díla vystavovala například v Německu, Itálii a dokonce i v Japonsku. Jako ilustrátorka také získala spoustu ocenění, například *Nejkrásnější kniha roku 2008, 2009, 2010, 2012* nebo *Magnesia Litera za knihu pro děti a mládež (2011)*. [5]

Styl Alžběty Skálové je čistý a jednoduchý, kombinuje malbu a koláž. Barevnost je v tlumených a pastelových tónech. Barvy jsou něžné jako jsou něžné ilustrace samotné. Ukázky z její tvorby nalezneme na obrázku 8.



Obr. 8 Ukázky z tvorby Alžběty Skálové

3.3 Zahraniční ilustrátoři

V rámci výzkumu pro tuto práci jsem narazila na spoustu kvalitně zpracovaných a krásných knih, což bylo pro mne velice příjemným zjištěním. Jsem ráda, že jsem objevila mnoho talentovaných současných umělců, kterými bych se mohla inspirovat. V této kapitole budu věnovat několik řádků ilustrátorkám Rocio Bonille, Oksaně Bula, Isabelle Arsenault a také australskému umělci Oliveru Jeffersovi.

3.3.1 Rocio Bonilla

Výjimečnou ilustrátorkou pro děti se stala Rocio Bonilla (*1970), která vystudovala pedagogickou univerzitu ve Španělsku v Barceloně. Absolvovala kurzy u výtvarníků, ilustrátorů Ignasi Blanch a Roger Olmos. Milovala malbu, fotografii a umění, ale zhruba dvanáct let pracovala v marketingu a kresbě či malbě se nevěnovala. K tomu ji znovu přivedly až děti, kdy se její kariéra ilustrátorky probudila. Kromě ilustrací v knihách je možné vidět její výtvary také v časopisech, na plakátech nebo ve formě nástěnné malby. Je možné si ji najmout a nechat si vymalovat dětský pokoj přímo na míru, na čemž je krásně vidět, jak ji dětské ilustrace baví a naplňují.

Její ilustrace a knihy jsou hodně populární a jsou vydávány různými vydavateli ve spoustě zemích např. USA, Řecku, Nizozemsku, Polsku, Kanadě, Koreji nebo Číně. [6]

Osobně je mi tvorba Rocio Bonilly velmi sympatická a je mou velkou inspirací. Technika akvarelu dodává ilustraci něžnost a stylizace kreseb naopak dodává určitou jiskru. Barevnost autorka drží v tlumenějším spektru, což dodává čistý dojem. Ilustrace jsou milé a často velmi vtipné. Jako příklad její práce jsem vybrala následující obálky knih, které jsou na obrázku 9.



Obr. 9 Ukázky z tvorby Rocio Bonilla

3.3.2 Oksana Bula

Mladá, velmi talentovaná ilustrátorka Oksana Bula (*1989) je výtvarnice dětských knížek z Ukrajiny. Dnes žije a pracuje ve Lvově. Ilustrace této umělkyně jsou u dětí velmi oblíbené. Její specifický rukopis působí příjemně a klidně. Tato autorka vydala už mnoho knih i v České republice.

Sama se považuje za Tukoní mámu. Tukoni jsou různé postavičky obývající a milující les. Starají se o zvířata a rostliny. Není to jejich práce, ale dělají to rádi. Každou postavičku má popsanou na svém webu. Tyto lesní postavy si získaly srdce mnoha lidí po celém světě. Pro jejich popularitu tvoří Oksana Bula s jejich motivy i různé předměty jako kalendáře, pohlednice, plakáty, trička nebo brože. [7]

Ilustrace jsou malovány tak, že vypadají jako koláže, mají několik plánů. Oksana Bula maluje zvířátka z pár tvarů, které ale pečlivě prostínuje a tím vytváří jednoduchý, ale efektní dojem. Autorka má ráda přírodu a životní prostředí, proto i tematiku svých kreseb směřuje tímto směrem. Nenásilnou formou pomocí smyšlených postaviček se snaží přivést k této zálibě i děti. Na obrázku 10 obálka knížky vlevo zobrazuje Tukona v listí a květech, vedle je příklad její ilustrace zvířátek v lese, kde je vidět její rozvržení a plánování obrázku (obrázek má jasně oddělené popředí a pozadí).



Obr. 10 Ukázky z tvorby Oksana Bula

3.3.3 Isabelle Arsenault

Isabelle Arsenault (*1978) je kanadská ilustrátorka žijící v Montrealu. Vystudovala zde grafický design na Université du Québec à Montréal. Po ukončení studia se specializovala na ilustraci. Dosáhla mezinárodního uznání za svou práci. Celkem třikrát vyhrála prestižní ocenění Governor General's Award za dětskou literaturu. Tři z jejích knih se staly *Nejlepšími ilustrovanými knihami roku New York Times*, poslední ocenění vyhrála v minulém roce (2019) s knihou *Just Because*. [8]

Poezie vyjádřená grafickým vesmírem Isabelle Arsenault, jemný tok linií a celkové kouzlo jejích knih ji učinily jedním z nejznámějších a uznávaných ilustrátorů Quebecu. Ve své tvorbě využívá akvarel, ale v některých případech můžeme vidět stopy koláže. Na příkladech její tvorby na obrázku 11 můžeme pozorovat, že atmosféru kreseb podtrhuje využitím převážně kombinací černobílé doplněnou o další jednu nebo dvě barvy.

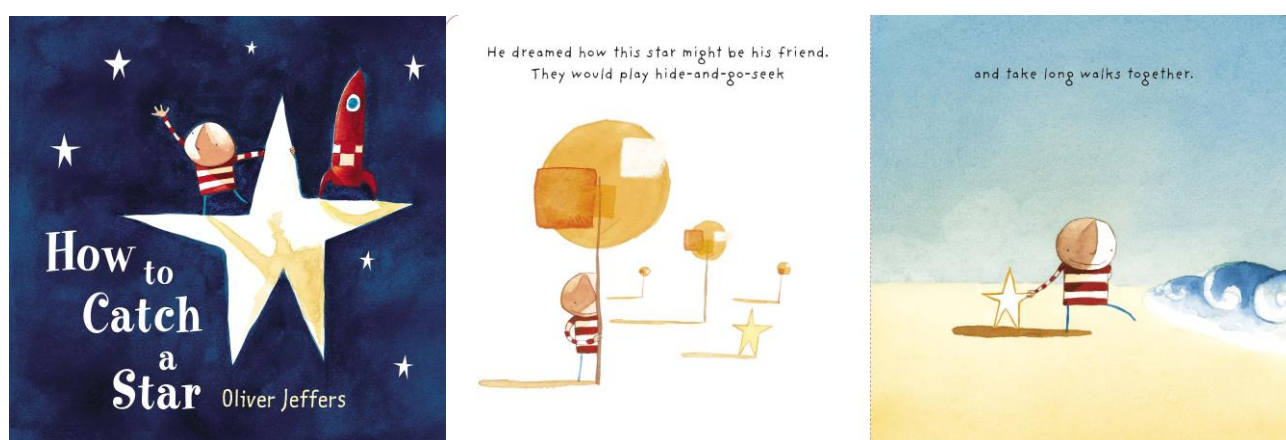


Obr. 11 Ukázky z tvorby Isabelle Arsenault

3.3.4 Oliver Jeffers

Oliver Jeffers (*1977) je australský vizuální umělec a autor pracující v oblasti malířství, bookmakingu, ilustrací, koláží, performance a sochařství. Vyrostl v Belfastu v Severním Irsku, kde vystudoval Hazelwood College a velmi prestižní University of Ulster. Nyní žije a pracuje v Brooklynu. Zvědavost a humor jsou základními tématy celé jeho praxe jako umělce a vypravěče. Většinu svých knih nejen ilustroval, ale také napsal. Jeho knihy jsou velmi oblíbené a byly přeloženy do více než 45 jazyků a na celém světě se prodalo přes 12 milionů výtisků. [9]

První dětskou knížku *How to Catch a Star* vydal v roce 2004. Následující obrázek 12 uvádí pár stránek z této jeho knihy:



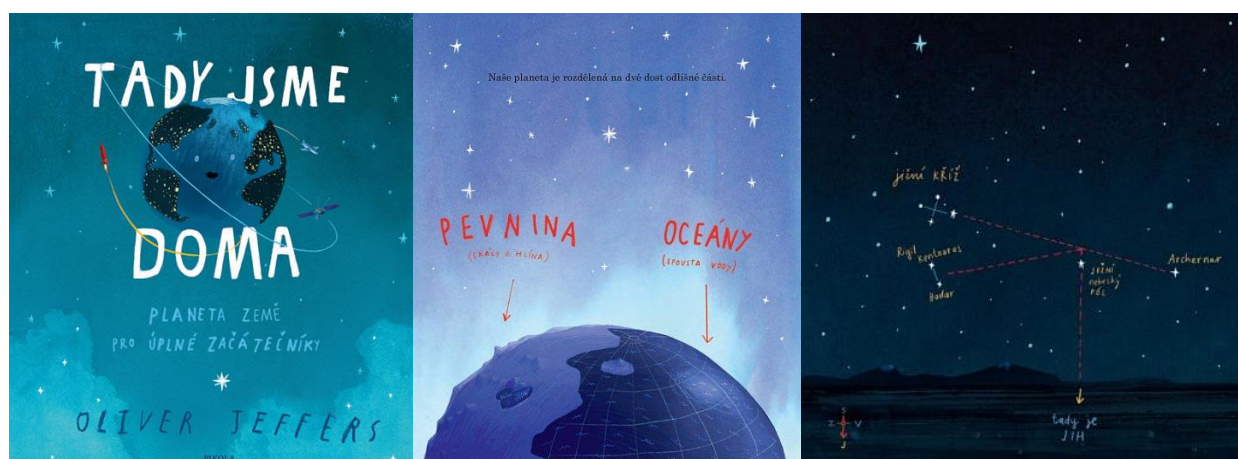
Obr. 12 *How to Catch a Star*

O rok později vydal další knihu *Lost and Found*, která je určena převážně dětem předškolního věku. Nejen, že získala řadu ocenění, ale také podle ní vznikla animovaná verze, která vyhrála přes 40 mezinárodních ocenění. Na obrázku 13 můžeme vidět rozdíly mezi jeho původní ilustrací a později vzniklou animovanou verzí.



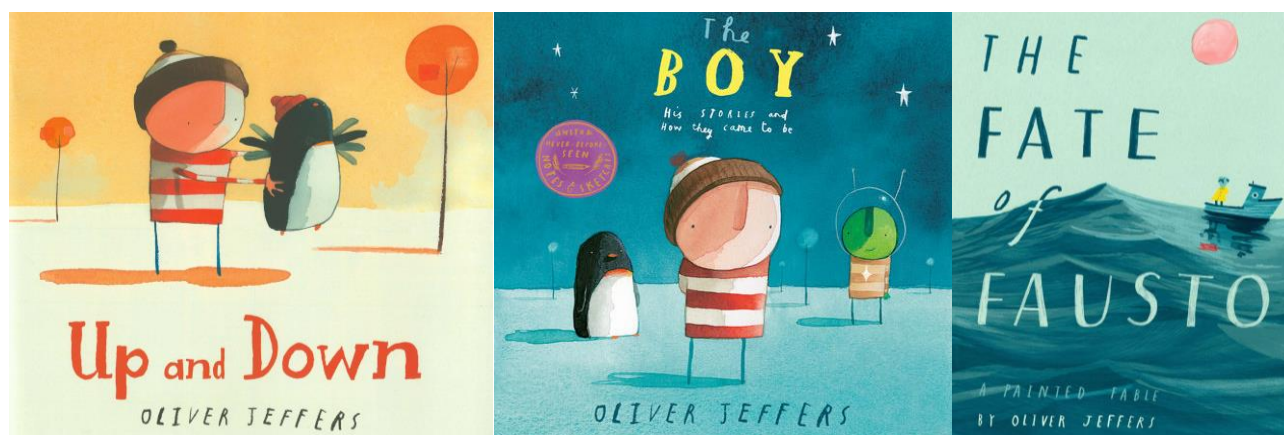
Obr. 13 *Lost and Found*

Knížka *Here we are* byla přeložena do češtiny jako *Tady jsme doma*. Tato knížka mě velmi zaujala a vlastně i přivedla k tomuto ilustrátorovi. Kresby mne zcela ohromily a já si je zamilovala (proto zde nemohl Oliver Jeffers chybět). Tuto knížku napsal a ilustroval, když se mu narodil syn a on přemýšlel, co by měl svému synovi od začátku předat. Kniha je zpracovaná humorným a originálním stylem. Je nejen o tom, jak se máme chovat k planetě, ale i k sobě navzájem. Příklady ilustrací z této knihy uvádím na obrázku 14.



Obr. 14 *Here we are*

Oliver Jeffers tvoří minimalistické a jednoduché ilustrace, typická technika je pro něj akvarel a často využívá ručně psané fonty (viz níže obrázek 15). Rukopis tohoto umělce je zřetelný ze všech jeho ilustrací. Je držitelem mnoha ocenění jako například *New York Times Best Illustrated Children's Books Award*, *Bologna Rigazzi Award*, *An Irish Book Award* a *United Kingdom Literary Association Award*. V posledním roce ilustroval mnoho knih. Jeho autorská, ilustrovaná kniha *The Fate of Fausto*, která vyšla v září 2019 vyhrála ocenění v kategorii *10 nejlepších knih roku 2019*.



Obr. 15 Ukázky z tvorby Oliver Jeffers

4. TYPOGRAFIE

Kvalitní typografické zpracování je důležitým prvkem při navrhování a tvorbě knihy. V první řadě je důležité vybrat správnou rodinu písem, jíž bude grafik text sázet. Písmo by mělo být dobře čitelné. Většinou se při delších textech využívá serifové písmo, které tak neunavuje oko čtenáře, jako písma grotesk, která jsou pak vhodnější pro text kratšího rozsahu. Čitelnosti také napomáhá střední výška fontu, proto je vhodné zvolit písmo s vyšší střední výškou. Na diakritiku se často zapomíná, přestože ve velké míře dotváří vzhled a „váhu“ písma, a tedy velmi ovlivňuje čitelnost daného textu. Při výběru fontu je tedy třeba si dát pozor, nejen na to, zda obsahuje všechna diakritická znaménka, ale také ostatní znaky. Čitelnost rovněž ovlivňuje i velikost textu, zejména jedná-li se o knihu pro děti a mládež. Takoví začínající čtenáři čtou text písmeno po písmenu a rozpoznávají a seznamují se s jednotlivými znaky. Proto je volba fontu u knih pro dospělé a pro děti rozdílná. Volba fontu se přizpůsobuje konkrétnímu čtenáři. Pozor bychom si měli dávat i na správné dělení slov, nenechávat jednoznakové předložky na konci řádků a volit správně znaménka (správné použití spojovníků či pomlčky, výpusťky, uvozovky, ligatury, atd.).

Neméně důležité je také dodržení zvoleného layoutu knihy, aby nebyla narušena kompaktnost a jednotná estetika designu knihy - zvolené okraje, popřípadě zvolené stránkové registry (sazba, při které se v průhledu první a poslední řádek kryje), řádkové registry (sazba, při které se v průhledu kryjí všechny řádky), úprava odstavců (která by měla být rovněž jednotná), potřeba je také dát si pozor na sirotky (poslední řádek odstavce, který se již nevejde do předem určeného prostoru sloupce a přelije se tak do dalšího sloupce nebo na další stránku, a stává se tak prvním samostatným řádkem - je to hrubá sázkačská chyba) či vdovy (první řádek odstavce zapomenut v předchozím sloupci, nebo na předchozí stránce).

5. NAKLADATELSTVÍ

V České republice nalezneme hned několik nakladatelství, která se specializují na dětskou literaturu. Ve své práci bych se chtěla věnovat nejen tomu nejznámějšímu jako je Albatros, ale také méně známému nakladatelství Baobab. V dnešní době, kdy je trh zahlcen kde čím, se musí velmi důkladně hledat něco zajímavého, hezkého. V této kapitole tedy uvedu několik příkladů, které mě velmi zaujaly.

5.1 Albatros

Nejstarší, největší nakladatelství pro děti a mládež v České republice je Albatros. Bylo založeno v roce 1949 s názvem SNDK (Státní nakladatelství dětské knihy), ale v roce 1969 přejalo název Albatros. Nakladatelství vzniklo v době, kdy probíhalo znárodnování a slučování soukromých podniků. První vydaná publikace byla kniha od Karla Jaromíra Erbena *Říkej si a hraj*. V roce 1982 vydal Albatros knihu Eduarda Štorcha *Osada Havranů*, v historii s nejvyšším jednorázovým nákladem a to 250 000 tisků. „Kdyby někdo všechny vydané knihy Albatrosu svázal do jedné, vážila by jako 70 000 slonů”¹. Jak jsem již výše zmínila, Helena Zmatlíková byla jedním z mnoha autorů, jejíž knihy v Albatrosu vznikaly. Nejvydávanějšími autory jsou Josef Lada, Zdeněk Miler a Václav Čtvrtek. Krteček Zdeňka Milera, který vycházel také v Albatrosu byl doposud přeložen do 28 jazyků. Mimo to, že je nejznámější knihou tohoto nakladatelství, se zasloužil v Albatrosu o vznik samostatného oddělení zahraničního obchodu v roce 2009. Toto nakladatelství stojí také za českým vydáním *Harryho Pottera* od spisovatelky Joanne K. Rowlingové.

V minulém roce oslavilo 70 let své existence. Za tu dobu se právem pyšní více než 13 000 leporely pro nejmenší, pohádkovými knihami, výtisky dětské poezie, dobrodružným vyprávěním, encyklopediemi, nebo knihami pro začínající čtenáře s velkými písmeny, zkrátka knihami pro děti a mládež v celkovém nákladu přes 350 milionů kusů výtisků. V současné době Albatros vyprodukuje přes 150 knih ročně. Hledá a objevuje nové české i zahraniční autory a ilustrátory. Redaktoři Albatrosu se také snaží dát knihám „novou duši”, kdy spojí klasické autory se současnými ilustrátory a vznikají tak velmi nápaditá díla, například kniha *Anna ze Zeleného domu* ilustrovaná Ivonou Knechtlovou nebo *Malý princ* doplněn ilustracemi Elišky Podzimkové (viz obrázek 16). Touto metodou získává Albatros mnoho nových a mladých čtenářů.



Obr. 16 Anna ze Zeleného domu, Malý Princ

5.1.1 Maja Säfströmová – Ilustrovaný atlas neuvěřitelných faktů o zvířatech

Ilustrovaný atlas neuvěřitelných faktů o zvířatech je krásná a zajímavá, ilustrovaná knížka od švédské autorky Maji Säfströmové. Tahle knížka není určena pro ty nejmenší děti, nicméně myslím, že by je mohla zaujmout podobně jako starší děti, mládež či dospělí. Kniha má černobílé obrázky a přestože má 120 stran, mnoho textu zde nenajdeme. Co ale naopak včetně krásných ilustrací nabízí, jsou ohromující zajímavosti, které pozornost čtenáře rozhodně zaujmou. Ilustrace jsou poměrně realistické a zvířátka jsou dobře rozeznatelná. Osobně se mi tenhle typ ilustrací velmi líbí a zaujal mne svou originalitou a jsem ráda, že jsem tuhle knížku objevila.

Pár zajímavostí vám zde prozradím. Pštrosi dokáží běžet rychleji než koně, ale neumí couvat. Včelky nikdy nespí. Chobotnice má tři srdce a tučňáci se smějí, když je někdo lechtá. Její krásné ilustrace můžeme vidět na obrázku 17.



Obr. 17 Ukázky z knihy *Ilustrovaný atlas neuvěřitelných faktů o zvířatech*

5.2 Baobab

Nakladatelství Baobab bylo založeno roku 2000 v Praze Jurajem a Terezou Horvátovými, jako malé rodinné nakladatelství. Toto nakladatelství vzniklo nejen pro vydávání vlastní tvorby, ale také pro to, aby pomohlo obnově narušené tradice knižních ilustrací a knih pro děti, mladým autorům a ilustrátorům, kteří by se jinak na trh jen tak nedostali. V roce 2008 spojili své síly s nakladatelstvím GplusG, které bylo založeno roku 1995. Zprvu byl záměr vydávat tři až pět knih ročně, ale to se brzy změnilo. Nakladatelství Baobab se rozrostlo a ročně mu vychází 20 až 25 titulů (příklady jimi vydávaných knih uvádí obrázek 18). Spolupracují s desítkou autorů, spisovatelů, ilustrátorů. Nabízejí prostor i pro mladé talentované umělce a snaží se rozvíjet fenomén dětských autorských knih. Mapují současnou evropskou literaturu pro děti a mládež a jejich snahou je seznámit české čtenáře s nejzajímavějšími ilustrátory a autory 20. a 21. století.

Baobab se snaží nejen vydávat knihy, ale také iniciuje a organizuje mnohé kulturně-literární akce nekomerční literatury, divadla, výstavy a také pořádá literární čtení. Nejvýznamnější akcí je festival Tabook, který se koná každoročně na přelomu září a října v Táboře. [10]



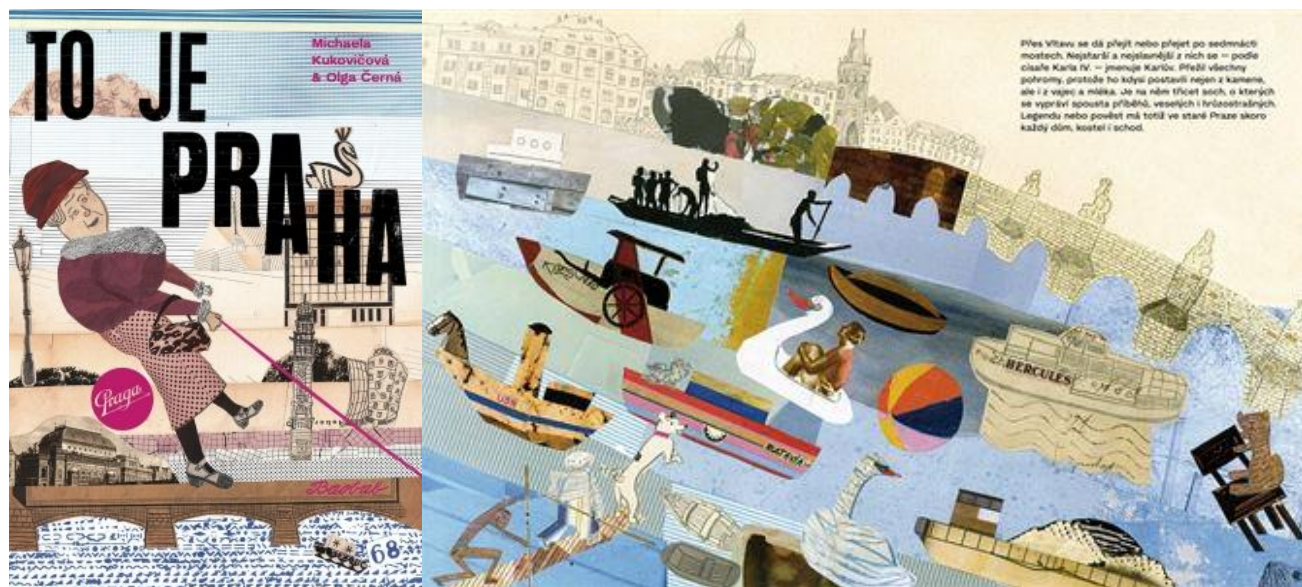
Obr. 18 Ukázky z knih vydané nakladatelstvím Baobab

5.2.1 Michaela Kukovičová, Olga Černá – To je Praha

Knížka *To je Praha* napsaná Olgou Černou (*1964), která vystudovala agronomii a pracovala v laboratoři, knihovně a knihkupectví, je dnes kmenovou autorkou nakladatelství Baobab. Ve spolupráci s tímto nakladatelstvím vydala knihy, které jsou pravidelně oceňovány *Zlatou stuhou IBBY*. Spolupracovala také s již výše zmíněnou ilustrátorkou Alžbětou Skálovou na knize *Poklad starého brouka*, za kterou získaly 3. místo *Nejkrásnější kniha ČR* v roce 2007. [11]

Knihy *To je Praha* ilustrovaná Michaelou Kukovičovou (*1968), která vystudovala pražskou UMPRUM, tvoří knižní a časopisecké ilustrace, věnuje se animaci a režii videoklipů a krátkých filmů. Knížky vydává nejen v nakladatelství Baobab, ale také v Labyrintu a Albatrosu. Pracuje pop-artovým způsobem, využívá nalezených materiálů a dává jim nový život. Získala ceny v soutěžích *Nejkrásnější kniha roku* nebo *Zlatá stuha*. [12]

V roce 2016 získala kniha čestné uznání na velmi prestižním světovém festivalu dětské literatury *Bologna Children's Book Fair*. Kniha pojednává o Praze nevýdaným pohledem, čtenáře zavede na místa známá i neznámá, ukáže mu různá zákoutí, ostrovy, parky, dozví se, kolik mostů vede přes řeku Vltavu a kam až dohlédne z Žižkovské věže nebo vypráví například o hrdinském činu sira Nicholase Wintona. Obálku této knihy a příklad její ilustrace nám ukazuje obrázek 19.



Obr. 19 *To je Praha*

5.2.2 Aino-Maija Metsola

V nakladatelství Baobab také vyšlo několik knih od ilustrátorky Aino-Maija Metsola (*1983). Nadaná designérka a ilustrátorka žijící v Helsinkách, kde také vystudovala Vysokou školu umění a designu. Používá rozmanitý výběr technik od akvarelů, inkoust, značek, kvašů, řemeslných obrazů až po vzory. Mezi její tvorbu patří i ilustrace pro různé povrchy včetně textilu, oděvů, stolního nádobí, tiskovin a knih. V současné době se primárně zaměřuje na výrobu obrazů na papíře. Klade důraz na působení barev a jednoduchých tvarů. [13] „*Hračky, knížky, sešity i oděvy, tam všude se uplatňují domácí i jemně melancholické ilustrace Aino-Maija Metsoly. Její zájem o vzor, dekor a rytmus plochy se projevuje také v práci pro textilní společnost Marimekko*”¹

Knížky od této autorky jsou u dětí velmi oblíbené, jak pro svou barevnost, tak pro jednoduchost ilustrací (viz obrázek 20). V knížce jsou také interaktivní prvky například „okénka”, která pod sebou ukrývají nějaké tajemství.



Obr. 20 ukázky autorky Aino-Maija Metsola

6. DIGITÁLNÍ PŘESAĤ

V této kapitole se zaměřuji na rozšířenou realitu a mobilní aplikace pro děti. Děti, které jsou vychovávány v dnešní zrychlené a uspěchané době se s digitálními technologiemi setkávají téměř od narození. Je mnoho výzkumů, které se zabývají tím, zda je to pro děti dobré či špatné. To je však ve výsledku pouze otázkou výchovy rodičů, kdy začnou své potomky s technologiemi seznamovat. Dle mého přesvědčení lze tyto technologie využít pro rozvoj dítěte, a proto jsem se rozhodla ve své bakalářské práci tyto dvě odlišná rozhraní (kniha, aplikace) propojit.

6.1 Rozšířená realita

Na začátek zde jen velmi stručně shrnu, co vlastně rozšířená realita znamená: Díky mobilní aplikaci můžeme z 2D objektu vytvořit objekt 3D, animovaný.

6.1.1 Historie rozšířené reality

Mohlo by se zdát, že se jedná pouze o moderní technologii, protože v současné době zažívá rozšířená realita neboli AR (Augmented reality) velký rozmach. Opak je ale pravdou. První zmínky o rozšířené realitě se dochovaly již z roku 1896, kdy Dr. George Malcolm Stratton vytvořil speciální brýle, které umožnily zobrazit invertovaný obraz. Většího rozmachu se dále dočkalo AR v průběhu 60. let 20. století. První oficiální zmínka o pojmu „Augmented reality” se dochovala z roku 1990, kdy ji v oficiálních zprávách zveřejnil inženýr americké společnosti Boeing. Avšak tato technika byla v počátcích tak drahá, že se nedostala mezi širokou veřejnost. Dnes spatříme její využití hlavně na poli mobilních technologií a zábavě. [14]

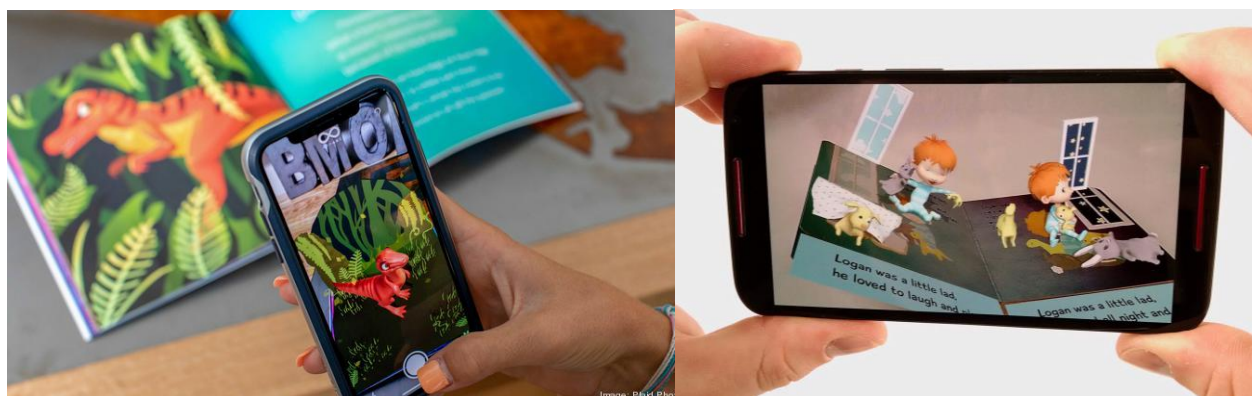
6.1.2 Rozšířená realita x virtuální realita

Rozšířená a virtuální realita jsou dva rozdílné pojmy, mnoho lidí je ale stále bohužel nerozlišuje. Virtuální realita je uměle vytvořená simulace počítačem, která má za úkol přenést uživatele do jiného světa. Světa, který nemá s naším světem příliš společného a může popírat některé ze základních fyzikálních vlastností. Naproti tomu rozšířená realita využívá obrazu a pravidel reálného světa a doplňuje ho o virtuální elementy. Tyto elementy mají například za cíl usnadnit a zefektivnit každodenní práci. [15]

6.1.3 Využití u dětských knih

Knih pro děti s rozšířenou realitou jsem v České republice mnoho nenašla. Z větší části se jednalo o knížky, které jsou zfilmovány jako například *Doba ledová*, *Příšerky, s.r.o.* a podobně.

V zahraničí je těchto knih více a jejich zpracování je velmi efektní a zdařilé, příklad jak může taková rozšířená realita vypadat vidíme na obrázku 21.



Obr. 21 ukázky rozšířené reality

6.2 Mobilní aplikace pro děti

Mnoho studií uvádí, že není pro dítě dobré, když od malička kouká do svítících obrazovek, doporučuje se až pozdější věk dítěte. Avšak v dnešní době děti dokážou ovládat mobilní zařízení velmi brzy, a proto je vhodné vytvořit pro ně relevantní obsah.

Při zkoumání trhu, co již za aplikace funguje, jsem byla nemile překvapena. Z mnoha aplikací, které jsem zkoumala, bylo velmi málo takových, které bych dokázala ohodnotit jako kvalitní.

Většina aplikací zabývajících se zvířecí tematikou fungovala na principu fotek či ilustrací zvířete na takzvané kartičce. Při kliknutí na tuto kartičku se ozval zvuk zvířete a pojmenování daného druhu.

Vybrala jsem několik příkladů, které uvádím níže.

6.2.1 Aplikace Peekaboo Kids

Ilustrovaná aplikace *Peekaboo Kids* má dvě části. V první části se děti seznamují se zvířaty. Zvířata jsou ve stáji na farmě, po kliknutí se otevrou dveře stáje a tam se objeví jedno ze zvířat. Toto zvíře vydá zvuk a pojmenuje se. Následně se přehraje jednoduchá animace jako například kočka chytí rybu. V druhé části nám hlas určí, jaké zvíře máme vybrat ze tří možností. Při špatné odpovědi se objevuje křížek přes špatnou volbu a dítě získává další pokus. Při správné volbě se zvíře objeví ve stáji farmy, vydá zvuk, opět se objevuje jednoduchá animace a hlas pojmenuvává zvíře. Tato aplikace se mi ze všech možných líbila asi nejvíce. Má příjemné ilustrace, působí konzistentně a je snadno ovladatelná, takže se v ní děti dobře orientují a mohou ji jednoduše používat.



Obr. 22 ukázky z aplikace Peekaboo Kids

6.2.2 Aplikace SoundTouchLite

Aplikace *SoundTouchLite* obsahuje obrázky zvířat a věcí. Nabízí výběr ilustrovaných zvířat. Například při kliknutí na ilustrovaný obrázek psa se otevře obrazovka s fotkou reálného psa a ozve se štěkot. Při kliknutí na obrazovku znovu, se zvířete a zvuk zavře. Při kliknutí na ilustrovaný obrázek psa se neotevře stejná fotka, ale například fotka štěněte a přehraje se štěkání štěněte. Tato aplikace je velmi jednoduchá a zvládnou ji ovládat i velmi malé děti.



Obr. 23 ukázky z aplikace SoundTouchLite

6.2.3 Aplikace Puzzle For Children

Aplikace *Puzzle For Children*, jak nám již název napovídá, je ve formě puzzlí. Děti přiřazují zvířata a věci na určená „prázdná“ místa, musí určit, které zvíře patří, na jaký tvar. Jedná se o imitaci dřevěných skládanek, které běžně známe, nebo také výše zmíněných puzzle knížek. Tato aplikace nabízí i těžší variantu, kde se jednotlivá zvířátka skládají z několika kusů. Po složení se zvíře jednoduše rozanimuje. Tato aplikace působí také příjemně, pro děti atraktivně a je snadno ovladatelná.



Obr. 24 ukázky z aplikace Puzzle For Children

6.2.4 Aplikace Batolecí hry

Batolecí hry je název aplikace, která je určena pro děti od dvou let. Je ze všech výše zmíněných nejpropracovanější, ale také nejsložitější. Děti v ní hrají mini hry jako například přiřazování tvarů na správné místo, přiřazování správných barev, nebo třeba určování velikosti objektu a mnoho dalších. Přestože zprvu působí trochu komplikovaně, je pro malé uživatele snadno použitelná. Ilustrace této aplikace mne však moc nezaujaly, zejména proto, že díky nim působí aplikace skoro až nepřehledně. Potenciál a snahu děti něčemu přiučit ale má, proto jsem se rozhodla ji zde také zmínit.



Obr. 25 ukázky z aplikace *Batolecí hry*

7. ZÁVĚR TEORETICKÉ ČÁSTI

Díky teoretické části jsem poznala knižní tvorbu velmi kvalitní a zajímavou. I tu méně kvalitní, která nás obklopuje všude v knihkupectví a na internetu, a o které jsem si myslela, že na trhu převládá. Toto mi bylo vyvráceno a jsem ráda, že to mohu touhle prací částečně dokázat. Téma ilustrací, tvorby designu knih a aplikací pro děti jsou pro mne osobně témata opravdu zajímavá a v rámci teoretické části jsem se jimi mohla zabývat více do hloubky. Díky tomu jsem našla jak kvalitní ilustrátory, tak i principy jimiž lze malé „čtenáře“ zaujmout. Dále jsem se snažila poukázat na problematiku brzkého používání digitálních technologií dětmi a zaměřit se na vhodnou tvorbu aplikací pro děti. Věřím, že se toto odvětví bude jen a jen zlepšovat a dosáhne podobné kvality jako knižní tvorba. Informace a inspiraci, které jsem získala, využívám v praktické části své závěrečné práce.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

8. KONCEPT KNÍŽKY A APLIKACE ZVÍŘECÍ RODINY

V praktické části se detailně zabývám tvorbou ilustrací a aplikace. U ilustrace se věnuji technice, layoutu, formátu a typografii, které jsou vhodné pro danou cílovou skupinu. V aplikaci se zaměřuji na jednoduchost, přehlednost a snadné použití.

8.1 Knížka

V první řadě jsem si určila věkovou skupinu, pro kterou je moje práce určena. Ilustrované knížky jsou dětem ukazovány téměř od narození, a moje knížka je tedy určena i pro nejmenší děti.

Při prvním zkoumání jsem se zaměřila na produkci knih, kterou můžeme běžně nalézt v knihkupectvích nebo na internetu.

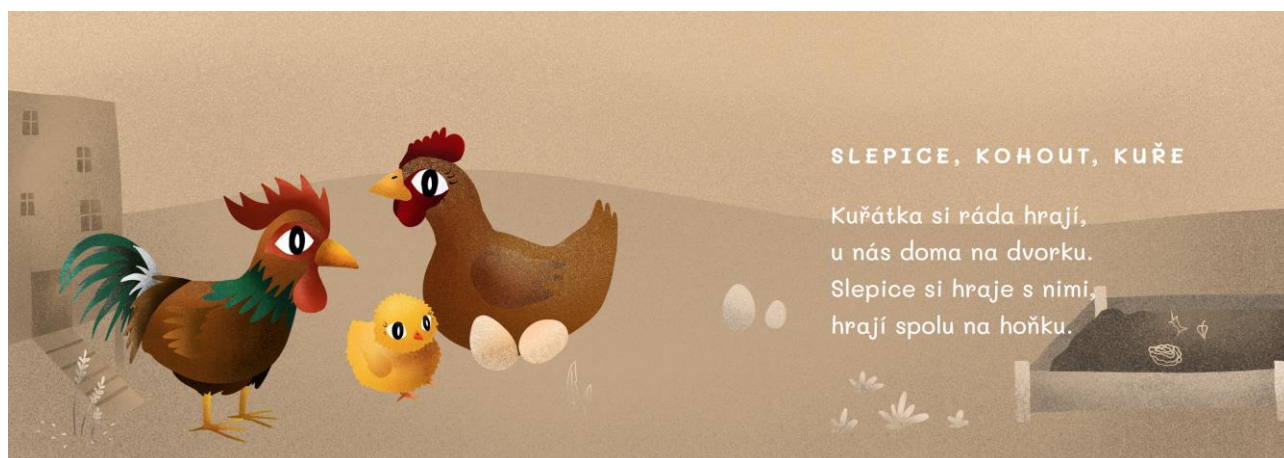
Téma zvířecích rodin jsem si zvolila po prozkoumání trhu, kdy jsem zjistila, že takovou knihu není jednoduché nalézt. V zásadě mi šlo o to, dostat toto téma (téma zvířecích rodin) mezi co nejširší věkovou skupinu. Knížku jsem tedy pojmenovala *Zvířecí rodiny*.

V knihkupectvích, která nalezneme v běžném městě je produkce knih pro děti poměrně strohá a je relativně vzácné nalézt knížku, která by nás nebo děti opravdu zaujala. Proto jsem se svou prací snažila všechny tyto aspekty zohlednit.



Obr. 26 Obal knížky

Pro nejmenší děti jsou většinou určeny knížky s tvrdými stránkami nebo leporela. V těchto knihách se nevyskytují dlouhé texty, ale převážně popisky nebo básničky. Proto jsem se do své knížky rozhodla vložit krátké a jednoduché básničky, které jsou vymyšleny přímo pro tuto dětskou knížku.



Obr. 27 Ukázka z knížky *Zvířecí rodiny*

8.1.1 Ilustrace

Ilustrace jsem se snažila vytvořit tak, aby se dětem líbily, a aby je zaujaly. Nejprve jsem vytvořila několik různých stylů a typů ilustrací a ty jsem testovala na dětech. Svoje návrhy jsem ukázala deseti dětem z mého okolí a nechala je vybrat, které se jim líbí nejvíce. Stejně tak jsem se ptala i na názor jejich rodičů.



Obr. 28 Ukázky několika typů ilustrací

Ilustrace, které měly největší úspěch jsem tvořila v digitálním prostředí, na tabletu v aplikaci *Procreate*.

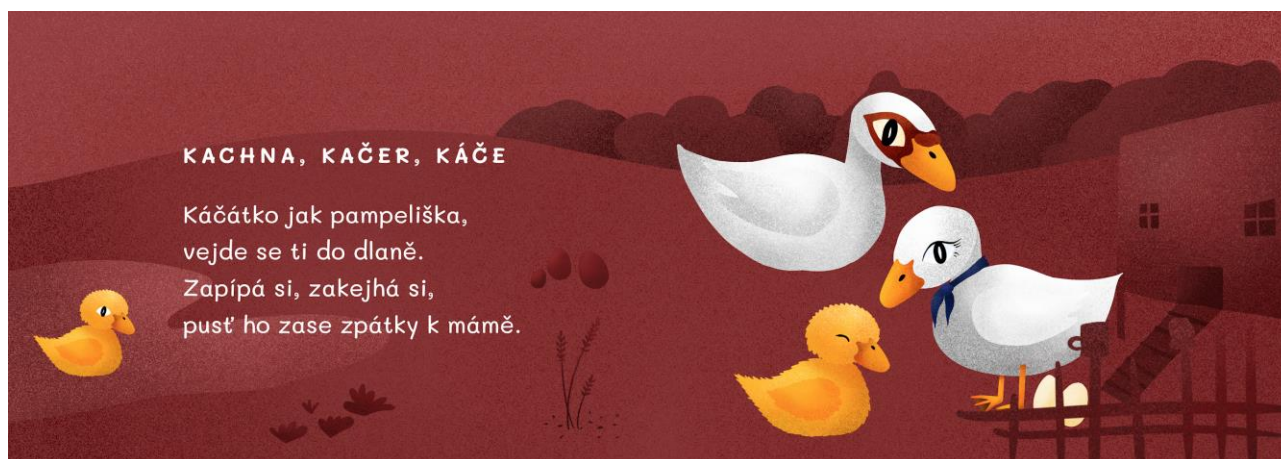
Aplikace *Procreate* je pouze pro platformu iOS. K využití celého potenciálu aplikace je nutné mít speciální tužku. Pocity z kreslení s touto tužkou jsou téměř nerozeznatelné od běžné tužky, kterou používáme na papír. Oproti obyčejné tužce a papíru je zde však mnoho výhod. Můžeme smazat tah bez jakékoli stopy, anebo střídát barvy, štětce, tužky, pera pouze pár kliknutími. Také si můžeme zvolit tloušťku tahu. Přítlaky zde fungují stejně jako u opravdových malířských, kreslířských nástrojů.

Další kladná vlastnost aplikace je práce s vrstvami, ty můžeme průběžně libovolně mazat, upravovat, prolínat, měnit. Velmi pozitivní je také to, že celý kreslený soubor můžeme vyexportovat do *Adobe Photoshop* i s vrstvami, které jsme zde vytvořili.



Obr. 29 Ukázka tvorby ilustrací v programu Procreate

Nejprve jsem si nakreslila zvířecí rodiny, a ty jsem poté zasadila do prostředí, kde se často vyskytují. Pro každou rodinu jsem zvolila jednu barvu, a v odstínech dané barvy jsem nakreslila několik produktů, které jsou pro konkrétní zvíře typické nebo nějak charakteristické. Jednobarevné pozadí je zvoleno úmyslně proto, aby vynikla samotná zvířecí rodina.



Obr. 30 Ukázka rodiny, prostředí, barev

8.1.2 Formát

Jak jsem již zmiňovala, dětské knížky jsou spíše menšího formátu. Proto jsem se rozhodla pro formát A5 na šířku. Na šířku proto, že to působí opticky jako větší formát. S tímto formátem se snadno manipuluje a pro ilustrovanou dětskou knížku s krátkou básničkou je ideální.

8.1.3 Typografie

Protože je moje práce zaměřena na cílovou skupinu dětí, používám raději větší písmo kolem 20b. Důležitý je také řádkový překlad (mezery mezi řádky), který by měl být v celé publikaci jednotný. V mém případě by to měl být (při těchto velikostech většinou používán) dvoubodový řádkový proklad. Je to však velmi individuální, protože každý font působí jinak, a proto, pokud si nejsem jistá, je třeba si udělat zkušební tisk s ukázkou sazby s více řádkovými překlady, ale také velikostmi písma a přizpůsobit tak sazbu, aby oku lahodila.

Font, který jsem si do knihy zvolila, se jmenuje *Mali* a v knize jej využívám pro veškeré texty. Je to volně dostupný font z *Google Fonts* databáze, má mnoho řezů a českou diakritiku. Font *Mali* je hravý, působí jako ručně psaný a s ilustracemi se příjemně doplňují. V aplikaci jsem ho použila pouze částečně, protože v digitálním zařízení působilo více textu tímto fontem příliš těžce a nepřehledně. V aplikaci jej tedy využívám pouze pro nadpisy nebo tlačítka, jako doplňkový jsem zvolila font *SF Compact Display*. Tento font je jednoduchý, čistý a s hravým fontem *Mali* k sobě hezky ladí.

Zvířecí rodiny Zvířecí rodiny Zvířecí rodiny

Regular 400 italic

Medium 500 italic

Semi-bold 600 italic

Zvířecí rodiny Zvířecí rodiny Zvířecí rodiny

Obr. 31 Font *Mali*, ukázka několika řezů

SF Compact Display Thin

SF Compact Display Thin AaBbCcDdE

SF Compact Display Medium

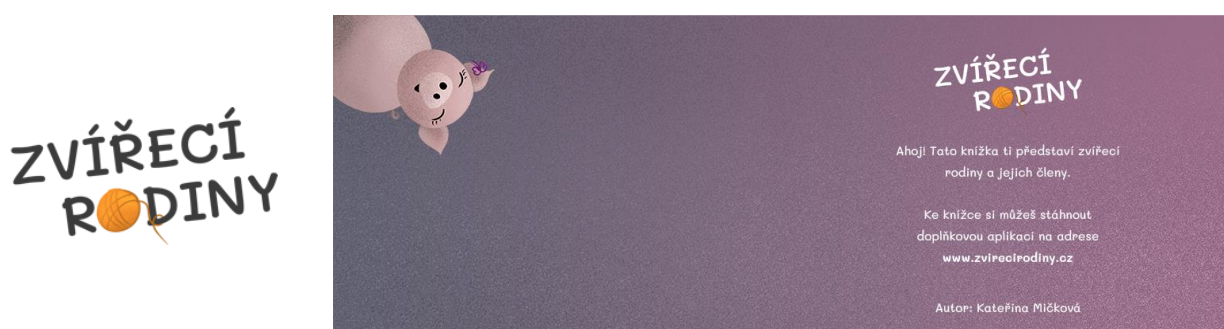
SF Compact Display Medium AaBbC

Obr. 32 Font *SF Compact Display*

8.1.4 Layout a přebal

Jak jsem již v teoretické části zmiňovala, přebal knihy je velmi důležitým faktorem pro zaujetí kupujícího. První dojem často rozhoduje o tom, zda knížku koupit. Mým cílem tedy bylo dosáhnout atraktivního vzhledu nejen obsahu knihy, ale také přebalu.

Vytvořila jsem typografické logo, pro které jsem použila stejný font *Mali*, jako pro písmo v knize či aplikaci. V logu jsem do slova „rodiny“ místo písmene „O“ zakomponovala jeden ilustrovaný prvek, který se v knize nachází. Snažila jsem se docílit dětského, hravého ale jednoduchého designu. Kompozici a layout jsem již tvořila v programu *Adobe Photoshop*. Seřadila jsem si rodiny, jak jdou po sobě a dotvořila obal knihy a předádku s krátkým úvodem a popisem knihy a aplikace.



Obr. 33 Logo a Předádku knížky *Zvířecí rodiny*

8.1 Aplikace

Tím, že jsem chtěla téma zvířecích rodin dostat mezi více věkových skupin, tedy i pro starší děti. Rozhodla jsem se pro digitální rozšíření ve formě aplikace, která bude doplňkem, ale bude částečně fungovat i sama o sobě, bez knihy.

Téma malé dítě a digitální technologie je velice kontroverzní. Děti se ale tomuto trendu nevyhnou, všude okolo sebe toho mají příliš mnoho na to, aby se je dalo od těchto technologií izolovat. Proto jsem se rozhodla využít tyto technologie užitečně, a to k učení, které je zábavou. Když jsem hledala způsob a směr, kterým se vydat, a jak knížku digitálně rozšířit, rozhodla jsem se po prozkoumání trhu vytvořit aplikaci. Takovou aplikaci, která bude děti nejen bavit, ale také je naučí něco navíc.

Knížku jsem se tedy rozhodla podpořit mobilní potažmo tabletovou aplikací, která knížku doplní a ozvláštší.

8.2.1 Operační systémy zařízení

Mobilní aplikace je program nebo software umístěný v mobilním zařízení, nebo tabletu.

Krátce bych chtěla představit a porovnat operační systémy, které v současnosti používáme. Hlavní systémy mobilních zařízení, které jsou v současné době na trhu jsou dva, *Android* a *iOS*.

Android je operační systém, který vyvíjí společnost *Google*. Tento systém ve svých produktech (mobilních, tabletových zařízeních) využívá mnoho různých světových značek jako je *Samsung*, *Huawei*, *Xiaomi*, *Honor* a mnohé další. *Android* vznikl na základě operačního systému *Linux*. Tento operační systém je nejpoužívanějším ze všech. Pro tvorbu jeho grafického rozhraní se využívá takzvaný *Material Design*. Na jehož základech a principech můžeme postavit aplikaci tak, aby ji uživatelé *Android* zařízení byli schopni snadno ovládat. Jako systémový font se používá písmo *Roboto*. Distribuční kanál pro aplikace, který si chce uživatel do svého zařízení stáhnout se nachází v *Google play*. Lze také aplikace stahovat na internetu a poté je manuálně nainstalovat.

Druhým nejpoužívanějším systémem je *iOS*. Tento systém je vyvíjen společností *Apple* a ta jej používá pouze ve svých vlastních produktech jako jsou *iPhone*, *iPad* a *iPod*. Grafické uživatelské rozhraní *iOS* systému je pojmenováno *Human Interface*. Styl a zásady tohoto systému jsou jasnost, přístupnost a hlavně čistota. Systémový font pro zařízení s operačním systémem *iOS* je písmo *San Francisco*, to nahradilo dříve používaný font *Helvetica Neue*. Platformou pro stažení aplikací v operačním systému *iOS* je *App Store*.

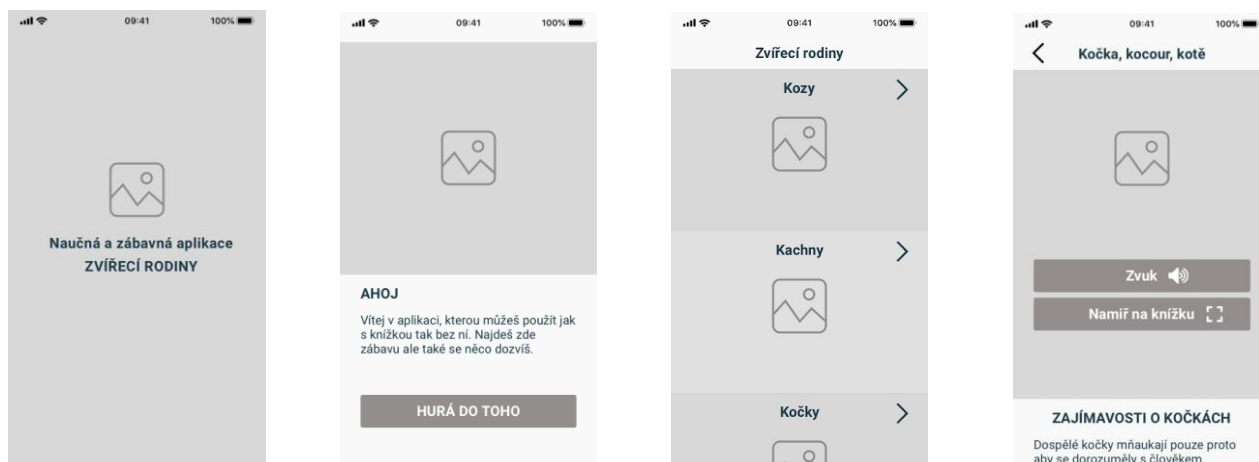
Jelikož využívám tento systém, rozhodla jsem se aplikaci navrhnout pro rozhraní *iOS*, pro mobilní zařízení *iPhone* s rozlišením 4,7 palců (úhlopříčně) a pro *iPad* 10,2 palců (úhlopříčně). Takže jsem mohla aplikaci testovat jak na mobilním zařízení, tak i na tabletu.

8.2.2 Wireframe, architektura a prototyp

Při popisu aplikací pro děti v teoretické části jsem se snažila jimi zároveň inspirovat, a to nejen jejich klady, ale i zápory. Čemu se vyhnout a jak vytvořit použitelnou aplikaci.

První jsem si rozvrhla, co v aplikaci za funkce chci, v jakém pořadí by měly být a jak by měly fungovat. Poté jsem wireframe rozvrhla ve skicách na papír a snažila se docílit, pokud možno co nejjednoduššího, logického a uživatelsky přívětivého průchodu aplikací. Jakmile jsem si ujasnila strukturu, kudy kam se chci, při jakém kroku dostat, přemístila jsem wireframe z papírové podoby do té digitální. Navrhovala jsem aplikaci v počítačovém programu *Sketch*, kde jsem také vytvořila jednoduchý prototyp. Program *Sketch* lze jednoduše synchronizovat s mobilním zařízením přes

mobilní aplikaci *Mirror*, díky které jsem prototyp jednoduše sdílela do mobilního či tabletového zařízení, a mohla tak snadno otestovat, zda připravené návrhy aplikace opravdu fungují.



Obr. 34 Wireframe mobilní aplikace

Po vytvoření wireframe jsem se dostala ke grafickému zpracování aplikace. Grafiku pro mobilní zařízení i tablet jsem si připravila v programu *Sketch*. Poté jsem vytvořila prototyp v aplikaci *Flinto*. Tato aplikace umí více prototypovacích funkcí než již zmíněný *Sketch*. Například umožňuje micro animace, které by v reálné aplikaci byly. Tento prototyp jsem testovala na desítky respondentů, na základě jejich zpětné vazby jsme doladila textace a jiné drobnosti. Jelikož se v aplikaci všichni velmi dobře orientovali, nebylo potřeba žádných razantních změn.

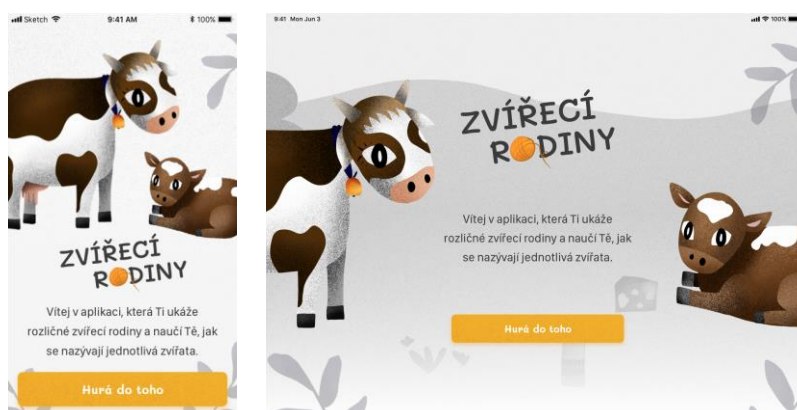
8.2.3 Popis a struktura aplikace *Zvířecí rodiny*

Když se aplikace spustí, objeví se krátce splash screen s ilustrací a logem *Zvířecí rodiny*.



Obr. 35 Splash screen Mobilního zařízení a Tabletů

Poté se objevuje obrazovka s další ilustrací a krátkým popisem, o co v aplikaci jde. Na této obrazovce je také tlačítko, kterým se uživatel posouvá dál.



Obr. 36 Úvod do aplikace Mobilního zařízení a Tabletů

Ve třetím kroku se již pohybujeme v aplikaci, je zde seznam rodin ve stejném pořadí jako v knize. Tento seznam je vytvořen tak, že každý druh zvířete je na jednom barevném políčku, které funguje jako tlačítko. Zde je vždy vybrán pouze jeden zástupce rodiny kvůli přehlednosti a čistotě aplikace. Na konci seznamu zvířecích rodin je tlačítko „O aplikaci“, to odkazuje uživatele na obrazovku, kde se uživatel dozví informace spojené s touto aplikací a knížkou.



Obr. 37 Výběr zvířecí rodiny Mobilního zařízení a Tabletů

Po vybrání jednoho zvířete se dostáváme na obrazovku, kde se nám zobrazuje detail dané rodiny. Jsou zde dvě tlačítka:

Tlačítko zvuku, při jehož stlačení se ozve zvuk, který zvíře vydává. Tento zvuk se při dalších kliknutí mění, a je tedy možné slyšet různé zvuky, které je možné u daného zvířete slyšet.

Druhé tlačítko funguje jako AR (Augmented reality), když použijeme toto tlačítko zapne se nám fotoaparát a instrukce, že máme namířit na knížku, to automaticky spouští animaci.



Obr. 38 Ukázka detailu zvířecí rodiny pro Mobil a Tablet ukázka AR

Když v detailu sjedeme níž, najdeme krátký text o pojmenování členů zvířecí rodiny.

Aby měla aplikace další přidanou hodnotu, například i když nebudeme mít knížku po ruce, je zde sekce „Zajímavosti o ...“. Zajímavosti jsou umístěny na takzvaných kartičkách, které se posouvají tahem do strany. Je jich zde vždy šest. Na pěti z nich jsou zajímavosti a poslední kartička nese informaci, že zde najdeme každý měsíc zajímavosti nové.

Jako poslední bonus je zde „Galerie“, kde můžeme vidět obrázky nebo fotky zvířat, které děti nakreslily. Kliknutím na tlačítko „Nahraj obrázek“ jsme přesměrováni do fotoaparátu a můžeme svůj obrázek vyfotit, sdílet a pochlubit se tak svým výtvozem ostatním. Při testování aplikace jsem děti vyzvala k nakreslení obrázku. To, že mají takhle speciální úkol, je velmi zaujalo a zabavilo na dlouhou dobu.



Obr. 39 Obrázky od dětí

8.2.4 Grafické zpracování aplikace

Grafické zpracování vychází z knížky. Jsou zde použity prvky, které se v knížce nachází. Aplikace narozdíl od knížky, která je barevná, využívá pro odlehčení prostoru bílé pozadí. Toto pozadí má lehkou texturu, takovou, jakou mají ilustrace.

V aplikaci jsou dva typy tlačítek, jedním z nich jsou klasický obdélník nebo kolečko, které mají žlutou barvu. Druhým typem jsou barevné obdélníkové „bloky“, které jsou v aplikaci při výběru rodiny za

zvířetem. Abych bloky/kartičky a celý prostor nějakým způsobem sjednotila, přidala jsem do pozadí prvky v jednom tonu, ale tak, aby nerušily a nebraly pozornost.

Detail zvířecí rodiny je laděn do odstínů barev, kterou jsem rodině přiřadila již v knížce. Jak jsem výše zmínila, pro nadpisy je použito stejné písmo jako v knížce font *Mali*. Pro doprovodné texty používám *SF Compact Display*, převážně v řezu *Regular*, ale pro zvýraznění některých informací používám písmo v řezu *Bold*. Na kartách zajímavostí je použit řez *Medium*, jelikož je zde text bílý na tmavém pozadí.

Uživatelský zážitek v aplikaci dotváří micro animace, které reagují na interakci od uživatele. Tvoří tak plynulejší dojem a uživatel je více orientován na práci s aplikací, která se dynamicky mění a obohacuje celkový zážitek o příjemnější atmosféru.

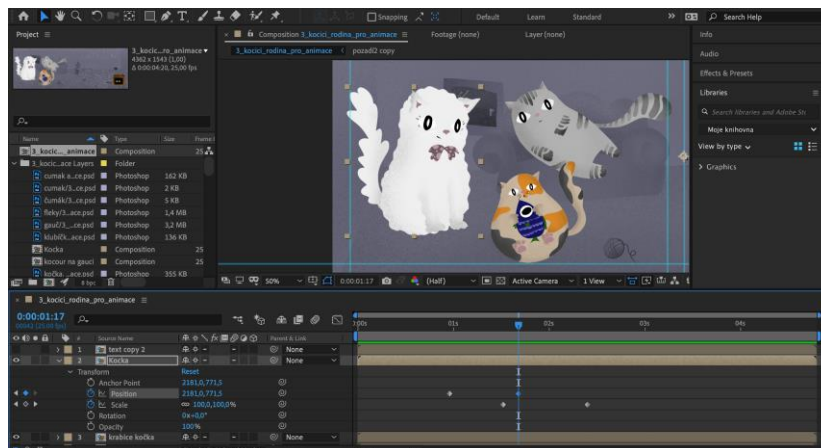
8.2.5 Animace a AR

Jako největší bonus téhle aplikace je funkce AR (Augmented reality). Tímto prvkem se prolíná používání aplikace s knížkou. Je to hlavní a spojující funkce těchto dvou produktů.

Augmented reality neboli rozšířená realita je zde využita tak, že při namíření na stránku v knížce se obrázek rozpohybuje, animace nevytváří žádný dlouhý příběh, má fungovat spíše jako ozvláštňení nebo oživení statického obrázku.

Pro vytvoření AR, jsem použila aplikaci *Artivive*. Tato aplikace funguje tak, že zde v prvním kroku nahrajete statický obrázek nebo fotku toho, co by se mělo poté rozpohybovat. V dalším kroku nahrajete rozpohybované video nebo animaci. AR tedy lze udělat takhle jednoduše, a výsledek bude vypadat tak, že při namíření mobilního zařízení na statický obrázek se video, které jste nahráli, přehraje. Nebo můžete nahrát více vrstev videí. Tyto vrstvy vytváří 3D efekt. Díky těmto vrstvám si můžeme hrát například s prostorem mimo obrázek.

Jak již zmiňuji, do AR aplikace *Artivive* se nahrávají videa nebo animace. Já svou animaci tvořím v programu *Adobe After effects*.



Obr. 40 Animace v Adobe After Effect

9. PROPAGAČNÍ A DOPROVODNÉ PŘEDMĚTY KNÍŽKY

Jako propagační nebo doplňkové předměty ke knížce a aplikaci *Zvířecí rodiny* jsem se rozhodla vytvořit tašky, samolepky a omalovánky.

Plátěnou tašku jsem zvolila jako doplněk ke knize, do které se při jejím nákupu může kniha „zabalit“. Taška je milá pozornost, ale z marketingového hlediska může fungovat jako chodící reklama.

Samolepky mají obecně děti velmi rády, proto jsem je také zařadila mezi propagační předměty.

Když jsem při testování viděla, jak děti zabavilo kreslení a malování, rozhodla jsem se vytvořit jako další doprovodný produkt i omalovánky.



Obr. 41 Taška, Samolepka, Omalovánky

ZÁVĚR

Cílem této bakalářské práce bylo vytvořit vizuálně atraktivní knížku obohacenou o aplikaci pro děti a jejich rodiče. Hlavním cílem knížky a aplikace bylo, přiblížit dětem názvy domácích a hospodářských zvířat. Věřím, že se mi podařilo vytvořit kvalitní a atraktivní produkty, které se odlišují od těch, co na dnešním trhu můžeme nalézt. Myslím, že využití moderních technologií v kombinaci s tradičním prostředkem – knihou, zaujme nejen děti, ale také dospělé. Díky této závěrečné práci jsem se seznámila se spoustou pro mne nových technologií a programů. Od digitální kresby, přes prototyp až po augmented reality.

Doufám a věřím, že získané dovednosti, které jsem objevila tvorbou ilustrované knížky a návrhem aplikace, budou pro mne do budoucna užitečným základem jak v seberozvoji v oblasti UI i UX, tak v chuti se učit novým věcem a technologiím.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. HOLEŠOVSKÝ, František. *Glosy k vývoji české ilustrace pro děti*. Ilustroval Pavel ŠTECHA. Praha: Albatros, 1982.
2. HOLEŠOVSKÝ, František. *Ilustrace pro děti: tradice, vztahy, objevy*. Praha: Albatros, 1977.
3. HOLEŠOVSKÝ, František. *Naše ilustrace pro děti a její výchovné působení*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1960. Knižnice teorie dětské literatury (SNDK).
4. KERN, Hans. *Přehled psychologie*. Vyd. 4. Přeložil Magdalena VALÁŠKOVÁ. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0105-2.
5. BERAN, Vladimír. *Aktualizovaný typografický manuál*. Sedmé vydání. Praha: Kafka design, 2015.
6. AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. *Grafický design: designové myšlení*. Brno: Computer Press, 2011. *Základy designu*. ISBN 978-80-251-3245-6.
7. NIELSEN, Jakob a Raluca BUDIU. *Mobile usability*. Berkeley, CA: New Riders, [2013]. ISBN 978-0-321-88448-0.
8. KAŠPÁRKOVÁ, Lenka. *Zvláštnosti grafické úpravy dětské knihy*. *Technologie grafiky III*. Střední škola průmyslová a umělecká, Opava, 2012.

INTERNETOVÉ ZDROJE

- [1] Ilustrace – Wikipedie. [online]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Ilustrace>
- [2] Autor – Miler – Zdeněk Miler | Knihy.ABZ.cz. Knihy.ABZ.cz – online knihkupectví [online]. Copyright © [cit. 14.02.2020]. Dostupné z: <https://knihy.abz.cz/obchod/autor-miler-zdenek-miler>
- [3] Helena Zmatlíková - Životopis / Info - FDb.cz. Filmy, seriály, herci, recenze filmů - Filmová databáze online FDb.cz [online]. Copyright © 2003 [cit. 14.02.2020]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/22728-helena-zmatlikova.html>
- [4] Galina Miklínová . Galina Miklínová [online]. Copyright © Galina Miklínová 2016 [cit. 14.02.2020]. Dostupné z: <https://galinamiklinova.cz/>
- [5] official web | Alžběta Skálova. official web | Alžběta Skálova [online]. Copyright © Alžběta Skálová All Rights Reserved, web created by [cit. 14.02.2020]. Dostupné z: <http://www.alzbetaskalova.com/>
- [6] Rocio Bonilla. Rocio Bonilla [online]. Dostupné z: <https://rociobonilla.com/>
- [7] Туконі - мешканець лісу. Туконі - мешканець лісу [online]. Dostupné z: <https://tukoni.com.ua/en/>
- [8] 400 Bad Request. 400 Bad Request [online]. Dostupné z: <http://www.isabellearsenault.com/>

- [9] 400 Bad Request. 400 Bad Request [online]. Dostupné z: <https://www.oliverjeffers.com/>
- [10] O Baobabu | české ilustrované knihy pro děti | Baobab Books. O Baobabu | české ilustrované knihy pro děti | Baobab Books [online]. Dostupné z: <http://www.baobab-books.net/>
- [11] Olga Černá | české ilustrované knihy pro děti | Baobab Books. O Baobabu | české ilustrované knihy pro děti | Baobab Books [online]. Dostupné z: <http://www.baobab-books.net/olga-cerna>
- [12] Michaela Kukovičová | české ilustrované knihy pro děti | Baobab Books. O Baobabu | české ilustrované knihy pro děti | Baobab Books [online]. Dostupné z: <http://www.baobab-books.net/michaela-kukovicova>
- [13] Aino-Maija Metsola. Aino-Maija Metsola [online]. Dostupné z: <https://ainomaijametsola.com/>
- [14] 2018 Update: A Timeline and History of Augmented Reality. Dedicated Servers and Colocation Services | Colocation America [online]. Copyright © 2020 Colocation America Inc, All Rights Reserved. [cit. 20.07.2020]. Dostupné z: <https://www.colocationamerica.com/blog/history-of-augmented-reality>
- [15] Rozšířená realita – Wikipedie. [online]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Roz%C5%A1%C3%AD%C5%99en%C3%A1_realita

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Ukázky kontrastních knížek pro nejmenší	12
Obr. 2 Ukázky látkových knížek pro nejmenší	13
Obr. 3 Ukázky pohyblivých knížek pro nejmenší	14
Obr. 4 Ukázky knížek pro nejmenší	14
Obr. 5 Ukázky z tvorby Zdeňka Milera	17
Obr. 6 Ukázky z tvorby Heleny Zmatlíkové	18
Obr. 7 Ukázky z tvorby Galiny Miklínové	19
Obr. 8 Ukázky z tvorby Alžběty Skálové	20
Obr. 9 Ukázky z tvorby Rocío Bonilla	21
Obr. 10 Ukázky z tvorby Oksana Bula	22
Obr. 11 Ukázky z tvorby Isabelle Arsenault	23
Obr. 12 How to Catch a Star	24
Obr. 13 Lost and Found	24
Obr. 14 Here we are	25
Obr. 15 Ukázky z tvorby Oliver Jeffers	25
Obr. 16 Anna ze Zeleného domu, Malý Princ	27
Obr. 17 Ukázky z knihy Ilustrovaný atlas neuvěřitelných faktů o zvířatech	28
Obr. 18 Ukázky z knih vydané nakladatelstvím Baobab	29
Obr. 19 To je Praha	30
Obr. 20 Ukázky autorky Aino-Maija Metsola	31
Obr. 21 Ukázky rozšířené reality	33
Obr. 22 Ukázky z aplikace Peekaboo Kids	34
Obr. 23 Ukázky z aplikace SoundTouchLite	35
Obr. 24 Ukázky z aplikace Puzzle For Children	35
Obr. 25 Ukázky z aplikace Batolecí hry	36
Obr. 26 Obal knížky	38
Obr. 27 Ukázka z knížky Zvířecí rodiny	39
Obr. 28 Ukázky několika typů ilustrací	39
Obr. 29 Ukázka tvorby ilustrací v programu Procreate	40
Obr. 30 Ukázka rodiny, prostředí, barev	40
Obr. 31 Font Mali, ukázka několika řezů	41
Obr. 32 Font SF Compact Display	41
Obr. 33 Logo a Předšádka knížky Zvířecí rodin	42
Obr. 34 Wireframe mobilní aplikace	44
Obr. 35 Splash screen Mobilního zařízení a Tabletů	44

Obr. 36 Úvod do aplikace Mobilního zařízení a Tabletů	45
Obr. 37 Výběr zvířecí rodiny Mobilního zařízení a Tabletů	45
Obr. 38 Ukázka detailu zvířecí rodiny pro Mobil a Tablet ukázka AR	46
Obr. 39 Obrázky od dětí	46
Obr. 40 Animace v Adobe After Effect	48
Obr. 41 Taška, Samolepka, Omalovánky	48